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

ANA CLARA BATISTA DA SILVA VASCONCELOS

CRIAÇÃO DE CONCEPT ART PARA PERSONAGENS AUTORAIS

Caruaru

2025

ANA CLARA BATISTA DA SILVA VASCONCELOS

CRIAÇÃO DE CONCEPT ART PARA PERSONAGENS AUTORAIS

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Caruaru, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador(a): Profº. 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

Vasconcelos, Ana Clara Batista da Silva.
Criação de concept art para personagens autorais / Ana Clara Batista da Silva Vasconcelos. - Caruaru, 2025.
48 p. : il.

Orientador(a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

1. Concept Art de Personagens. 2. Arquétipos de Christopher Vogler. 3. Design. 4. Jornada do Herói. I. Lima, Ricardo Oliveira da Cunha. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

ANA CLARA BATISTA DA SILVA VASCONCELOS

CRIAÇÃO DE CONCEPT ART PARA 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.

Aprovado em: 06/08/2025.

BANCA EXAMINADORA

_____
Profº. Ricardo Oliveira da Cunha Lima (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Profº. Camila Brito de Vasconcelos (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Profº. Roberta Almeida de Freitas (Examinadora Externa)
Universidade Veiga de Almeida

RESUMO

Este projeto tem como objetivo a criação e o desenvolvimento do concept art de três personagens para a história autoral *Minha Namorada das Estrelas*. Visando entender a importância das técnicas de concept art para transmitir ideias oriundas do imaginário humano e de arquétipos presentes nos mitos. Como metodologia projetual, foi adotado o método utilizado por Guilherme (2015) e Natália Macedo (2021) (sob orientação do prof. Dr. Ricardo Cunha Lima), adaptado às necessidades da narrativa e do design visual proposto.

Palavras-chave: Concept Art; Personagem; Arquétipos; Design.

ABSTRACT

This project aims to create and develop the concept art of three characters for the original story *My Girlfriend from the Stars*. It seeks to understand the importance of concept art techniques in conveying ideas born from the human imagination and archetypes found in myths. As a design methodology, the method used by Guilherme (2015) and Natália Macedo (2021) (under the guidance of Prof. Dr. Ricardo Cunha Lima) was adopted, adapted to the needs of the narrative and the proposed visual design.

Keywords: Concept Art; Character; Archetypes; Design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Diagrama da Metodologia aplicada adaptado do diagrama feito por Ricardo Oliveira para desenvolvimento de concept art 13
Figura 2 - Mapa mental de Luna 20
Figura 3 - Mapa mental de Igor 21
Figura 4 - Mapa mental de Mérion 22
Figura 5 - Moodboard de Personalidade de Luna 23
Figura 6 - Moodboard de Vestimentas de Luna 24
Figura 7 - Moodboard de Personalidade de Igor 25
Figura 8 - Moodboard de Vestimentas de Igor 26
Figura 9 - Moodboard de Personalidade de Mérion 26
Figura 10 - Moodboard de Vestimentas de Mérion 27
Figura 11 - Esboços das Silhuetas de Luna 29
Figura 12 - Análise de Cabelos e Rostos de Luna 30
Figura 13 - Esboço das Vestimentas de Luna 30
Figura 14 - Esboços das Silhuetas de Igor 31
Figura 15 - Análise de Cabelos e Rostos de Igor 32
Figura 16 - Esboço das Vestimentas de Igor 32
Figura 17 - Esboços das Silhuetas de Mérion 33
Figura 18 - Análise dos Rostos de Mérion 34
Figura 19 - Esboço das Vestimentas de Mérion 34
Figura 20 - Esboços escolhidos com novos elementos adicionados 35
Figura 21 - Processo do clean up e seu respectivo resultado 36
Figura 22 - Turnaround de Luna 37
Figura 23 - Turnaround de Igor 37
Figura 24 - Turnaround de Mérion 37
Figura 25 - Estudos Cromáticos de Luna 38
Figura 26 - Estudos Cromáticos de Igor 39
Figura 27 - Estudos Cromáticos de Mérion 40
Figura 28 - Concept Art de Luna 41
Figura 29 - Concept Art de Igor 42
Figura 30 - Concept Art de Mérion 44

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO…… 9
1.1 Justificativa…… 10
1.2 Objetivos…… 10
1.2.1 Objetivos específicos…… 10
1.3 Arquétipos…… 11
2 METODOLOGIA…… 13
2.1 Conceituação…… 13
2.1.1 Conceituação do mundo (e narrativa)..... 13
2.1.1.1 Enredo…….. 14
2.1.2 Conceituação dos personagens……..…… 14
2.1.3 Mapas mentais e seus arquétipos……... 14
2.2 Visualização……... 14
2.2.1 Moodboard…….. 14
2.2.2 Esboços de miniaturas…….. 15
2.2.3 Refinamento…… 15
2.2.4 Finalização dos Model Sheets……. 15
2.2.5 Estudos Cromáticos……... 15
2.3 Apresentação…… 15
3 DESENVOLVIMENTO……... 16
3.1 Conceituação do mundo (e narrativa)..... 16
3.1.1 Enredo - Primeiro ato……. 16
3.2 Conceituação dos personagens……..…… 18
3.3 Mapas metais e seus arquétipos……. 19
3.3.1 Mapa mental de Luna…… 20
3.3.2 Mapa mental de Igor…….. 21
3.3.3 Mapa mental de Mérion……. 22
3.4 Visualização……... 22
3.4.1 Moodboard…….. 22
3.4.1.1 Moodboard de Luna – A Protagonista Alienígena…… 23
3.4.1.2 Moodboard de Igor – O Chef de Cozinha…….. 25
3.4.1.3 Moodboard de Mérion – A Superior de Luna……. 26

3.4.2 Esboços de miniaturas…….. *28*
3.4.2.1 Esboços de Luna…… 29
3.4.2.2 Esboços de Igor…….. 31
3.4.2.3 Esboços de Mérion…… 33
3.4.3 Refinamento…… *35*
3.4.4 Finalização dos Model Sheets…… *36*
3.4.5 Estudos cromáticos…… *38*
3.4.5.1 Estudo Cromático de Luna……... 38
3.4.5.2 Estudo Cromático de Igor…….. 38
3.4.5.3 Estudo Cromático de Mérion…… 39
4 DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES…….. 41
4.1 Apresentação…… 41
4.1.1 Concept Art de Luna…….. *41*
4.1.2 Concept Art de Igor…… *42*
4.1.3 Concept Art de Mérion……... *43*
5 CONCLUSÃO…….. 46
REFERÊNCIAS…….. 47

1 INTRODUÇÃO

No processo de desenvolvimento da visualidade de uma história e seus personagens costuma-se ter um momento inicial onde são esboçadas as primeiras ideias, para que se possa ter uma visão clara de como tais elementos devem ser representados. É um momento de testes, divagação de ideias e análise dos possíveis estilos visuais que a obra pode adquirir. Na indústria do entretenimento essa etapa é conhecida como concept art.

Para um projeto cinematográfico, por exemplo, essa etapa tem grande potencial de elevar a apresentação do mesmo, potencializando a captura da atenção de investidores. Afinal, quanto melhor podermos visualizar uma ideia, uma história, mais interessante e tangível ela se torna.

> O concept art, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do projeto para possíveis investidores, por se tratar de algo concreto e que torna as ideias mais palpáveis e convincentes. (TAKAHASHI; ANDREO, 2011, p.1).

Em um projeto existem diversos elementos visuais que em conjunto dão vida à história, o cenário e os personagens. Por esse motivo a área de concept art é subdividida, havendo profissionais específicos encarregados desses elementos diversos. Essa divisão é comum na indústria de jogos eletrônicos, no cinema e quadrinhos.

O concept art voltado a criação de personagens é comumente conhecido como character design (design de personagem) e, no mercado isto envolve a aparência do personagem em si, incluindo suas roupas. Para criar um bom design de personagem, é preciso planejamento adequado antes de iniciar o desenho. Aqui entra em pauta a importância de uma metodologia voltada para concept art.

No método utilizado, foram consideradas questões como o desenvolvimento da narrativa e dos arquétipos dos personagens para guiar a posterior visualização do projeto. Esse trabalho se propõe a seguir tal metodologia e representar de maneira satisfatória três personagens da história autoral “Minha namorada das

estrelas”: Luna (a protagonista), Igor (interesse romântico) e Mérion (superior militar de Luna).

Essa narrativa conta a história de Luna, uma alienígena que recebe a missão de se infiltrar entre os humanos em forma humana. Luna se envolve com Igor, um chef de cozinha que não sabe da verdadeira identidade de Luna, durante esse processo Luna conhece muitas pessoas e desenvolve sentimentos de apego emocional e acolhimento dos quais não tinha conhecimento em seu planeta de origem. Ela tem que decidir entre ficar na Terra para compreender esses novos sentimentos ou voltar para seu planeta. É uma história do gênero comédia romântica direcionada a todos os públicos, visto que traz reflexões sobre temas como falta de conexão e ajustamento, assim como aceitação das diferenças, aspectos que podem gerar identificação em diferentes faixas etárias. Dessa forma, a obra possui classificação indicativa livre.

A narrativa foi concebida com a intenção de, futuramente, ser adaptada para um roteiro de longa-metragem de animação bidimensional, com duração aproximada de 90 minutos. O enredo segue o método A Jornada do Herói, adaptada por Vogler (2006), uma análise de narrativas de lendas e mitos explicada no capítulo de Metodologia.

Após a criação desse enredo se inicia a etapa da visualização dos personagens seguindo autores como Tom Bancroft e Sergi Cámara, em conjunto com o método escolhido. Todo esse processo resultando em uma concept art que pode ser utilizada pela indústria de animação, tornando esse projeto um guia para aqueles que se interessam em transformar suas ideias iniciais de personagens em personagens mais elaborados e criativos.

1.1 Justificativa

O projeto discute o processo necessário para o desenvolvimento da visualização de personagens. Ele poderá servir como apoio para animadores e artistas de concept art que estejam desenvolvendo personagens.

1.2 Objetivos

O objetivo geral deste projeto é a criação do concept art de personagens autorais da história intitulada “Minha Namorada das Estrelas”.

1.2.1 Objetivos Específicos

- Conceituar concept art.

- Desenvolver o primeiro ato do enredo através da Jornada do Herói.

- Analisar a personalidade arquetípica de cada personagem para a criação do concept art.

- Projetar o concept art dos personagens identificando os métodos e ferramentas utilizados, através da sua conceituação e visualização.

1.3 Arquétipos

Devido a utilização de arquétipos nas etapas de desenvolvimento deste projeto, foi visto como necessário a explicação dos mesmos neste tópico. No universo das histórias, contos, mitos e lendas há incontáveis personagens com as mais diversas características da psique humana. Estes fazem a história prosseguir e muitas vezes para tal assumem papéis temporários, repetindo comportamentos observados em personagens de histórias de diferentes culturas e épocas. O psicólogo suíço Carl Gustav Jung , em seu livro *Os arquétipos e o inconsciente coletivo (1959),* descreveu essa repetição de padrões como arquétipos, agrupando-os de acordo com a simbologia que eles representavam para as pessoas. Jung trouxe também a ideia do inconsciente coletivo sugerindo que a humanidade reflete em suas histórias personagens parecidos devido ao inconsciente pessoal de cada um se aproximar com o inconsciente coletivo, gerando padrões.

Christopher Vogler analisou a obra de Jung em seu livro A Jornada do Escritor (2006) e selecionou os arquétipos mais frequentes, logo, os mais importantes para um autor conhecer, trazendo com sua perspectiva uma explicação mais enxuta de suas funções e características. A seguir, apresento esses arquétipos e uma breve descrição de cada.

1. **O herói:** o personagem que sacrifica as suas próprias necessidades para ajudar os outros, é o personagem principal. Possui uma jornada a cumprir. A função do herói é gerar identificação com o público, eles transmitem emoções e qualidades comuns ao público.

2. **O mentor**: um personagem que em determinado momento da história orienta o herói, oferecendo conselhos e ensinamentos para ajudá-lo em sua tomada de decisão.

3. **O guardião do limiar:** Se apresenta em pontos decisivos da jornada do herói simbolizando obstáculos da vida, impedindo o herói de acessar o novo mundo ou uma recompensa. Podem ser personagens, situações ou até forças naturais como uma tempestade ou acidente.

4. **O aliado:** Representam forças internas do herói que aparecem em momentos de necessidade, estão ali para reafirmar as crenças e características positivas do herói, ajudando ele na conquista de seus objetivos.

5. **O pícaro:** personagem tolo, irônico, engraçado, por vezes ingênuo. O pícaro é um personagem que através da comédia alivia a tensão da história.

6. **A sombra:** personagem tão importante quanto o herói, representa o lado sombrio ou reprimido do herói. A interação entre os dois desafia o herói a crescer, pressionando ele a tomar decisões e se tornar quem ele precisa ser.

7. **O trickster/ camaleão:** personagem volúvel, falso, misterioso, de lealdade duvidosa. Frequentemente é o par romântico do herói, pois faz este refletir sobre características em si próprio ou sentimentos que vem reprimindo.

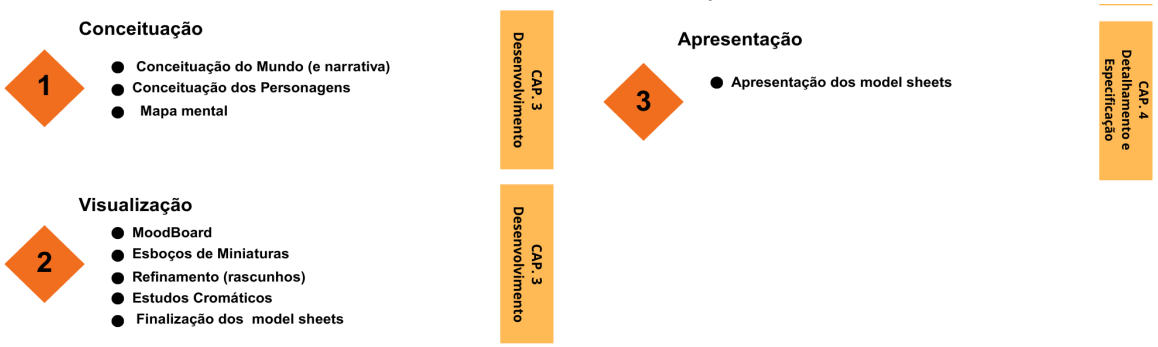
8. **O arauto:** personagem ou elemento que rompe a rotina do herói, provocando mudanças, sejam elas passageiras ou permanentes. Ele é incumbido de fazer o chamado à aventura.

Nesse sentido, é primordial entender os arquétipos para identificar quais papéis seus personagens assumem de acordo com a história tornando-os mais profundos e coerentes. Essa análise também facilita o processo de esboço e desenvolvimento visual dos personagens nas etapas de concept art.

2 METODOLOGIA

Seguindo a metodologia proposta por **Guilherme (2015)** e **Natália Macedo (2021)** (sob orientação do prof. Dr. Ricardo Cunha Lima) desenvolvida para projetos relacionados a concept art nas diversas áreas da indústria do entretenimento, como indústria de games e cinema, este trabalho adota um processo estruturado com base em práticas de mercado e em estudos de metodologias consagradas na área. Abaixo segue o diagrama do método aplicado.

Figura 1 - Diagrama da Metodologia aplicada adaptado do diagrama feito por Ricardo Oliveira para desenvolvimento de concept art



Fonte: Elaboração própria, com base em LIMA ([s.d.])

O método adotado neste projeto é dividido em três fases principais: Conceituação, Visualização dos Personagens e Finalização. Cada uma delas corresponde a uma etapa específica do desenvolvimento dos personagens, desde sua concepção narrativa até sua representação visual completa.

2.1 Conceituação

Na fase de Conceituação, são imaginados o universo ficcional e os personagens que o habitam. Trata-se de uma etapa voltada à criação da narrativa, à definição dos arquétipos dos personagens e à escolha da estrutura narrativa que será seguida, visando à elaboração de um produto final mais coeso e consistente. Essa fase é dividida em duas etapas: Conceituação do Mundo (da narrativa) e Conceituação dos Personagens.

2.1.1 Conceituação do Mundo (e narrativa)

A construção da narrativa baseia-se no uso da estrutura de A Jornada do Herói, conforme a adaptação proposta por Christopher Vogler, em sua obra *A Jornada do Escritor (2006)*. Essa análise é composta por 12 etapas que representam

as fases pelas quais o herói de uma narrativa geralmente passa em sua jornada rumo à conquista de seus objetivos e ao seu desenvolvimento como personagem.

Segundo Vogler essas etapas ainda podem ser relacionadas com a estrutura dos três atos -- modelo onde as narrativas podem ser divididas em três grandes partes: a configuração, o confronto e a resolução -- que foi popularizada por Syd Field, roteirista estadunidense, em seu livro Roteiro - Os Fundamentos do Roteirismo (1979).

Nessa estrutura a Configuração (primeiro ato) tem como objetivo apresentar o personagem e seu mundo, assim como sua situação atual. O Confronto (segundo ato) funciona como um desenvolvimento da história, apresentando conflitos e evolução do personagem até um ponto crítico onde o personagem principal deve enfrentar seu maior desafio até então. A Resolução (terceiro ato) apresenta como o personagem resolveu o conflito e o desfecho que isso causa.

Devido a complexidade envolvida em se criar os outros atos da história, pois envolve a criação de vários pequenos desafios e situações, assim como aprofundar outros personagens, foi decidido focar apenas no desenvolvimento do primeiro ato. Sendo o suficiente para a conceptualização dos personagens e para não se alongar desnecessariamente nessa etapa da metodologia. Além disso, uma sinopse foi apresentada no início dessa etapa, com o intuito de situar o leitor quanto à problemática central da narrativa.

2.1.1.1 Enredo

Portanto se apresenta um **enredo**, limitado ao primeiro ato da história autoral, momento em que os personagens principais são introduzidos. Isso porque, nesse contexto, a função do enredo é apenas de apresentar os elementos principais da narrativa que auxiliem na compreensão da função dos personagens na história.

2.1.2 Conceituação dos Personagens

A conceituação dos personagens é a etapa destinada à identificação dos arquétipos propostos por Vogler (2008) que emergem a partir das características e comportamentos apresentados por cada personagem ao longo do enredo. Esse processo contribui na compreensão de seus papéis narrativos e orienta a construção de representações visuais que sejam fiéis aos arquétipos que personificam.

2.1.3 Mapas mentais e seus arquétipos

Pranchas visuais que reúnem informações sobre características relevantes para a construção de cada personagem, organizadas de forma sintética e identificando claramente os arquétipos correspondentes.

2.2 Visualização

A fase de Visualização dos Personagens tem como objetivo traduzir graficamente os conceitos definidos na etapa anterior, desenvolvendo esboços que expressam visualmente as características e arquétipos de cada personagem. Essa fase é dividida nas seguintes partes:

2.2.1 Moodboard

Inicialmente, são criados moodboards para estabelecer o tom e as referências visuais de cada personagem. Esses painéis auxiliam na construção da identidade visual, servindo como guia para as etapas seguintes.

No caso de moodboards para personagens, o painel pode ser composto por referências estéticas e comportamentais, como: outros personagens semelhantes, lugares frequentados, roupas, hobbies, objetos, elementos que fazem parte do mundo do personagem ou da personalidade dele.

Os moodboards feitos para os personagens selecionados nesse projeto, foram divididos em duas categorias: moodboard de vestimentas e moodboard de personalidade. Foram divididos para que a visualização das referências se torna-se mais organizada e fácil de compreender.

2.2.2 Esboços de miniaturas

Com base nos moodboards e nos mapas mentais, são produzidos os primeiros esboços dos personagens. São desenvolvidas variações de silhuetas e traços faciais com o objetivo de explorar diferentes possibilidades visuais.

2.2.3 Refinamento

Após a seleção do esboço mais adequado, inicia-se o refinamento, etapa em que os desenhos são aprimorados em termos de forma e detalhe. Nesta etapa, é comum a aplicação do processo conhecido como *clean-up.* O clean-up é um processo em que as linhas dos esboços são redesenhadas digitalmente, conferindo maior definição e acabamento profissional.

2.2.4 Finalização dos Model Sheets

Como parte da visualização técnica, é elaborado um model sheet para cada personagem. Esse documento apresenta os personagens em múltiplos ângulos, sendo amplamente utilizado nas indústrias de animação, games e ilustração.

2.2.5 Estudos Cromáticos

Também é realizado um estudo cromático, no qual diferentes paletas de cores são testadas com base nos moodboards e na simbologia associada às características e arquétipos de cada personagem. A paleta final é escolhida conforme sua adequação ao conceito previamente definido.

2.3 Apresentação

A fase de Finalização é dedicada à apresentação dos resultados obtidos nas fases anteriores. Nesse momento, é exibida a concept art final de cada personagem, composta por versões refinadas e coloridas, representadas em poses expressivas que evidenciam suas personalidades e os arquétipos incorporados.

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 Conceituação do mundo (e narrativa)

Seguindo a metodologia escolhida, a conceituação dos personagens e seu mundo é o primeiro passo a ser seguido antes de esboços e visualização de elementos narrativos. A sinopse a seguir apresenta, de forma resumida, os principais aspectos da narrativa completa:

Luna, uma militar alienígena ambiciosa e determinada a subir de cargo, recebe a missão de se infiltrar na Terra e investigar os humanos. Seu objetivo é avaliar se representam perigo e se possuem capacidade militar para enfrentar os alienígenas. Ela tem apenas três meses para cumprir a tarefa e retornar à nave com os resultados. Durante sua missão, conhece Igor, um chef de cozinha em dificuldades para manter seu restaurante. Luna precisa de um lugar para ficar; Igor, de alguém que organize o caos em sua cozinha. O acordo improvável se transforma em parceria e, pouco a pouco, em algo mais profundo. Convivendo com os humanos, Luna descobre o valor das conexões e começa a questionar a ordem recebida. Quando percebe que já não deseja vê-los escravizados ou aniquilados, enfrenta sua decisão mais difícil: voltar para cumprir seu dever… ou ficar na Terra para proteger aqueles que aprendeu a amar.

Abaixo segue o enredo do primeiro ato da história seguindo essa relação criada por Vogler.

3.1.1 Enredo - Primeiro Ato

Em 2025, a raça de alienígenas Naukivianos estão se aproximando da Terra, eles vem vagando pelo espaço em uma nave grande, porém esta nave tem terras finitas que estão sofrendo de superpopulação, seu antigo planeta foi tomado por outros aliens e eles não tiveram escolha a não ser fugir em suas naves.

Após centenas de anos, patrulhas de seu exército encontraram a Terra, um planeta bastante similar ao seu antigo. Então, seus atuais representantes pensam no que fazer com os humanos. Pensam em aniquilá-los, tê-los como escravos, ou até mesmo (os mais pacifistas sugerem) tentar um acordo primeiro. Mas nada pode ser decidido ainda sabendo-se tão pouco dessa raça. A divisão de pesquisa consegue dados enviados desse planeta, em uma sonda contendo um disco folheado a ouro (inspirado nos discos das sondas Voyager lançadas em 1977 pela

NASA, discos reais que contém fotografias e sons da Terra). Nesse disco há músicas e imagens da Terra desse tempo, então essa divisão de pesquisa deduz que os humanos ainda vivem como é mostrado no disco.

Os alienígenas têm muitas dúvidas: os humanos têm capacidade militar de nos enfrentar? Eles são muito mais numerosos? São violentos? São importantes para o ecossistema desse planeta a ponto de não podermos aniquilá-los? O que pensam de seres extraterrestres? Nisso é decidido que várias expedições serão feitas, mandadas para lugares diferentes do globo. Luna, uma soldado alien, ávida para subir de patamar (e provar seu valor entre os aliens) se prontifica para a missão dada por sua comandante, ela é destinada a uma cidade do estado de Pernambuco. Todos esses aliens vêm disfarçados de humanos. Parte de seu DNA é alterado ao passar por uma máquina alien. Todas as expedições têm um período de 3 meses máximo para coletar informações. Luna vem a Terra e para sua surpresa a nave apresenta alguns problemas, o que faz ela colidir no pouso. A nave fica inapta de levantar voo. A comandante lhe acalma e lhe lembra que nesse caso outros aliens lhe buscarão ao final do período.

Luna logo se adapta a atmosfera da Terra ao tirar seu capacete e vai em direção a cidade, após certificar-se de que a nave estaria no seu modo invisível. Logo percebeu carros, luzes e muita tecnologia que não estava esperando. Ela também foi mandada vestir roupas dos anos 80 pelo time de pesquisa, logo está chamando muita atenção. A cidade também está cheia, parece que uma festa está acontecendo. Ela se comunica com sua comandante através de um dispositivo que lembra um relógio, esta lhe lembra que precisa aprender a língua humana. Luna então utiliza um de seus poderes, ela presta bastante atenção no movimento da boca de uma vendedora de cachorros-quentes e ao tocar nela, consegue aprender o significado daquilo dito. Ela continua fazendo isso com mais algumas pessoas.

Após fazer isso, ela começa a ficar incomodada com os flashes de pessoas que estão tirando foto por perto, um flash pega no seu olho (não intencionalmente) e ela se afasta de repente e vai para o meio da rua, onde acaba sendo atropelada. O rapaz que lhe atropela leva-a ao hospital, mas chegando lá os médicos lhe avaliam como bem, o hospital está cheio de casos então lhe pedem para tirar ela de lá, ele então leva ela para onde vive, em cima do restaurante onde trabalha, nomeado Restaurante da Dona Bel. Ele deixa-a no quarto de visitas, sua mãe que estava pronta para dormir vem lhe perguntar o que foi, Dona Sandra fica apreensiva mas

concorda que foi bom trazer ela. Igor, o rapaz, vai para seu quarto e deita soltando suspiros de estresse, ele olha para a pilha de papéis em sua bancada, de dívidas e vai dormir nesse momento.

Luna acorda no outro dia, sua fome é grande, mesmo um pouco assustada por não saber onde está, mantém a calma e a frieza. Ela é cumprimentada por Dona Sandra ao sair do quarto, esta lhe oferece café da manhã, ela aceita e se apaixona ali pela comida terráquea. Após comer, não demora, responde de maneira vaga às perguntas de Sandra e busca a saída dali, na saída do restaurante ela esbarra com Igor que lhe enche de perguntas, Luna mostra seu temperamento frio e ar de superioridade dando “respostas secas”. Ele questiona se ela está bem, de onde que ela é e ela desconversa. Diz que não se lembra e sai. Igor deduz que a batida pode ter causado amnésia nela.

Luna vai para rua e tenta se comunicar com sua comandante, esta lhe fala para continuar a missão, coletar o máximo de dados possíveis e encontrar um lugar para ficar. Ela vai anotando tudo que vê no dispositivo, principalmente sobre as pessoas que parecem policiais, seguranças. Luna não consegue arrumar um lugar para ficar, nem mesmo alguém que lhe obedeça e lhe dê comida, então ela em sua fome volta ao restaurante à noite. Ela demanda que ele lhe deixe ficar, lhe dizendo que não tem memória e que ele é responsável por isso. Igor é um rapaz de bom coração e apesar de não gostar dessa atitude, deixa ela ficar lá já que sente culpa por ter atropelado ela. Luna agradece e diz que se lembrará desse gesto. Igor a leva ao quarto e diz que ela ficará. Ela passa pelo saguão do restaurante, sendo guiada por Igor à escada que leva ao quarto, nesse momento alguns funcionários olham curiosos aquela situação.

Os dias se seguem e Luna sai cedo para fazer suas pesquisas, entendendo cada vez mais como o sistema de segurança dos humanos funciona, e voltando no anoitecer, onde come montes e vai dormir, sempre com um ar de superioridade. Após quatro dias assim, Igor recebe uma ligação à noite, sua mãe havia feito um empréstimo meses atrás e o banco que realizou fala que não será possível a renovação do empréstimo e que antes de renovar eles tem que pagar o antigo em até dois meses, ou o banco vai tomar o restaurante deles que está como garantia. Igor começa a se desesperar. Ele é um cara legal, mas tem que dar um jeito nisso. No outro dia, ele dá uma bronca em todos. E dá um ultimato em Luna, ou ela ajuda ali trabalhando, ou ela deve sair dali.

Luna rejeita a ideia no começo, mas ao ir para rua e não encontrar um lugar para ficar, lembra da comida e do jeito como foi tratada por Igor e Sandra (de um jeito gentil) e volta dizendo que vai ajudar. Igor concorda. No dia seguinte Igor está mais otimista, reúne todos os funcionários e explica com calma a situação do restaurante e Luna é apresentada a todos como nova funcionária.

3.2 Conceituação dos personagens

A conceituação dos personagens consiste na definição das suas características psicológicas e de arquétipos que lhe vão conferir papéis narrativos. Esses arquétipos estabelecem conexões com o público, de maneira a ajudá-lo a entender os papéis dos personagens e contribuem para a construção de uma narrativa envolvente. Essa narrativa é composta por dois personagens principais — Luna e Igor — e vários personagens coadjuvantes, incluindo Mérion, a superior direta de Luna. Dentre os coadjuvantes, Mérion se destaca por ter maior presença e influência significativa na vida da protagonista, sendo contatada com frequência pelo dispositivo similar a um relógio que Luna possui, razão pela qual foi incluída neste projeto. Segue abaixo as propostas iniciais para cada personagem deste projeto que irão ser lapidadas ao longo dos próximos tópicos.

Luna: Personagem principal feminina, é uma alienígena naukiviana, determinada em ascender em sua carreira militar ao finalizar a missão recém apresentada por sua comandante. Sua personalidade é marcada por frieza, racionalidade e uma postura autoritária, com sua vida integralmente direcionada ao trabalho no exército. Ainda assim, possui outras características, como curiosidade, raiva diante de resultados não alcançados e traços de empatia ao se deparar com o sofrimento alheio.

Igor: Personagem principal masculino, é cozinheiro no restaurante “Restaurante da Dona Bel”, cuja proprietária é sua mãe, Izabel. Ele é determinado em tornar o restaurante um sucesso, demonstrando preocupação com o futuro de sua família. É um rapaz confiante, otimista, gentil e comunicativo. Apesar dessas qualidades, possui dificuldade em liderar e gerir pessoas, o mesmo acontece com sua mãe. Essa falha revela sua necessidade de amadurecimento e contribui para a situação financeiramente delicada do restaurante, agravada pela concorrência local.

Mérion: Superior direta de Luna, Mérion é uma personagem coadjuvante de destaque. Ela é uma líder experiente em batalhas no seu planeta natal. Apesar de

ocupar uma posição de autoridade, Mérion adota uma postura bem-humorada e alegre. Gosta do seu trabalho, valorizando honra e honestidade. É uma figura empática que se preocupa com o bem-estar dos seus subordinados, mesmo quando não fica evidente. Exerce uma forte influência sobre a protagonista, representando a figura de autoridade e pressão para a missão ser cumprida com eficiência.

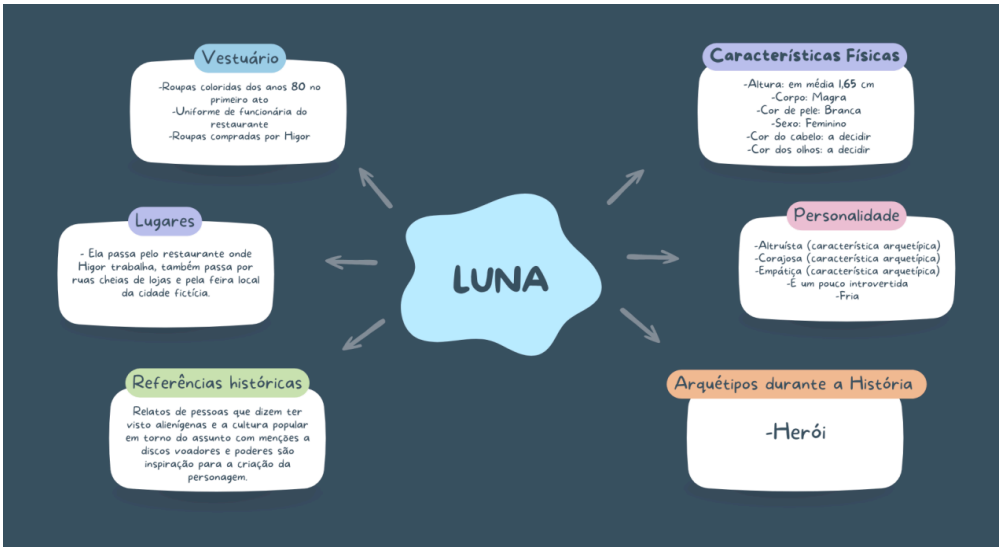
3.3 Mapas mentais e seus arquétipos

Para melhor visualizar as características e arquétipos dos três personagens escolhidos, foram criados mapas mentais, com informações organizadas nas seguintes categorias: **vestuário, lugares frequentados, referências históricas** (relacionadas ao estilo da época quanto ao contexto do personagem), **características físicas e arquétipos durante a história.**

Esses mapas mentais funcionam de forma semelhante ao *briefing* do mercado de concept art, sendo a informação que guiará o artista no seu processo. Abaixo de cada mapa mental são apresentadas breves explicações do porquê tal arquétipo foi identificado no personagem, conforme suas atitudes e função narrativa.

3.3.1 Mapa mental de Luna

Figura 2 - Mapa mental de Luna



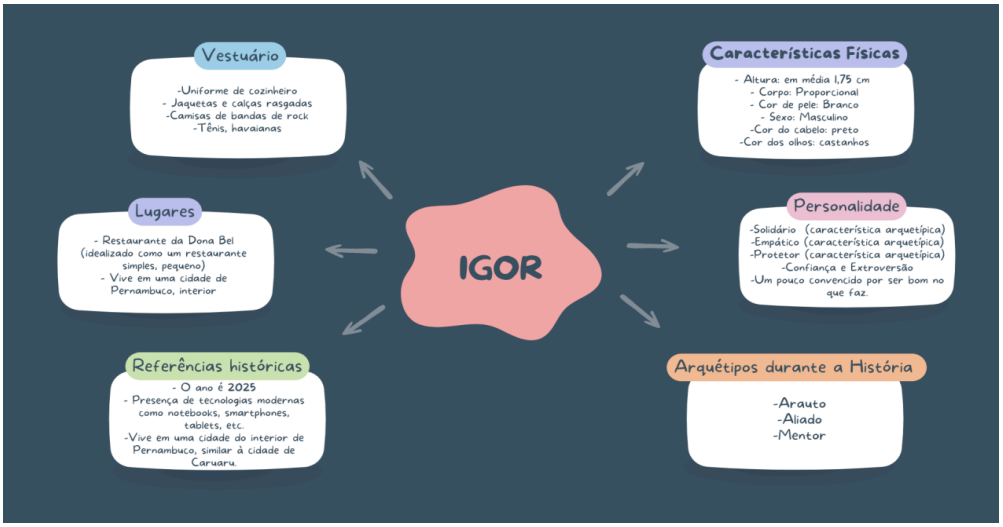
Fonte: Elaboração própria

Luna assume o arquétipo de **herói**, pois além de ser a protagonista, sua jornada envolve a superação de conflitos internos e transformação pessoal. Na trajetória de aprendizados com outros personagens do restaurante vai se tornando mais **altruísta** com relação a eles, característica marcante do arquétipo de herói. Ela

tem uma evolução em sua personalidade enxergando a importância dos humanos e das conexões que estes lhe trouxeram. Outras características de acordo são a **coragem** (que deve ser desenvolvida em algum ponto para a resolução de desafios) e a **empatia**.

3.3.2 Mapa mental de Igor

Figura 3 - Mapa mental de Igor

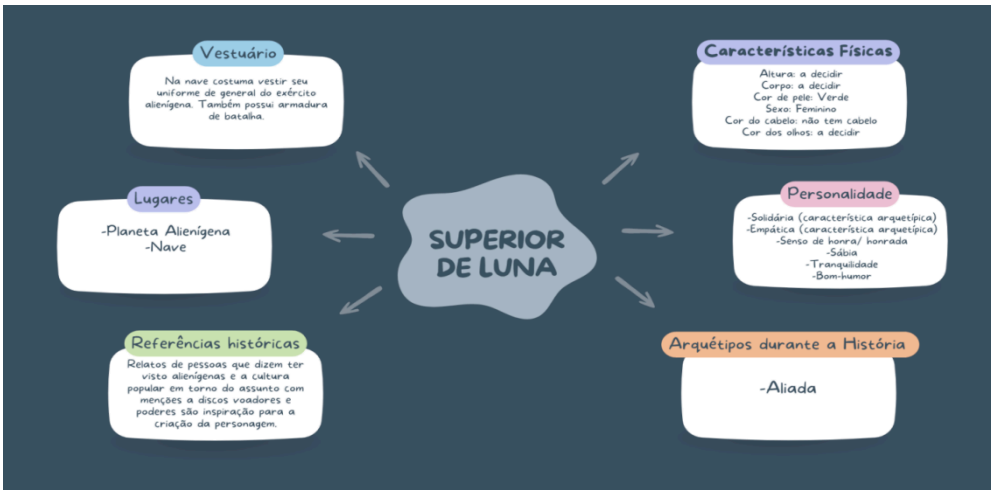


Fonte: Elaboração própria

Igor por sua vez, vai alternar entre **arauto, mentor e aliado**. Arauto, por ser responsável pelo atropelamento acidental que desencadeia uma série de acontecimentos levando Luna a conhecer seu restaurante. Mentor, pois, sem saber da origem de Luna lhe orienta em questões práticas e sociais, já que esta aparenta ser insensível, estando disposto a lhe ensinar mesmo quando comete erros. Por último incorpora o aliado, porque está sempre ajudando a protagonista: acolhendo-a no restaurante, confiando nela e, ao final, aceitando-a como ela realmente é. Logo, Igor se mostra um personagem **protetor** com o arquétipo de mentor, **solidário** e **empático** com o arquétipo de aliado.

3.3.2 Mapa mental de Mérion

Figura 4 - Mapa mental de Mérion



Fonte: Elaboração própria

A superior de Luna assume o arquétipo de **aliada**. Embora inicialmente representa autoridade, sua função se transforma conforme a narrativa avança. Mérion presta apoio emocional e prático a Luna, respondendo suas dúvidas sobre o comportamento humano e demonstrando empatia diante de seus conflitos. Ao apoiá-la quando decide retornar à Terra, Mérion reforça essa figura de apoio e o arquétipo de aliada. Observando esses comportamentos, Mérion reflete características como **solidariedade** e **empatia** através desse arquétipo.

3.4 Visualização

3.4.1 Moodboard

A seguir, são apresentados os moodboards dos três personagens principais, acompanhados por breves descrições que justificam a escolha das imagens e como elas se conectam à personalidade de cada um.

3.4.1.1 Moodboard de Luna – A Protagonista Alienígena

Figura 5 - Moodboard de Personalidade de Luna

Fonte: Elaboração própria

Seu moodboard mescla elementos de frieza estratégica com traços de descoberta emocional, pois reflete sua personalidade ao longo de toda a história.

Entre as referências estão Sasuke (do anime *Naruto*) e a Sargento Calhoun (do filme *Detona Ralph*), que compartilham de sua rigidez emocional, pensamento estratégico e determinação. A imagem de uma mulher concentrada no trabalho representa sua dedicação. O gesto de ajuda abaixo, onde um homem ajuda outro a escalar simboliza sua empatia e as últimas três mulheres simbolizam, respectivamente, o encantamento gradual de Luna pela cultura humana (especialmente a comida), sua introspecção em momentos de reflexão e por último, seu espírito curioso e explorador.

Figura 6 - Moodboard de Vestimentas de Luna

Fonte: Elaboração própria

O estilo das suas roupas é a dos anos de 1980, essa característica visual tem sentido irônico, com o objetivo de mostrar a dificuldade da personagem alienígena em compreender e se encaixar no mundo dos humanos. A razão narrativa para a personagem usar roupas de outra época se devea dedução errônea do time de pesquisa alienígena ao analisar os dados coletados do planeta Terra. A moda dos anos de 1980 possui cores saturadas variadas e sobreposições. Também foi a época dos tops, maquiagem intensa, roupas cheias de lantejoulas e brilho, calças de cintura alta e da moda de academia, com seus collants apertados. Esse visual anacrônico causa certo contraste cômico em relação à moda contemporânea, reforçando sua origem alienígena.

3.4.1.2 Moodboard de Igor – O Chef de Cozinha

Figura 7 - Moodboard de Personalidade de Igor

Fonte: Elaboração própria

Da esquerda para direita há a visualização das características do personagem, um cozinheiro concentrado, um rapaz casualmente conversando com seu amigo, a figura do personagem Aladdin da Disney, que compartilha características similares como bom humor e empatia. Logo em seguida há a imagem de um gesto de cortesia, como puxar uma cadeira para outra pessoa, sugerindo comportamento gentil quando tem interesse amoroso. Abaixo há a imagem de um cozinheiro insinuando que sua comida é boa pelo gesto da mão, fazendo alusão ao seu lado convencido, enquanto elementos como música, escaladas e atos de ajuda representam seus hobbies, sua persistência diante de desafios e seu lado solidário.

Figura 8 - Moodboard de Vestimentas de Igor

Fonte: Elaboração própria

Seu estilo de roupas como mostrado acima, é despojado, com sobreposições que lhe conferem um “ar descolado”. Prefere roupas básicas como jeans e camisetas em tons neutros ou escuros (preto, azul-marinho, vinho). Usa poucos acessórios — geralmente uma pulseira trançada, um relógio ou um colar discreto — e adota o uniforme padrão quando está trabalhando.

3.4.1.3 Moodboard de Mérion – A Superior de Luna

Figura 9 - Moodboard de Personalidade de Mérion

Fonte: Elaboração própria

A personalidade de Mérion é tranquila, séria em determinadas situações como batalhas, sábia, mas ao mesmo tempo divertida e empática. Seu moodboard inclui personagens arquetípicos como Yoda (Star Wars), Tio Iroh (Avatar: A Lenda de Aang), o Mestre dos Magos (Caverna do Dragão) e Tanana (Irmão Urso), todos figuras mentoras com equilíbrio entre seriedade e gentileza.

As outras três imagens simbolizam respectivamente sua capacidade de comando, seriedade e sua calmaria, a última sendo representada pelo senhor meditando na floresta.

Figura 10 - Moodboard de Vestimentas de Mérion

Fonte: Elaboração própria

Visualmente, Mérion utiliza vestimentas tecnológicas e de estética futurista. As inspirações para seu uniforme de patente elevada incorporam elementos como linhas de néon, tecidos de aparência plástica e cortes geométricos, trazendo uma aura de sofisticação e modernidade. Os mantos nas imagens podem ser um elemento de diferenciação hierárquica. Além disso, como representado na primeira e segunda imagem à esquerda, alguns acessórios tribais — como colares e pulseiras com conotações espirituais — evocam traços xamânicos e culturais, remetendo a uma figura ancestral, sábia. Uma ideia interessante para acrescentar profundidade cultural na personagem.

3.4.2 Esboços de miniaturas

Esboçar é uma etapa importante para aquecer tanto suas habilidades no desenho tanto quanto para estimular a criatividade, permitindo ao artista mais liberdade de tomada de decisões quanto ao visual do personagem, como consta Lippincott (2007, pág. 20) em seu livro *The fantasy illustrator's technique book : from creating characters to selling your work, learn the skills of the professional fantasy artist*. O processo de criação visual dos personagens iniciou-se com esboços feitos à mão, posteriormente digitalizados no aplicativo Ibis Paint, no celular. Os primeiros esboços focaram na estrutura corporal dos personagens por meio da construção de silhuetas para destacar as formas. Após as silhuetas serem digitalizadas, foi pensado em acrescentar roupas e cabelos variados para ressaltar as diferenças entre as silhuetas.

A partir da obra de Cámara, em sua obra *All about techniques in drawing for animation production (2006),* destaca-se a importância do uso de formas circulares e ovais no crânio. De acordo com sua abordagem, personagens mais inteligentes e astutos costumam ser representados com crânios maiores ou de formato ovalado, personagens de menor intelecto tendem a apresentar crânios menores. Essa referência foi considerada no design do personagem Mérion, cuja estrutura craniana foi pensada de forma a refletir seu intelecto.

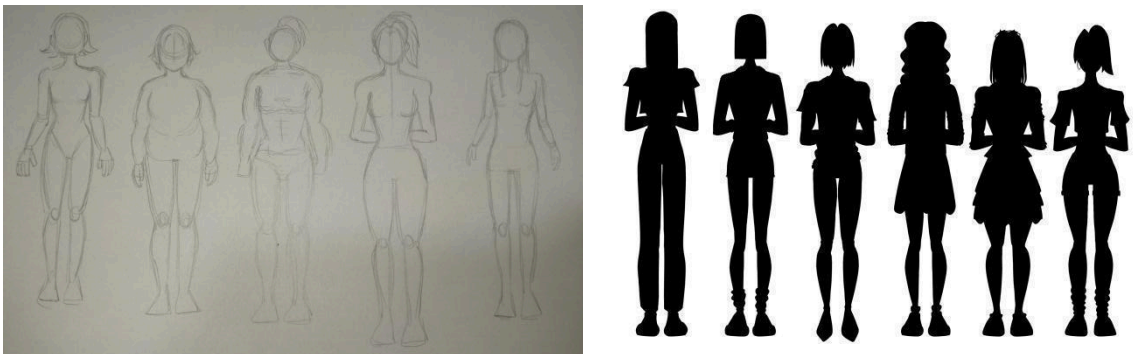
No livro *Creating Characters with Personality* (2006), Tom Bancroft argumenta que na construção dos personagens é interessante entender o simbolismo das formas. As formas geométricas básicas na construção de personagens são: os círculos, os quadrados e os triângulos. Os círculos indicam personagens fofos, amigáveis, de temperamento bom. (Bancroft, 2006, pág.33) Os quadrados retratam personagens confiáveis, fortões, em que se pode contar. Muitas vezes são personagens de mente inflexível e voltados a ação. (Bancroft, 2006, pág.34) Os triângulos são mais usados em vilões, personagens sinistros, de carácter duvidoso. (Bancroft, 2006, pág.35)

Mas essa análise não é uma regra fixa, é uma observação de como essas formas são geralmente usadas. Esses elementos podem ser usados tanto no rosto, quanto no corpo do personagem em geral. Nos três personagens desse projeto usei essa análise no rosto e corpo destes para passar a imagem que queria.

Tendo em mente essas informações e os dados fornecidos nos mapas mentais e moodboard comecei a esboçar os personagens.

3.4.2.1 Esboços de Luna

Figura 11 - Esboços das Silhuetas de Luna



Fonte: Elaboração própria

Luna, por ser uma soldada do exército alienígena determinada a subir de patente, foi criada com uma estrutura corporal magra e musculosa, demonstrando preparo físico. Para representar as **características arquetípicas** de **altruísmo** e **empatia**, foi pensado em suavizar seus traços corporais e faciais, arredondando seu rosto por exemplo.

De acordo com Bancroft (2006), formas arredondadas transmitem suavidade e delicadeza, enquanto formas quadradas sugerem firmeza e rigidez. Por isso, optou-se por uma silhueta predominantemente retangular com leves curvas, equilibrando força e feminilidade. A terceira silhueta (da direita para a esquerda) foi a selecionada para dar sequência ao desenvolvimento. Observa-se que o fator escolhido nessa silhueta é apenas a forma corporal, cabelo e vestimentas ainda serão analisados.

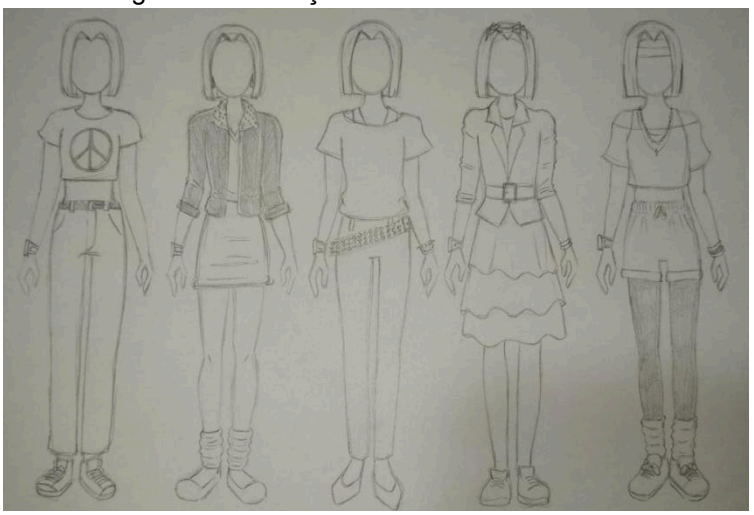
Selecionada a silhueta, foram iniciados os esboços do rosto. Formas circulares, arredondadas, foram preferidas nos esboços para demonstrar que apesar de ser fria, sua aparência é amigável, trazendo contraste. Para representar a característica arquetípica de **coragem** foi pensado em expressões sérias, sobrancelhas arqueadas e postura ereta, confiante. A ausência de sorriso foi utilizada para transmitir sua rigidez emocional, as características de **frieza e introversão** sendo destacadas dessa forma. Para o cabelo, testaram-se estilos variados. Os cabelos curtos e lisos foram escolhidos por reforçarem formas retas e angulares (pontiagudas como triângulos), transmitindo maior seriedade e um certo ar ameaçador, diferentemente dos cachos ou ondulações, que suavizam ainda mais a personagem.

Figura 12 - Análise de Cabelos e Rostos de Luna

Fonte: Elaboração própria

Com o rosto e cabelo definidos, passou-se à criação das vestimentas iniciais da personagem, com base no estilo dos anos de 1980. Essa etapa já havia sido iniciada nas silhuetas, logo, não foi difícil criar as vestimentas. Foram utilizadas as vestimentas já pensadas nas silhuetas de acordo com o moodboard de estilo. Os figurinos seguem a estética da época: collants, meias de ginástica, lantejoulas, acessórios chamativos e sobreposições. Entre os modelos desenhados, foi selecionado o quinto (da esquerda para a direita), por representar com mais fidelidade a moda do período, que possuía muitos elementos de academia, e chamar atenção de forma cômica diante do contraste com a estética atual.

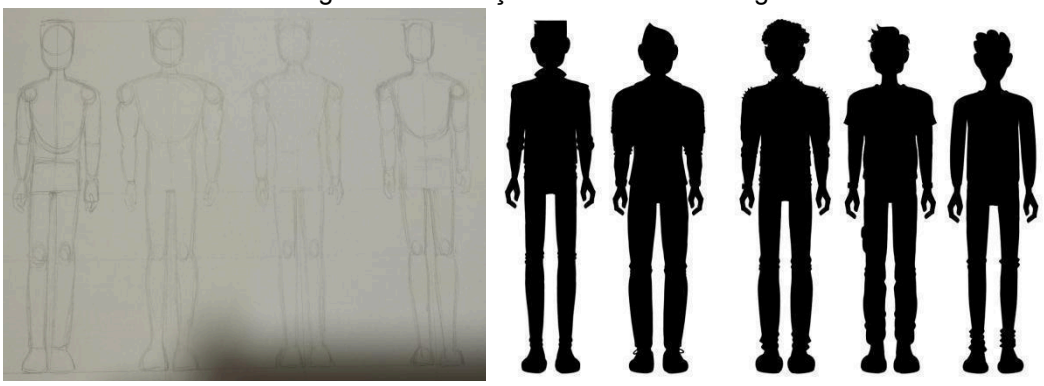
Figura 13 - Esboço das Vestimentas de Luna



Fonte: Elaboração própria

3.4.2.2 Esboços de Igor

Figura 14 - Esboços das Silhuetas de Igor

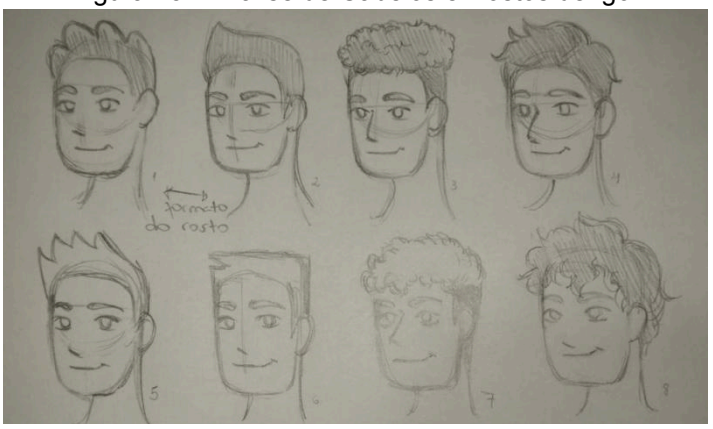


Fonte: Elaboração própria

Igor foi criado com base em sua personalidade **extrovertida** e **confiante**. Sua postura nos esboços é ereta, com gestos abertos e expressivos, como peito estufado e braços estendidos. Considerando sua rotina como cozinheiro, que envolve esforço físico moderado, optou-se por um corpo levemente musculoso. A intenção era equilibrar atratividade e suavidade, evitando que ele parecesse agressivo frente à protagonista. O ideal é que sua estrutura corporal revele que ele é um rapaz amigável, suave ao contrário da protagonista. Dessa forma, utilizando formas arredondadas e acrescentando sorrisos na etapa dos rostos foi possível se aproximar das características **solidariedade** e **empatia**, derivadas do arquétipo de aliado. A silhueta escolhida seguindo esses padrões foi a terceira. Pelo seu formato mais retangular, ela retrata personagens mais confiáveis, em que se pode contar, reforçando a característica de **protetor** vinda do arquétipo de mentor.

Na etapa dos rostos, os esboços variaram entre formatos quadrados, retangulares e ovais a princípio. Os formatos mais retangulares foram os preferidos por passarem credibilidade e caráter. Para o cabelo, descartaram-se formas pontiagudas, que remeteriam à rebeldia. Escolheram-se formas arredondadas, tanto para suavizar o personagem quanto para diferenciar seu visual do de Luna. Dentre as oito alternativas feitas, a primeira em termos de cabelo e características faciais foi selecionada.

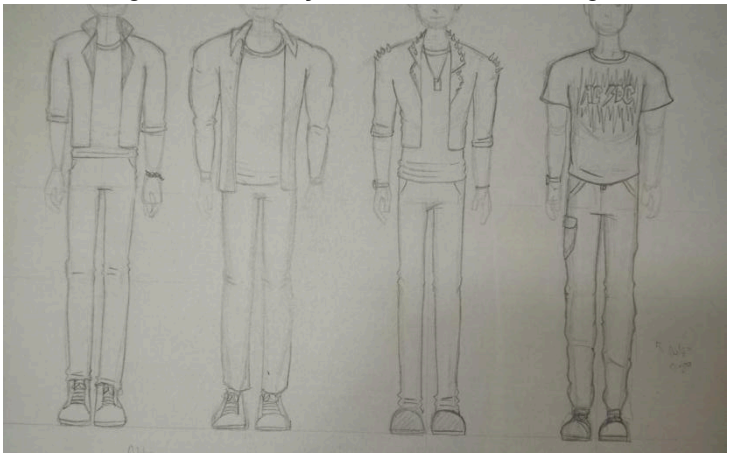
Figura 15 - Análise de Cabelos e Rostos de Igor



Fonte: Elaboração própria

Após tais esboços, as roupas também foram sendo elaboradas de acordo com o que já havia sido feito para as silhuetas. Com base no moodboard do personagem foram feitos alguns desenhos onde pode-se visualizar o personagem com as roupas do seu cotidiano, o fardamento no restaurante, looks casuais onde usa calça jeans e blusa de manga comprida, assim como seus looks que remetem ao seu estilo rocker, com jaqueta e blusas de bandas.

Figura 16 - Esboço das Vestimentas de Igor

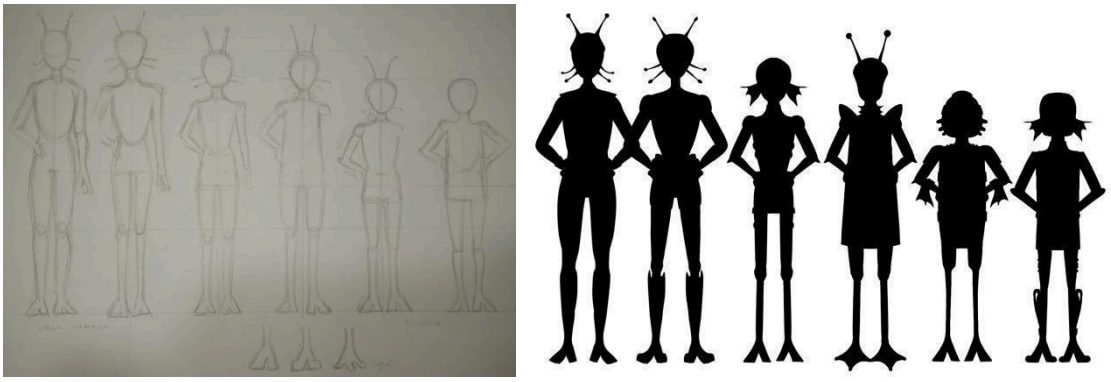


Fonte: Elaboração própria

Dentre as variações feitas, a primeira (da esquerda para direita da figura 17) foi escolhida, por não exagerar nas formas pontiagudas, trazendo alguns elementos sutis do rock como a jaqueta e a camiseta. O design poderá ser refinado com detalhes como logos na camiseta ou ajustes nas mangas da jaqueta. Além disso, uma característica negativa sua é ser **um pouco convencido**, esta foi esboçada em uma expressão facial, uma das sobrancelhas levantadas confere um ar de prepotência ao personagem, como mostra o primeiro desenho da figura 18.

3.4.2.3 Esboços de Mérion

Figura 17 - Esboços das Silhuetas de Mérion



Fonte: Elaboração própria

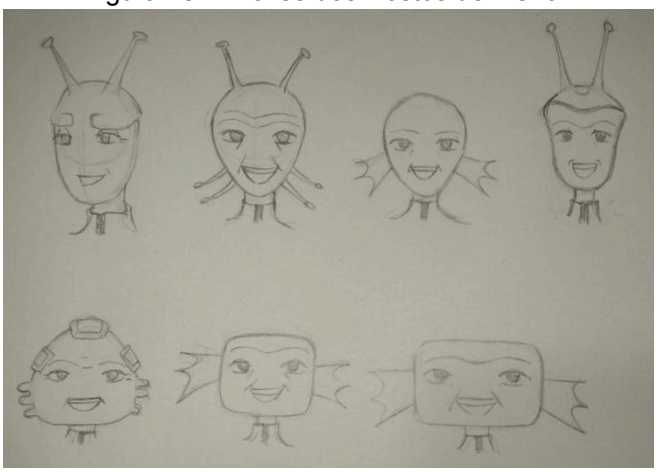
Mérion, superior hierárquica de Luna, é uma alienígena mais velha, experiente e sábia. Duas possibilidades foram consideradas para seu porte físico: uma alienígena com corpo robusto apesar da idade, seu físico auxiliando na sua imagem de comandante capacitada ou uma alienígena de estatura pequena, onde a idade diminuiu a altura. Optou-se pela segunda opção, pois o contraste entre sua pequena estatura e sua autoridade traz um elemento cômico interessante. Sua menor estatura gera um contraste físico com Luna, reforçando também as diferenças de personalidade.

Para diferenciá-la dos humanos, foram incorporados traços como antenas, membranas, pele com pigmentação esverdeada e membros com características anfíbias — mantendo, no entanto, uma aparência levemente humanóide para evitar estranhamento. Seu arquétipo, aliada, foi representado através do arredondamento das quinas da personagem, sem formas pontiagudas em destaque, assim sua suavidade consegue refletir **solidariedade** e **empatia**, características típicas de personagens em formatos amigáveis. Logo, a silhueta selecionada para ela foi a sexta (da esquerda para a direita), pois esta contém a estatura mencionada e arredondamentos nas quinas de seu corpo. O formato retangular de seu físico demonstra que é uma personagem confiável.

Na concepção dos rostos, linhas de expressão e rugas foram essenciais para evidenciar idade e **sabedoria**. Foram desenhados rostos ovais e quadrados para ressaltar respectivamente sua suavidade, personalidade amigável e seu caráter confiável, firmeza. Segundo Câmara (2006, pág.62), crânios com formatos maiores

sugerem inteligência, logo, os crânios foram aumentados em algumas alternativas seguindo esse pensamento. Nos rascunhos representei o **bom-humor** dela através de sorrisos, sempre expressiva. A postura ereta, confiante com braços na cintura, cruzados ou relaxados auxiliaram na representação da **tranquilidade**. Apesar da geração de alternativas, nenhuma delas harmoniza tão bem quanto o formato quadrangular feito na silhueta, fato percebido após a análise de outros formatos faciais. Por isso, a escolha do formato foi a quadrangular, ressaltando a imagem de personagem confiável.

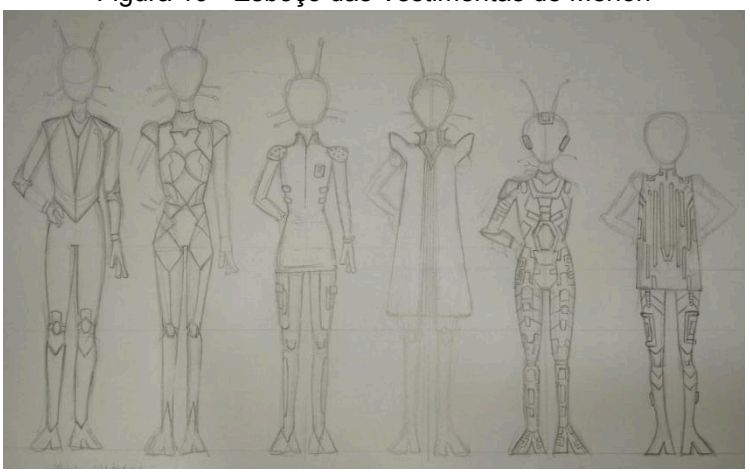
Figura 18 - Análise dos Rostos de Mérion



Fonte:Elaboração própria

As roupas feitas nas silhuetas foram inspiradas no moodboard da personagem, cortes retos, formas geométricas, e elementos que remetem a trajes espaciais e uniformes de batalha.

Figura 19 - Esboço das Vestimentas de Mérion



Fonte: Elaboração própria

No entanto, por se tratar da fase inicial da história — sem conflitos armados —, as vestimentas parecidas com armaduras de combate foram descartadas. A

terceira roupa (da esquerda para a direita da figura 21) foi escolhida por equilibrar formalidade, hierarquia e um toque de futurismo.

Nesse momento, foi pensado adicionar algum elemento nessa vestimenta que representasse seu aspecto de **honrada**, como por exemplo, uma medalha ou faixa, simbolizando uma ação honrosa feita no passado. Esse detalhamento foi iniciado no próximo tópico.

3.4.3 Refinamento

Após a definição das características fundamentais que representam cada personagem, o processo de refinamento visual se torna essencial para acrescentar complexidade e enriquecer a linguagem visual. O processo de refinamento consiste na inserção de novos elementos visuais ou na melhoria dos já existentes por meio do detalhamento e a aplicação do clean-up.

Figura 20 - Esboços escolhidos com novos elementos adicionados

Fonte: Elaboração própria

Na imagem apresentada acima, é possível observar os três personagens principais com os ajustes visuais aplicados. No caso de Igor, foi incluída uma estampa de caveira em sua camiseta. Além disso, a pulseira originalmente prevista foi substituída por um relógio, conferindo-lhe um aspecto mais funcional e contemporâneo. Para Luna, adicionou-se um óculos com formato de estrela. Por fim, em Mérion, foram inseridas faixas nos braços como parte do uniforme. Esses elementos funcionam como indicadores de status, representando diferentes graus

de honrarias por meio das cores. A faixa de Mérion, em particular, simboliza a conquista de condecorações de alto nível em batalhas passadas.

Após feitas as melhorias nos esboços dos personagens passamos para o cleanup. Foi utilizado no clean-up dos personagens o aplicativo IbisPaint onde os esboços foram digitalizados. Nesse aplicativo também foram feitas todas as próximas etapas, desde os model sheets até os concept art finalizados.

Figura 21 - Processo do clean up e seu respectivo resultado

Fonte: Elaboração própria via aplicativo ibis Paint X

3.4.4 Finalização dos Model Sheets

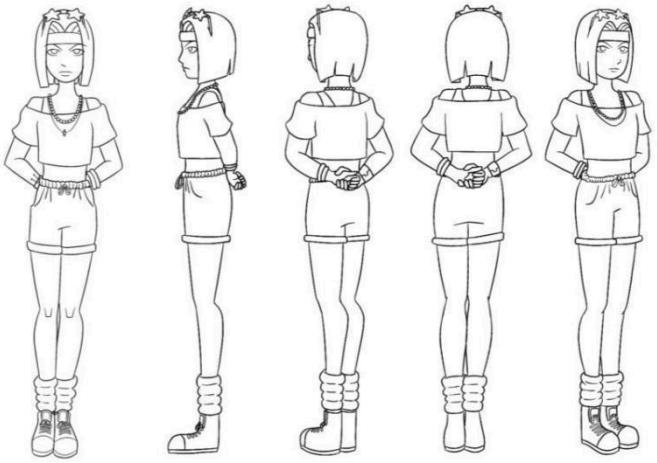
As model sheets, ou fichas modelo, são documentos visuais que reúnem estudos detalhados dos personagens, apresentando-os em diferentes ângulos, posturas e expressões faciais. Essas fichas têm como principal objetivo padronizar a representação visual dos personagens, servindo como guia para animadores, ilustradores e demais profissionais envolvidos na produção.

> Essas fichas mostram os personagens com diferentes atitudes e expressões, revelam os detalhes da estrutura deles, construção e entre outros. O propósito da folha ficha é fornecer uma referência constante para o animador e os artistas de layout e para demonstrar o estilo gráfico feito pelo principal criador. (Cámara, Sergi, 2006, p. 84)

Existem diferentes tipos de model sheets, cada um com funções específicas dentro do processo de produção. Neste projeto, foi elaborada a ficha turnaround ("vista de rotação 180º"), a qual reúne as principais informações visuais necessárias para a compreensão completa da forma do personagem. Essa ficha apresenta o personagem em múltiplas vistas — frontal, perfil (lateral), traseira, ¾ frontal e,

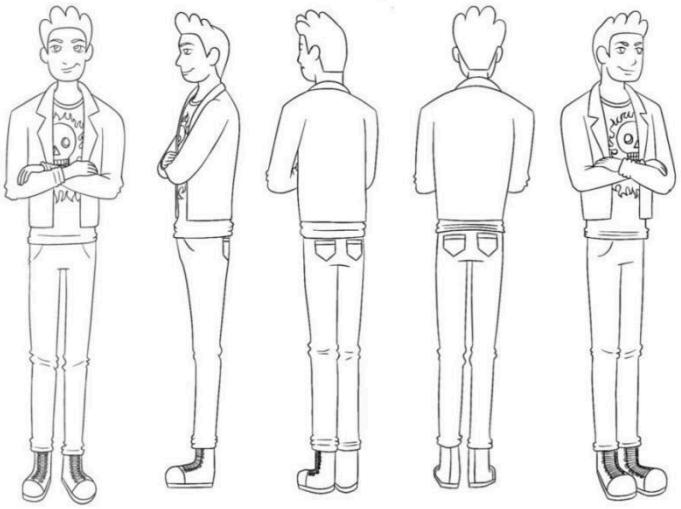
opcionalmente, ¾ traseira — permitindo uma visualização clara de sua estrutura a partir de diferentes ângulos. A seguir, são apresentadas as fichas turnaround desenvolvidas para cada personagem deste projeto.

Figura 22 - Turnaround de Luna



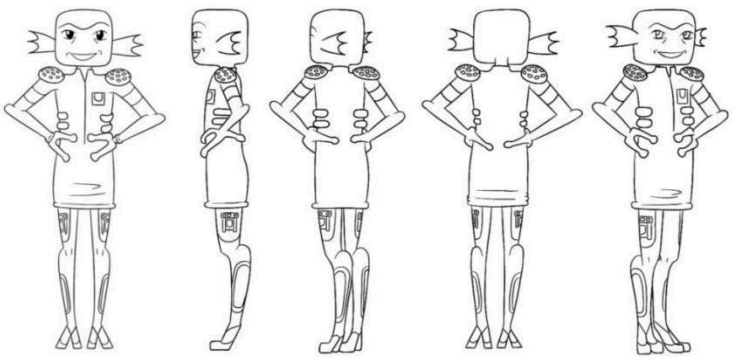
Fonte: Elaboração própria

Figura 23 - Turnaround de Igor



Fonte: Elaboração própria

Figura 24 - Turnaround de Mérion



Fonte: Elaboração própria

3.4.5 Estudos Cromáticos

Durante essa etapa, foram exploradas diversas combinações cromáticas, com o objetivo de encontrar aquelas que melhor representassem a essência e a identidade visual de cada personagem.

3.4.5.1 Estudo Cromático de Luna

No caso de Luna, as cores presentes em seu moodboard são predominantemente saturadas e de tons quentes, como amarelo, laranja e rosa-choque, típicas da moda dos anos de 1980. O estilo da época é marcado pela combinação de cores contrastantes, como laranja e roxo, amarelo e rosa, e amarelo e verde. Com essas observações em mente criei várias combinações que refletiam o espírito vibrante da época.

Figura 25 - Estudos Cromáticos de Luna

Fonte: Elaboração própria

Após testar diferentes opções, a combinação mais interessante foi a que incluía azul no short, meias roxas com um tom azulado, blusa vermelha e tomara que caia rosa. O azul foi escolhido para refletir a frieza e a distância emocional de Luna, ao mesmo tempo em que simboliza seu intelecto. O rosa representa sua gentileza interior (ainda que contida no início da história), enquanto o vermelho reflete seu temperamento impulsivo e a energia de sua personalidade.

3.4.5.2 Estudo Cromático de Igor

Para Igor, o moodboard sugere um estilo mais sóbrio e menos colorido, com predominância de tons de preto, azul escuro e branco. Seguindo essa linha, busquei opções cromáticas que reforçassem sua personalidade extrovertida e confiante, mas sem sair da estética do rock e estilo do moodboard.

Figura 26 - Estudos Cromáticos de Igor

Fonte: Elaboração própria

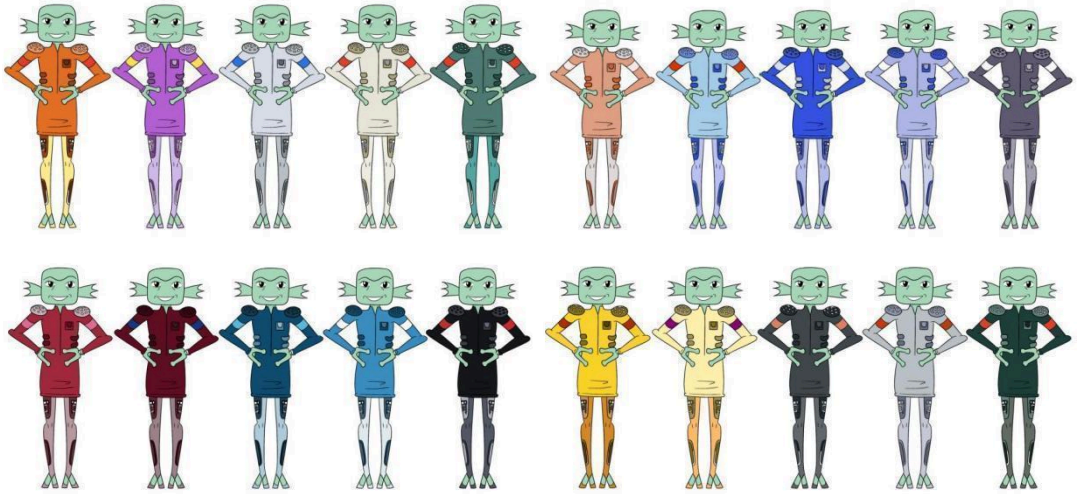
Das variações a que mais ressoou com o personagem foi a segunda, calça jeans, blusa vermelha com um print de caveira com chamas cinzas e jaqueta em cinza escuro, quase o preto típico. O azul da calça jeans oferece uma harmonia visual, enquanto o vermelho é vibrante e simboliza a energia, a vivacidade e a confiança do personagem.

O cinza escuro, por sua vez, é preferível ao preto pois o preto deixa imperceptível os detalhes da roupa como dobras que foram desenhadas em preto. Além desse aspecto, a escolha do cinza escuro se justifica por sua proximidade com o preto tradicionalmente associado às jaquetas de couro.

3.4.5.3 Estudo Cromático de Mérion

No moodboard de Mérion, o branco, o vermelho, o azul, o preto e o amarelo são as cores que mais se sobressaem, com o branco sendo substituído por um cinza claro para representar a serenidade. Outras tonalidades como verde, cinza, laranja e roxo também foram testadas. O verde, por exemplo, é frequentemente associado a extraterrestres, enquanto o cinza é comum em uniformes militares e o laranja oferece um contraste interessante com sua cor de pele.

Figura 27 - Estudos Cromáticos de Mérion



Fonte: Elaboração própria

Das combinações, as mais harmônicas foram aquelas que incorporaram tons claros, como azul e verde, que remetem à tranquilidade e bondade de Mérion. O verde, apesar de complementar a cor de sua pele, acabava tornando o visual um pouco monocromático. A escolha final de cores para Mérion foi a variação 14, um equilíbrio entre tons claros de azul que reforçam sua imagem de sabedoria e empatia, sem perder a força de sua figura de autoridade.

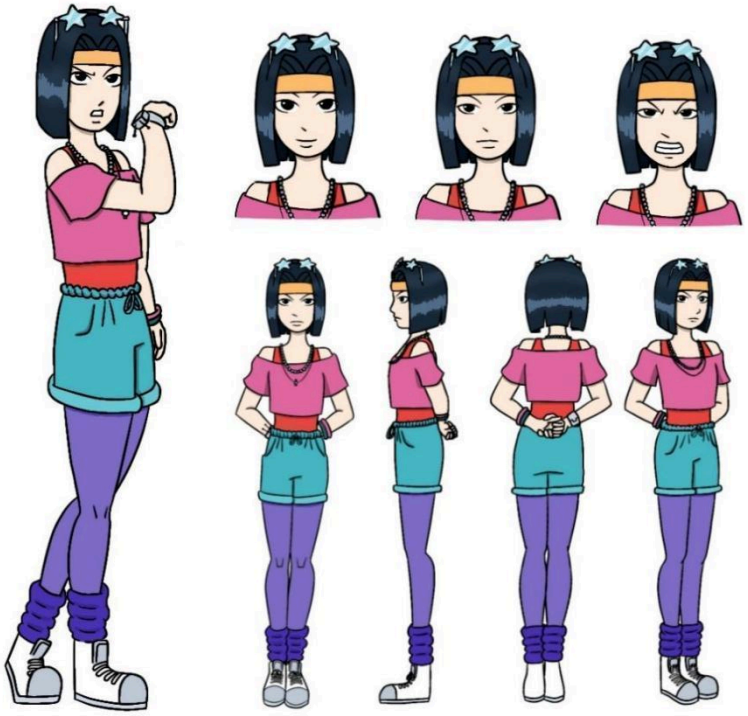
4 DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES

4.1 Apresentação

O concept art final dos personagens reflete os detalhes refinados e as alterações feitas após o estudo das cores, formas e arquétipos. Cada personagem foi cuidadosamente elaborado para expressar visualmente suas personalidades e papéis na narrativa, com base nas escolhas cromáticas e nas características físicas que refletem seu comportamento e papel na trama.

4.1.1 Concept Art de Luna

Figura 28 - Concept Art de Luna



Fonte: Elaboração própria

O arquétipo de Luna é o de **herói**, como protagonista ela é a heroína responsável pelo curso de muitas situações e tomada de decisões importantes. Ao longo da história, seguindo seu arquétipo, as qualidades de **altruísmo, coragem** e **empatia** se destacam. Contudo, ela também exibe características como **frieza** e uma personalidade **um pouco introvertida.**

Empatia e Altruísmo: Esses aspectos foram representados através do **arredondamento do rosto e corpo** (sem muitas partes pontiagudas)**,** característica típica de personagens amigáveis.

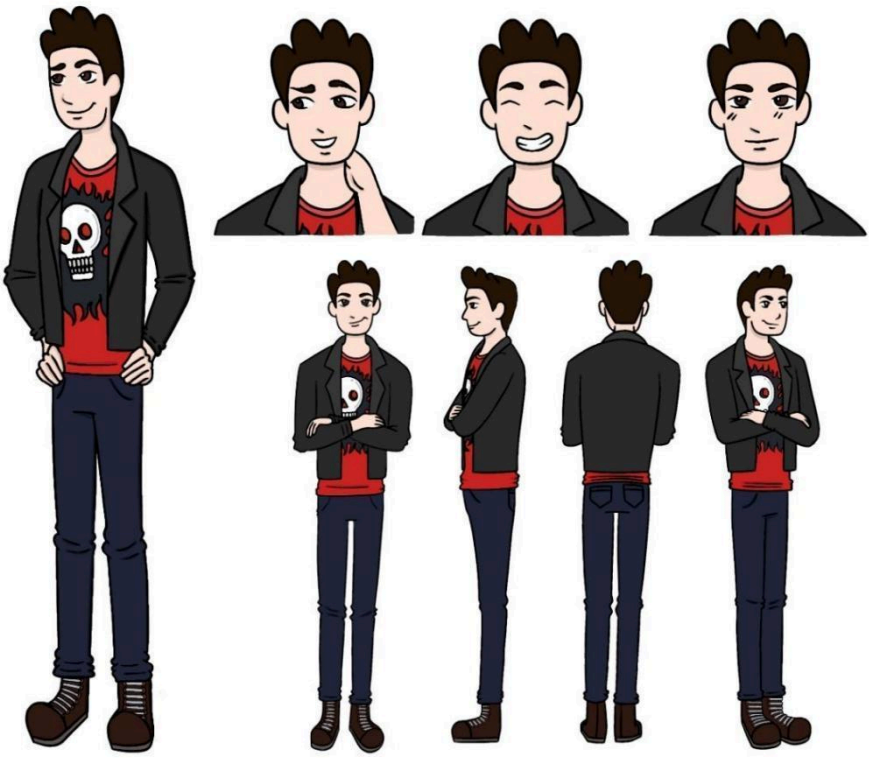
Coragem: Sua postura corporal reflete confiança e coragem, sendo ereta e aparentemente rígida como a de um soldado. Sua expressão facial é mais determinada, com as sobrancelhas mais próximas e arqueadas, típicas de personagens corajosos.

Frieza e introversão: Sua expressão facial é mais séria, a ausência de sorrisos transmite essa sensação de distância emocional e de introversão.

Cores: As cores também auxiliam na visualização de suas características. O rosa representa sua gentileza, o azul transmite sua frieza e distância, enquanto o vermelho ressalta sua agressividade e coragem.

4.1.2 Concept Art de Igor

Figura 29 - Concept Art de Igor



Fonte: Elaboração própria

Os arquétipos de Igor são **arauto**, **aliado** e **mentor**. Desses arquétipos os que possuem características representáveis são o aliado e o mentor. O arauto como já comentado é aquele que desencadeia uma mudança na história, não possuindo um padrão visual, ou de personalidade. Já o arquétipo de aliado possui características como **solidariedade** e **empatia.** O arquétipo de mentor tem como característica **proteção**. Outras características do personagem são **confiança**, **extroversão** e **um pouco convencido**.

Extroversão e confiança: Igor é retratado com uma **postura ereta**, com o **peito estufado e os braços em gestos que transmitem confiança** e energia. Sua postura é também uma representação de sua personalidade determinada.

Solidariedade e empatia: para reforçar essas qualidades, Igor tem um **corpo bem balanceado**, com poucos músculos (indicando que ele é forte, mas não ameaçador), além de um **rosto retangular** com poucos cantos angulares, o que faz com que ele pareça confiável e amigável, fortalecendo a ideia de pessoa solidária. Seu **cabelo arredondado** complementa essa suavidade. E suas e**xpressões faciais alegres**, com presença de sorrisos destacam sua empatia.

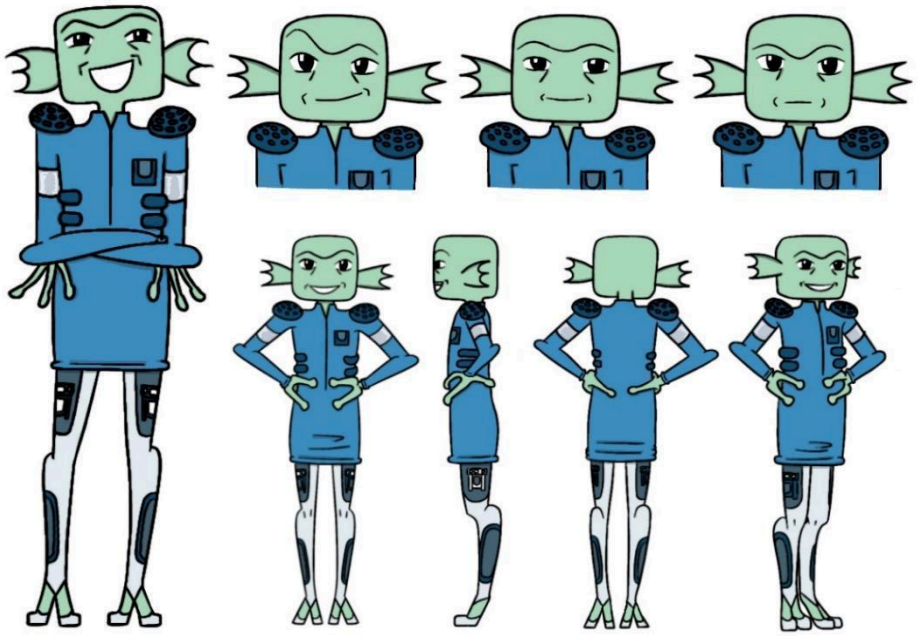
Protetor: seu **formato corporal retangular** retrata personagens mais confiáveis, configurando um personagem aparentemente mais robusto e com aspecto de protetor.

Soberba (“um pouco convencido”): é representado por expressões faciais, como **sorriso ligeiramente inclinado** e uma **sobrancelha elevada**, o que transmite sua soberba.

Cor: A cor vermelha foi escolhida para simbolizar a energia, vitalidade e o dinamismo de Igor. Ela também comunica sua personalidade extrovertida e determinada. O azul escuro é a cor usual dos jeans e a cor mais harmônica em relação ao vermelho. A escolha do cinza escuro revelou-se a mais adequada, considerando que essa tonalidade preserva a visibilidade dos detalhes da jaqueta, ao mesmo tempo em que reforça a estética associada ao estilo rocker.

4.1.3 Concept Art de Mérion

Figura 30 - Concept Art de Mérion



Fonte: Elaboração própria

O arquétipo da superior Mérion é o **Aliado**, tendo como características arquetípicas a **solidariedade** e **empatia**. Possui outras características como **tranquilidade**, **sabedoria, honrada** e **bom-humor**. As cores escolhidas para ela são simbólicas, azul, por exemplo, é a cor chave da roupa, uma cor muito associada com aspectos positivos e tranquilidade.

Solidariedade e empatia: Seu **rosto retangular** passa confiança, o **arredondamento das quinas da personagem**, no rosto, corpo e vestimenta, transmitem suavidade e delicadeza, aspectos geralmente associados com personagens solidários, empáticos.

Sabedoria e honra: A idade de Mérion é claramente visível em seu design, com **linhas de expressão** que sugerem a experiência de vida e sabedoria, enquanto sua **faixa na roupa** simboliza sua honra e posição de autoridade.

Tranquilidade e Bom-humor: A postura de Mérion reflete essa tranquilidade, com uma **postura ereta e às vezes espaçosa**, representando sua paz interior e seu espírito amigável. O seu bom-humor é representado por **expressões faciais alegres**, com a presença de sorrisos na maioria de seus esboços e em destaque no seu concept art.

Cores: A cor azul predomina em seu traje por ser associada a qualidades como tranquilidade, confiança e positividade. Os tons de azul foram escolhidos para refletir a serenidade e a sabedoria de Mérion. A cor prata em sua faixa simboliza a

honraria recebida e complementa a cor azul. Por fim, o azul-claro, quase branco, está próximo da serenidade do branco, tornando a combinação mais complexa por se aproximar de outra cor.

5 CONCLUSÃO

Toda boa história é composta por personagens cativantes, são eles que prendem o público na trama e é com eles que nos identificamos. Quando essa história passa do papel para a televisão, seja em animações ou filmes com atores reais, muito se pensa em como representar tais personagens de forma fiel ao que foi escrito e imaginado pelo autor. Neste trabalho foi abordado o processo de representação conhecido como concept art.

Através da análise dos arquétipos, foi descoberto os papéis dos personagens nas histórias, podendo-se a partir dessas informações gerar mapas mentais e moodboards que auxiliassem na visualização desses personagens. A seguir, o processo de geração de ideias foi crucial, muitos esboços foram feitos lapidando seus antecessores. Dos esboços selecionados, a visualização dos personagens foi aprimorada durante a etapa de refinamento e a aplicação das cores conferiu vivacidade aos personagens, tornando-os visualmente mais atrativos. O concept art final consistiu na integração da ficha turnaround, de uma pose representativa e de uma seleção de expressões faciais que os personagens poderiam apresentar ao longo da narrativa. A junção desses elementos em uma única prancha resultou em um concept art visualmente coeso e informativo.

Portanto, a metodologia adotada demonstrou-se adequada para a área de concept art. Foi observado sua eficácia na geração de variações, o que possibilitou a criação de opções aprimoradas e, consequentemente, a obtenção de resultados superiores.

Dentre os possíveis desdobramentos deste TCC abrangem diversas áreas de aplicação. Entre eles, destaca-se o desenvolvimento de um curta ou longa-metragem a partir do roteiro completo, bem como a produção de uma webtoon baseada na narrativa já estabelecida ou mesmo a criação de um trailer conceitual (teaser) para apresentação do projeto.

O desenvolvimento deste projeto se mostrou relevante à área de concept art no processo criativo e espero que contribua como apoio para outros designers, ilustradores e profissionais da área. Este pode servir como um guia prático para aqueles que desejam entender e aplicar o processo de criação de concept art de personagens, ou até mesmo para os que desejam desenvolver seus próprios trabalhos dentro dessa metodologia.

REFERÊNCIAS

BANCROFT, Tom. *Creating characters with personality*. Nova York: Watson-Guptill Publications, 1996.

CÂMARA, Sergi. *All about techniques in drawing for animation production*. Nova York: Barron's, 2006.

LIMA, Ricardo Cunha de Oliveira. *Método para concept art*. [S.l.]: Documentos Google, [s.d.]. Disponível em: https://tinyurl.com/uyzuhena. Acesso em: 3 abr. 2024.

LIPPINCOTT, Gary A. *The fantasy illustrator's technique book: from creating characters to selling your work, learn the skills of the professional fantasy artist*. Newton Abbot: David & Charles, 2007. Disponível em: https://archive.org/details/fantasyillustrat0000lipp/mode/2up. Acesso em: 9 ago. 2024.

RIBEIRO, Natália Macedo. Concept art e arquétipos: utilização de arquétipos no projeto de concept art de 3 personagens da obra literária "Os Miseráveis". 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/42691. Acesso em: 07 abr. 2024.

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.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de concept art para personagens. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 10., 2011, Salvador. Anais [...]. Salvador: SBGames, 2011. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf. Acesso em: 22 set. 2024.

VOGLER, Christopher. A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. Trad. Ana Maria Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.