



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CAMPUS AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

MARIANNE LIRA DOS SANTOS

***O RELÓGIO DO TEMPO E O MUNDO CONGELADO:*** Uso da narrativa na criação  
do *Concept Art* de personagens autorais.

Caruaru  
2025

**MARIANNE LIRA DOS SANTOS**

***O RELÓGIO DO TEMPO E O MUNDO CONGELADO:***

Uso da narrativa na criação do *Concept Art* de personagens autorais.

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

**Orientador:**

Prof. Dr. Ricardo Oliveira da Cunha Lima.

Caruaru

2025

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

Santos, Marianne Lira dos.

O Relógio do Tempo e o Mundo Congelado: Uso da narrativa na criação do  
Concept Art de personagens autorais / Marianne Lira dos Santos. - Caruaru,  
2025.

50 : il., tab.

Orientador(a): Ricardo Cunha Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

1. design. 2. arte conceitual. 3. personagem. I. Lima, Ricardo Cunha.  
(Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

MARIANNE LIRA DOS SANTOS

***O RELÓGIO DO TEMPO E O MUNDO CONGELADO:***

Uso da narrativa na criação do *Concept Art* de personagens autorais.

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 12 / 08 / 2025.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Ricardo Oliveira da Cunha Lima (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profª. Dra. Ana Carolina de Moares Andrade Barbosa (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior (Examinador Externo)  
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho a todas as pessoas que, ao longo do meu caminho, acreditaram em mim e me ajudaram a acreditar em mim mesma.

## AGRADECIMENTOS

Finalizar esse projeto pode ter sido um dos maiores desafios que eu tive que passar até aqui. Não posso dizer que tenha sido completamente por causa do projeto em si, mas sim pelo longo caminho que eu tive que percorrer para conseguir concluir. Foram longos anos de escolhas de temas que simplesmente não encaixavam e não funcionavam para o que eu realmente queria fazer como a minha definitiva conclusão de curso. Diante de tantos momentos de ansiedade, eu tive inúmeras pessoas que estiveram ao meu lado e que me apoiaram, dando forças para continuar.

Queria agradecer imensamente ao Prof<sup>o</sup> Dr. Ricardo Cunha Lima, que esteve comigo durante todos esses anos de orientação e me ajudou a sair da caixa e experimentar novas maneiras de me expressar por meio da ilustração. Queria agradecer ao meu pai Marcelo Venceslau, que sempre deu seu sangue, suor e lágrima para garantir um ensino de qualidade para mim. À minha mãe, Ivani Lira, que aceitou se mudar comigo de Recife-PE para Caruaru-PE em menos de uma semana para que eu pudesse realizar o meu sonho de fazer o curso de Design na UFPE. Queria agradecer ao meu marido, Matheus Calegari, por estar comigo desde o começo da jornada que foi esse projeto onde ele ainda era o meu namorado. Sempre que eu me sentia para baixo e quando eu pensava que não iria conseguir, ele estava lá por mim, me animando e me dando forças para continuar com o trabalho. Obrigada.

Agradeço a cada um dos meus amigos que me acompanharam desde o primeiro semestre e que hoje, muitos já não compartilham mais os corredores da faculdade. Em especial a Urbano Junio, Beatriz Albuquerque e à minha amiga de infância Maria Theresa, amigos especiais que eu sei que sempre estarão ao meu lado para o que der e vier. E também à minha companheira de quarto que sempre esteve comigo nas longas madrugadas que eu passava desenhando, a minha gata Zuli. E, por último, mas não menos importante, à Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, por me proporcionar uma infraestrutura repleta de novas experiências e aprendizados durante esses últimos anos que me auxiliaram na conclusão desse curso.

“Não tenha medo de cometer erros. É tudo parte do aprendizado - Tighnari” (GENSHIN IMPACT, 2022)

## RESUMO

Esse projeto tem como objetivo criar três personagens da história autoral *O Relógio do Tempo e o Mundo Congelado*, destacando como a construção prévia de conceito e narrativa pode facilitar o desenvolvimento visual e aprofundar a essência dos personagens. De acordo com Guilherme Rodrigues (2015) o desenvolvimento de um *Concept Art* é um processo criativo semelhante ao do design industrial, exigindo uma metodologia clara para garantir coerência entre visual e narrativa. A Metodologia deste projeto é dividida em três etapas: conceituação, visualização e detalhamento e especificações. Após a criação de uma narrativa seguindo por uma tabela Conceitual e Mapas Mentais de cada personagem na fase de conceituação seguimos para a elaboração de Moodboards, Rascunhos, Desenhos de silhueta, Refinamentos, Estudos Cromáticos na fase de visualização, encerrando na etapa de detalhamento e especificações de cada personagem considerando a sua carga emocional entrelaçada à narrativa. No fim, houve a conclusão de que o uso de uma narrativa como base para a criação de uma personagem facilita na busca de sua essência e na criação de personagens mais críveis e relacionáveis.

**Palavras-chave:** design; arte conceitual; personagem.

## ABSTRACT

This project aims to create three characters from the original story *The Clock of Time and the Frozen World*, highlighting how the prior construction of concept and narrative can facilitate visual development and deepen the essence of the characters. According to Guilherme Rodrigues (2015), the development of *Concept Art* is a creative process similar to industrial design, requiring a clear methodology to ensure coherence between visuals and narrative. This project methodology has 3 phases: conceptualization, visualization, and finalization. After developing a narrative supported by a Concept Table and Mind Maps for each character during the conceptualization phase, the process moves on to the creation of Moodboards, Sketches, Silhouette Drawings, Refinements, and Chromatic Studies in the visualization phase, concluding with the details and specifications of each character while considering their emotional depth intertwined with the narrative. In the end, it was possible to conclude that using a narrative as the foundation for character creation facilitates the search for their essence and enables the development of more believable and relatable characters.

**Keywords:** design; *concept art*, character.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Mapa Mental do Diego	22
Figura 2 –	Mapa Mental do Zack	23
Figura 3 –	Mapa Mental do Kronos.	24
Figura 4 –	Moodboard do Diego	25
Figura 5 –	Desenho de Silhuetas do Diego	26
Figura 6 –	Primeiros rascunhos do Diego	26
Figura 7 –	Referências extras do Dieg	27
Figura 8 –	Novos rascunhos do Diego	28
Figura 9 –	Refinamento dos rascunhos do Diego	29
Figura 10 –	Refinamento da pose final do Diego	29
Figura 11 –	Estudo Cromático do Diego	30
Figura 12 –	Paleta Cromática final do Diego	30
Figura 13 –	Moodboard do Zack	31
Figura 14 –	Desenho de Silhuetas do Zack	32
Figura 15 –	Primeiros rascunhos do Zack	32
Figura 16 –	Refinamento do físico do Zack	33
Figura 17 –	Variações das roupas do Zack	34
Figura 18 –	Refinamento das expressões do Zack	34
Figura 19 –	Estudo Cromático do Zack	35
Figura 20 –	Paleta Cromática final do Zack	36
Figura 21 –	Moodboard do Kronos	37
Figura 22 –	Desenho de Silhuetas e Rascunhos do Kronos	38
Figura 23 –	Rascunhos do Kronos	38
Figura 24	Refinamento de Rascunhos do Kronos	39
Figura 25 –	Referências extras do Kronos	40
Figura 26 –	Novos Rascunhos do Kronos	41
Figura 27 –	Rascunhos finais do Kronos	41
Figura 28 –	Variações das roupas do Kronos.	42
Figura 29 –	Estudo Cromático do Kronos	43
Figura 30 –	Paleta Cromática final do Kronos	43
Figura 31 –	Finalização do Diego	44

Figura 32 – Resultado final do Diego	45
Figura 33 – Finalização do Zack	46
Figura 34 – Resultado final do Zack	46
Figura 35 – Finalização do Kronos	47
Figura 36 – Resultado final do Kronos	48

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Metodologia para personagens de “O relógio do Tempo e o Mundo Congelado”	16
Tabela 2 – Conceituação do Diego	21
Tabela 3 – Conceituação do Zack	22
Tabela 4 – Conceituação do Kronos	23

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>2</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>16</b>
2.1	ETAPA 1: CONCEITUAÇÃO.....	17
2.2	ETAPA 2: VISUALIZAÇÃO.....	18
2.3	ETAPA 3: DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES.....	18
<b>3</b>	<b>DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>19</b>
3.1	CONCEITUAÇÃO.....	19
<b>3.1.1</b>	<b>Conceituação do Mundo.....</b>	<b>19</b>
<b>3.1.2</b>	<b>Sinopse.....</b>	<b>19</b>
<b>3.1.3</b>	<b>Mapa Mental e Conceituação dos Personagens.....</b>	<b>20</b>
3.1.3.1	Diego.....	20
3.1.3.2	Zack.....	22
3.1.3.3	Kronos.....	23
3.2	VISUALIZAÇÃO.....	24
<b>3.2.1</b>	<b>Diego.....</b>	<b>24</b>
<b>3.2.1.1</b>	<b>Moodboard.....</b>	<b>24</b>
<b>3.2.1.2</b>	<b>Rascunhos e Desenhos de Silhuetas.....</b>	<b>25</b>
<b>3.2.1.3</b>	<b>Refinamento e Estudo Cromático.....</b>	<b>28</b>
<b>3.2.2</b>	<b>Zack.....</b>	<b>31</b>
3.2.2.1	Moodboard.....	31
3.2.2.2	Rascunhos e Desenhos de Silhuetas.....	31
3.2.2.3	Refinamento e Estudo Cromático.....	33
<b>3.2.3</b>	<b>Kronos.....</b>	<b>36</b>
3.2.3.1	Moodboard.....	36
3.2.3.2	Rascunhos e Desenhos de Silhuetas.....	37
3.2.3.3	Refinamento e Estudo Cromático.....	39
<b>4</b>	<b>DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES.....</b>	<b>44</b>
4.1	Diego.....	44
4.2	Zack.....	45
4.3	Kronos.....	47
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>49</b>



## 1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de um *Concept Art* é um processo complexo e criativo que se assemelha à metodologia aplicada no design industrial, conforme discutido por Guilherme Rodrigues (2015). Ambos envolvem a formulação de ideias que se concretizam em um projeto visual. Nesse sentido, o uso de uma metodologia clara e estruturada é essencial para maximizar a eficiência e garantir que os elementos visuais reflitam de forma coerente a personalidade e a bagagem emocional dos personagens criados. Ao seguir uma sequência de etapas organizadas, é possível criar um mapa conceitual que guie todo o processo de design, alinhando os aspectos visuais com os elementos narrativos.

Esse projeto tem como finalidade seguir uma metodologia adotada e inspirada nos estudos práticos do mercado de *Concept Art* e nas experiências dos alunos do professor Ricardo de Cunha Lima, doutor em Design pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UERJ) e docente na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). A metodologia utilizada divide o desenvolvimento em três etapas: conceituação, visualização e detalhamento e especificações. A primeira fase foca na criação do conceito geral do mundo e dos personagens, enquanto a segunda etapa explora as ideias visuais por meio de rascunhos, moodboards e refinamentos. Por fim, a última fase é dedicada ao acréscimo de detalhes e especificações do *Concept Art*, onde é apresentado o resultado final de todo o projeto e seguir com suas conclusões finais.

A criação de uma narrativa favorece o desenvolvimento de um personagem mais profundo e crível, com a possibilidade de uma melhor definição de emoções, comportamentos e do seu visual. No mundo da ilustração e do design de personagens esse método agrega um maior valor artístico e crítico, trazendo para o *concept art* também o papel de um contador de histórias. Este trabalho se justifica pela crescente demanda de produções criativas visuais que combinam estética com narrativa, principalmente no mercado de criação de jogos, animações e comics, tanto físicos como digitais. Por isso, procura servir como inspiração para outros artistas que querem trabalhar na área e buscam entender melhor ou se aprofundar em outros métodos de criação de *Concept Art*.

O **objetivo geral** deste memorial descritivo é criar três *concept art* com a utilização de um método focado em primeiramente criar um conceito e uma narrativa da história, facilitando o processo de criação do *Concept Art* e no melhor entendimento da essência dos personagens. Como **objetivos específicos** temos:

- a) Propor a narrativa autoral 'O Relógio do Tempo e o Mundo Congelado' como base para a criação dos personagens.
- b) Utilizar arquétipos e motivações para caracterizar os personagens conforme a narrativa.
- c) Desenvolver o *concept art* de três personagens autorais de acordo com a metodologia apresentada.

Vale adicionar que todos os rascunhos e desenhos feitos nesse projeto foram criados por meio de sketchbooks e o software CLIP STUDIO PAINT, comumente utilizado por ilustradores e animadores no mercado de trabalho.

## 2 METODOLOGIA

A Metodologia deste projeto baseia-se na elaboração de uma narrativa como ferramenta para a criação de *Concept Arts* e é dividida em três etapas principais: **Conceituação, Visualização e Detalhamento e Especificações**. Como mencionado anteriormente essa metodologia foi executada e refinada pelos alunos Guilherme Rodrigues (2015) e Natália Macêdo Ribeiro (2021) do Profº Ricardo de Cunha Lima, doutor em Design pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UERJ) e docente na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e será a mesma a ser aplicada neste projeto. Para melhor entendimento visual de cada uma das etapas primeiramente foi criada uma tabela para resumir o que será feito em cada uma delas e a seguir será explicado como serão executadas. (Tabela 1)

**Tabela 1 - Metodologia para personagens de “O relógio do Tempo e o Mundo Congelado”**

<b>Resumo da metodologia dos Personagens de: O Relógio do Tempo e O Mundo Congelado</b>
<p><b>Etapa 1: Conceituação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conceituação do Mundo</li> <li>● Conceituação dos Personagens</li> <li>● Mapa Mental</li> </ul>
<p><b>Etapa 2: Visualização</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Moodboard</li> <li>● Rascunhos e Desenhos de Silhuetas</li> <li>● Refinamento</li> <li>● Estudo Cromático</li> </ul>
<p><b>Etapa 3: Detalhamento e Especificações</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Apresentação do resultado final do <i>Concept Art</i></li> </ul>

Fonte: Autoria Própria (2025)

## 2.1 CONCEITUAÇÃO

A primeira etapa é dedicada à **conceituação do mundo** e dos personagens. A criação de uma sinopse é essencial para tratar do primeiro ato da história. Em seguida inicia-se a **conceituação do personagem** que fundamenta-se em ditar seus arquétipos, características físicas previamente, características arquetípicas e motivações, assim podemos encaminhar para a criação de um mapa mental. O **mapa mental** consiste na reunião e organização de informações dadas na sua conceituação, a fim de facilitar a busca de informações sobre os personagens nas próximas etapas.

Uma fundamental forma de categorização de personagens nesse projeto que será aplicado na etapa conceituação será a utilização dos arquétipos. Desenvolvidos pelo psiquiatra e psicoterapeuta suíço Carl Gustav Jung (1875 - 1961), os arquétipos são maneiras de apresentar padrões ou modelos universais de comportamento de determinados personagens. Eles procuram poder categorizar como determinados personagens se comportam em certos enredos, não necessariamente sendo exclusivos de apenas um em específico. Christopher Vogler com o seu livro “A Jornada do Escritor” (2015) criado como um manual para roteiristas, apresentou os arquétipos mais citados e utilizados, sendo eles: Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra e o Pícaro.

Além desses sete anteriormente citados, em 2003 com as psicólogas Margaret Mark e Carol Pearson (2003) e o seu livro “O Herói e o Fora da Lei: Como Construir Marcas Extraordinárias Usando o Poder dos Arquétipos” surgiram mais doze arquétipos que eram comumente também utilizados em projetos de marketing. Nele elas explicam como grandes marcas utilizavam os arquétipos como ferramenta narrativa e storytelling com o intuito de se aproximar do público alvo. Dentre eles estão: O Amante, O Mago, O Fora da Lei, O Explorador, O Sábio, Os Inocentes, O Criador, O Governante, O Cuidador e O Cara Comum. Porém, para esse projeto não será necessário se adentrar às complexidades e as especificações de cada arquétipo, mas é interessante ter em mente a sua existência e de como eles irão influenciar na criação da personalidade de cada um dos personagens.

## 2.2 VISUALIZAÇÃO

A próxima etapa do processo é a criação do **Moodboard**, que consiste na elaboração de um quadro com um conjunto de imagens que definem a essência dos personagens, podendo ser feito com fotos, desenhos, paletas de cores, dentre outros elementos. Em seguida, inicia-se a fase de **Rascunhos e Desenhos de Silhuetas**, sendo esta a primeira etapa prática, onde começa a idealização visual do personagem a partir de desenhos de silhuetas e rascunhos. Após isso, realiza-se o **Refinamento**, com a escolha de rascunhos e desenhos de silhuetas que melhor se encaixam para serem aprimorados, seguindo com um teste de variações de vestimentas e detalhes extras no personagem. Por fim, é feito o **Estudo Cromático**, que consiste em uma série de testes de paletas cromáticas diferentes em busca da que mais se adequa ao personagem.

## 2.3 DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES

Nesta etapa é apresentado o resultado final do Concept Art, acompanhado da explicação sobre o que mais foi adicionado após a escolha da paleta cromática do personagem, incluindo a inserção de luz e sombra ou a adição de mais detalhes no vestuário.

### **3 DESENVOLVIMENTO**

#### **3.1 CONCEITUAÇÃO**

##### **3.1.1 Conceituação do Mundo**

A história de *O Relógio do Tempo e o Mundo Congelado* se passa nas primeiras duas décadas do século XXI, em um mundo onde magia e seres divinos existem e estão presentes na sociedade humana. Ela conta a história do jovem Diego e de sua batalha para conseguir se manter vivo, fugindo da ira do deus do Tempo, Kronos, enquanto busca por seu pai, que desapareceu logo após o seu nascimento.

##### **3.1.2 Sinopse**

Diego cresceu lidando com o vazio de nunca ter crescido com o seu pai, Zack, um arqueólogo grego que desapareceu misteriosamente quando Diego ainda era recém-nascido, nunca superando isso. Aos 12 anos de idade, em um momento de angústia, Diego presencia algo extraordinário: o tempo pára subitamente e um ser sobrenatural, Kronos, o deus do tempo, surge diante dele. Kronos então faz uma oferta tentadora ao garoto, a chance de poder encontrar o seu pai.

No entanto, por milênios, Kronos têm feito ofertas atraentes que se revelam armadilhas terríveis. No início dos tempos, Kronos, foi aprisionado no tártaro pelo deus do Olimpo. Mas uma mera mortal, Vanessa, foi capaz de libertá-lo de uma agonia interminável. Tal ato de generosidade conquistou o coração do deus impiedoso e ele se apaixonou por uma mortal. Mas para poder ter sua amada ao seu lado, ela precisaria ser imortal. Por isso, ele se viu obrigado a coletar o tempo de vida de outros humanos para que a amada continuasse viva. Vanessa, alheia às artimanhas de Kronos, acredita que o deus a havia transformado em uma imortal, algo que está fora de seus poderes. No entanto, Kronos só consegue realizar seus planos se cada mortal entregar voluntariamente o tempo valioso de suas vidas para ele.

E foi através de uma dessas armadilhas que o pai de Diego desapareceu. Quando era recém nascido, brevemente os pais perceberam que a criança teria pouco tempo de vida, por causa de uma doença congênita. O pai de Diego entrou em uma

depressão profunda e em um momento de desespero procurou a única forma de salvar o filho que conhecia. Ele lembrou de uma lenda que havia aprendido ao visitar uma vila grega da sua infância, nessa história o deus do tempo concedia desejos aos mortais mediante sacrifício. Usando seus conhecimentos de arqueologia, Zack recuperou os procedimentos de um antigo ritual e convocou a divindade. Diante de Kronos, Zack pediu para que seu filho vivesse. Segundo o deus, para isso, ele teria que entregar o tempo de vida da sua alma para o seu filho e passar a existir preso em um limbo, criado por Kronos, onde outras vítimas do deus vivem presas eternamente.

No entanto, dessa vez, Kronos não foi capaz de possuir o tempo de vida de Zack como desejava, o pacto o obrigou a realmente entregar o tempo de Zack para seu filho recém nascido. Por isso, como isso nunca aconteceu antes, o deus jurou que um dia conseguiria capturar o tempo de vida do jovem Diego.

Um pouco mais de uma década se passou e Kronos então aproveitou o momento de fragilidade e angústia do jovem Diego surgindo diante dele. Acreditando que aquele seria o momento perfeito para conseguir recuperar o tempo perdido que escorreu de suas mãos. Kronos diz ser capaz de fazer o garoto se encontrar com o pai se ele aceitasse um acordo com ele. Diego, prestes a aceitar, é interrompido por um grupo de crianças misteriosas que surgem para impedi-lo.

Essas crianças eram vítimas do acordo com Kronos que de alguma forma conseguiram fugir da prisão do deus mas que ainda precisavam lidar com o seu tempo roubado e seus destinos alterados. Elas foram adultas que, ao serem levadas para a prisão, viram seus corpos voltarem no tempo. Rapidamente sendo arrastado para um portal, Diego se vê numa mágica e estranha aventura em busca de voltar para casa e, se ainda possível, se encontrar com seu tão admirado pai.

### **3.1.3 Mapa Mental e Conceituação dos Personagens**

#### **3.1.3.1 Diego**

Temos como arquétipos principais Herói e Cara Comum. Herói pois ele será o guia de toda a história e passará por desafios que terá que superar no decorrer da trama e Cara Comum por ser um personagem relacionável e reconhecível na vida cotidiana. Adentrando mais no interior do personagem, temos como característica arquetípicas o seu pessimismo e sua melancolia, principalmente por causa da ausência de seu pai durante toda sua vida. Sem saber ao certo o que aconteceu e o por quê dele ter desaparecido, Diego teve uma infância triste e complicada. Desde novo esperava um dia encontrar seu pai, porém com o passar dos anos aos poucos foi se perdendo as esperanças. Com base nisso foi feita uma tabela a fim de organizar melhor suas informações de conceituação (Tabela 1).

**Tabela 2 – Conceituação do Diego**

<b>Personagem</b>	<b>Características Físicas</b>	<b>Arquétipo</b>	<b>Características Arquetípicas</b>	<b>Motivações</b>
Diego (filho)	Garoto na pré adolescência Cabelo castanho curto	Herói; Cara comum	Protagonista. Melancólico, Pessimista	Sempre quis crescer ao lado do seu pai e conhecer ele.

Fonte: Autora (2025).

Nessa etapa foram pré ditadas certas características físicas imaginadas antes mesmo do início da etapa de desenvolvimento, vale salientar que há grandes possibilidades delas serem modificadas com o decorrer do processo. Seguindo a tabela foi feito um mapa mental para poder organizar melhor as informações e também foram adicionados mais itens que poderiam ou não ser aplicados ao personagem mas serviria de uma base para sua criação (Figura 1).

Figura 1 – Mapa Mental do Diego



Fonte: Autora (2025).

### 3.1.3.2 Zack

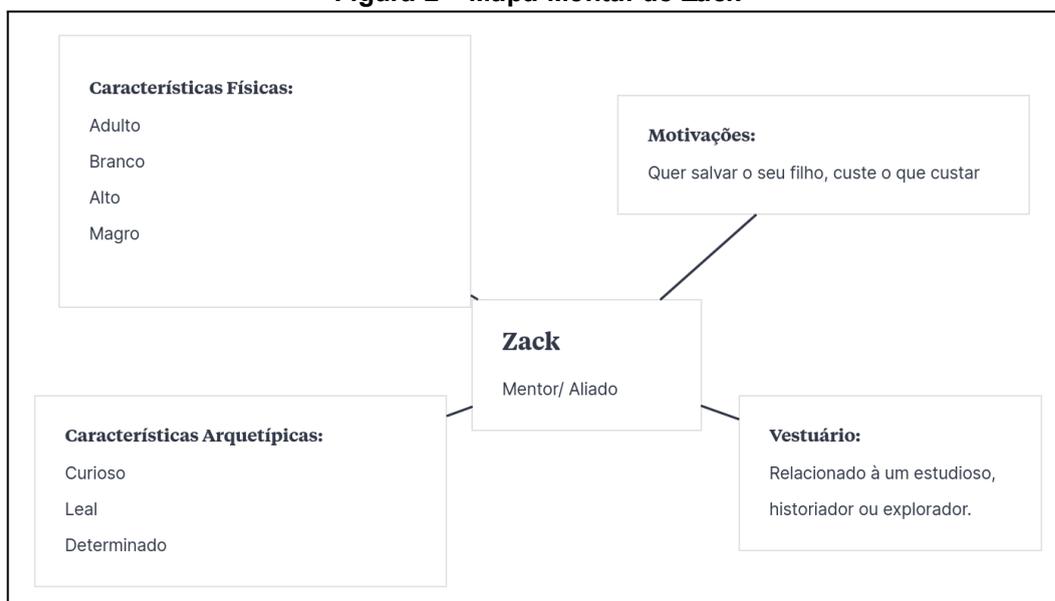
Conhecido como um excelente profissional em sua área, tem como arquétipos principais Mentor e Aliado. Mesmo desaparecendo no início da narrativa, terá uma grande participação no desenvolvimento de Diego no decorrer de sua história. Por essa razão a escolha de tais arquétipos que indicam alguém que passará informações úteis e estará presente em seu desenvolvimento. Dentre todos os personagens criados nesse projeto, Zack pretende ser o que se tornará o mais caloroso e acolhedor, principalmente por ser um personagem que sacrificou a própria vida a favor de seu filho. Assim, foi feita uma tabela de conceituação (Tabela 2) seguindo de um mapa mental (Figura 2) do personagem para facilitar no processo de criação visual.

Tabela 3 – Conceituação de Zack

Personagem	Características Físicas	Arquétipo	Características Arquetípicas	Motivações
Zack ( pai)	Adulto, alto e magro	Mentor; Aliado	Leal, Curioso, determinado	Quer salvar o seu filho, custe o que custar.

Fonte: Autora (2025).

Figura 2 – Mapa Mental do Zack



Fonte: Autora (2025).

### 3.1.3.3 Kronos

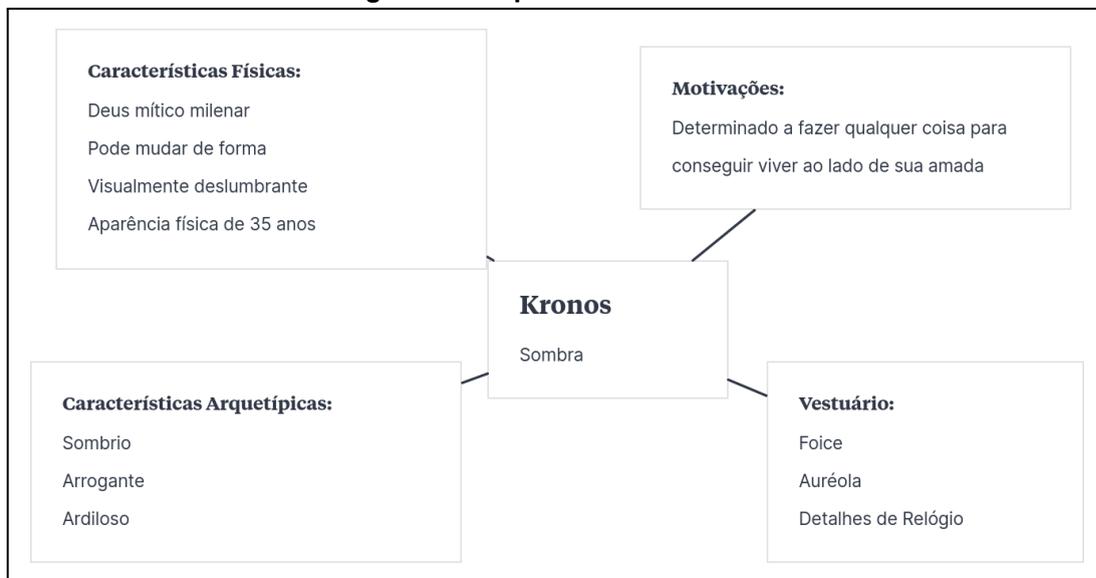
Baseado no titã Cronos da mitologia grega, o personagem Kronos apresentado possui diversas modificações em sua história, aparência física e motivações. Assim como Cronos na mitologia, Kronos também foi aprisionado no Tártaro e condenado à prisão eterna. No entanto, após centenas de anos, foi salvo por uma misteriosa humana por quem se apaixonou perdidamente. Por ser um deus e ela uma mortal, o amor entre os dois estava fadado a ser destruído pelo tempo. No entanto, como deus do tempo, Kronos possuía as habilidades necessárias para perpetuar esse amor. Para manter sua amada viva, tornou-se necessário roubar o tempo de vida de outros mortais. Como a Sombra dessa história, o antagonista, ele é artiloso e arrogante, utilizando de artimanhas para enganar humanos e roubar seu tempo vital.

Tabela 4 – Conceituação de Kronos

Personagem	Características Físicas	Arquétipo	Características Arquetípicas	Motivações
Kronos (deus do tempo)	Ser mítico, elegante	Sombra;	Sombrio, Arrogante Artiloso	Determinado a fazer qualquer coisa para conseguir viver ao lado de sua amada.

Fonte: Autora (2025).

**Figura 3 – Mapa Mental do Kronos**



Fonte: Autora (2025).

## 3.2 VISUALIZAÇÃO

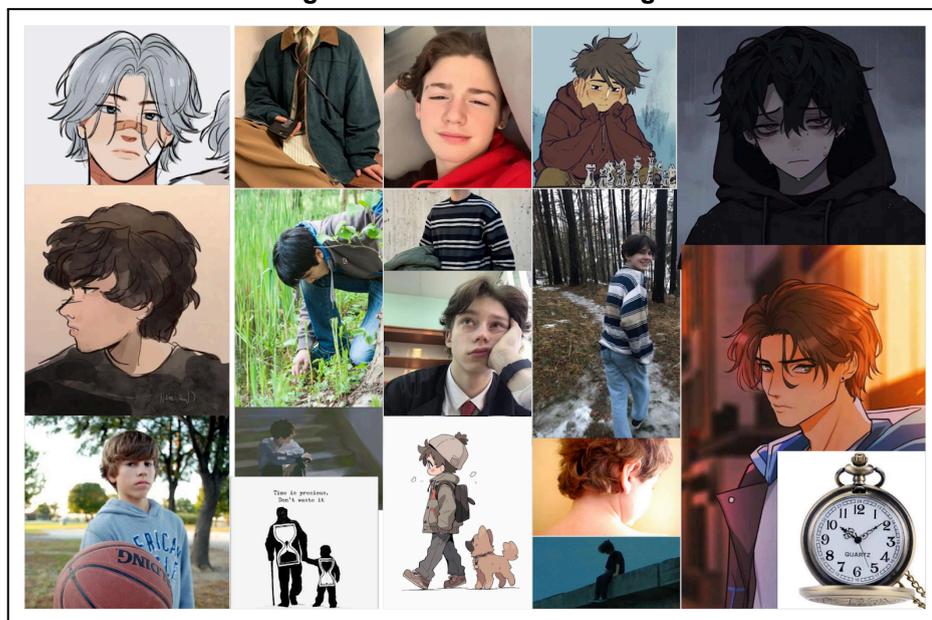
Com os mapas mentais concluídos, inicia-se a etapa de desenvolvimento visual. Essa fase será dividida em três partes, sendo cada uma delas direcionada a um personagem distinto. Em suas respectivas seções, serão apresentados os rascunhos, refinamentos, testes de cores e a explicação de todo o procedimento realizado para a obtenção dos resultados deste projeto.

### 3.2.1 Diego

#### 3.2.1.1 Moodboard

Para dar início ao procedimento de criação visual do protagonista, foi elaborado um *Moodboard*, o qual, neste projeto, tem como objetivo representar visualmente o personagem, evidenciando a essência que se busca transmitir. Seguindo o mapa mental, previamente estipulado para ele, foram realizadas pesquisas e coletas de imagens que pudessem sintetizar sua imagem. (Figura 4)

**Figura 4 –Moodboard do Diego**



Fonte: Autoria própria (2025).

Por tratar-se de um garoto pré-adolescente, melancólico e que, de certa forma, se sente sozinho no mundo, foi criada uma composição que pudesse transmitir essa imagem de um personagem solitário, introspectivo e cabisbaixo. Além disso, foram incluídas algumas referências visuais que contribuem para a definição de estilos de vestimentas.

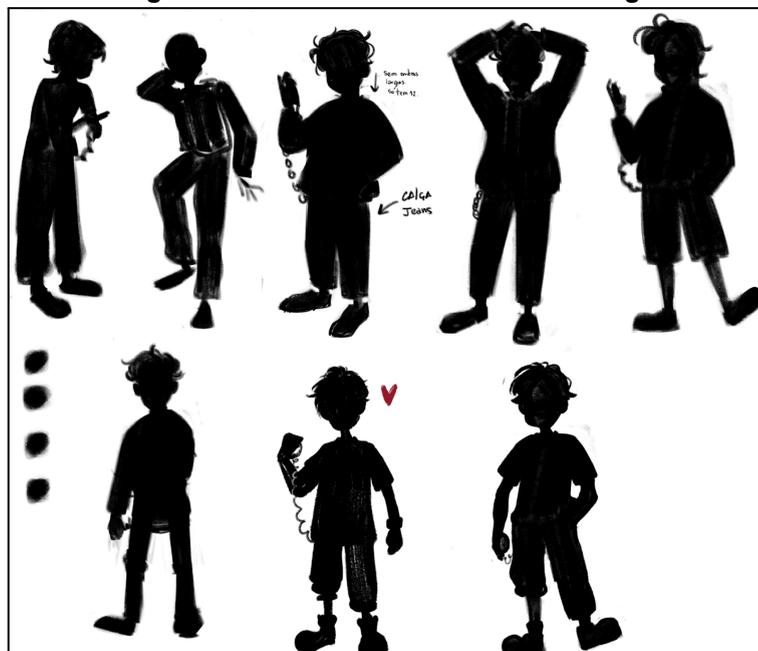
### 3.2.1.2 Rascunhos e Desenhos de Silhuetas

Foi na etapa de silhuetas e rascunhos que, por um longo período, observaram-se discrepâncias entre a imagem idealizada para o personagem e aquilo que estava sendo efetivamente criado. Os primeiros resultados apresentaram-se como desenhos genéricos de um personagem jovem, resultando em esboços que não condizem com o Diego melancólico e pessimista que se buscava desenvolver (Figuras 5 e 6).

Em razão de suas expressões, poses e personalidade não corresponderem ao que havia sido imaginado, tornou-se necessária uma pausa e uma retomada mais profunda sobre o personagem, com o objetivo de compreender melhor quais traços e modificações seriam fundamentais para alcançar o propósito principal deste processo.

Nesse contexto, o mapa mental e a conceituação do personagem provaram-se elementos de grande relevância. Além disso, foram realizadas buscas por mais referências que ajudaram a enriquecer mais a imagem do personagem, não necessariamente como um segundo moodboard, mas como um auxílio no processo criativo (Figura 7 )

Figura 5 – Desenho de Silhuetas do Diego



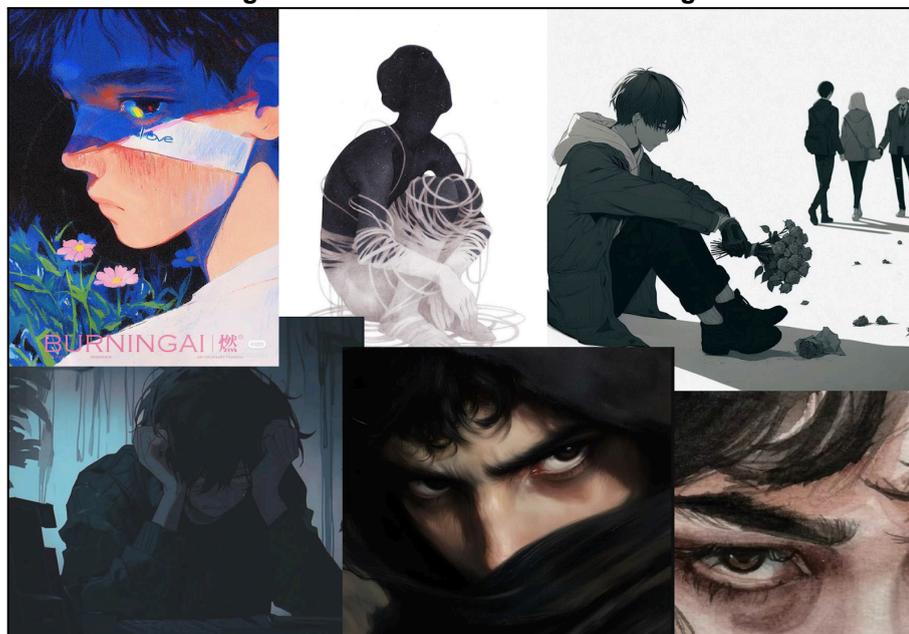
Fonte: Autoria própria (2025)

Figura 6 – Primeiros rascunhos do Diego



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 7 – Referências extras do Diego



Fonte: Pinterest (2025).

A partir dessa mudança, deu-se início a um novo processo de rascunhos com um foco mais acentuado na forma como Diego se expressa corporalmente, assim como nas suas expressões faciais. Por se tratar de um personagem melancólico, os estudos iniciais exploraram poses mais abertas, até que se optou por apresentá-lo acorçado, com uma expressão triste, uma escolha que visa evidenciar sua tristeza, ao esconder o próprio corpo, transmitindo a sensação de que vive em seu próprio mundo, de forma introspectiva e recolhida. (Figura 8).

Durante todo o processo, foi constantemente incluído um relógio de bolso no visual do personagem, que inicialmente funcionaria como um item simbólico de ligação entre ele e o pai. Contudo, esse elemento foi posteriormente descartado, por não se adequar à narrativa desenvolvida e por estar relacionado ao enredo futuro de outro personagem. Isso foi substituído por detalhes como a franja dele que seria parecida com a de seu pai, para criar essa ligação mais genética.

**Figura 8 – Novos rascunhos do Diego**



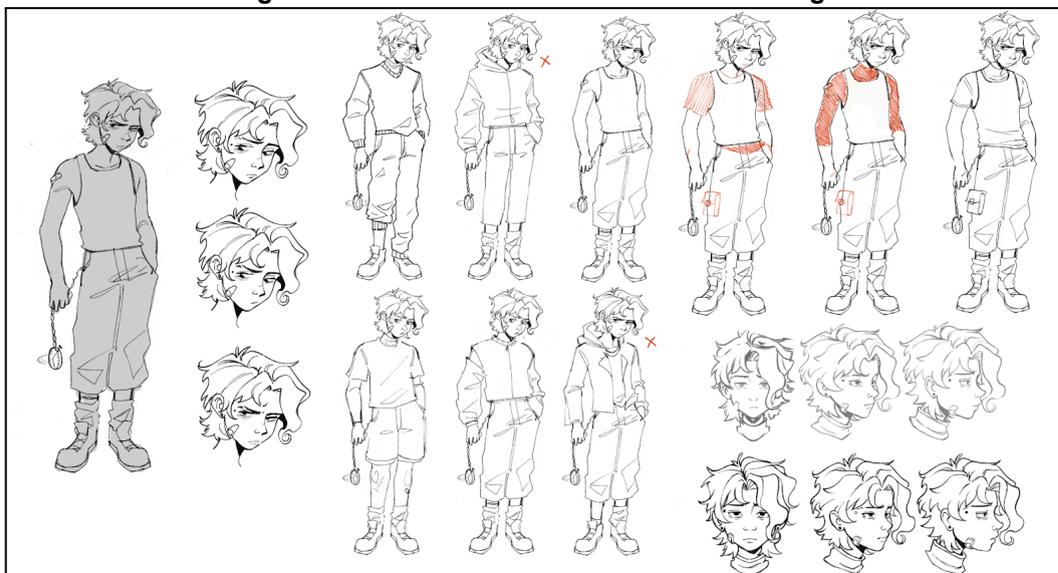
Fonte: Autoria própria (2025).

### 3.2.1.3 Refinamento e Estudos cromáticos

Apesar da pose escolhida para o personagem já ter sido definida, testes com o estilo de vestimenta de Diego também foram realizados em outra pose. Sendo a história ambientada nas primeiras duas décadas do século XXI, os trajes selecionados para representá-lo foram inspirados em roupas comuns de um pré-adolescente desse período, como calças largas, casacos, camisetas e sapatos (Figura 9). Após diversas combinações, definiu-se um conjunto menos pesado e carregado, composto por uma blusa com uma regata por cima, calça larga e tênis.

Depois, foram adicionados curativos e cicatrizes em seu corpo pois o mesmo entrava em muitas brigas na escola, passando essa imagem de um garoto que certas vezes externava seus problemas internos também de forma violenta e física.

**Figura 9 – Refinamento dos rascunhos do Diego**



Fonte: A autoria própria (2025).

**Figura 10 – Refinamento da pose final do Diego**



Fonte: A autoria própria (2025).

Prosseguindo para a etapa do estudo cromático. Com a aplicação da psicologia das cores, foram escolhidas paletas de tons frios, a fim de expressar os sentimentos negativos e tristes associados ao herói.

Segundo a psicologia das cores, o azul é uma cor frequentemente associada à tristeza, por essa razão foi uma das principais escolhas, juntamente com cores análogas, como o verde e o roxo. Após a realização de diversos testes, optou-se pela

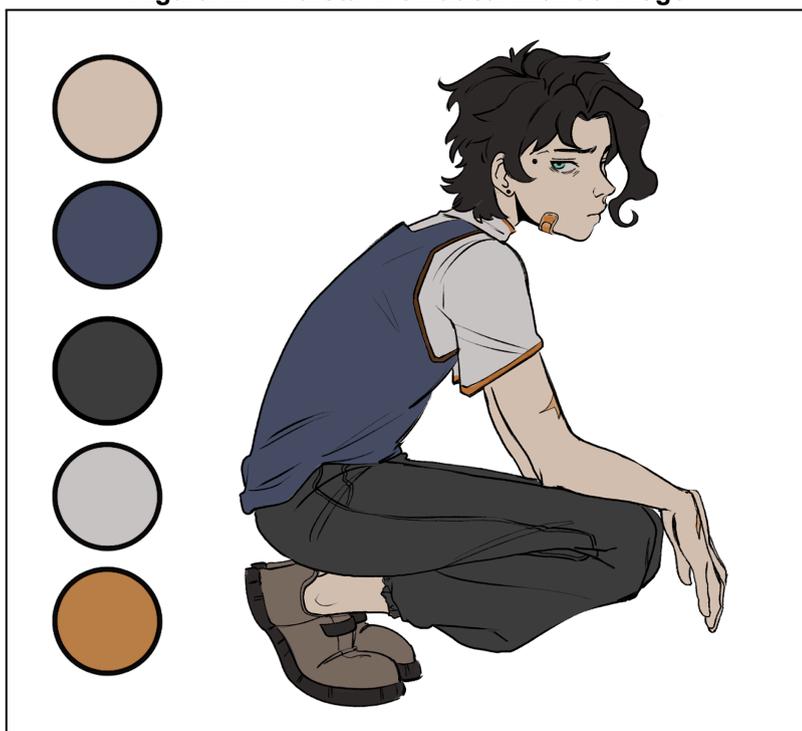
proposta em que a cor azul se apresentava de maneira mais predominante na distribuição das cores (Figura 12).

**Figura 11 – Estudos Cromáticos do Diego**



Fonte: Autoria própria (2025).

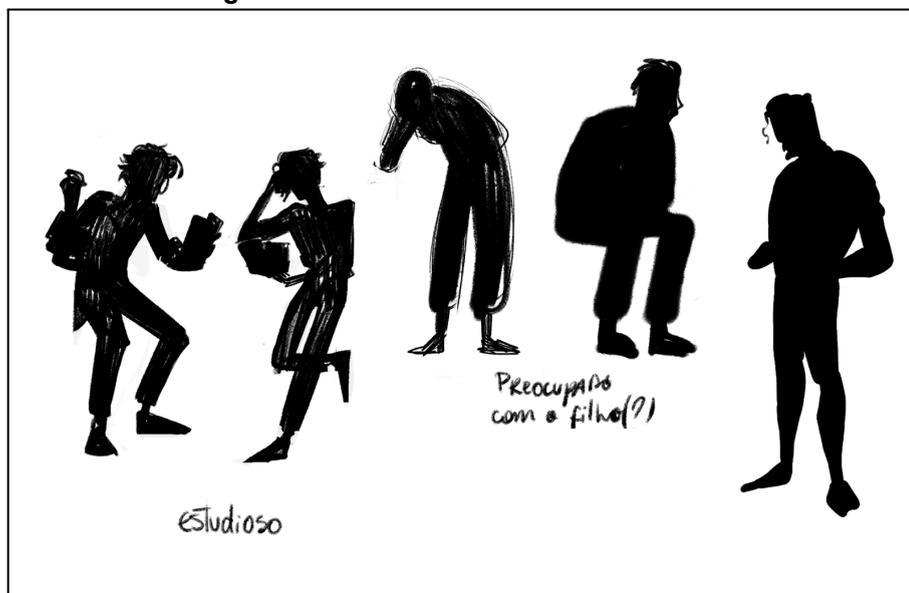
**Figura 12 – Paleta Cromática final do Diego**



Fonte: Autoria própria (2025).

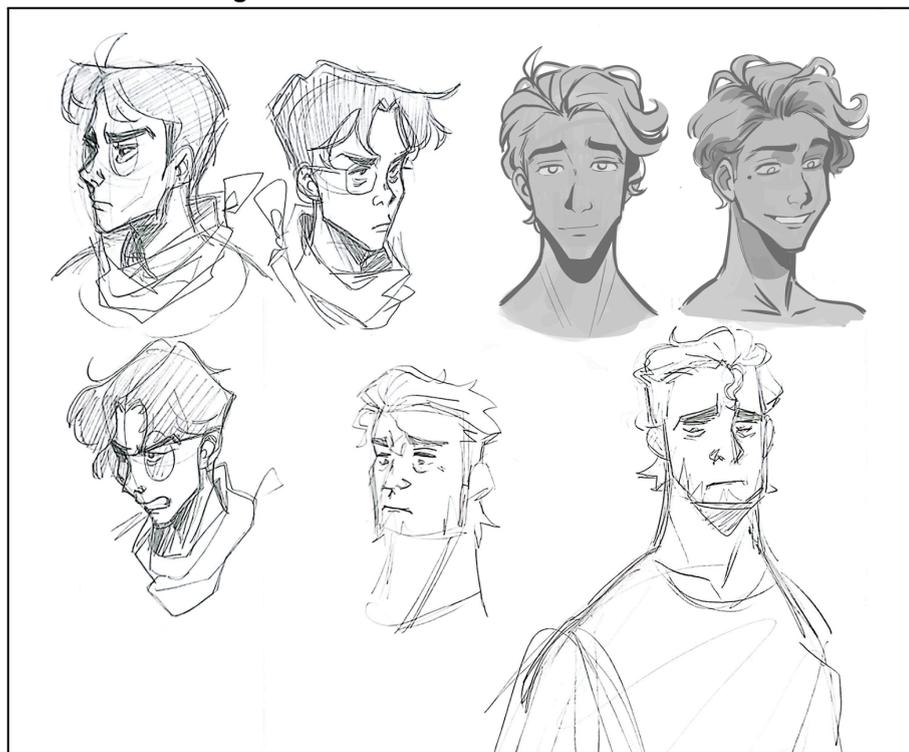


Figura 14 – Desenho de Silhuetas do Zack



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 15 – Primeiros rascunhos do Zack



Fonte: Autoria própria (2025).

### 3.2.2.3 Refinamento e Estudos cromáticos

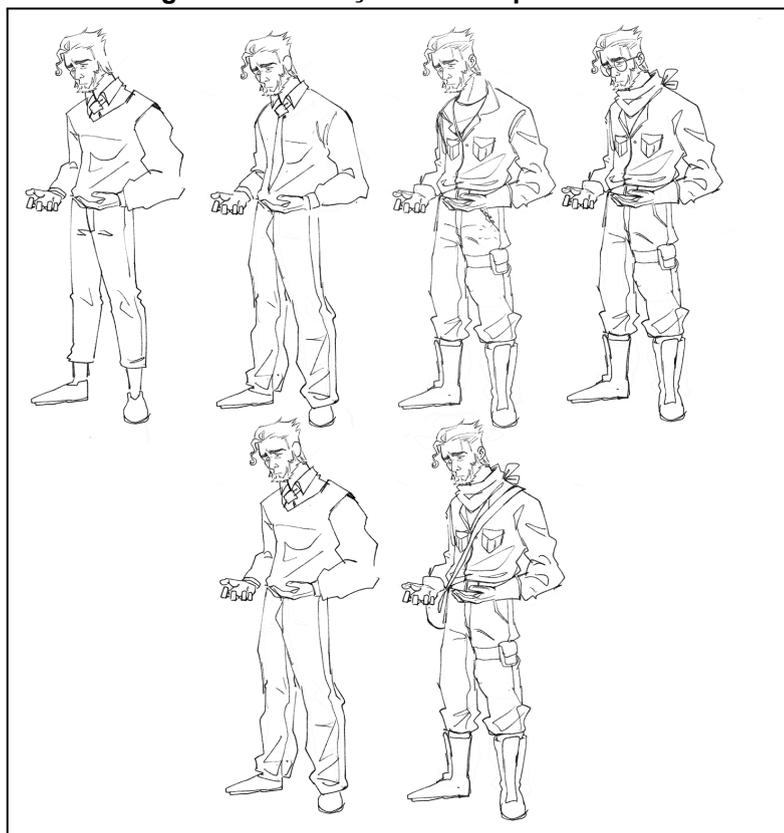
Nos primeiros rascunhos da versão final, o personagem possuía um corpo mais magro e frágil, mas essa ideia foi abandonada em favor de um corpo mais robusto, que transmitisse uma maior sensação de proteção. Essa escolha, no entanto, também carrega um contraste simbólico: apesar de sua aparência forte, ele não sobrevive, reforçando ainda mais o impacto de seu sacrifício.

**Figura 16 – Refinamento do físico do Zack**

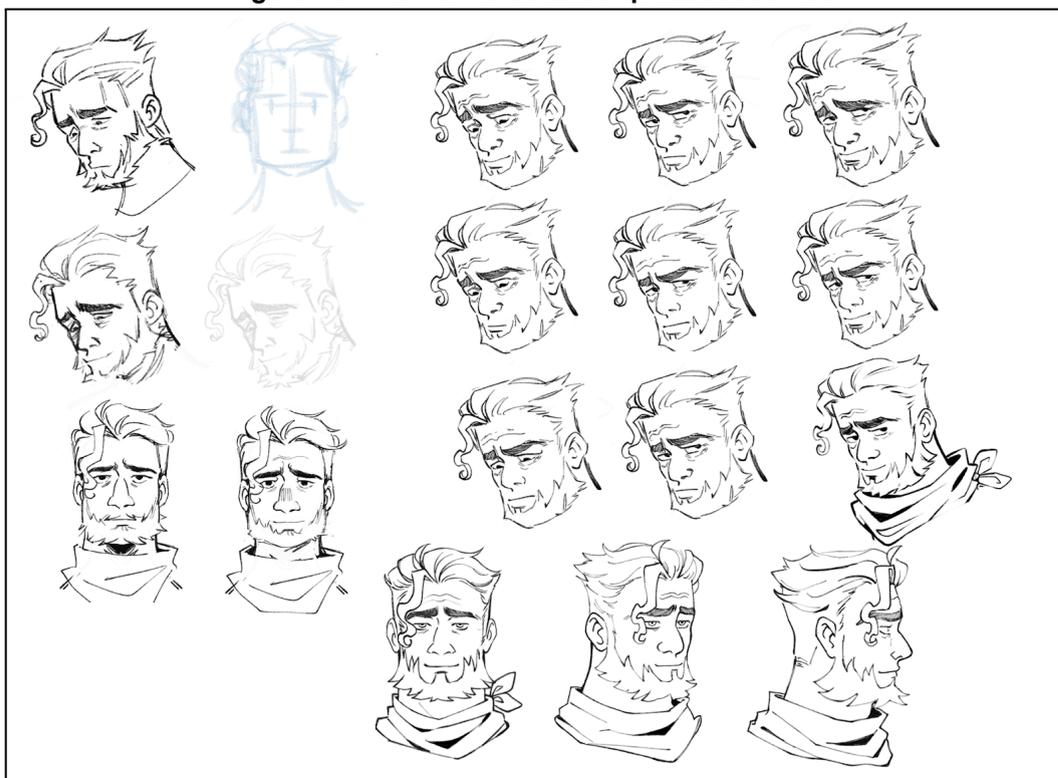


Fonte: Autoria própria (2025).

Foram testadas vários tipos de roupas, mas a principal escolhida foi a de arqueólogo explorador, com o objetivo de reforçar visualmente sua profissão e o fato de que foi por meio dos conhecimentos trazidos por ela e pela sua paixão por esse mundo da arqueologia que ele conseguiu salvar o filho (Figura 17). Expressões cabisbaixas, por exemplo, também não se mostraram adequadas, pois não se alinhavam com a proposta do personagem. Por isso, diversos rascunhos foram realizados até se encontrar uma expressão mais acolhedora, que não transmitisse tristeza ou ansiedade. (Figura 18).

**Figura 17 – Variações das roupas do Zack**

Fonte: Autoria própria (2025).

**Figura 18 – Refinamento das expressões do Zack**

Fonte: Autoria própria (2025).

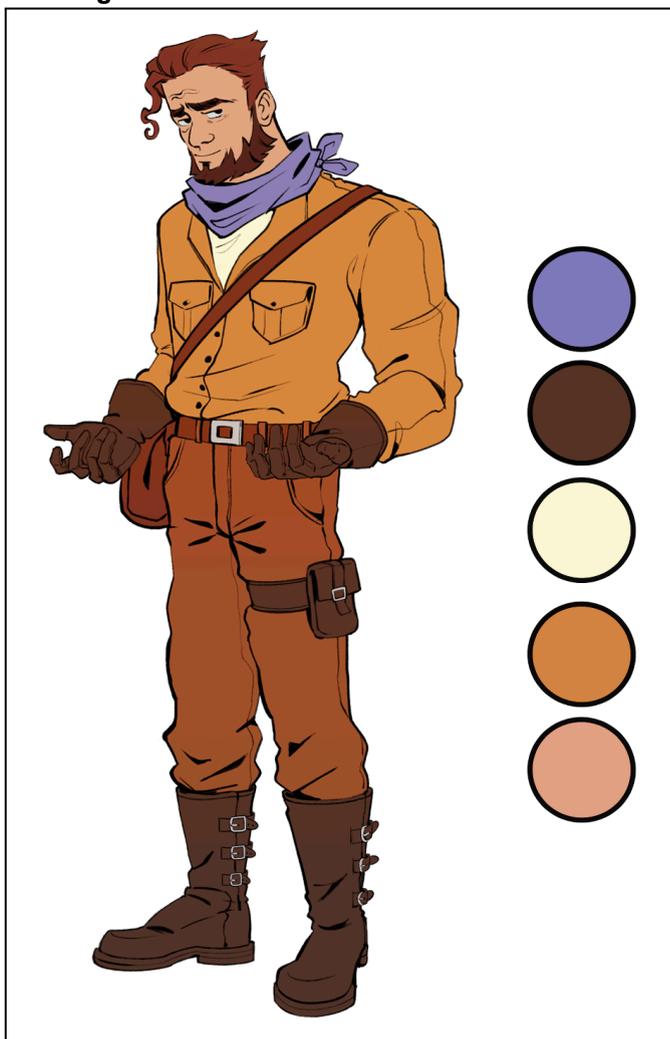
Na fase de Estudos Cromático, inicialmente pensou-se em cores análogas como azul e verde, sendo o verde escolhido para representar a esperança que o personagem mantinha de salvar o filho e construir um novo amanhã ao lado da família. Como Zack já era um explorador antes mesmo do nascimento de Diego, o uso de cores que remetesse diretamente à criança acabaria por comprometer a singularidade do personagem. Por essa razão, por ser um personagem acolhedor, optou-se por cores mais quentes, capazes de transmitir essa sensação de maneira mais eficaz, além de serem cores que se assemelhavam mais ao estilo de roupas que profissionais de sua área utilizam (Figura 19 e 20).

**Figura 19 – Estudo Cromático do Zack**



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 20 – Paleta Cromática final do Zack

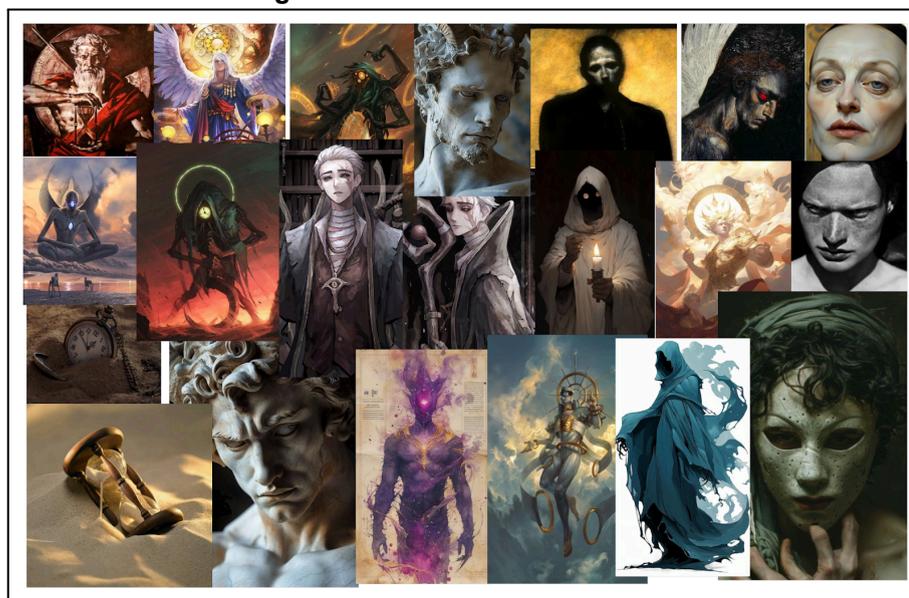


Fonte: Autoria própria (2025).

### 3.2.3 Kronos

#### 3.2.3.1 Moodboard

Por se tratar de um personagem inspirado em uma divindade da cosmogonia grega, a coleta de imagens para o moodboard abrangeu diversos estilos de interpretações para o titã do tempo. Foram consideradas tanto imagens mais clássicas, inspiradas em esculturas gregas, quanto representações mais modernas sobre como ele seria. Por Kronos representar a sombra dentro da narrativa, ele foi concebido como uma figura mais sóbria, também visando uma personalidade que apresenta traços ardilosos e enganadores.

**Figura 21 – Moodboard do Kronos**

Fonte: Pinterest (2025).

### 3.2.3.2 Rascunhos e Desenhos de Silhuetas

O objetivo era criar um personagem que transmitisse elegância e mistério. Por isso, durante o processo de desenvolvimento visual do Kronos, foram feitos vários esboços, indo desde uma aparência mais divina e mitológica até um personagem com traços mais humanos, mas sempre com um toque de sofisticação.

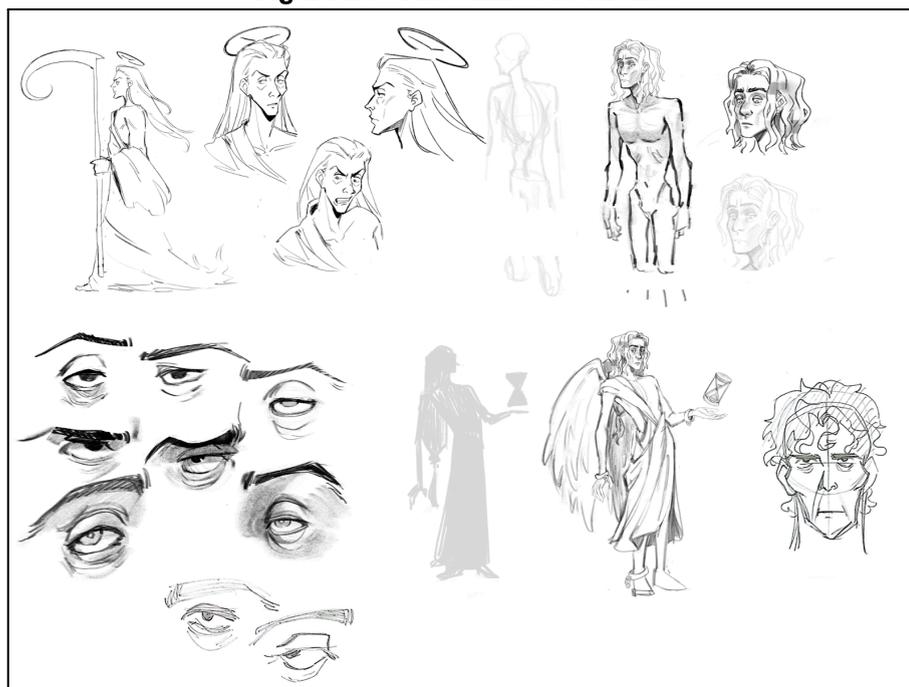
Ao longo do andamento dos esboços e rascunhos, houve um grande foco em uma aparência mítica, utilizando elementos simbólicos como a foice, tradicionalmente associada ao personagem, e representações temporais, como uma auréola simulando um relógio e a clássica ampulheta. Diferente das representações mais convencionais de Cronos, que o retratam como uma figura envelhecida e barbuda, o Kronos apresentado neste trabalho possui uma aparência mais jovem, justificada pelo seu desejo de manter essa forma ao permanecer ao lado de sua amada. Porém, também foram feitos rascunhos de uma forma mais envelhecida do mesmo. (Figura 22 e 23)

Figura 22 – Desenho de Silhuetas e rascunhos do Kronos



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 23 – Rascunhos do Kronos



Fonte: Autoria própria (2025)

### 3.2.3.3 Refinamento e Estudos cromáticos

A maioria dos rascunhos e estudos iniciais focaram na imagem de um deus grego com vestes clássicas como o chitão, peplo e mantas. No entanto, essa abordagem não transmitia a personalidade e singularidade que era desejada para o personagem. Além disso, pelo uso da foice, o personagem acabava, por vezes, remetendo mais ao deus do submundo, Hades, do que ao Titã do tempo.

**Figura 24 – Refinamento de rascunhos do Kronos**



Fonte: Autoria própria (2025)

À vista disso, novos estudos foram realizados, assim como a exploração de referências adicionais, seguindo o mesmo processo adotado no desenvolvimento do Diego, a fim de analisar novas ideias. Apoiando-se nessas novas pesquisas, surgiu uma interpretação mais satisfatória do personagem, em que ele se apresentaria às suas vítimas com aparência humana, mas ainda mantendo a aura de uma entidade temporal. Considerando que a trama se passa nas primeiras duas décadas do XXI, surgiu a ideia de caracterizar o personagem com roupas de inspiração vitoriana, estilo

do século XIX, para preservar a essência de um ser viajante do tempo, alguém que caminha entre o passado e o futuro (Figura 24).

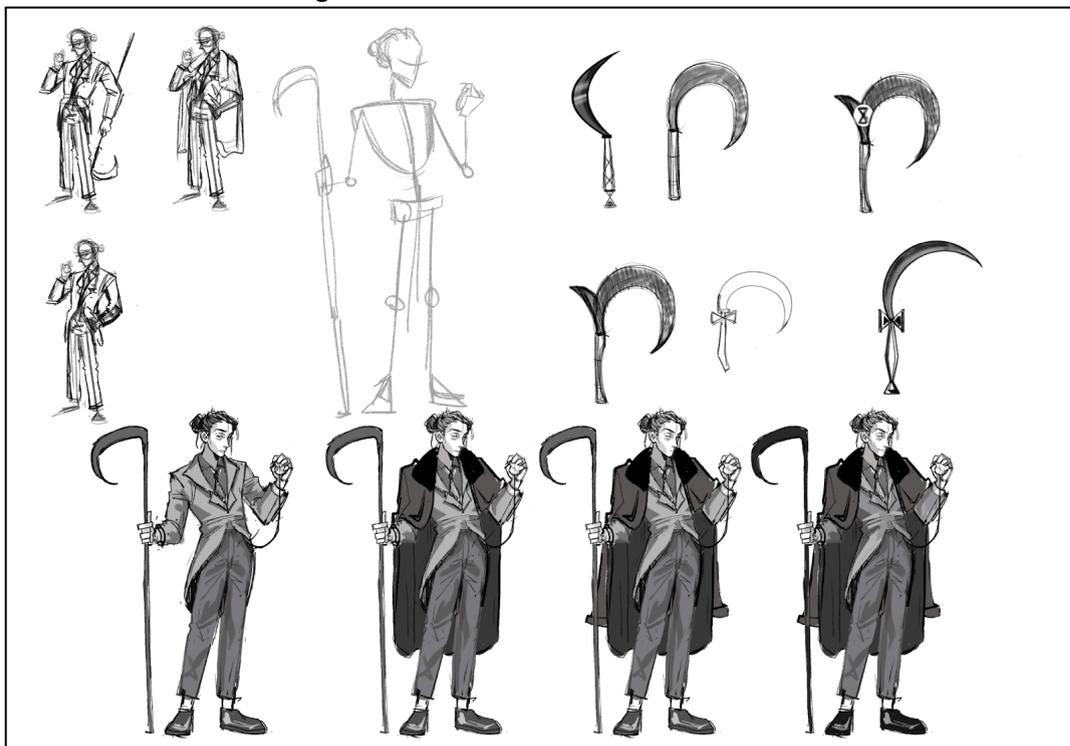
**Figura 25 – Referências extras do Kronos**



Fonte: Pinterest (2025)

Para evitar a associação direta com a imagem de um deus da morte, a lâmina da foice foi modificada, adotando um formato mais circular, menos reto e mais curvilíneo, semelhante às foices tradicionalmente utilizadas em atividades de cultivo. Embora o tempo possua uma forte relação simbólica com a morte, e o próprio Kronos detenha o poder de retirar o tempo de vida das pessoas para atingir seus objetivos, a intenção não é representar o personagem como um ceifador.

Foram criados rascunhos com foices de cabos longos e curtos, sendo o modelo com cabo longo o escolhido por também funcionar como um cajado para o personagem, o que se tornaria um item elegante. É também adicionado um relógio em suas mãos como símbolo direto do tempo e de como ele pode controlar a seu favor, se tornando também a sua arma principal. Para combinar o tema vitoriano o mesmo foi desenhado como um relógio de bolso, muito comum no século XIX (Figura 25 e 26).

**Figura 26 – Novos Rascunhos do Kronos**

Fonte: Autoria própria (2025)

**Figura 27 – Rascunhos finais do Kronos**

Fonte: Autoria própria (2025)

Com o rascunho finalizado iniciou-se a análise da vestimenta. Foram feitas quatro variações de roupas para Kronos onde o modelo do terno, do sobretudo e do casaco mudaria a cada rascunho. A ideia principal para a vestimenta de Kronos seria o conjunto que traria mais elegância sem a necessidade de ser tão extravagante. Por essa razão o primeiro desenho foi a escolha final por manter a simplicidade porém ainda com a imagem sofisticada no personagem.

**Figura 28 – Variações das Roupas do Kronos**



Fonte: Autoria própria (2025)

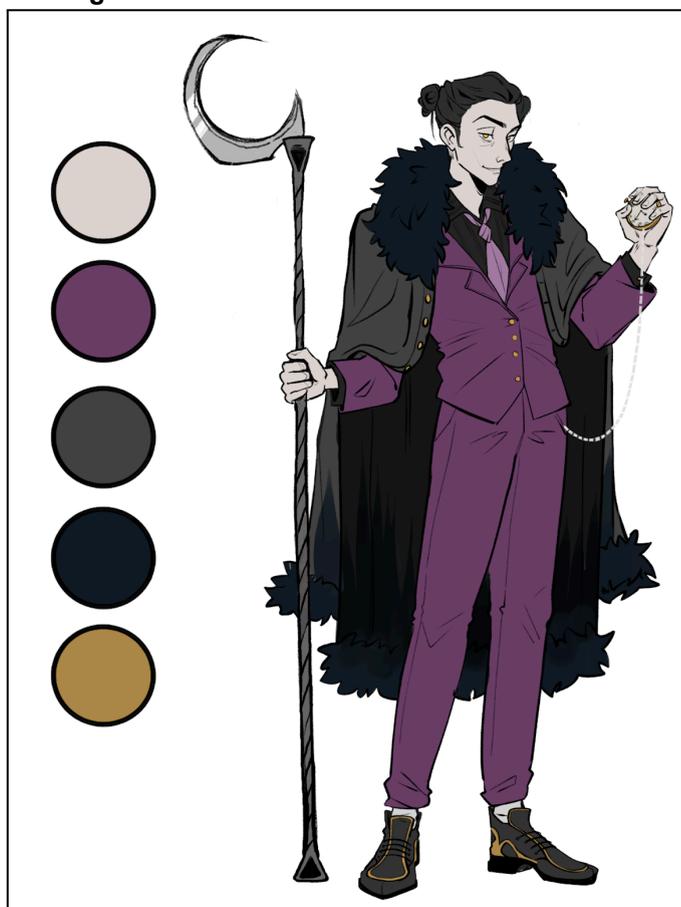
Cores escuras e menos saturadas, a princípio, dominaram as escolhas de paletas de cores do deus. A primeira intenção seria buscar transparecer uma certa seriedade e obscuridade vinda do personagem, para poder repassar a sensação de um ser o qual você deveria tomar cuidado. Porém, por ser uma figura que precisa se aproximar de suas vítimas para conseguir convencê-las a realizar o seu objetivo oculto de roubar o seu tempo de vida, outras variações com branco e roxo foram criadas para tentar balancear melhor a distribuição de suas cores. Dentre todas as paletas, a escolha final, no intuito de também trazer um certo mistério por trás do deus, foi um terno majoritariamente roxo, com um colete e uma blusa preta por baixo, junto com detalhes em ouro nos botões e sapatos, para manter sua elegância de forma sutil. O roxo, sendo conhecido como uma cor que traz um mistério por trás, foi a escolha perfeita para o personagem, pois, até então, ninguém imaginaria que a sua principal motivação para roubar todas essas vidas seria para poder manter sua amada ao seu lado (Figura 28).

Figura 29 – Estudo Cromático do Kronos



Fonte: Autoria própria (2025)

Figura 30 – Paleta Cromática final do Kronos



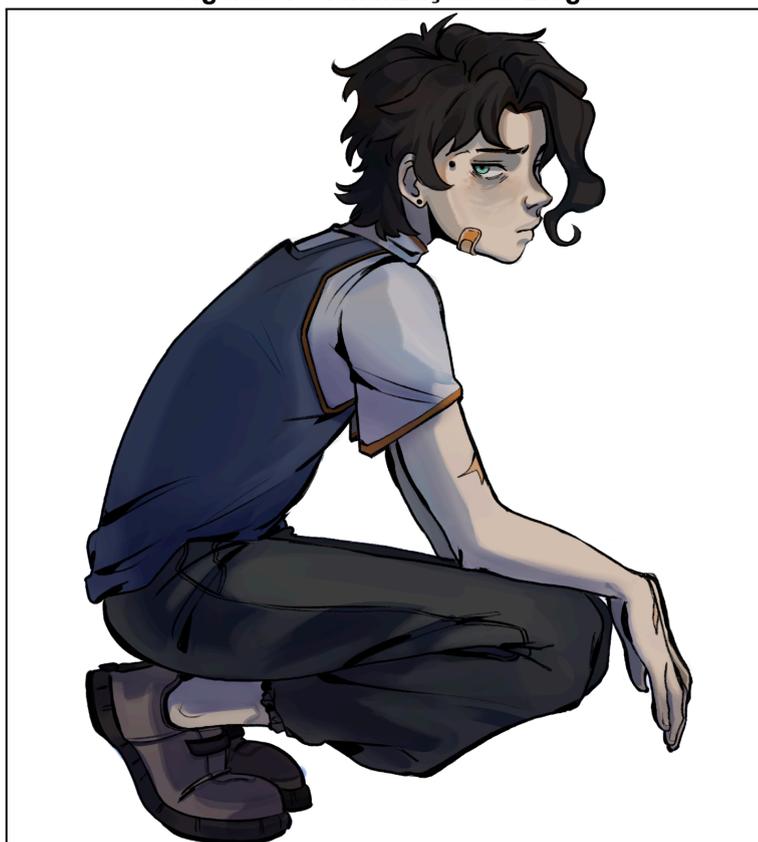
Fonte: Autoria própria (2025)

## 4. DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES

### 4.1 Diego

Restando apenas a sua etapa de acréscimo de detalhes e especificações, foi adicionado o acabamento do personagem com a aplicação de luz e sombra, a fim de conferir maior tridimensionalidade à figura. É por meio desse recurso que a característica arquetípica melancólica atribuída ao personagem se tornará mais evidente. Com sombras utilizando tons azulados e acinzentados, é possível evidenciar o lado sombrio que o aflige, criando um nítido contraste entre as partes claras e escuras. Com a aplicação de cores mais escuras em seu rosto, torna-se mais perceptível a carga emocional do protagonista.

Figura 31 – Finalização do Diego

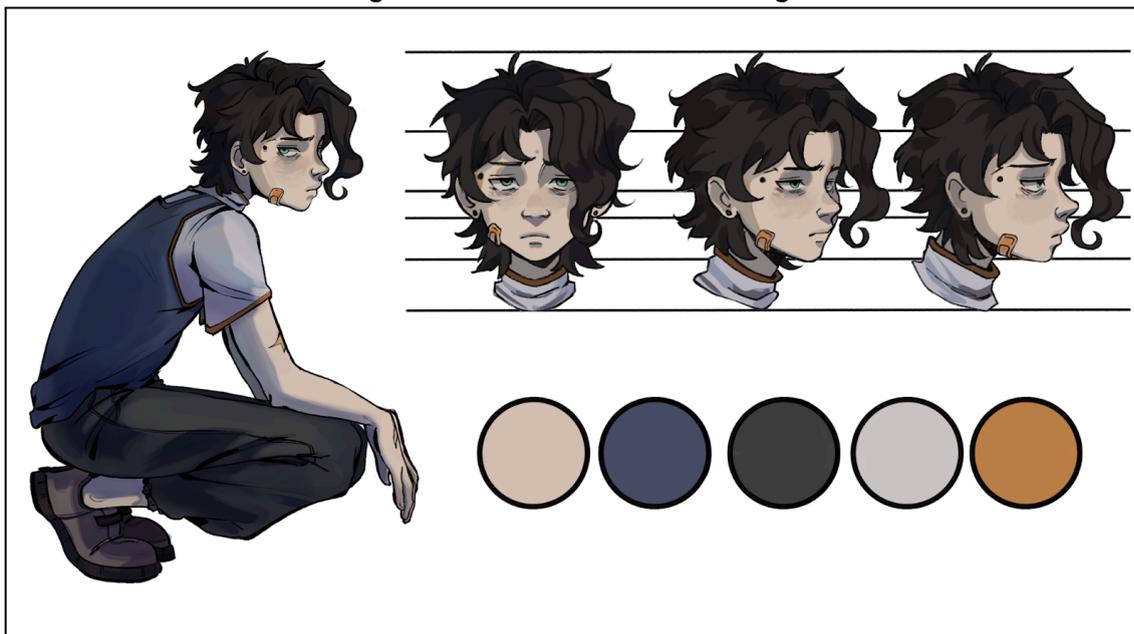


Fonte: Autoria própria (2025)

Considerando todo o percurso do processo criativo até o momento, temos então o *Concept Art* final do Diego com as ilustrações oficiais escolhidas junto com

suas paletas de cores. Tendo em vista sua pose final, sua expressão facial e as cores escolhidas como um espelho de sua narrativa (Figura 31).

Figura 32 – Resultado final do Diego



Fonte: Autoria própria (2025)

## 4.2 Zack

Diferentemente do Diego que foram utilizadas sombras com tons azuis, no Zack foram utilizados tons mais avermelhados procurando não fugir da imagem calorosa e sem criar um contraste tão grande entre suas cores. Escrito para ser um personagem determinado, sua expressão calorosa, preocupada, enfatiza a sua motivação interior de um pai que seria capaz de tudo para poder curar o seu filho.

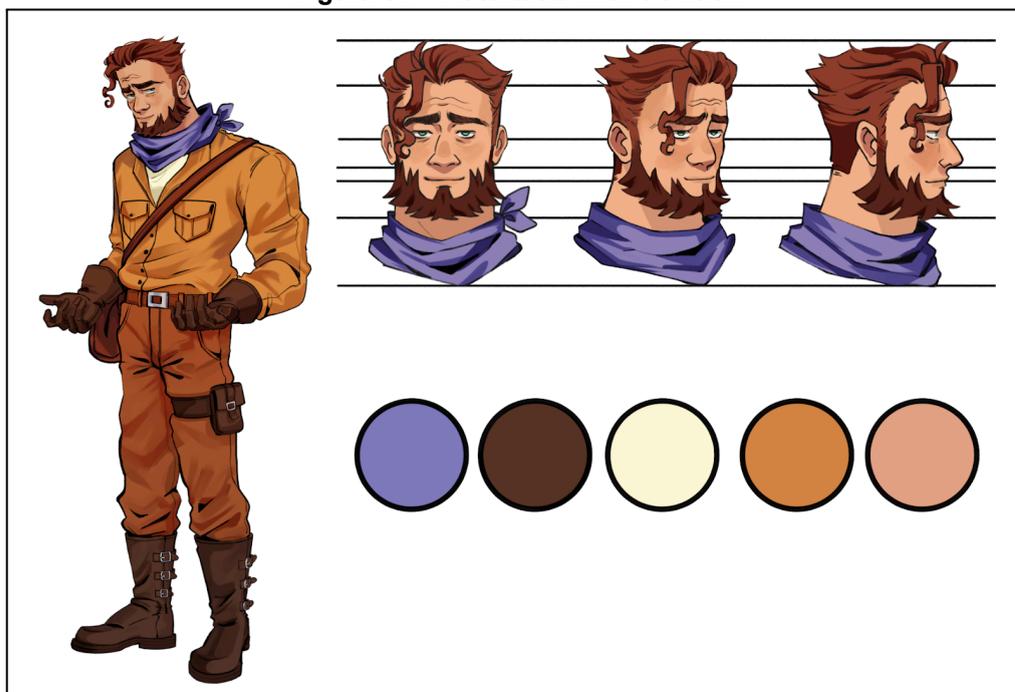
Diante de todo o percurso percorrido no processo criativo, temos então o *Concept Art* final do Zack com as ilustrações oficiais escolhidas junto com suas paletas de cores (Figura 33).

Figura 33 – Finalização do Zack



Fonte: Autoria própria (2025)

Figura 34 – Resultado final do Zack



Fonte: Autoria própria (2025)

### 4.3 Kronos

O trabalho com os detalhes e especificações do Kronos teve um impacto mais significativo na exibição de sua sofisticação, transformando suas vestimentas em um conjunto não mais opaco, mas mais brilhante, por meio da aplicação de efeitos de luz em seu terno. A adição de cores douradas, anteriormente restritas aos botões e aos sapatos, passou a ser aplicada também no próprio terno, com o intuito de enfatizar o conjunto como um todo. As sombras roxas e acinzentadas foram mais exploradas na composição do personagem, assim como tonalidades mais escuras, a fim de criar um contraste mais acentuado entre o terno e o sobretudo, reforçando o destaque do conjunto roxo.

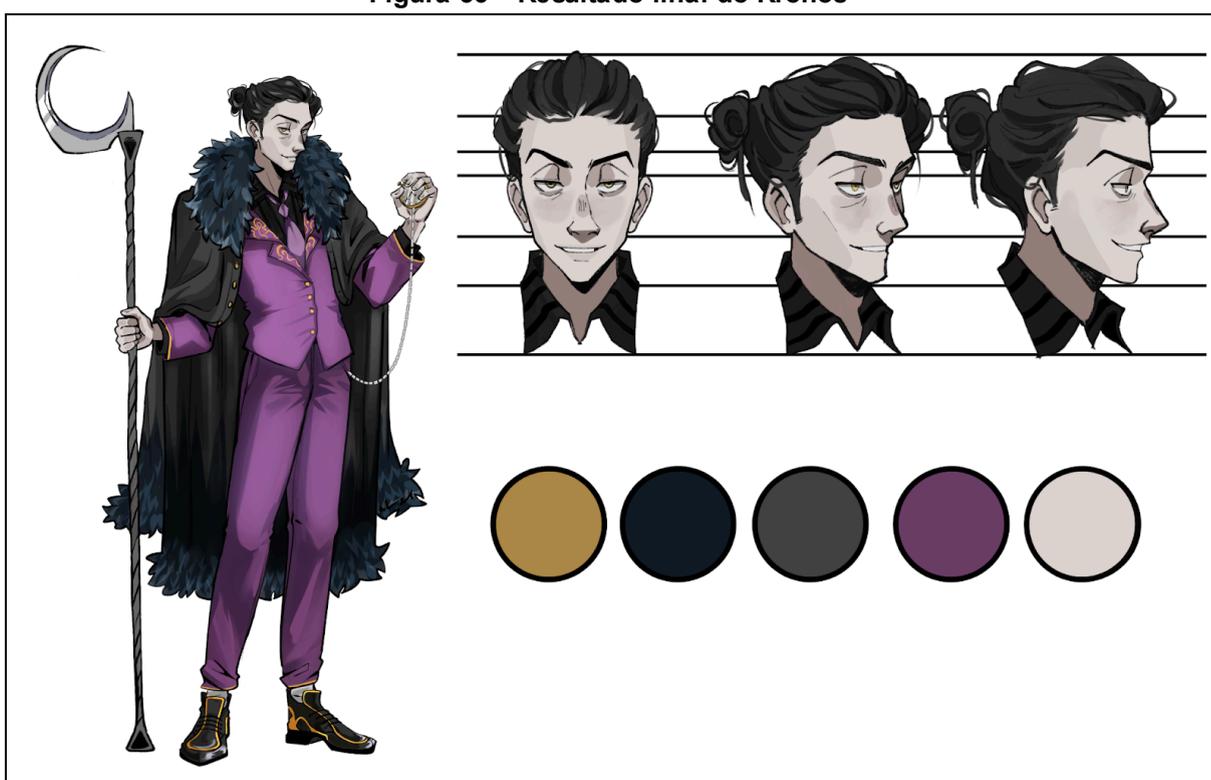
Figura 35 – Finalização do Kronos



Fonte: Autoria própria (2025)

Temos no seu desenho uma das mãos segurando o cajado para transmitir o seu poder, e a outra segurando o relógio com a simbologia de que ele controla o tempo em suas mãos. Esse seria um dos detalhes mais importantes do resultado final do personagem, além de seu sorriso de canto de boca, que trás aquele entendimento de um personagem artiloso e cínico. Tendo em vista todas as etapas cumpridas no processo criativo temos então o *Concept Art* final do Kronos, o titã do tempo, com as ilustrações oficiais escolhidas junto com suas paletas de cores (Figura 35).

Figura 36 – Resultado final do Kronos



Fonte: Autoria própria (2025)

## 5. CONCLUSÃO

Acostumada com trabalhos de freelancer criando ilustrações na maioria das vezes de personagens de livros, sempre peço para que o cliente me mande o máximo de informações possíveis sobre determinado personagem a fim de me ajudar a entender melhor ele. Por estar acostumada a trabalhar com personagens que não são autorais, que não são criações próprias, no começo do projeto tive bastante dificuldades para conseguir colocar os personagens no papel, em especial Kronos e o Diego. Por muito tempo fiquei presa em ideias que me deixavam confortável com o resultado dos rascunhos, e no fim acabei negligenciando o próprio objetivo desse projeto, que seria levar em consideração a narrativa dos personagens na sua criação. O que resultou em impasses, como rascunhos e silhuetas que destoam significativamente da proposta inicial.

A partir do momento em que comecei a analisar melhor o que eu estava criando, observando atentamente a história, os mapas mentais e o quadro de conceituação, foi quando comecei a sentir uma maior conexão com os personagens. A cada rascunho fui capaz de enxergar que a criação de um personagem e a habilidade de conceder-lhe vida e alma consistem em um processo que exige bastante aprofundamento e reflexão. Nesse momento a narrativa se mostrou uma ferramenta imprescindível para poder trabalhar com *Concept Art* e também como uma ferramenta para eu poder colocar em prática nos meus trabalhos como freelancer no dia a dia.

A elaboração de sua origem, os eventos pelos quais passa, passou ou passará, bem como a definição de sua personalidade e dos arquétipos a ele associados, são elementos fundamentais para a construção de um personagem crível e relacionável. Ao levar sua narrativa em consideração Diego se transformou de um menino genérico, para um garoto melancólico, recolhido onde ao observá-lo nos indagamos do porquê de sua tamanha infelicidade.

Podemos concluir que ao retomar esse embasamento foi possível o avanço dos resultados aqui apresentados. Assim, a metodologia de desenvolvimento focada em uma conceituação de personagem atrelado a um narrativa se provou de suma importância junto com cada uma das etapas seguidas para a conclusão deste projeto.

## REFERÊNCIAS

RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design**: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: Estrutura mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015. E-book.

ROBERTSON, Scott. The Skillful Huntsman - visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design. In: RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design**: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.

JUNG, Carl Gustav. **Arquétipos e o inconsciente coletivo**: 9/1. 11. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

MACÊDO RIBEIRO, NATÁLIA. **CONCEPT ART E ARQUÉTIPOS**: Utilização de arquétipos no projeto de concept art de 3 personagens da obra literária “Os Miseráveis”. Orientador: Prof. Ricardo Cunha Lima. 2021. 106 f. Monografia (Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru- Pe, 2021.

PEARSON, C. S.; MARK, M. **O herói e o fora da lei**. [s.l.] Editora Cultrix, 2022.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: G. Gili, 2000