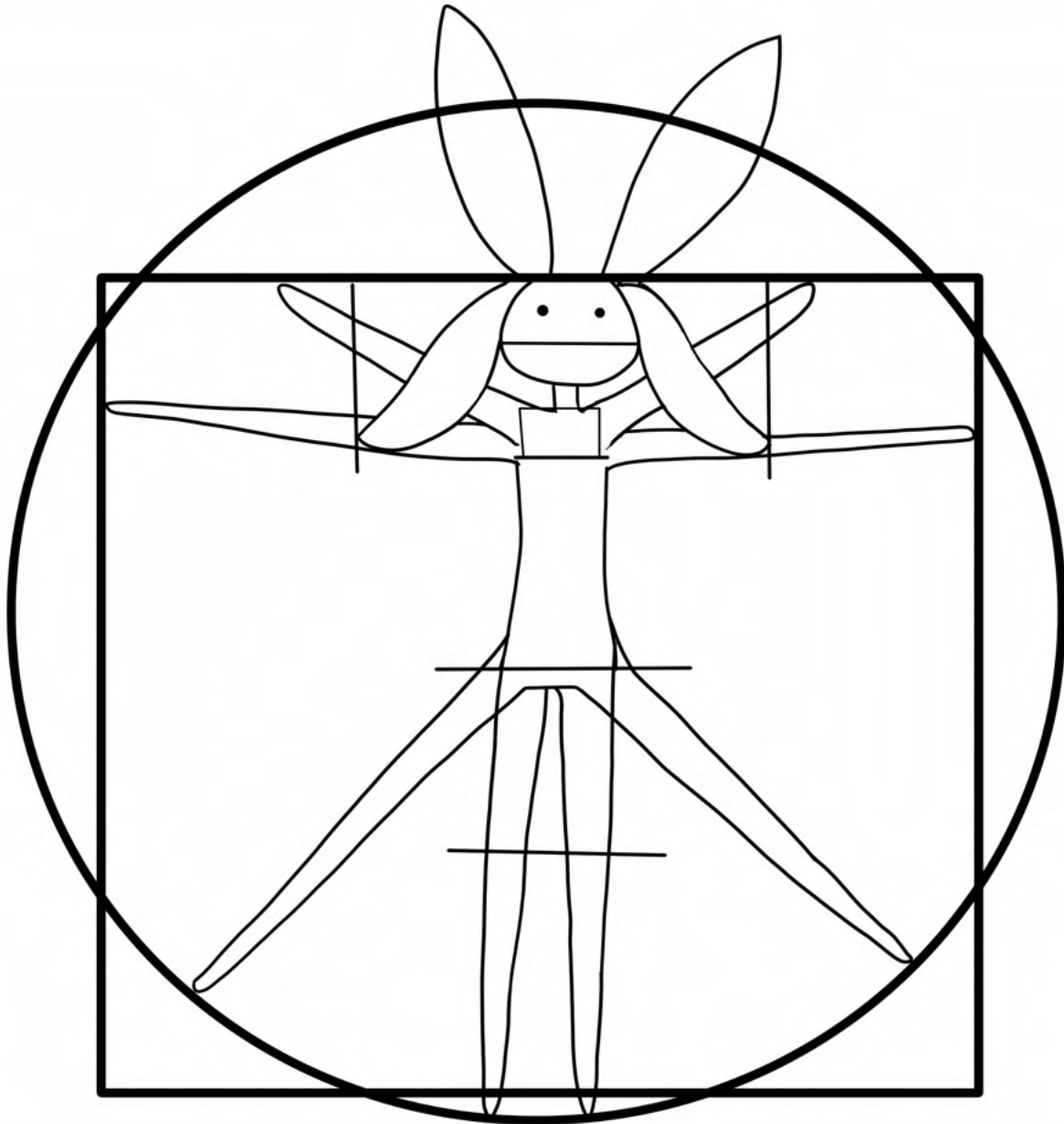


***TEORIA APLICADA DO CONCEPT ART EM PERSONAGEM***



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS  
ARTES VISUAIS -- BACHAREL

**TEORIA APLICADA DO CONCEPT ART EM PERSONAGEM**

**BÁRBARA MARTINS BRANDES**

Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais,  
habilitação em Bacharel, do Departamento de Artes  
Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Ms. Daniel Fernandes Batista de Oliveira

# FOLHA DE APROVAÇÃO

**BÁRBARA MARTINS BRANDES**

## TEORIA APLICADA DO CONCEPT ART EM PERSONAGEM

Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais,  
habilitação em Bacharel, do Departamento de Artes  
Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Ms. Daniel Fernandes Batista de Oliveira

Projeto Final aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Banca examinadora:

---

Prof. Ms. Daniel Fernandes Batista de Oliveira

---

Prof. Ms. Eduardo Lustosa Belga

---

Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva

---

Prof. Ms. Allan Mendes de Jesus

Dedicatória:



# RESUMO

O Concept Art é a representação figurativa de um conceito, provindo de um conjunto de fontes distintas, para uma mídia audiovisual, pictórica ou semi-pictórica. Apesar de sua ampla utilização e presença na vida cotidiana, pouco se sabe sobre o concept art e menos ainda sobre a sua base teórica ou métodos de produção. O objetivo do trabalho é trazer a teoria que envolve o concept art de personagem de uma forma simplificada e de fácil leitura na forma de um guia ilustrado para melhor compreensão e exemplificação de cada tópico apresentado, que possa auxiliar artistas nas suas produções. Para isso, o trabalho aborda a importância da imagem pictórica para a narrativa de mídias como o cinema, séries, quadrinhos, videogames e animações, e como a história destas obras é vital para a elaboração visual das suas personagens. A divulgação dessas mídias, por vezes, gera uma preocupação comercial com a aceitação e identificação do público com a personagem, o que interfere no concept art das personagens da obra. Após somar a história e o marketing, o trabalho chega por fim na criação da personagem em si, abordando elementos essenciais a serem considerados da Teoria da Narrativa, Gestalt e uso de estereótipos. Propõe-se uma elaboração visual de cada um dos passos do guia até construir uma personagem específica, cuja criação foi explicada teoricamente passo-a-passo. Apresentando suas fichas de pose e expressões com suporte de teorias de linguagem corporal e facial, e também sua ficha de indumentária, como seria ideal para a personagem ser utilizada em uma obra.

Palavras-Chave: concept art; personagem; narrativa e visualidade; arte na mídia; arquétipos; ficha de expressões; ficha de poses; ficha de indumentária; ilustração; representação mimética; Gestalt; teoria das formas.

# ABSTRACT

Concept Art is the figurative representation of a concept that comes from different sources to be used in an audiovisual, pictoric, or semi-pictoric media. Although it is widely used and present in day-to-day life, little is known about concept art and much less about its theoretical base or production methods. The purpose of this paper is to bring forth the theory that surrounds character concept art in a simplified and easy to read manner in the shape of a illustrated guide for better understanding and exemplification of each topic presented, so that it can help artists in their production. For that goal, this paper goes into the importance of the pictoric image for the narrative in media such as movies, series, comics, videogames and animation, and about how the stories of these works are vital for the visual construction of their characters. The publicization of those medias can, at times, brew commercial concern about the public acceptance and relatability regarding the characters, which may interfere in their characters' concept art. After adding story to marketing, the paper at last arrives in the creation of the character, using essential elements that should be considered from Theory of Narrative, Gestalt and use of stereotypes. The proposal is a visual elaboration from each topic of the guide to build a specific character, whose creation was explained theoretically step-by-step. Presenting their posing and expression sheet with the support of theories about body language and facial expression communication, and also, their indumentary sheet as would be ideal if the character were to be used in any media.

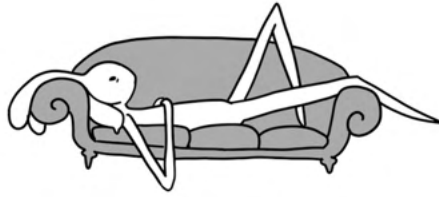
Keywords: concept art; character; narrative and visuality; art in media; archetypes; expression sheet; pose sheet; indumentary sheet; illustration; mimetic representation; Gestalt; shape theory;

# Sumário

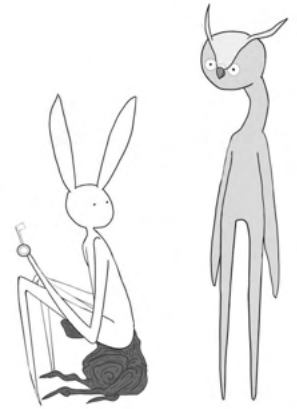


Retorno com o Elixir;  
Referências

p.99



O Mundo Cotidiano;  
Introdução



1. Encontro com o Mentor;  
Worldbuilding e Concept art

p.21



A Recompensa e o  
Caminho de Volta;  
Conclusão

p.97

**ATO 3**  
*RETORNO*

**ATO 1**  
*PARTIDA*  
*/SEPARAÇÃO*

3.2. Provação Suprema;  
Expressão Facial,  
Linguagem Corporal e  
Indumentária

p.71

**ATO 2**  
*DESCIDA / INICIAÇÃO*

2. Travessia do Limiar;  
Público-Alvo e  
Concept art

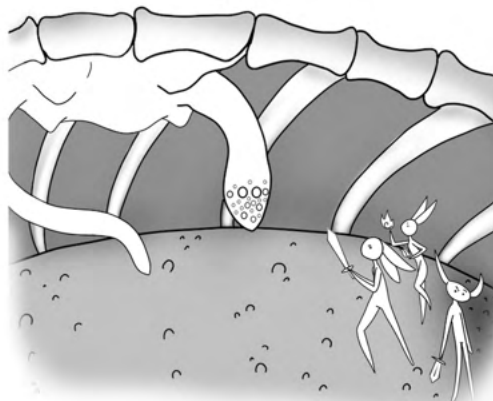
p.29

3.1. Aproximação da  
Caverna Oculta;  
A Base

p.42

3. O Ventre da Baleia - Testes, inimigos e aliados;  
A Personagem

p.42



# INTRODUÇÃO, PRIMEIRO ATO



Poucos param para pensar ao abrir um videogame no computador, celular ou console, ao assistir uma série ou animação no Netflix, ou até ao abrir um livro ou quadrinho após um longo dia de trabalho, sobre as personagens e ambientes que são apresentados, como são feitos e quem os fez.

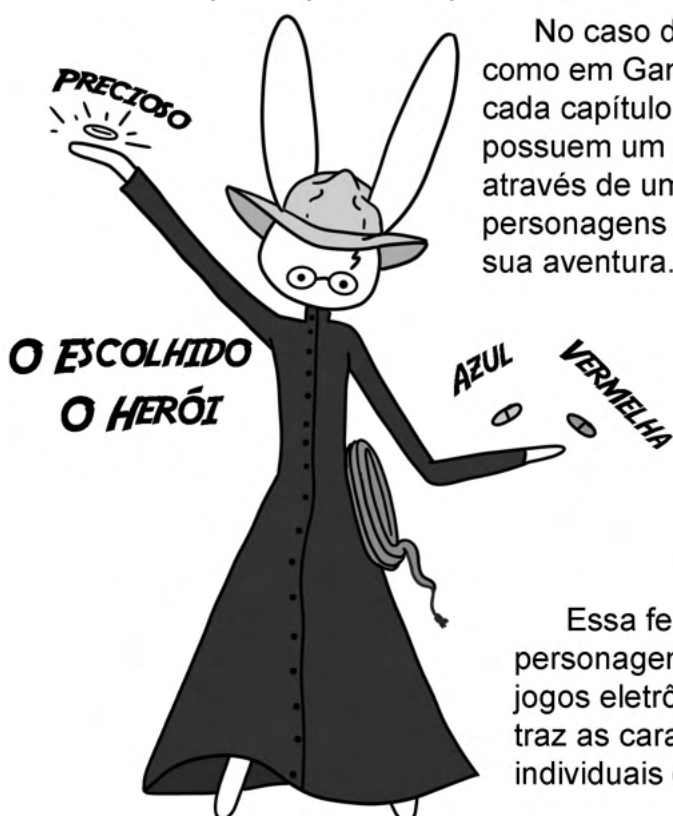
Ao adentrar a criação de outros, entramos em contato com toda uma produção visual que corresponde aos objetivos de seus criadores. Principalmente se essas criações possuem uma história!

Histórias, em geral, são narrativas que terão protagonistas cujo propósito é apresentar a problemática da trama ou o mundo novo que entramos de forma simples; assim também são os ambientes pelos quais eles passam, introdutórios e explicativos.

No caso de algumas histórias, temos um grupo de protagonistas, como em Game of Thrones (1996) e Dança da Morte (1978), com cada capítulo sendo narrado por um personagem, e séries que possuem um grupo em específico que o espectador acompanhará através de uma história. Alguns videogames apresentam uma lista de personagens dentre os quais um pode ser escolhido para começar sua aventura.

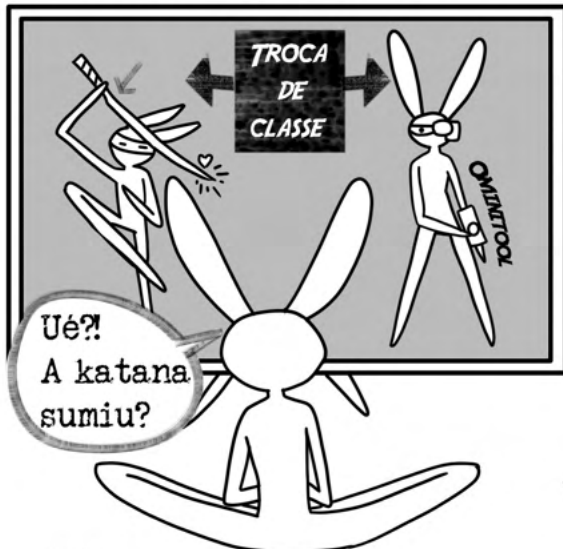
Algumas vezes, esse protagonista pode ser esteticamente criado pelo jogador por uma ferramenta de criação de personagens, utilizado por muitos videogames de RPG (Role Playing Game), como Mass Effect (2007-2017), The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) e Dragon Age (2009).

Essa ferramenta permite ao jogador personalizar o rosto da sua personagem, cores dos olhos e dos cabelos, mas, em muitos destes jogos eletrônicos de RPG também existe a escolha de classe, que traz as características próprias de indumentária e armamento individuais de cada classe.



Mesmo assim, independentemente da classe ou estética escolhida, a personagem ainda vai ter uma posição fixa na história central do videogame. Essa história central é a linha guia de muitas mídias e também terá grande participação na criação dos concepts arts que serão elaborados para visualizá-la. É a história que ditará o tom emocional, o papel narrativo de cada coisa que influencia na sua visualidade, além de detalhes que o roteiro em si não poderá dar e fica à cabo da ambientação ou indumentária mostrar.

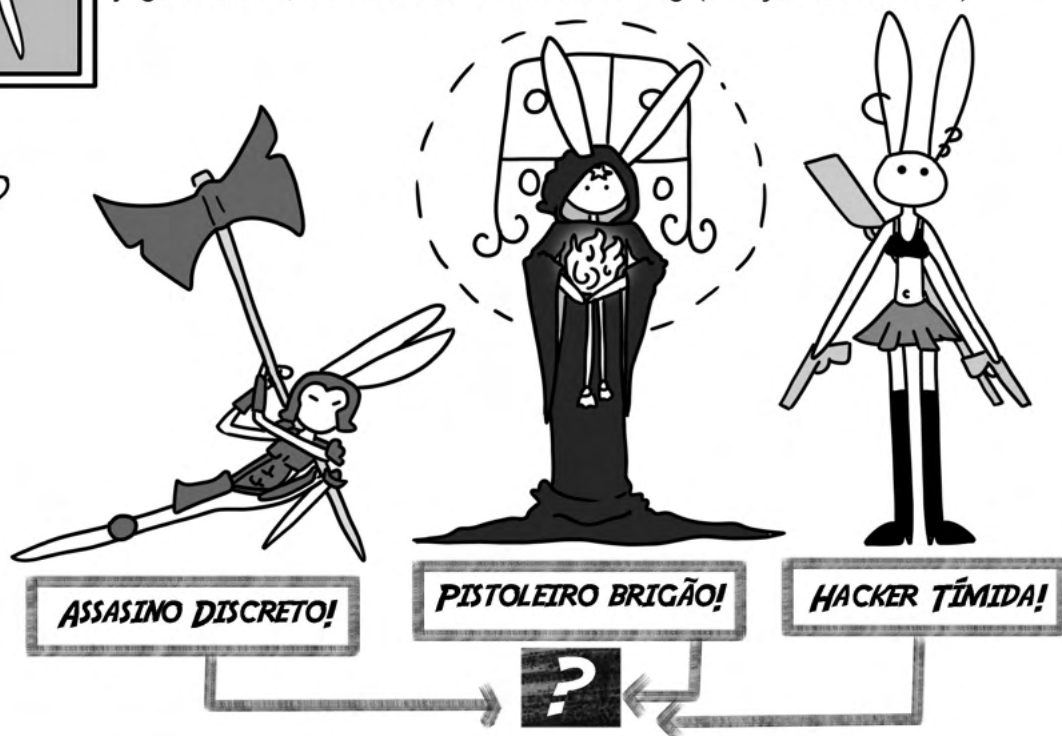
Em muitos desses videogames, porém, ao escolher uma classe ou raça nos deparamos com um 'problema'. As roupas e armas que podem ser escolhidas mudam! A armadura que queríamos inicialmente não está disponível ao escolher um assassino e a arma que achamos legal não pode ser utilizada para um hacker.



Um jogador que escolheu a classe Assassino não pode usar um machado de duas mãos e armadura pesada, ou um Atirador não pode usar magias e um robe, uma classe de Hacker não pode usar vários tipos de arma de fogo.

Isso acontece por causa do concept visual e design funcional de cada classe, um conceito que acaba por conversar entre jogabilidade, visualidade e worldbuilding (criação de mundo)!

Independentemente da estilização do jogador sobre o protagonista, ou protagonistas, ou se é uma animação ou série, somos apresentados a esses ambientes e personagens que serão nosso primeiro contato com a história e o mundo novo que adentramos, ou nessa história nova dentro do *nosso* mundo.



Segundo Ernest Adams, em tradução livre do original em inglês:

*“O design de personagem é inventar as pessoas ou seres que povoam o mundo do seu videogame – especialmente a personagem que vai representar o jogador nesse mundo (o seu avatar), se tiver uma. Todo criador de sucesso, Homero em diante, entendeu a importância de se ter um protagonista envolvente.”* (ADAMS, 2010, p.4. Tradução Livre.)

Essas personagens são pensadas para representar certos sentimentos ou tipos de pessoa (estereótipos), normalmente, visando uma representatividade abrangente de fácil identificação com o espectador para que quem assiste invista emocionalmente nas problemáticas da personagem ou grupo, suas aflições e suas felicidades.



Elas passarão por ambientes que contarão ao espectador um pouco mais sobre essa nova história ou sobre todo um mundo novo que precisa ser introduzido aos poucos.

Todos esses elementos são peças do design de personagem e design de ambiente, a identidade visual do produto final e seus objetivos, que por fim, levará à produção do concept art.

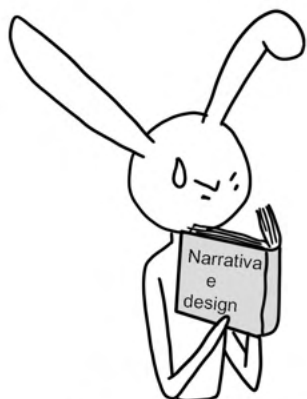
Concept art significa a mesma coisa que design de personagem então?



Quando Ernest Adams fala sobre o design de personagem, ele está falando como um desenvolvedor de videogames. Mas ao se desenvolver um videogame, filme ou animação, ocorre um jogo de linguagens entre os criadores, de ideias para a história, de narrativa visual, indo e vindo enquanto forma-se a identidade do produto, não só visualmente, mas tematicamente, emocionalmente e, no caso dos videogames, também em termos da jogabilidade.

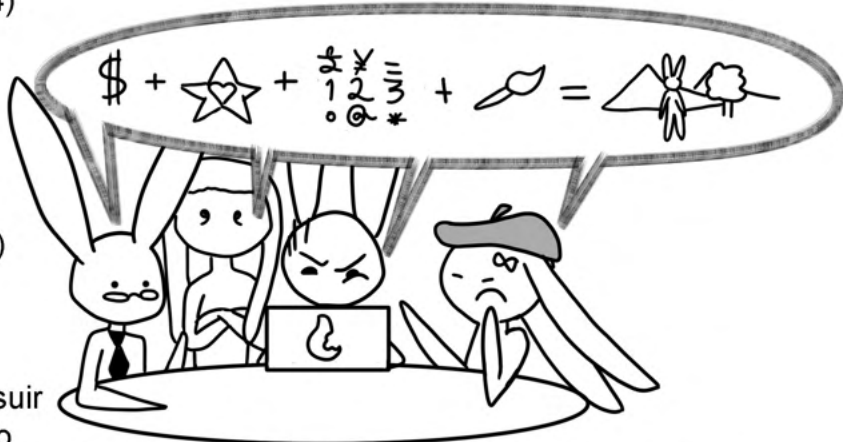
A equipe de roteiristas entra em contato com a equipe de marketing, os cenaristas, os animadores e renderizadores, os diretores de arte e programação, em conjunto eles fazem o Design de Personagem, que abrange do nome até a personalidade da personagem, sua estética visual e papel narrativo.

O Design de Personagem é um termo amplo que também abrange o *concept art* dessa personagem, que será a tradução final desse jogo de linguagens para uma só, a visual. Isso é válido também para Design de Cenário e Design de Objetos, cada um deles é um galho que abrange desde o princípio de pensamento desses elementos até seu produto final, o *concept art* é parte desse processo.



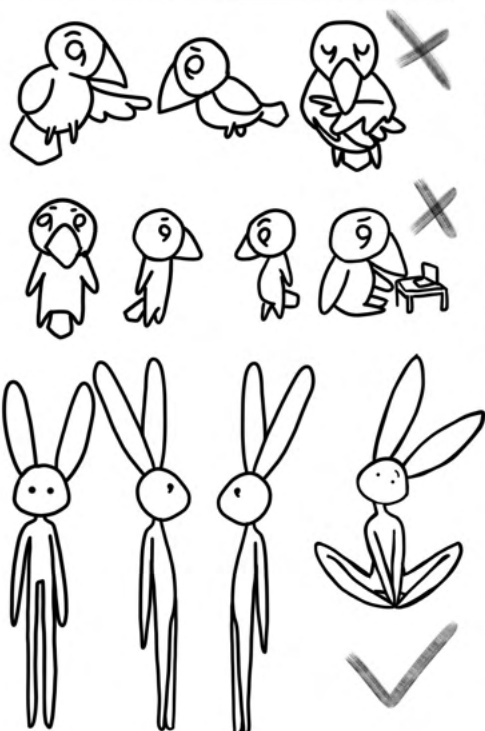
*“O concept art, portanto, assume o papel de signo, pois é a representação imagética de ideias concebidas anteriormente na forma de discurso. É outra forma de simbolismo – a qual poderíamos chamar de simbolismo imagético – que vai complementar o simbolismo do discurso, seja ele textual ou verbal. As imagens concebidas pelo concept artist têm uma dimensão simbólica clara, ou seja, um conjunto de signos que representa alguma coisa.”*  
(DE SENNA, 2013. p. 24)

Signos, como são descritos por Fiorin (2002) e Greimas (2008), são entidades que contêm significados e conteúdos, podem até ter um significado cotidiano e simples de serem entendidos por si só, mas também podem possuir significados ocultos à mais em si ou em relação



à outros signos, que ao serem somados, constroem novos significados, enunciados e discursos. Na definição de *concept art* de De Senna (2013), o trabalho de desenvolvimento, as ideias e requisitos provenientes de diversos setores, vindos das equipes envolvidas na criação de um videogame, série, animação ou quadrinho, se torna uma forma de discurso. O *concept art* se torna signo desse discurso, abstraindo as ideias que foram apresentadas para então expressá-las através da imagem, em uma busca de diversas opções de representação visual desse conjunto de ideias.

**APRESENTADOR DO GUIA:**



**PRÉ-REQUISITOS:**  
FÁCIL DE ILUSTRAR EM MUITAS POSIÇÕES  
VERSÁTIL  
TENHA UM POUCO DE MIM FOFO  
UM POUCO ASSUSTADOR

Comumente confundido com arte conceitual, que é a tradução literal de “*concept art*”, o *concept art* é a arte de um conceito. Ou seja, a visualização do design de personagem, ou de ambiente, trazendo forma e cor para o conceito formado em conjunto por uma equipe de roteiristas, diretores, escritores e a equipe de marketing, traduzindo palavras-chave, ideias e sentimentos, para uma imagem.

O *concept art* é um conjunto de tentativas de botar em imagem a ideia concebida para o projeto, então raramente o *concept art* será uma arte finalizada e complexa, mas sim um conjunto de desenhos rápidos e sintetizados, visualmente diferentes porém trazendo o mesmo significado simbólico. Assim, são geradas de forma rápida, vários conceitos visuais diferentes para o mesmo conjunto de ideias, opções que serão analisadas pela equipe e escolhidas em um processo de seleção.

Alguns desses concept arts serão descartados em seu sketch inicial, outros serão escolhidos e desdobrados em concept arts mais elaborados e desenvolvidos, com mais variedades de ângulos e emoções até chegarmos ao produto final para ser ilustrado, animado, renderizado ou montado para filmagem. Por vezes o concept será feito e refeito à luz de novas ideias que surgiram a partir dele mesmo! Seu propósito é guiar e inspirar toda uma equipe, é parte de uma pirâmide que será refinado e refinado até se tornar uma ilustração, ou uma personagem que será controlada por um jogador ou a casa do protagonista da sua série preferida.



*“Concept art consiste de desenhos feitos no início do processo de design para dar às pessoas uma ideia de como o videogame vai ser. [...] Muitas pessoas envolvidas no processo do design do videogame, desenvolvimento e processo de produção vão precisar destas imagens. [...] Criando um número de diferentes versões da sua personagem, você pode comparar suas diferentes qualidades e escolher as que você mais gosta para serem implementadas pela equipe de modelagem e animação. ‘Concept art’ não deve ser demorado para desenhar – minutos, não horas. O objeto não vai ser a arte final; o desenho de conceito não deveria aparecer no produto final. Em vez disso, seu propósito é explicar e inspirar.”*  
(ADAMS, 2010, p. 139. Tradução Livre.)

Quando abrimos um quadrinho ou damos play em uma série, animação ou videogame, é importante lembrar-se que é um mundo artificial.



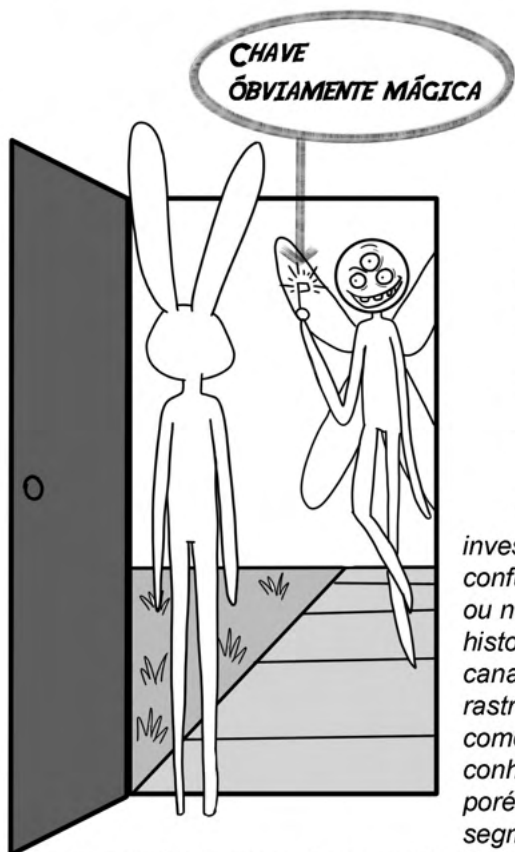
Mesmo em obras que possuem histórias que se passam no nosso mundo e na nossa época, estes mundos estão em um estado de mimese -- ou seja, uma recriação da realidade ou simulação de um conceito, forma, ou imitação de discurso comunicativo (GREIMAS, 2008). Então, um mundo artificial e mimético, em que cada espaço visitado pelo jogador ou observador é criado por uma equipe, artistas ou escritores em conjunto com desenvolvedores ou diretores!

Tudo, desde o formato e estampa de uma xícara de café sobre a mesa na sala da protagonista, até os quadros pendurados na sala de um cenário ou a tatuagem de um NPC (Non-playable character; personagem não-jogável), ou a cor do cabelo do parceiro do protagonista, tudo foi pensado e criado individualmente para ser inserido no mundo apresentado.

O ambiente, os personagens e os objetos que o povoam foram pensados e desenvolvidos, depois de se considerar muitos propósitos e cruzar diferentes eixos das equipes envolvidas na produção -- ou na mente do autor quando se trata de um projeto de um só artista ou escritor -- foram então conceitualizados e finalizados.

# MOTIVOS, OBJETIVOS E CONCEITOS BÁSICOS

## O CHAMADO PARA AVENTURA



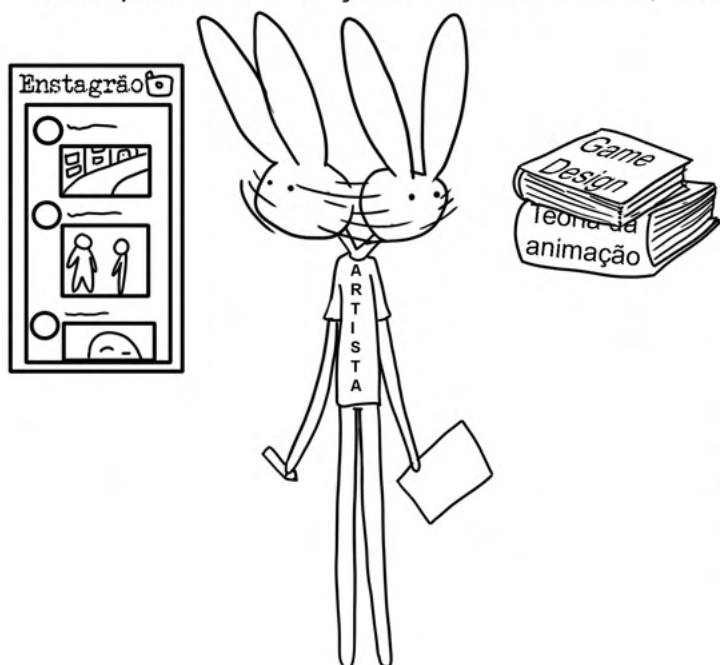
Durante minha formação, muitas vezes fiz trabalhos sobre concept art ou pelo menos abordei o tema, em todas essas vezes eu encontrei uma problemática... O material acadêmico sobre concept art é muito escasso! Apesar de haver uma miríade de abordagens sobre o tema em plataformas informais como Tumblr, Instagram e Pinterest, postagens com imagens, conceitos e detalhadas explicações sobre como concept art dessas imagens conversava com esse conceito, ou o que cada elemento do concept art representava dentro da proposta, há uma carência clara de material teórico formal sobre o assunto. Não fui a única a perceber esse problema.

*“Como definir exatamente algo que pouco foi investigado até o momento e que, muitas vezes, é confundido com outra área da Arte com a qual pouco ou nada têm em comum? Como contextualizar historicamente algo que é investigado pelos principais canais, oficiais ou informais, apenas através de seus rastros mais evidentes, ou seja, a produção visual como resultado do fazer artístico? O concept art é um conhecimento pouco explorado em termos teóricos, porém largamente difundido enquanto prática em vários segmentos da indústria do entretenimento.*

*O grande paradoxo é que aquilo que é desenvolvido por um concept artist normalmente é visto por milhares de pessoas, seja em filmes, em games, em brinquedos ou em parques temáticos. No entanto, até bem pouco tempo atrás, quando surgiram os extras em DVDs de animação e filmes de ficção, terror e fantasia, praticamente ninguém fora do circuito profissional sabia da existência dessa atividade.” (DE SENNA, 2013, p.2)*



Em muitos destes trabalhos sobre concept art, ou mencionando concept art, encontrei a dificuldade de embasamento de certos conceitos e palavras, e até em conduzir discussões sobre um tema tão pouco abordado e explorado. O pouco material acadêmico que encontrei consiste de um livro para desenvolvedores de videogames em que o concept é abordado por alto como apenas parte do processo de design visual (ADAMS, 2010), e um texto de mestrado com dissertações complexas sobre concept art em animação visando uma abordagem explicitamente teórica sobre o tema, o que é concept art e qual é a sua função no mundo da arte, mercado e produção de animações (DE SENNA, 2013).



De um lado, fragmentos práticos e tutoriais sobre concept art em plataformas informais de mídias sociais, do outro lado, pouquíssimos materiais acadêmicos voltados para desenvolvedores de videogames e teóricos. Dos que encontrei, nenhum era voltado para o artista que fará esses concept arts. Foi essa a problemática que me motivou a escrever um guia prático voltado para o fazer artístico do concept art, abordando sua teoria, mas com enfoque na produção artística e escrito para o próprio concept artist, que espero que encontre esse trabalho.

O concept art é uma área pouco estudada, mas transita por diversas mídias e está presente no nosso cotidiano diariamente. É objeto de estudo e diversão de diversos artistas e faz parte dos primeiros passos no caminho das artes, onde nos divertimos desenhando personagens imaginários, e cenários míticos que imaginamos.



Frequentemente somos inspirados por uma história que se passa em um mundo fantástico no qual até o interior das casas e a fala dos personagens parecem responder ao ambiente, as histórias nas quais vivem mantêm uma homogeneidade estética e narrativa que torna aquele mundo crível e coeso, inspirando artistas a criar. Mas a área de trabalho em concept art se perde no estudo da arte e suas funções, e dilui-se, aparecendo como menção em trabalhos voltados para outras áreas de atuação. Por isso, eu não quis explicar teoricamente o *que* é o concept art, apesar de que seja necessário introdutoriamente, não é o foco do trabalho, e sim o seu fazer artístico e suas etapas de produção; e foquei no concept art da personagem por uma questão de tempo.

Além do tema em si, o outro pilar da minha proposta vem da minha própria dificuldade em avançar na leitura de textos formais acadêmicos. Desde criança eu sempre gostei muito de ler histórias, ser envolto por narrativas que me levavam por duzentas páginas em uma só tarde com facilidade. Porém, ao chegar na academia, encontrei-me com dificuldade em ler textos teóricos.



Foi uma surpresa passar de ler duzentas páginas em uma tarde para mal conseguir ler quatro. Essa dificuldade de ler textos acadêmicos formais por prazer no meu tempo livre foi o porque eu escolhi não usar uma linguagem formal e acadêmica. Preferi manter uma narrativa leve e repleta de ilustrações (cuja quantidade é o motivo da minha escolha de não fazer uma lista de figuras, além delas serem parte integral do discurso em vez de complementares), propondo simplificação de termos e teorias no desenvolver de um esquema do que é necessário para um concept art e como fazê-lo.

Para que seja um acessível guia prático e teórico de fácil leitura e compreensão voltado para artistas e pessoas que, como eu, possuem dificuldade de engajamento com o linguajar acadêmico.

Mas o que quero dizer com 'formular um guia prático'? Como explicado anteriormente, o concept art vai nascer de um conceito, uma ideia, para um objeto da mídia desejada, seja esse objeto um personagem, cenário, ou realmente um objeto comum ou item. Nesse guia, quero abordar como o conceito, que guia o concept art em si, é feito e como materializá-lo visualmente.

O significado de concept art foi destrinchado na introdução em uma frase simples: *A arte de um conceito*. Mas para elaborar como produzir arte de um conceito, é preciso entender o que é *conceito*, ou seja o 'concept' do termo 'concept art'.



O conceito, como palavra pura, se refere a fenômenos ou aspectos de fenômenos a serem investigados. O 'conceito' é uma abstração de ideias, termos e fenômenos de um todo, condensado em uma palavra simples cujo significado pode mudar a depender do sistema de pensamento com o qual ele é lido e do seu contexto, seja ele artístico, científico ou etc (DE SENNA, 2013).

Na introdução, concept art foi apresentado como um signo visual de um discurso de várias equipes desenvolvedoras, no caso o conceito -- o 'concept' -- representa esse discurso. É a palavra escolhida para definir uma ideia geral para o objeto narrativo, que será elaborado em aspectos que perpassam o visual, como tema, função e mídia (livro, quadrinho ou game). Porém a palavra 'concept' será usada durante uma criação de obra em situações muito mais abrangentes do que o conceito visual, que levará ao concept art, design de mundo e design de personagem. A palavra 'concept' também será usada na trama, que levará ao design de diálogos e mini-tramas dentro do grande roteiro.

### TRÊS ETAPAS DO PROCESSO DE DESIGN



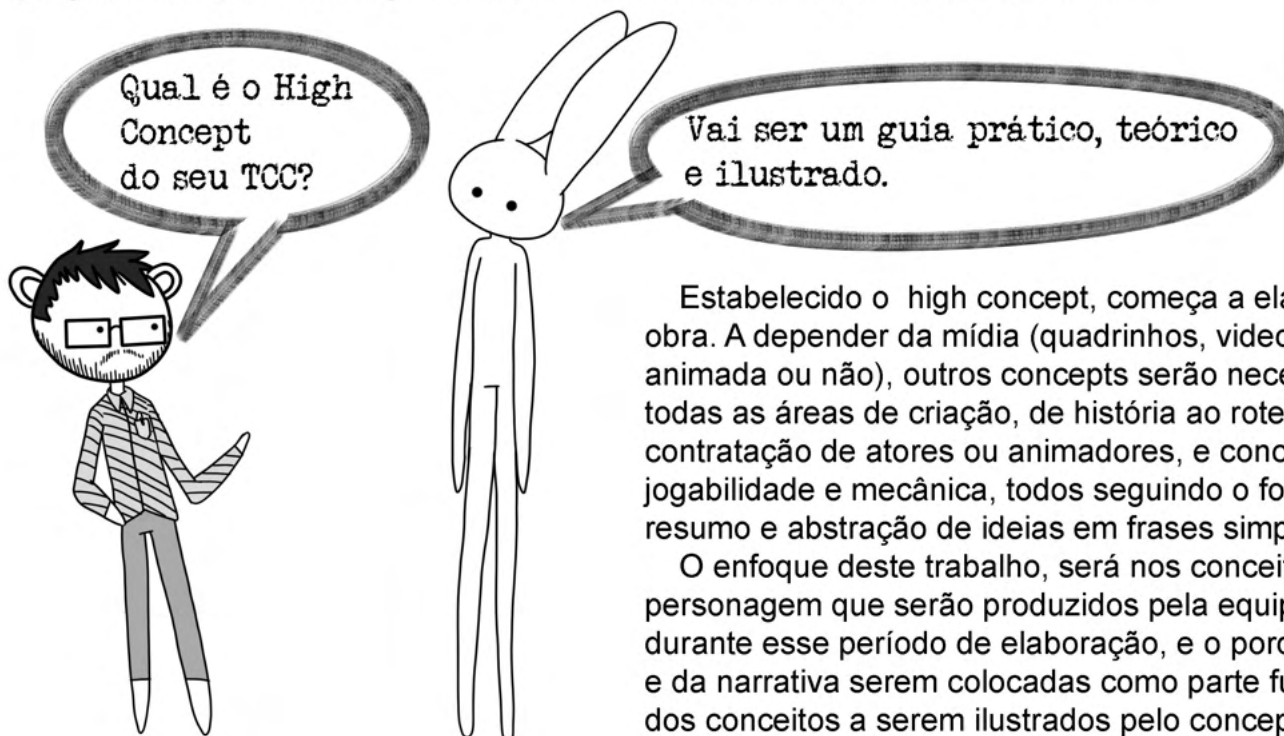
(ADAMS, 2013, p.46. Fig. 2.6, em tradução livre. )

Assim como o concept art, o high concept de uma obra não deve ser longo. Não será um enorme parágrafo descritivo, mas um conjunto simples de palavras que irão resumir a proposta geral da obra, como diz Ernest Adams no seguinte trecho:

*“O concept de um videogame é a descrição do videogame detalhada o suficiente para poder começar a discussão dele como um produto comercial – uma amostra de software que o público possa querer comprar. Ele deve incluir, no mínimo, esses pontos chaves: Uma declaração sucinta e direta do ‘high concept’, que é uma descrição de duas ou três frases do que se trata o videogame. Aqui está uma declaração de high concept de um videogame de futebol de rua: O videogame será cru. Sem protetores, capacetes, sem juizes, sem campo. Somente você e os meninos, uma bola e muito concreto.”* (ADAMS, 2010, p. 67. Tradução Livre.)

Essa declaração se aplica a qualquer obra que precise de investimento para o início da sua produção, como animações longa-metragem, games e quadrinhos serializados, já que o high concept faz parte da *proposta* da obra. Esse primeiro concept bruto se tornará a base da pirâmide de criação, que ao contrário do concept art, em geral não poderá ser trocado no decorrer do desenvolvimento da obra sem trazer grandes consequências para as partes já terminadas (ADAMS, 2010).

Em suma, quando meu orientador me perguntou sobre qual era a proposta deste texto, ele estava perguntando qual era o high concept do meu trabalho de conclusão de curso!



Estabelecido o high concept, começa a elaboração da obra. A depender da mídia (quadrinhos, videogames, série animada ou não), outros concepts serão necessários para todas as áreas de criação, de história ao roteiro, de contratação de atores ou animadores, e concepts de jogabilidade e mecânica, todos seguindo o formato de resumo e abstração de ideias em frases simples.

O enfoque deste trabalho, será nos conceitos de personagem que serão produzidos pela equipe de arte durante esse período de elaboração, e o porquê da trama e da narrativa serem colocadas como parte fundamental dos conceitos a serem ilustrados pelo concept artist.



Durante a produção deste guia percebi que as palavras narrativa, história e trama precisavam de mais elaboração, ou pelo menos uma explicação de qual o sentido que elas terão dentro do guia. Destrincharemos esses termos para compreender a relevância de cada um para o concept art.

A primeira coisa a se ter em mente é que a narrativa nem sempre é textual! Segundo o dicionário comum e o Dicionário de Semiótica (2008), as possíveis definições de 'narrativa' são:

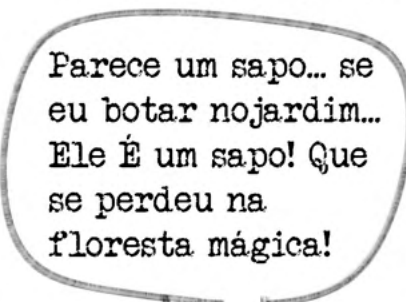


“Narrativa: substantivo feminino; 2. exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens.” (NARRATIVA, 2021)

“Narrativa s.f.

1. O termo narrativa é utilizado para designar o discurso narrativo de caráter figurativo \* (que comporta personagens\* que realizam ações\*). Como se trata aí do esquema narrativo\* (ou de qualquer de seus segmentos) já colocado em discurso e, por isso, inscrito em coordenadas espaço-temporais, alguns semioticistas definem a narrativa – na esteira de V.Propp – como uma sucessão temporal de funções\* (no sentido de ações). Assim concebida de maneira muito restritiva (como figurativa e temporal) a narratividade \* não concerne senão a uma classe de discursos.” (GREIMAS, 2008, p.294)

O livro é a primeira coisa que vem em mente ao pensar-se em narrativa, mas deve-se levar em conta que a história escrita veio da história oral, nascida de mitos e lendas passadas de boca a boca através de gerações!



Parece um sapo... se eu botar no jardim... Ele É um sapo! Que se perdeu na floresta mágica!

O ato de contar histórias é inerente ao ser humano, qualquer veículo para nós é o suficiente para inspirar uma narrativa ou ser usado para carregar uma narrativa. Veja as estrelas, criadas as constelações e suas histórias, inspiraram então narrativas que a partir do posicionamentos delas e proximidade com outras constelações, tornaram-se lendas.

“A narrativa pode ter como suporte a linguagem articulada, oral ou escrita, a imagem, fixa ou móvel, o gesto e a mistura ordenada de todas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, no quadro pintado (pense-se na Santa Úrsula de Carpaccio), nos vitrais, no cinema, nas histórias em quadrinhos, nas notícias de jornal, na conversa.” (BARTHES, 2001, p.103)



Mamãe, me conta a história do barba azul de novo?

Claro, filhote.

Se a narrativa é uma exposição sequencial de acontecimentos, ela é um equivalente do enunciado (GREIMAS, 2008), já o enunciado é a ideia a ser transmitida, ele é uma unidade comunicativa (BAKHTIN, 2016). Então, não é o texto escrito que faz a narrativa e sim o seu conjunto de acontecimentos e o que eles significam quando somados, sejam esses acontecimentos dados de forma escrita, pictórica ou auditiva (pense em um audiobook! Ou em um quadrinho como “Gon” (1991), que não possui fala alguma!).

Em seu texto, Barthes argumenta que a narrativa não é apenas a soma das suas partes, mas sim maior que elas, criando uma linguagem única que é a linguagem narrativa que pode estar presente no texto ou na pintura, assim também como no que De Senna (2013) chama de narrativas pictóricas e semi-pictóricas.

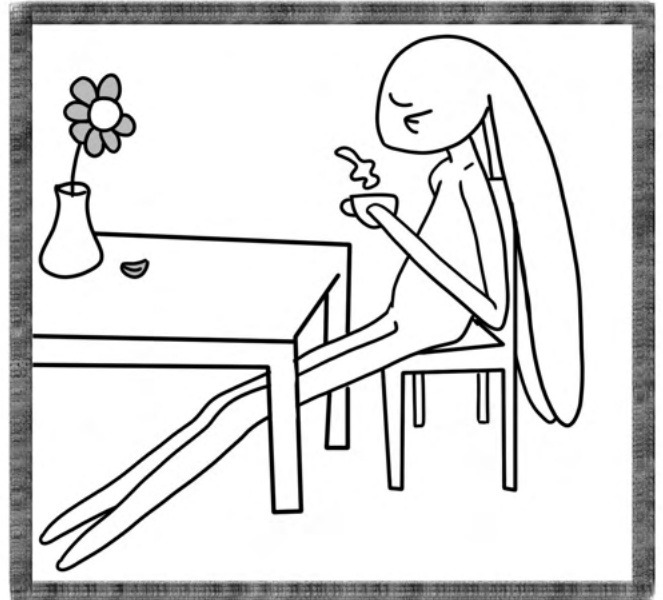
Nosso foco será nas narrativas pictóricas e semi-pictóricas -- as que são citadas por Barthes acima, como o cinema (narrativa audiovisual) e histórias em quadrinhos (narrativa semi-pictórica ou semi-visual, a depender do gênero e enfoque do quadrinho na visualidade ou no texto), em que pode-se considerar incluir a animação longa-metragem e o videogame.

A narrativa pictórica se dá através de um conjunto de símbolos, trazendo ao observador/leitor uma enunciação, ou representação pictórica de uma sequência de acontecimentos, seja ela contida em uma só imagem com eventos sequenciais sendo implicados ou mostrados, ou através de várias imagens literalmente sequenciais (sejam essas imagens desenhadas, atuadas ou animadas).

Segue um exemplo, não de ilustração representativa (apesar de que pode ser considerada uma), mas que quero que seja vista como a **mesma narrativa** porém representada de duas formas diferentes, a textual e então a pictórica.

Eu sentava-me na cadeira da mesa comum e tão desimportante quanto todo o resto que me rodeava, tão desimportante que eu sequer via a cozinha. Eu via apenas a borda da mesa, a xícara. Tinha tanto peso no meu peito que parecia erguer-se pelo tutano dos meus ossos até minhas orelhas, não podiam se erguer, densas com o tanto que eu sentia... elas permaneceram baixas enquanto eu tomava meu café.

### **NARRATIVA TEXTUAL**



### **NARRATIVA PICTÓRICA**

A narrativa é uma velha conhecida das artes plásticas, esteve presente na história da arte por séculos, em afrescos e vitrais góticos que serviam para catequizar a população e ilustrar o sermão em latim que nenhum deles entendia ou falar sobre as musas, as vênus, de cada era (GOMBRICH, 1950). O artista romântico buscava registrar fatos ou representar passagens e histórias, já o artista impressionista buscava passar sensações ópticas dos objetos ou situações representados, importavam-se mais com o processo do que com o objeto (DE SENNA, 2013), mas ainda assim, a narrativa estava presente através do figurativismo, da representação e mimesis. É com algumas correntes do Modernismo que o concept art mais vai se assemelhar, como a experimentação do figurativismo do Expressionismo ou a expressão de sentimentos e ideias através das sensações ópticas da Bauhaus. Para explicitar essa ligação, apresento dois segmentos de texto:

*“Antes de voltar para este ponto podemos resumir a tradição das “artes irmãs”\* [Artes Plásticas e Literatura\*] como ligada, ou à idéia de um conteúdo histórico-cultural único para todas as artes, uma espécie de Zeitgeist romântica, ou à suposição de analogias formais entre as artes que possibilitava revelar homologias estruturais entre textos e imagens sob estilos históricos dominantes como o barroco, o clássico e o moderno.” (SCHOLLHAMMER, 2002 p.25)*

*“O concept artist, entretanto, está no caminho oposto\* [da arte conceitual\*]. Apesar de ele também interpretar e manipular os signos linguísticos, a linguagem não é o resultado final do seu trabalho. Para ele, o signo linguístico é o ponto de partida, e questões como a expressividade do meio e a verossimilhança – dentre muitas outras que estiveram em pauta nas artes até o Modernismo – são fundamentais.” (DE SENNA, 2013, p.41)*

Para entender a importância da verossimilhança, da representação e figurativismo para narrativa e concept art, vamos entender então o que é *história* e o que é a *trama* dessa narrativa.

A **história** é uma organização narrativa estruturada intencionalmente, com início, meio e fim (EISNER, 2005). Ela é o esquema fundamental da narração e suas personagens, os eventos e as ações destas personagens na ordem cronológica que se dão no universo ficcional, **independentemente** de possíveis 'flashbacks' e 'flashforwards' (vislumbres do passado da história ou do futuro, respectivamente). Essa organização **temporal**, como acontece em histórias onde vamos para frente e para trás no passado da personagem ou vislumbres do que pode acontecer, é o **enredo** (ECO, 1994).



Enquanto eu mencionava o que é enredo, fica claro na própria frase o que é a *história*! Quando eu falo “como acontece em histórias...”, já se pode imaginar que a história é o geral e o que eu vou explicar é um aspecto da história.

Logo, a história em si é o geral da narrativa e toda a trama nela envolvida assim como os eventos que serão organizados dentro dela pelo enredo. Ela é todos os eventos abarcados pela narrativa na ordem em que aconteceram.

**ELA É A IRMÃ GÊMEA DO MAL!**



The plot thickens!

Já ouviu essa expressão?

Significa: A trama complicou! Ou “Plot twist!”, que significa: Reviravolta na trama!

A trama é o desenrolar do roteiro, uma organização de eventos narrativos, como devem acontecer e quando devem acontecer para manter o leitor/observador engajado.

Trama, segundo o dicionário é:

“1, Conjunto dos fios que os tecelões fazem passar com a lançadeira entre os fios estendidos do urdimento e transversalmente a estes. 2, Conjunto desses fios já tecidos; teia: a trama de um pano.

[Literatura] Reunião daquilo que constrói uma narrativa ou dos acontecimentos presentes nela; *intriga*, *enredo*: a trama de uma tragédia.

[Figurado] Conjunto emaranhado: a trama dos acontecimentos.” (TRAMA, 2021)



## ENREDO



## TRAMA

A personagem vai entrar em uma floresta achando que sua missão é fácil

Entre ela e o objetivo porém, vai ter um guardião que diz: só pode entrar com objeto X

Mas a personagem já vai ter o que precisa para entrar

## HISTÓRIA



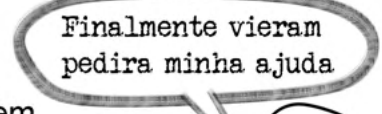
Mas porque a história e a trama são tão importantes para o desenvolvimento visual do concept art?

Será o trabalho do concept artist transpassar os elementos visuais essenciais de uma narrativa, um background (vida anterior de uma personagem ou mundo, que não será explicitada na trama central), um atalho visual para a personalidade de uma personagem, o perigo de um ambiente ou sua segurança. O concept art, sendo a arte de um conceito, é servo da narrativa e da história.

Várias mídias trabalham com tempo de tela ou número de páginas, no caso do videogame, também há uma duração desejada - com o decorrer do desenvolvimento, alguns cortes, economias, ou traduções precisam ser feitas (ADAMS, 2010). Caberá à equipe de arte elaborar o conceito visual de cada cenário e personagem para que eles respondam à história e ao ambiente em que estão inseridos, cumprindo o papel narrativo à eles incubidos. Se a personagem é uma criança, não deve ser o dever da história contar que ela é uma criança, mas deve ser óbvio saber tratar-se de uma criança ao olhar para a personagem (a não ser que faça parte da trama a descoberta de que um personagem baixinho era uma criança esse tempo todo! -- neste exemplo essa heterologia torna-se um ponto de foco narrativo).



Ou, quando o roteiro não comporta um diálogo sobre o quão eficiente um personagem é em batalha, o concept art desta personagem deve suprir essa necessidade de outra forma, talvez trazê-la com inúmeras cicatrizes de alguém que sobreviveu a muitas batalhas, brigas ou guerras, evidenciando o que não foi dito.



Quando se tem um worldbuilding coeso, uma trama envolvente e personagens esféricas, o universo fictício torna-se vasto e cheio de detalhes, e o tempo, ou número de páginas, não basta para entregar tudo o que está criado (ECO, 1994). No caso de obras pictóricas ou semi-pictóricas, é a imagem que vai mostrar esses detalhes, tentar contar parte da história na visualidade de um lugar ou personagem. Imagem que também precisa ser coerente com a história, no caso de mundos fictícios fantásticos, os cenários e as vestimentas precisam corresponder ao conceito desse mundo e dessa história para que ocorra a imersividade narrativa.

Precisa também ser coerente com a trama, afinal se a história mostra uma bomba nuclear caindo no meio da cidade, a próxima cena da mídia (se não for um flashback) não pode mostrar as ruas impecáveis e intactas! E se mostrar, provavelmente desencadeará uma trama sobre o *porquê* das ruas não terem sido afetadas.

### **A VERDADE É QUE A CIDADE É UM EXPERIMENTO DO GOVERNO**



Nesse mesmo exemplo, o cenário falaria por si só, explicitando que a cidade manteve-se misteriosamente intacta a uma explosão nuclear, cedendo espaço para que o diálogo seja só sobre **porquê** a cidade sobreviveu, em vez de anunciar que ela sobreviveu para só então dizer o porquê.

*“Mais do que apenas criar a representação ou a aparência das coisas e personagens que estarão no filme, o concept art auxilia na solução de problemas de comunicação e de design que estão presentes no projeto de um filme, tornando imagéticos, através de formas e cores, os conceitos abstratos presentes no discurso.”*

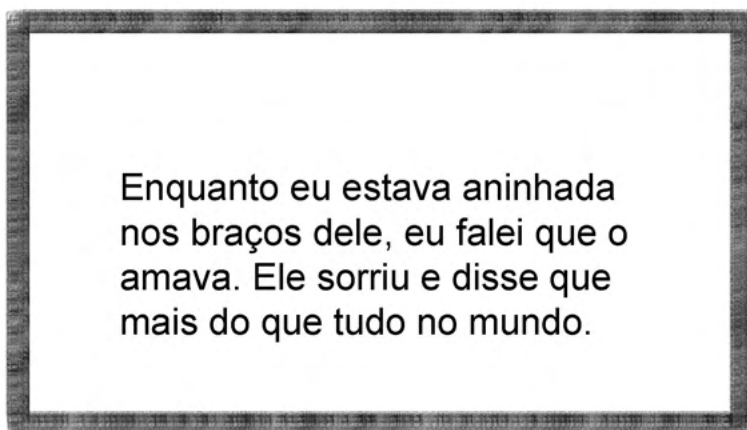
(DE SENNA, 2013, p. 26)

O concept art é a base e o planejamento desse produto visual final, uma série de desenhos rápidos que auxiliarão o trabalho de arte final que complementaré e dará suporte à história e à trama. Ele precisa ser figurativo para remeter o observador a signos que sejam facilmente conectados com conceitos específicos que dialoguem com a história central da obra em um simbolismo entre duas linguagens, a pictórica e a textual.

*“[...] A relação entre o que o texto ‘faz ver’ e o que a imagem ‘dá a entender’.”*

(SCHOLLHAMMER, 2002, p.20)

Não é só a trindade da Narrativa-História-Trama que o concept art precisa ajudar na coesão estética e na entrega dos conceitos estipulados para a visualidade da obra, ele precisa também dialogar com a narrativa dramática.



Enquanto eu estava aninhada nos braços dele, eu falei que o amava. Ele sorriu e disse que mais do que tudo no mundo.

### **NARRATIVA TEXTUAL**



### **NARRATIVA DRAMÁTICA**

A narrativa dramática (diálogo), dará personalidade às personagens e também desenvolverá a trama (ADAMS, 2010) e por isso se torna tão importante para o concept art destas personagens. O concept art da personagem deve ser coerente com suas falas e complementá-las, mesmo que através de heterologia. Uma personagem com diálogos cercados de timidez deveria então ter um concept art que beba do estereótipo do tímido, ou ser heterólogo à narrativa dramática (parecer tímido, mas suas falas são impetuosas e cheias de si; ou o contrário). Essa heterologia então se torna um ponto narrativo relativo à personagem que pode ser explorado na trama, assim como a cidade misteriosamente intacta também se torna um ponto narrativo. O tópico de estereótipo, concept art e narrativa será explorado no capítulo sobre a personagem.

“Por enquanto, só quero dizer que qualquer narrativa de ficção é necessária e fatalmente rápida porque, ao construir um mundo que inclui uma multiplicidade de acontecimentos e de personagens, não pode dizer tudo sobre esse mundo. Alude a ele e pede ao leitor que preencha toda uma série de lacunas. Afinal (como já escrevi), todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte do trabalho.” (ECO, 1994, p. 9)

São essas lacunas descritas por Umberto Eco que a visualidade de uma obra pictórica ou semi-pictórica tentará preencher, entregando informação além dos diálogos e da história em si para que o leitor/observador seja capaz de visualizar a história que apresentamos, deduzir acontecimentos passados ou futuros, e até inferir culturas imaginárias do mundo ficcional da obra. Acabamos por voltar ao signo, o concept art tentará trazer partes narrativas, e enunciados representativos, transformando-os em signos que podem ser facilmente entendidos sem ser necessário uma trama à parte ou texto de apoio para elucidá-las.

“O objetivo final do concept artist é a criação de um código visual que será inserido em uma estrutura maior, a narrativa. Ele parte do signo linguístico para gerar um código visual que encontra a sua função maior dentro da estrutura narrativa. Podemos obviamente fruir e até compreender as imagens conceituais de um filme de animação isoladas de seu contexto maior. Porém, a imersão total só se dá quando estamos diante da peça acabada: o filme.”

(DE SENNA, 2013, p. 41)

Se o concept art é um código visual que expande-se em sua função maior dentro da narrativa e que auxilia-a, usando a imagem da mesma forma que um autor de um romance usa a palavra, seria então o produto do concept art parte do discurso narrativo dessas obras?

Analisando o que exatamente é o discurso narrativo e se a visualidade de uma obra pictórica ou semi-pictórica é parte dele, encontrei várias teorias dentro do Dicionário de Semiótica (GREIMAS, 2008). Uma dessas teorias expõe o discurso narrativo como o conjunto de práticas discursivas, ele abrange a visualidade e o texto -- descritos como ‘mundo natural’ e ‘mundo verbal’. O pictórico é considerado uma prática discursiva assim como o texto, ele é exposto por Greimas como uma prática discursiva do ‘mundo natural’ em vez de ser do ‘mundo verbal’, expondo significado e transmitindo ideias a partir de elementos do ‘mundo natural’ em vez das palavras do ‘mundo verbal’.



A outra teoria, ainda em Greimas, é o discurso narrativo como sinônimo da palavra ‘enunciado’. Que foi a teoria utilizada anteriormente, do discurso narrativo como uma unidade de práticas discursivas com o objetivo de se passar uma unidade comunicativa (BAKHTIN, 2016). Nesse caso, como foi antes mencionado, a imagem em uma narrativa pictórica ou semi-pictórica, é uma prática discursiva (GREIMAS, 2008).

Em uma coisa, porém, todas essas teorias têm em comum, consideram o discurso narrativo como a totalidade dos elementos de uma narrativa. Considerarei como Umberto Eco e Barthes consideram, o discurso narrativo como a forma como o autor decide contar e organizar a história e sua trama. Todos os diálogos, descrições e visualidades como as ferramentas que o autor utiliza para a construção do seu discurso narrativo, da **sua** forma de contar uma história.

“[...] o autor-modelo se revela na maneira como organiza a história: Não através de um enredo, mas através de um discurso narrativo.

Para muitas teorias da literatura, a voz do autor-modelo deveria ser ouvida unicamente através da organização dos fatos (História e enredo); tais teorias reduzem a um mínimo a presença de um discurso – não como se não houvesse discurso, mas como se o leitor não percebesse seus indícios. Para T. S. Eliot, “a única maneira de expressar emoção na forma de arte consiste em encontrar um ‘correlativo objetivo’; em outras palavras, um conjunto de objetos, uma situação, uma seqüência de eventos que será a fórmula daquela emoção particular.” (ECO, 1994, p. 42)

Como passar a emoção desejada através da narrativa? Ou a sensação desejada. Essa sensibilidade e imersão com a obra, ou a capacidade de emocionar-se com a história acontece pelo discurso narrativo e não pelos eventos e ações que nela se passam.

É o discurso narrativo a diferença entre:

Eu sorri. Eu pulei de felicidade e gritei.

A felicidade pareceu subir por dentro do meu corpo, como se fosse algo tão físico e interno como um bocejo, eu não tive escolha além de abrir o maior dos sorrisos. Pareceu não ser o suficiente para aquela felicidade tão física, agitando-me por dentro e inundando-me de energia até que tive que pular, tive que gritar!



A história desses exemplos é a mesma, a diferença é a *forma* com que foi contada. Se a forma com que uma narrativa é contada é o principal elemento de um discurso narrativo, então a visualidade de uma narrativa que utiliza-se da imagem também faz parte do seu discurso narrativo. Uma obra pictórica ou semi-pictórica engloba a visualidade como parte das ferramentas utilizadas para contar uma história, da mesma forma que a língua (linguística) é utilizada para escrever um romance, então a visualidade, os cenários, os objetos e seus personagens fazem parte do discurso narrativo. Até mesmo considerando as outras visões do discurso narrativo como o conjunto das suas práticas discursivas, a elaboração visual também seria considerada parte do discurso.

Pensando nessa relação de discurso narrativo e visualidade, exponho as seguintes citações:

*"E é evidente, no entanto, que o próprio discurso (como conjunto de frases) é organizado e que, por essa organização, ele se mostra como a mensagem de uma outra língua, superior à língua dos lingüistas. [...] para além da frase e embora composto unicamente de frases, o discurso deve ser naturalmente o objeto de uma segunda linguística. [...] o discurso seria uma grande "frase" (cujas as unidades poderiam não ser necessariamente frases)."*  
(BARTHES, 2001, p.108)

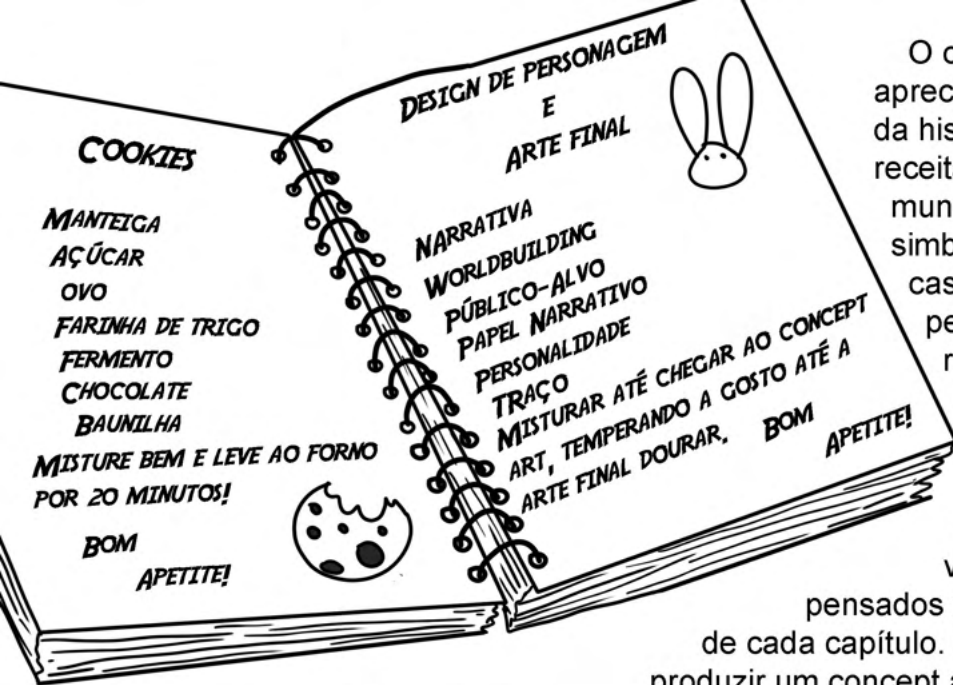
Barthes fala do discurso como algo além da linguagem como **língua**, utilizando-a, mas tornando-se mais do que apenas o conjunto das palavras em um sentido gramatical. O discurso narrativo torna-se uma linguagem por si só, que engloba todas as ferramentas (enunciados, conceitos, narrador) utilizados para construí-la.

*"Um texto narrativo pode não ter enredo, mas é impossível que não tenha história ou discurso. [...] Em certo sentido, é o discurso, não a história, que permite o leitor-modelo saber se deve se comover com o destino do velho peruano\*." (ECO, 1994, p.42) [\*"Velho peruano" faz referência ao exemplo em que Eco usou um poema humorístico de Edward Lear sobre o assassinato de um velho comparado à uma paráfrase do poema em uma notícia de jornal realista cobrindo o homicídio de um velho.]*

Eco mostra o discurso narrativo como algo que ultrapassa a história, trama e enredo quando se trata da intenção de leitura -- a intenção ideal de como tudo no texto afetará o leitor é o que faz o 'autor-modelo', é a principal forma de atingir o objetivo da narrativa.

Por exemplo, a aparência e forma da personagem escolhida para narrar este guia faz toda a diferença na forma que um leitor lerá esse texto e a sua recepção à ele. Em obras pictóricas e semi-pictóricas a escolha de representação dos seus cenários, suas personagens e objetos, mostra a intenção do autor-modelo sobre como eles devem ser interpretados por um leitor-modelo -- leitor ideal para qual o texto foi escrito (ECO, 1994). São parte das pistas que o autor fornece sobre a história, sobre o que ele quer que um observador/leitor sinta ao entrar em contato com esses cenários, personagens e objetos. Essas escolhas se darão através de cores, formas, iluminação e características, transformadas em signos visuais que auxiliarão na leitura destas imagens.





O concept art e seu resultado pode ser apreciado sozinho, mas ele é parte da narrativa da história, é uma etapa fundamental de uma receita que envolve narrativa, criação de mundo, roteiro, a função do objeto que ele simboliza, ambientação, emoção da obra, e no caso de personagens, a personalidade da personagem, a função narrativa e possíveis representatividades com o observador/ leitor, receita que resultará no objeto final a ser usado.

Pensando em todos esses fatores, elenquei os tópicos de desenvolvimento visuais, que acho mais relevantes a serem pensados na elaboração de um concept art, dentro de cada capítulo. Deve-se levar em consideração que, ao produzir um concept art para uma obra, provavelmente haverá

alguns pontos mais importantes que outros, o que pode variar de acordo com a proposta da obra.

Quero salientar o entendimento deste guia acerca da carência de definições acadêmicas sobre concept art, e que essa lista foi elencada considerando pontos importantes escolhidos através do estudo do trabalho de profissionais da área e de leituras complementares, além da minha própria experiência ao consumir mídias distintas e em produções pessoais.

Os primeiros capítulos tratam de assuntos que se interligam mais profundamente com outros setores de criação e desenvolvimento que, normalmente, serão utilizados como uma base geral de pré-requisitos ou vetos que guiam a criação do concept art de acordo com as necessidades da obra. A ordem de uso não é necessariamente sequencial ou fixa, mas organizei-a de uma forma que pareceu-me mais orgânica começando pelo Capítulo 1, *Worldbuilding* e *concept art*.

Neste capítulo explicarei o que é worldbuilding e sobre homogeneidade estética, e o porquê ele pode vetar alguns tipos de concept art, mas também criar guias que canalizam a criação facilitando-a ao limitar as possibilidades e criar pré-requisitos, abordando também o tema de uma obra e escolha de traço.

### A HISTÓRIA SE PASSA EM UM MUNDO DE POLVOS!

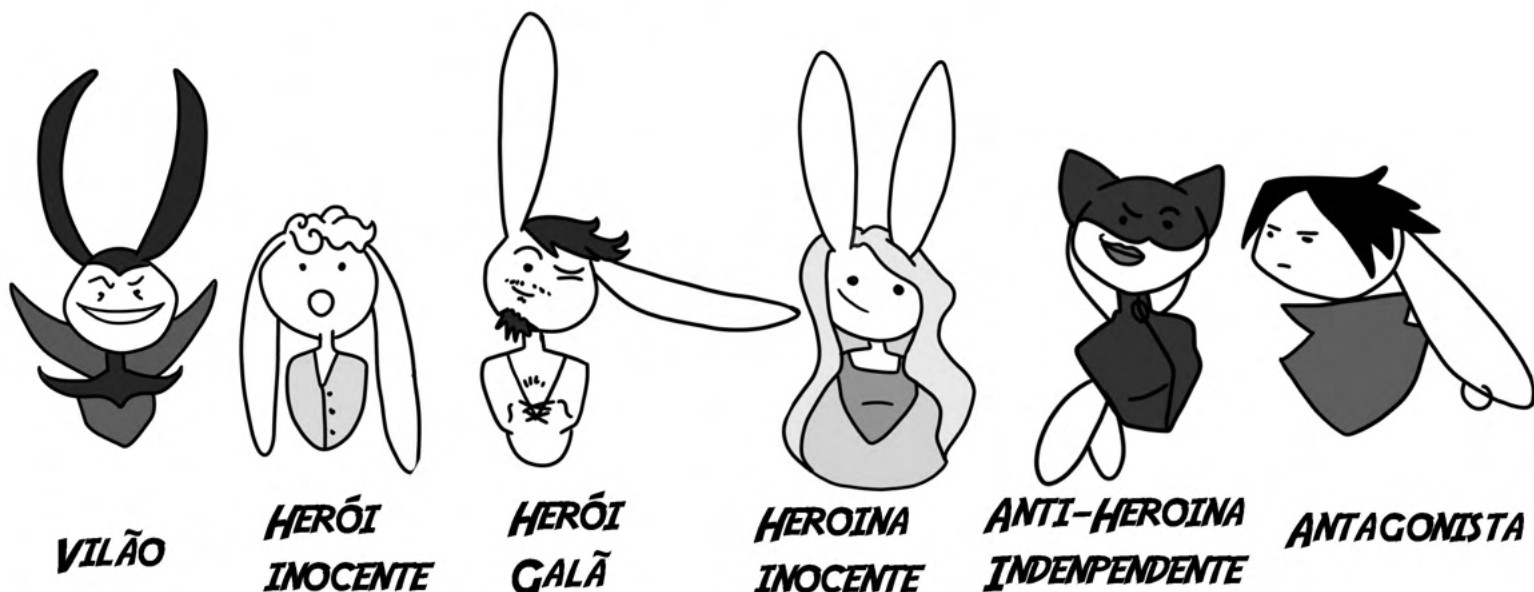


No capítulo 2, *Marketing, público-alvo e o concept art*, agrupei algumas categorias de público-alvo, que virão de outras equipes de desenvolvimento, ou no caso de um trabalho autoral, podem vir de outras fontes de necessidade além da artística.

Nele abordarei como essas categorias podem influenciar o concept art de personagem de uma maneira drástica, adicionando pontos obrigatórios que precisam ser incluídos ou evitados, dependendo do público para o qual ele está sendo produzido.

Abandonando assuntos que entrelaçam-se mais com outras áreas de criação, para entrar em uma visão mais detalhada da criação de um concept art de personagem dentro do que cabe às equipes de arte (ou pensamento de representação artística no caso de obra autoral), temos o Capítulo 3, *A Personagem*.

O Capítulo 3, aborda como a estrutura narrativa e seus arquétipos se entrelaçam com a criação de uma personagem, e suas tipificações visuais, entrando em heterologia entre arquétipo e ponto narrativo, assim como o delicado tema de estereótipo e preconceito.



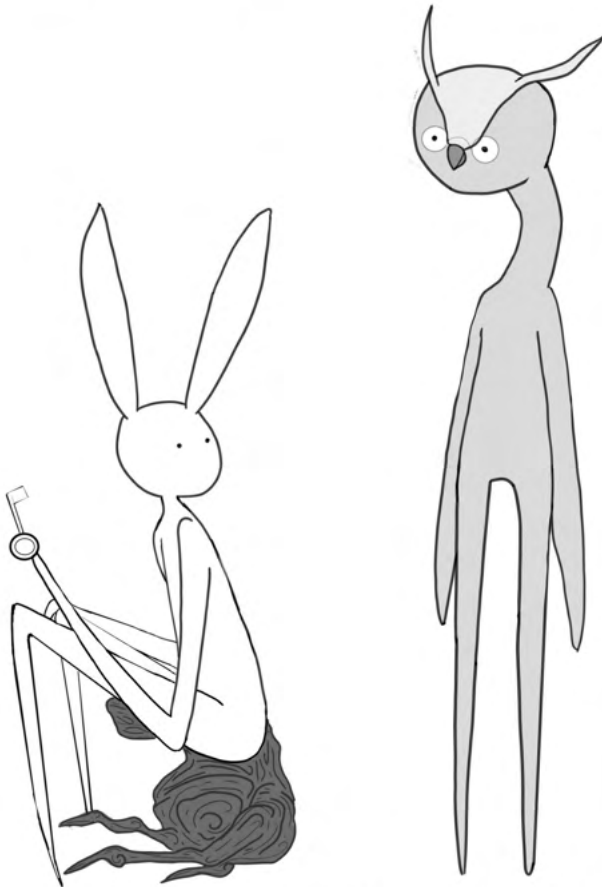
Este capítulo também aborda a leitura das formas geométricas em traços cartunizados e como a visualidade de uma personagem, pode dizer o que um observador/leitor precisa saber para fazer deduções sobre ela, e algumas vezes, contar histórias por si só apenas visualmente. Seguindo de um estudo sobre o que as expressões faciais e linguagem corporal utilizadas em um concept art podem dizer sobre a personagem em desenvolvimento.

Seguindo a construção de forma e estereótipos, abordaremos também sobre quais detalhes da criação de um concept art de personagem devem-se pensar na criação de um vestuário ou acessorização. E quais signos visuais devem ser apresentados para dizer mais ao leitor/observador sobre a índole e papel narrativo dessas personagens.

Por fim, veremos como fazer a Ficha Modelo de uma personagem, que abarca sua ficha de expressões (*expression sheet*), ficha de poses (*pose sheet*) e ficha de indumentária (*clothing sheet*), além de uma visão geral da personagem.

# CAPÍTULO I, WORLDBUILDING E CONCEPT ART

## ENCONTRO COM O MENTOR



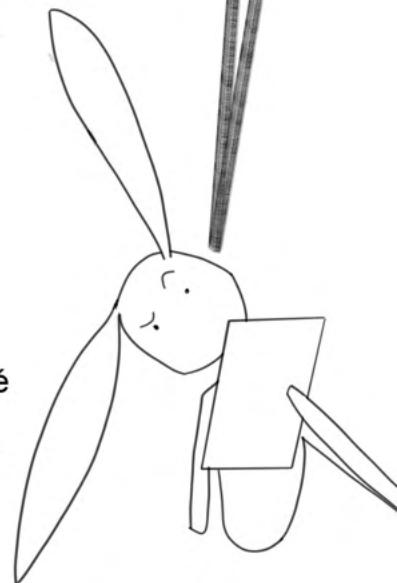
Deixa eu te explicar  
como funciona o  
mundo...

Quando se entra em contato com um mundo fictício completamente diferente do nosso, ou até com apenas sutis diferenças, aproximamo-nos de culturas diferentes ou tecnologias novas que mudam a funcionalidade das coisas em torno dos personagens. Algumas vezes, esses mundos nos apresentam a novas raças, cada uma com suas peculiaridades estéticas e funcionais como o clássico exemplo tolkieniano de anões e suas rebuscadas minas, ou elfos em cidades suspensas em árvores altas.

Mesmo dentro do mesmo mundo, cada uma dessas culturas é descrita como tendo seu próprio padrão cultural, os elfos com seus arabescos e estruturas leves, delicadas e os anões com suas estruturas pesadas, linhas geométricas e quadradas de forma que quando o narrador descreve um objeto (ou ele aparece em um dos filmes), por vezes, nem é preciso ser dito que é élfico ou de anão, você pode reconhecer pelos detalhes dos objetos e suas características com cada raça, em outras palavras... sua consistência estética.

É esse o principal trabalho do concept artist em relação ao worldbuilding, é essa homogeneidade, essa harmonia estética. Seja qual for a mídia da obra, ou se é realizada por uma equipe ou só um artista, quando se cria um mundo em uma obra visual é nos detalhes que o mundo ganha profundidade e se parece real. Sejam esses detalhes no penteado de um personagem ou seus colares, ou talvez na forma que as portas da casa funcionam.

Ué, se é uma cidade  
de goblins as portas  
não deveriam ser  
menores...?



*"Bons videogames e mundos de videogames possuem harmonia, que é o sentimento de que todas as partes do videogame pertencem a um todo único e coerente. Essa qualidade foi primeiramente identificada pelo designer de videogames Brian Moriarty. Na sua aula, "Listen: The Potential of Shared Hallucinations, (Moriarty, 1997)" Moriarty explicou o conceito de harmonia da seguinte maneira:*

*"Harmonia não é algo que se pode falsificar. Você não precisa de alguém para dizer se está lá ou não. Ninguém consegue te convencer, não é um exercício intelectual. É uma experiência sensorial e intuitiva. É algo que você sente. Como conseguir alcançar essa sensação de que tudo está trabalhando junto? Onde conseguir esta tal de harmonia? Bom, eu estou aqui para te dizer que ela não vem de comitês de design. Não vem de grupos de foco ou pesquisas de mercado. Não vem de tecnologia de ponta ou marketing caro. E ela nunca acontece por acidente ou sorte. videogames com harmonia emergem de uma nota fundamental de intenção clara. De decisões de design baseadas em uma inegável sensação de proporção e certeza. Sua presença produz uma ressonância emocional com a audiência. Uma sensação de unidade interna não tem nada haver com 'o que' ou 'como' você fez algo, tem haver com 'porquê'."*

(ADAMS, 2010, p. 23. Tradução livre)

Precisa polir um pouco mais...

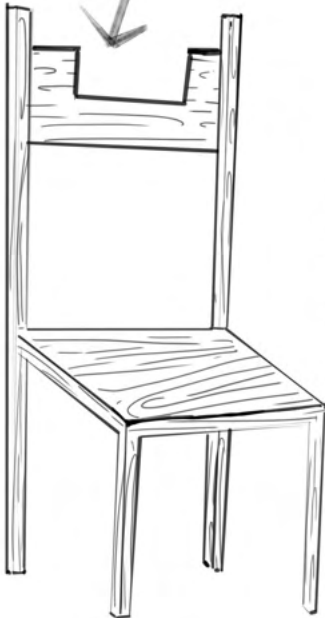
Ainda não parece que esses personagens SÃO desse mundo...

Essa é a harmonia estética que o concept artist vai buscar depois de ler o roteiro e entender a narrativa, ler os inúmeros projetos e detalhes do mundo que está sendo criado, seja para um videogame, para um quadrinho, ou uma série. O concept artist vai começar o projeto de como fazer todos os elementos que ele deve apresentar, de personagem e cenários à objetos, parecerem pertencer todos ao mesmo mundo.

Se o mundo apresentado difere do mundo real, nem que apenas por pequenos detalhes, é necessário pensar em como isso afeta os personagens e os ambientes onde eles se inserem. É essa homogeneidade estética, essa harmonia, que torna os mundos ficcionais mais reais, táteis e críveis.

Se existem anjos no seu mundo... como são as cadeiras?

**ESPAÇO PARA AS ASAS!**

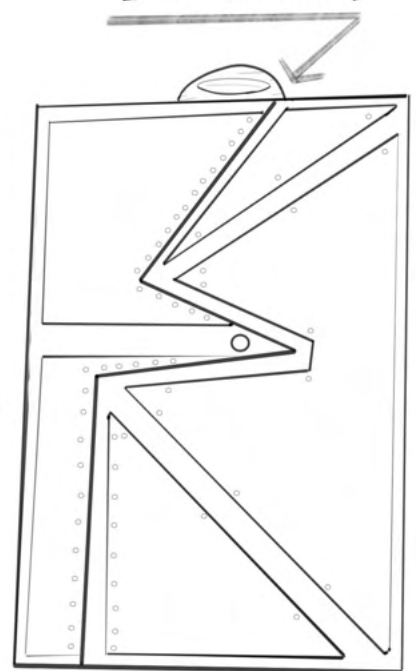


Neste mundo futurista com implantes biológicos, como são os implantes?

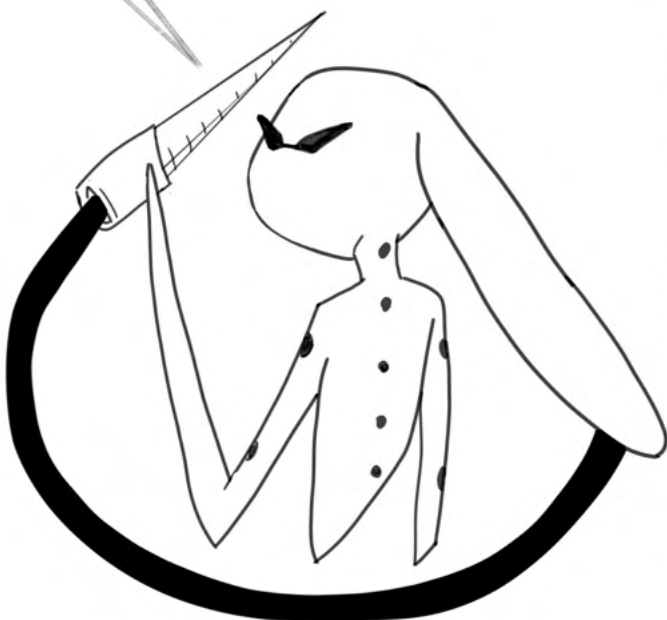
Não é novidade que histórias pensem nesses detalhes, como é o caso de *Snowpiercer* (2020) em que as portas abrem de acordo com a classe da sua passagem ou o tipo de trabalho que a personagem desempenha dentro do trem, a passagem e o trabalho garantem um chip implantado sob a pele que aciona um leitor na lateral das portas que abrem de acordo com o nível de autorização da passagem.

Se é um mundo futurista, com implantes biológicos, como essas casas diferem das do mundo real?

**LEITOR BIOLÓGICO!**



Eu vou me conectar...



Ou *Matrix* (1999) em que pode-se reconhecer quem foi desplugado da matrix por causa da entrada de cabos na nuca e no resto do corpo, restos físicos-visuais de como eles ficavam conectados dentro dos casulos. A tecnologia das máquinas e das naves foi desenhada para interagir com os plugues nos corpos das personagens, harmonizando esteticamente o worldbuilding com as personagens e os objetos.

Se foi definido um guia estético para esse mundo, dentre os muitos que existem como *cyberpunk* e *steampunk*, então já se tem certo guia de como os implantes biológicos que supomos acima deveriam ser.

Ou talvez, seja um espaço tecnológico limpo, como é no universo de *Mass Effect* (2007-2017), o que também é um guia visual. Assim também, o tema apocalíptico, como a humanidade desconectada na cidade de Zion em *Matrix* ou o estilo visual apocalíptico de *Mad Max* (1979).



Vamos supor que esse implante biológico é um identificador ocular multifuncional...

## CYBERPUNK



## STEAMPUNK



## VISUAL LIMPO



## APOCALÍPTICO



Certos worldbuildings vão exigir diferentes soluções de problemas dos seus concept artists, como universos fictícios que incluem alienígenas. A visualidades das raças que aparecerão na história terão que ser pensadas, assim como também quais são as diferenças de indumentária dessas raças, diferenças das suas naves e adaptação desses construtos para a biologia dessas raças -- essa solução visual de problemas de interação está presente em várias obras com diferentes raças, como os universos medievais mágicos.



Outros mundos serão como esse guia! Animais antropomórficos, como a animação seriada *Bojack Horseman* (2014) que estabeleceu em seu worldbuilding que animais seriam como pessoas naquele mundo, coexistindo nas cidades em pé de igualdade com humanos.

Os peixes tem sua própria cidade subaquática e frequentemente usam aquários d'água na cabeça se estão em terra, casas de pássaros têm poleiros e o escritório de uma gata tem um arranhador ao lado do computador para desestressar, reabilitada do uso de erva de gato. Em *Bojack*, esses elementos não são a parte central da narrativa, são apenas mostrados de plano de fundo e visualmente, aprofundando o seu mundo ficcional e trazendo leveza à história emocionalmente densa de *Bojack*.



Alguns tipos de worldbuildings já foram tão usados que se solidificaram dentro de seus guias estéticos e estruturais, como medievais, medievais mágicos e sci-fi. No caso de uma produção autoral e independente, escolher o tipo de mundo pode ser um bom início para o desenvolvimento do concept art -- seja ele de personagem, de cenário ou de objetos.

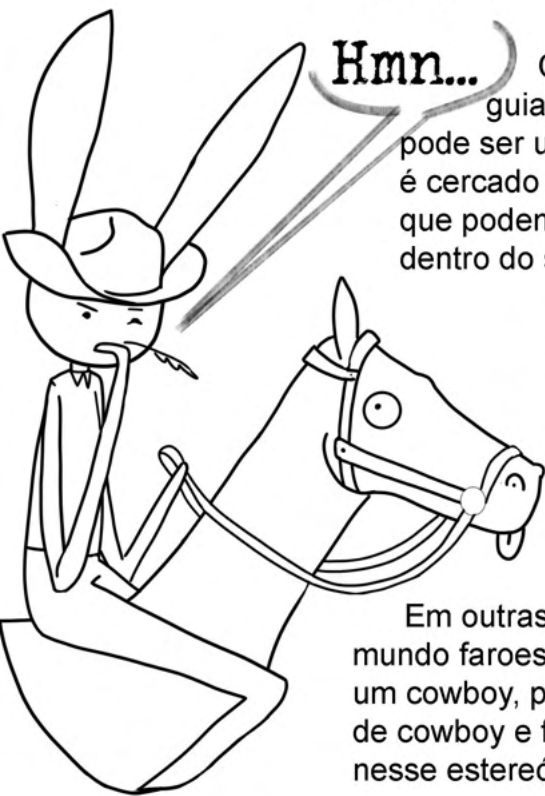
Essa generalização de world building em sci-fi, medieval, ou seja, categorias que ignoram a individualidade de cada obra e as nuances da construção do mundo para uma obra específica, é o que chama-se de 'Tema'.

*"Tema s.m.*

1. *Em semântica discursiva, pode-se definir tema como a disseminação, ao longo dos programas e percursos narrativos, dos valores já atualizados (vale dizer, em junção com os sujeitos) pela semântica narrativa."* (GREIMAS, 2008, p.453)

O tema é a união de vários elementos ou apenas um elemento predominante que encaixam-se dentro de um valor já conhecido, como os famosos "Faroeste", "Bíblico", "Medieval".

Mas porquê falar sobre o tema em worldbuilding?



Hmn...

Como esse trabalho tem pretensão de ser um guia, é importante mencionar o tema já que este pode ser um atalho de inspirações para concept. O tema é cercado de pequenos signos visuais pré-estabelecidos que podem auxiliar na construção de um concept art dentro do seu worldbuilding.

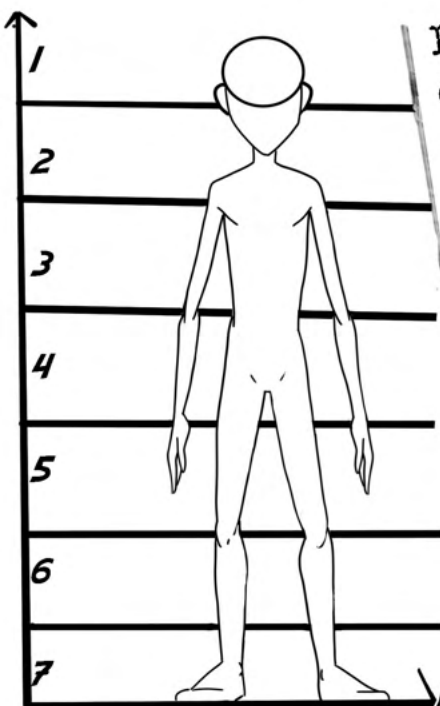
Uma vez identificado qual é o tema do mundo que está sendo construído, torna-se um pouco mais fácil pensar na visualidade das personagens, cenários e objetos e concentrar-se no que é específico apenas do mundo em que se está trabalhando presentemente.

Em outras palavras, em um concept art para um mundo faroeste tecnológico, em vez de refazer o que é um cowboy, pode-se inspirar no estereótipo conhecido de cowboy e focar-se em como integrar alta tecnologia nesse estereótipo!

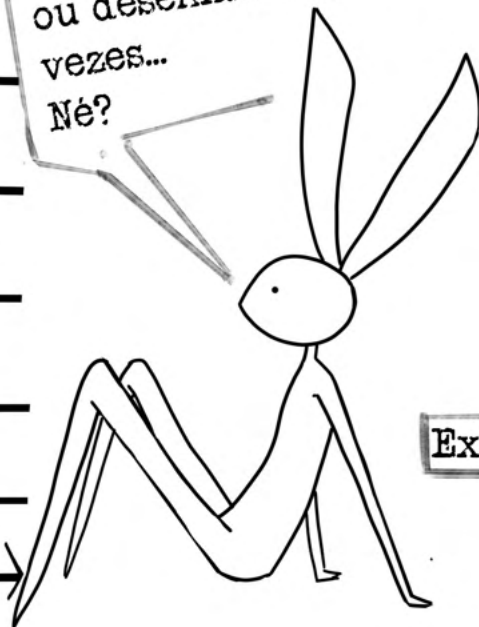
Além de mira automática também solta raio-laser!



Dentro do tópico de generalizações que perpassam as individualidades de uma obra existe... o traço -- o estilo de desenho.

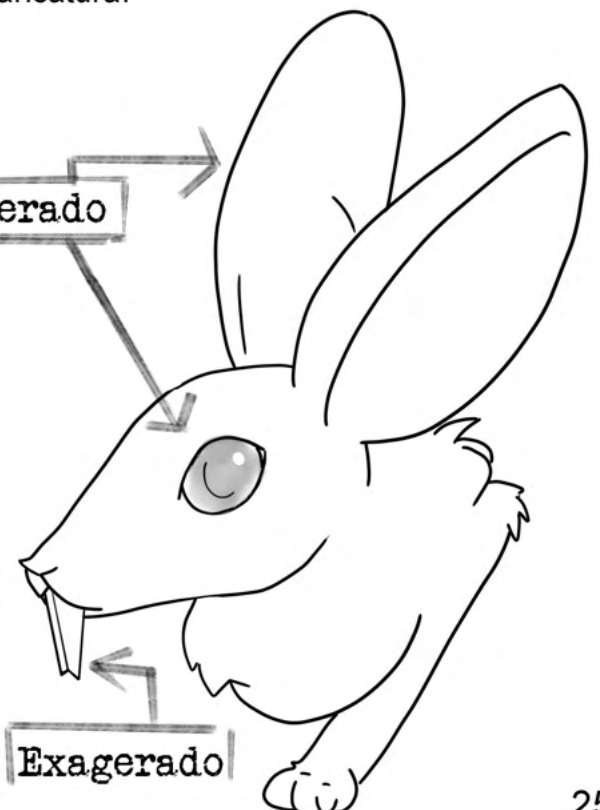


Perfeito! Mas... é meio difícil de animar ou desenhar repetidas vezes... Né?



Muitas das grandes indústrias de animação e quadrinhos como a Disney, DC e Marvel tem seu próprio guia padrão de traço cartunizado. Mas o que é o traço cartum? O traço cartunizado é uma simplificação da forma que abrange características simbólicas de modo que se entenda o ícone real que ele representa sem ter necessidade de uma representação completa e ultra-realista. Aproxima-se da caricatura!

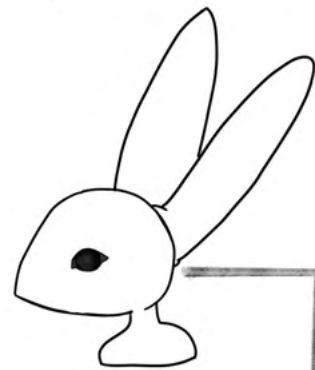
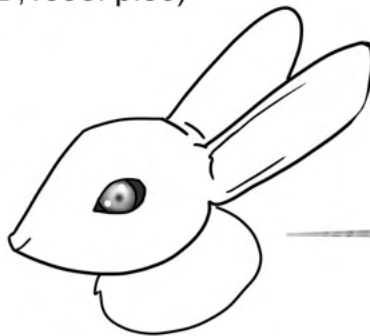
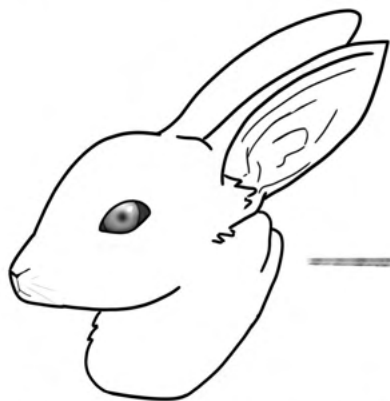
Exagerado



*“Caricatura: Esse estilo foi usado na França para comentários políticos por Honoré Daumier (1808-1879). É intimamente ligada à disseminação de jornais como meio de informação. Quando uma caricatura tem como alvo uma pessoa, ela tem que simultaneamente mostrar similaridades e ser exagerada e pontual. O desenho consegue falar naturalmente sem precisar de muitas palavras.”*

(BOERBOOM e PROETEL, 2017. p, 187 - Tradução livre)

**"Definir o cartum exigiria tanto espaço quanto definir os quadrinhos, mas por ora vou examiná-lo como a forma de *amplificação através da simplificação*"**  
(McCLOUD, 1995. p.30)



O cartum não é só simplificar a imagem realista, minimizando-a para fácil reprodução, mas também identificar os detalhes da imagem real, os que a fazem ser reconhecida pelo que ela é e aumentá-los, reduzindo a imagem à apenas seu significado fundamental e facilitando a identificação dessa imagem simbólica!

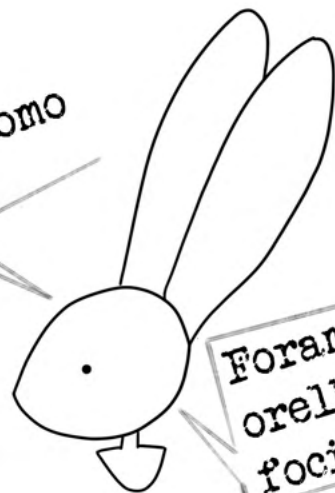
Muitas mídias acabam por utilizar o cartum pela sua facilidade de reprodução, é claro que não se aplicam à séries live-action -- que também utilizam-se do concept art, mas é o principal meio comunicativo de quadrinhos e animações, e até alguns jogos.

A Disney, por exemplo, possui seu manual do traço cartum padronizado, que serve como identidade visual da empresa, *The Illusion of Life* (1981), que traz os doze princípios fundamentais para a reprodução do traço Disney em animação. O manual foi lançado depois, mas a técnica Disney influenciou fortemente o cenário da animação nos anos 30 e essa influência perdura até hoje!

*"O primeiro é o squash and stretch -em tradução livre, espremer e esticar- que consiste no achatamento e distensão dos traços e volumes do desenho. É ele que concede elasticidade e flexibilidade aos corpos da animação, exagerando as poses e expressões das personagens numa configuração mais caricata. A irreverência dos traçados e a maleabilidade dos corpos retomam as formas dinâmicas e engraçadas da caricatura de jornal e do próprio cartoon animado em suas origens. [...] Em oposição aos corpos de borracha dos desenhos antigos, as personagens deviam, para Disney, apresentar ossos, músculo e gordura, mesmo com o formato engraçado de seus corpos de caricatura. A anatomia passou a influenciar os próprios movimentos do cartoon: se antes a personagem aumentava o comprimento do braço para pegar algum objeto distante, agora ela fazia um movimento complexo mobilizando todo o seu corpo, dado que a lógica corporal impede um alongamento tão excessivo."* (AGUILEIRA; CABRAL, 2018)

O que me delatou como coelho?

Foram as orelhas e o focinho né?



Para além de traços cartunescos obrigatórios empregados por grandes empresas, existe também o traço próprio em algumas obras que caracterizam seus personagens e ambientes como um todo, como os videogames "Alice, Madness Returns" (2011), "Little Nightmares" (2017), "The Walking Dead: TellTale Games" (2012); os quadrinhos "Nimona" (2015) e "Hellboy" (1993); as animações, como "Animatrix" (2003) onde cada episódio emprega um traço diferente do outro, e animações stop-motion como a "Noiva Cadáver" (2005), que traz o traço cartunesco único de Tim Burton ou a série animada "Invasor Zim" (2001). Padrões de traço, sejam eles pré-estabelecidos por uma grande empresa ou apenas uma decisão estética do autor ou da equipe de desenvolvimento, devem ser levados em consideração ao fazer um concept art!

Uma recapitulação de passos do capítulo é necessária então! Lembrando que o concept art não é uma arte final, e sim esboços rápidos para planejamento e deliberação.

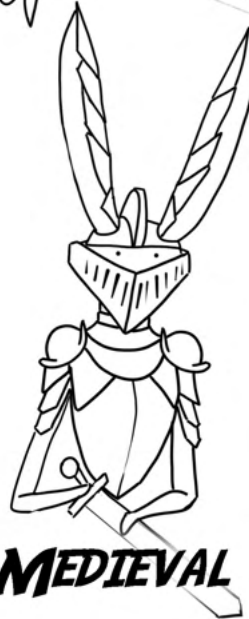


Em questão de traço, vamos com nosso coelhinho.

Animal antropomórfico, sem muitos detalhes físicos ou mãos e feições simplificadas à pontinhos, e agora o tema...



**NIJNJAS**



**MEDIEVAL**



**BÍBLICO**

Vamos com o bíblico?

Considerações de Worldbuilding para a personagem... Vamos considerar anjos e demônios como raças, não entidades. Com suas próprias cidades... e em guerra?

Proteger os olhos de insetos durante o voo

Protetor das omoplatas de onde as asas nascem

Para as roupas não caírem durante manobras de voo em alta velocidade

Luvas antitérmicas para proteger do frio das altitudes e do calor da espada flamejante

Descalço porque raramente andam na rua. Pisam no chão apenas em ambientes internos

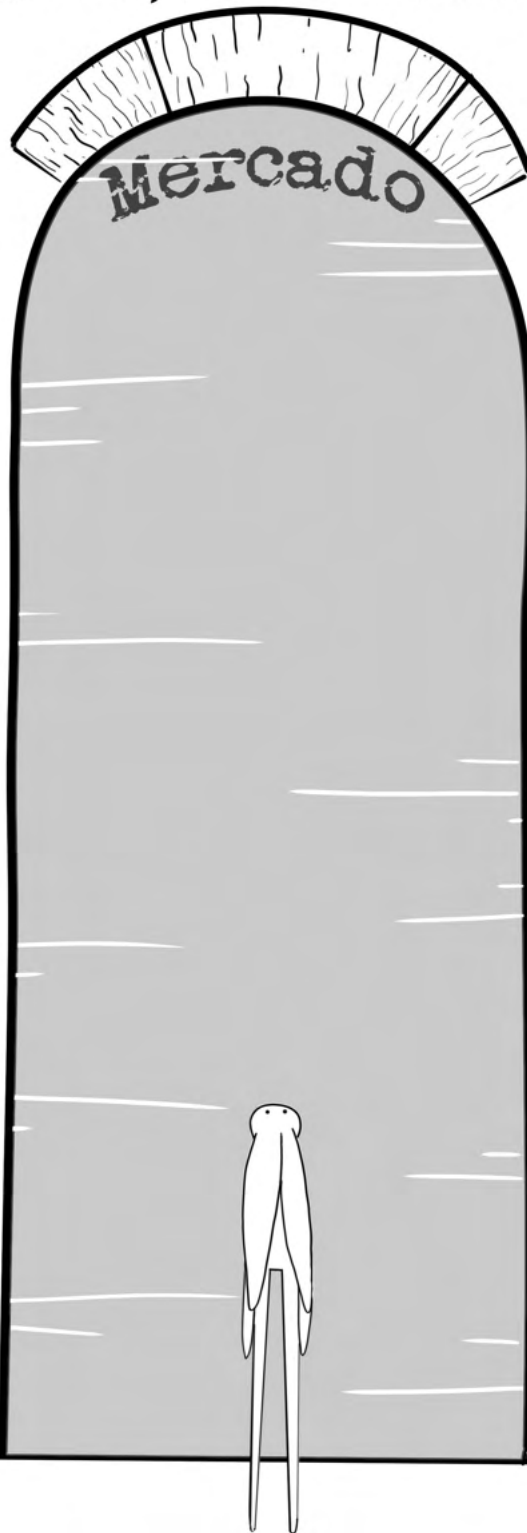
Protetor das juntas e envergadura das asas. Couro porque não pode ser pesado e atrapalhar o voo



*“Apesar de você não precisar ser um artista\*, (\*para desenvolver um jogo) você deve ter uma competência estética geral e algum senso de estilo. Muitos jogos além do necessário são clones visuais um do outro, escorando-se em estereótipos e clichés em vez de imaginação real. Depende de você (junto com seu artista principal) escolher o tom visual do jogo e criar um visual harmonioso e consistente.” (ADAMS, 2010, p.60. Tradução Livre.)*

Com esses passos aplicados na visualidade da sua obra como um todo -- tanto personagens como objetos e lugares -- considerando-se traço, tema e worldbuilding específico da história, provavelmente o seu concept art trará uma sensação de unidade e pertencimento para a sua obra!

**ATO DOIS, TRAVESSIA DO LIMIAR**



Marketing é um limiar que nem toda obra vai ter que atravessar. É uma etapa do concept art aplicada para obras produzidas por grandes empresas e editoras, normalmente exigida quando existem grandes somas investidas na produção, ou quando a obra é uma encomenda. Obras de pequeno porte ou autorais normalmente não precisam se preocupar com o marketing, apesar do marketing ainda possuir *um* aspecto que sempre vale ser levado em consideração ao se pensar na visualidade de uma obra. É esse aspecto que vamos abordar neste capítulo.

“Mas numa história sempre há um leitor, e esse leitor é um ingrediente fundamental não só do processo de contar uma história, como também da própria história.” (ECO, 1994, p.7)

Uma vez já estabelecido que a história pode ser tanto visual quanto textual, ou a sua mistura, consideremos então que sempre há um leitor ou observador, e que estes são fundamentais no processo de se contar uma história. Seguindo esse pensamento, para quem a história, que o concept artist vai buscar ilustrar, foi feita? Para isso, vamos abordar os conceitos de Autor-Modelo, Leitor-Modelo, e Leitor-Empírico de Umberto Eco.

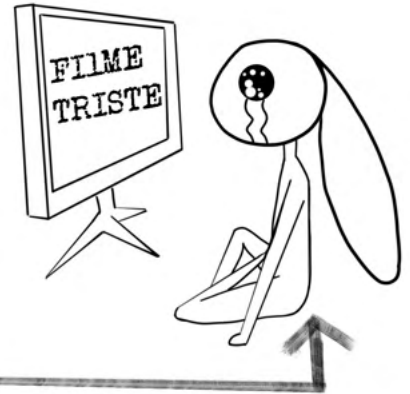
## Fashion Week



O leitor-modelo e o leitor-empírico são termos mais simples de se entender e os mais importantes para o capítulo. O leitor-empírico é cada um de nós, ele é o leitor que existe, é quem vai pegar a obra e apreciá-la e algumas vezes não estar com humor para ela, outras vezes estará no humor perfeito para o que ela exige, é o leitor que pode amá-la ou acabar odiando-a. O leitor-modelo é o leitor ideal para quem a obra foi produzida, quem melhor a entenderia.

Uma história triste, feita com a intenção de fazer um leitor chorar, tem como leitor modelo uma pessoa que se emociona e pode chorar. Uma história de comédia, tem como leitor-modelo, aquela pessoa que está em um bom dia e de bom-humor, pronta para rir.

Pessoa que está em um dia particularmente ruim

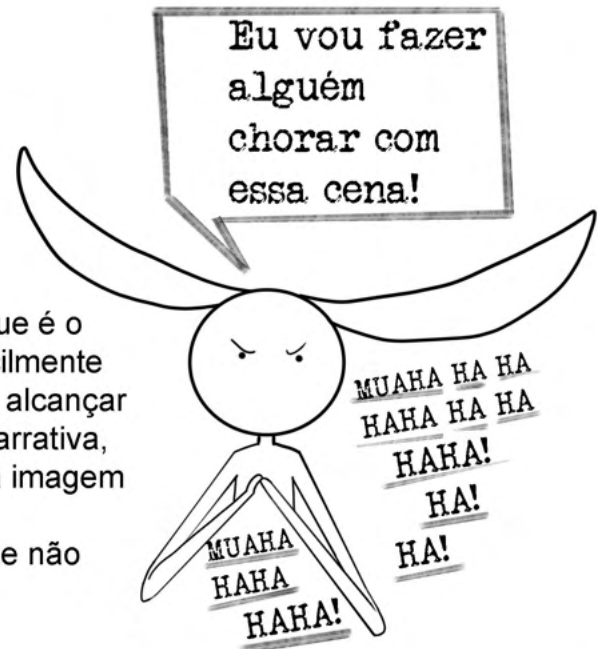


“Evidentemente como espectadores empíricos, estaríamos ‘lendo’ o filme de maneira errada. Mas ‘errada’ em relação a quê? Em relação ao tipo de espectadores que o diretor tinha em mente – ou seja, espectadores dispostos a sorrir e a acompanhar uma história que não os envolve pessoalmente. [...] Um texto que começa com “era uma vez” envia um sinal que lhe permite de imediato selecionar seu próprio leitor-modelo, o qual deve ser uma criança ou pelo menos uma pessoa disposta a aceitar algo que extrapola o sensato e o razoável.” (ECO, 1994, p. 15)

Não é bem isso que eu quis dizer...

O autor-modelo pode ser entendido através da explicação do que é o leitor modelo. A obra triste que quer emocionar o leitor-modelo facilmente emocionável tem no autor-modelo a intenção de emocionar, para alcançar seu objetivo ideal ele usa de todas as ferramentas disponíveis - narrativa, diálogos, descrições, a música no caso de obras audiovisuais, e a imagem em obras pictóricas e semi-pictóricas.

O autor-modelo se revela na intenção e através daquela voz que não sabemos precisar se é do narrador ou de uma personagem.



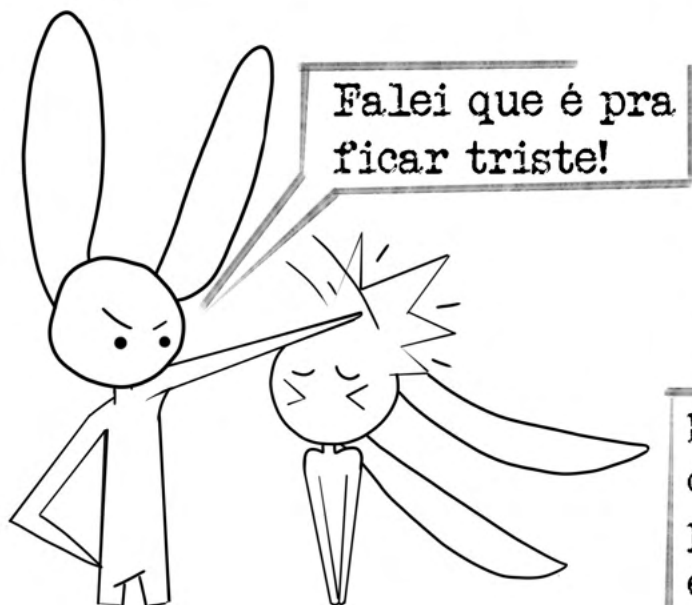


“Sim, claro, no final pode-se reconhecer o autor-modelo também como um estilo. [...] Contudo, o termo ‘estilo’ diz muito e pouco. [...] O autor-modelo é uma voz que nos fala afetuosamente (ou imperiosamente, ou dissimuladamente), que nos quer a seu lado. Essa voz se manifesta como uma estratégia narrativa, um conjunto de instruções que nos são dadas passo a passo e que devemos seguir quando decidimos agir como leitor-modelo.” (ECO, 1994, p.21)

Em uma simplificação, suponha a seguinte frase sendo narrada:

**‘Vamos imaginar por um momento a tristeza que o abateu naquela noite.’**

“Vamos” se refere à ‘nós’, mas nós quem? É o autor-modelo dirigindo-se ao leitor-modelo, usando-se da ferramenta narrativa para guiar o leitor-modelo a sentir precisamente o que o autor-modelo pretende causar na cena que está por vir. Mesmo que a trama e a narrativa não produzam tristeza, o autor-modelo já deixou claro o que o leitor-modelo deve sentir... mas que não necessariamente o leitor-empírico sentirá.



Meu autor-modelo deseja ensinar e divertir, utilizando-se piadinhas visuais para atingir o objetivo e com essa frase, meu autor-modelo deixou claro ao que o leitor-modelo deve estar disposto e seu estado de espírito! O meu leitor-modelo além de estar apto a se divertir com um texto acadêmico e também é alguém interessado em concept art, que prefere uma linguagem visual e informal! E o leitor-empírico... bem, é quem *realmente* vai ler esse guia.

**Mas, por que esses conceitos são importantes para marketing e concept art?**



No início do capítulo, um aspecto do marketing foi apontado como importante, esse aspecto é o público alvo.

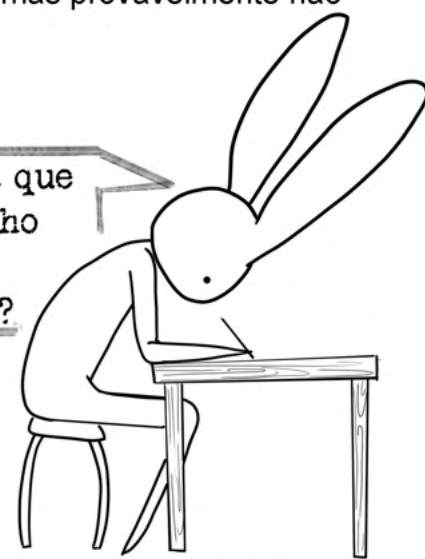
O marketing opera através de pesquisas de campo, enquetes e testes (como episódios pilotos ou chamando pessoas de idades variadas para testar o videogame em desenvolvimento). Essas enquetes e testes servem a uma pesquisa com vários leitores-empíricos, através dessas pesquisas que uma equipe de marketing chega na generalização de quem é o público alvo de uma obra, o que eles gostam e não gostam e essas diretrizes então serão passadas para o concept artist. Já no caso de obras autorais, em que testes provavelmente não serão aplicados e grandes somas provavelmente não estarão na balança, o público alvo do autor... é seu leitor-modelo.

**Quem é o PÚBLICO alvo?**



A equipe disse que é para uma animação para adolescentes homens. Mas ainda estamos esperando resposta do cartoon network sobre a audiência do piloto.

Sei lá... queria que o meu quadrinho fosse infantil, sabe?



**Leitor-Modelo**

Então, para quem o concept art do seu mundo e seus personagens, sua história, estão sendo feitos?

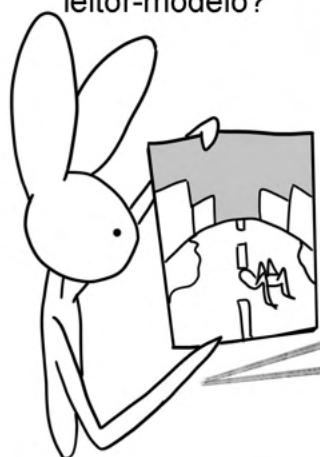
“O cidadão precisa transformar-se em mercadoria para ser consumido pela televisão. Para chegar ao mercado, precisa ser um objeto de consumo, não se limitando à ser um mero dado estatístico, reservado ao anonimato, espaço no qual se amontoa todo mundo. [...] É primorosa a análise que o autor faz sobre a importância da imagem projetada no vídeo ou publicada numa página de jornal ou revista. Ela desencadeia mil ilações, inferências e conclusões a quem a olha, o que a torna muito mais importante do que a versão e o próprio fato.”  
(LUSTOSA, 2002, p.11)

Esse trecho de Lustosa apresenta o cidadão -- o potencial consumidor da obra -- como a mercadoria em vez do contrário, a obra como mercadoria. O público-alvo é então visto como um ‘produto’, cada um com suas qualidades (como poder aquisitivo, gastos, engajamento) e com seus ‘defeitos’ (certos públicos, como o infantil, normalmente não serão expostos à sangue e tripas, ou arte perturbadora), caberá à equipe de marketing ou ao autor autoral, analisar as características desse público e ponderar como aplicar no concept art da obra.

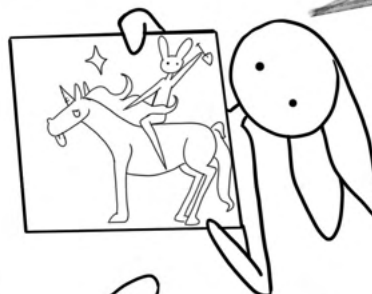


Como o público-alvo influencia a imagem da obra, quem são eles como coletivo de leitores-empíricos? O que o concept artist autoral pode fazer visualmente para atingir os objetivos para com o seu leitor-modelo?

Existe a influência do público alvo em etapas de criação específica como no design de personagem e ambiente, que interfere diretamente no concept art. Este capítulo aborda o básico que precisa-se saber sobre o tema em personagem, que já precisa-se saber antes de falar da personagem em si.



Estou trabalhando para uma empresa em um jogo de terror para homens adultos.



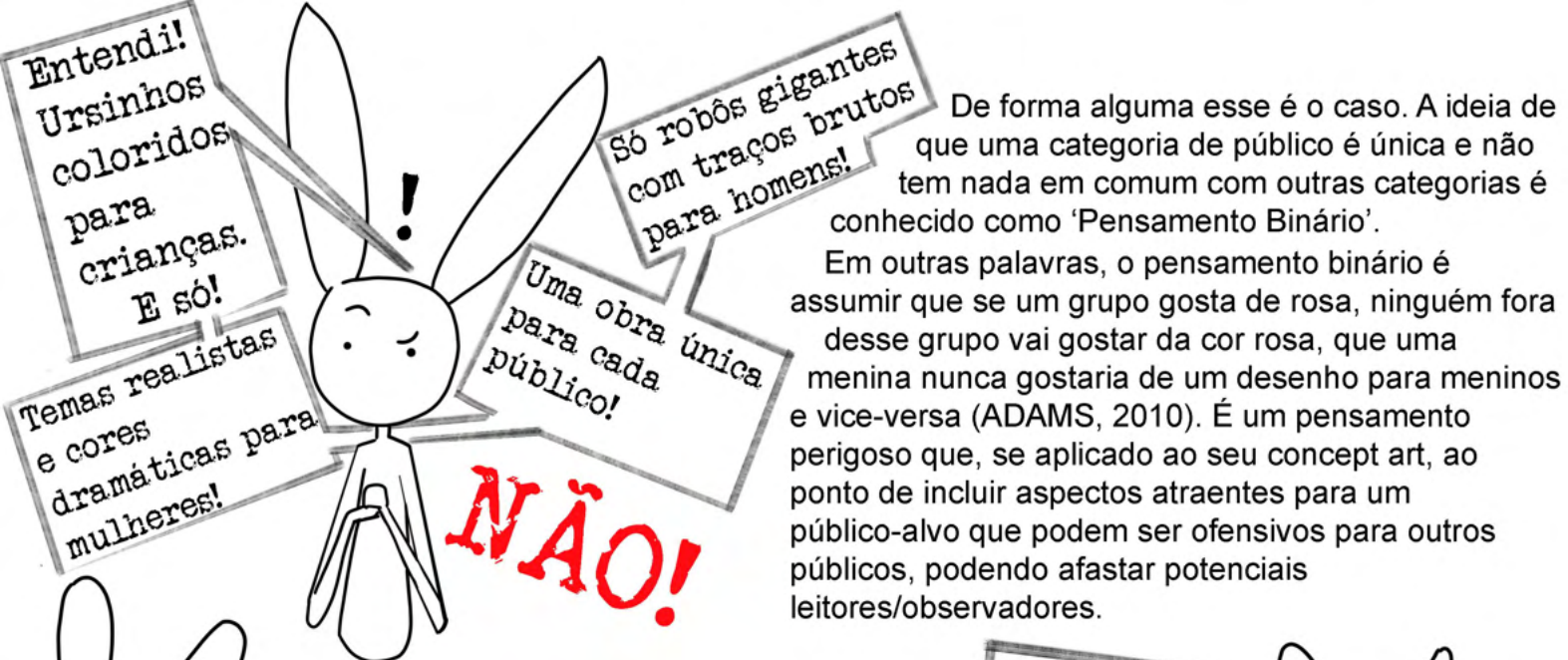
Boa parte dos leitores da minha E-comic são meninas entre 7 e 12 anos!

Mas o que exatamente quero dizer com ‘o público-alvo da sua obra’? Existem categorias de público-alvo que se interligam como Feminino e Masculino, a diferença que o público-alvo faz na obra é mais clara quando se trata do público Infantil.

A visualidade de uma obra para crianças de sete a doze anos não será a mesma do que seria se fosse feita para um público masculino adulto.



Mãe!! Tô com medo desse desenho!



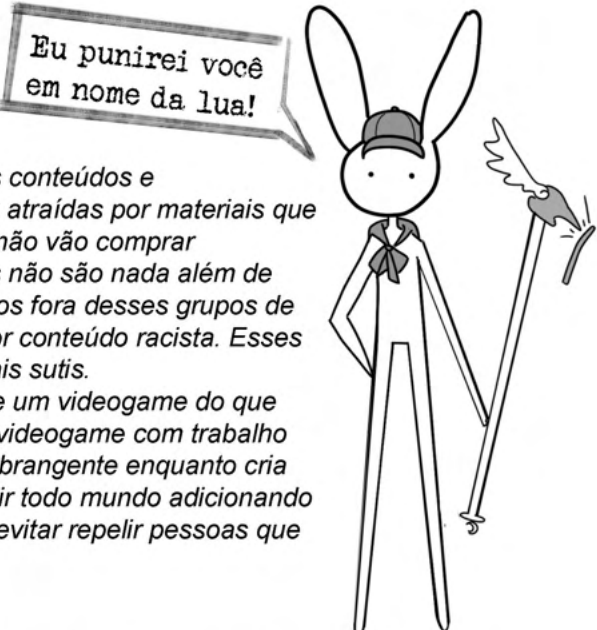
De forma alguma esse é o caso. A ideia de que uma categoria de público é única e não tem nada em comum com outras categorias é conhecido como 'Pensamento Binário'.

Em outras palavras, o pensamento binário é assumir que se um grupo gosta de rosa, ninguém fora desse grupo vai gostar da cor rosa, que uma menina nunca gostaria de um desenho para meninos e vice-versa (ADAMS, 2010). É um pensamento perigoso que, se aplicado ao seu concept art, ao ponto de incluir aspectos atraentes para um público-alvo que podem ser ofensivos para outros públicos, podendo afastar potenciais leitores/observadores.

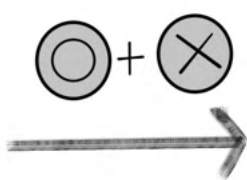


Afinal...  
Independentemente do gênero...

*"Certos grupos ficam desmotivados por alguns conteúdos e características. Por exemplo, mulheres não são muito atraídas por materiais que as mostram como objetos sexuais sem cérebro; pais não vão comprar videogames para os seus filhos se esses videogames não são nada além de sangue e tripas; membros de minorias sociais (e muitos fora desses grupos de minoria sociais) se sentem naturalmente ofendidos por conteúdo racista. Esses são os exemplos mais óbvios, mas existem outros mais sutis. Mulheres geralmente são mais sensíveis à estética de um videogame do que homens são, e são menos suscetíveis à comprar um videogame com trabalho artístico feio. [...] Para alcançar uma audiência mais abrangente enquanto cria um videogame coerente e harmonioso, não tente atrair todo mundo adicionando características aleatórias. Em vez disso, trabalhe em evitar repelir pessoas que poderiam ter sido atraídas."*  
(ADAMS, 2010, p. 74 - 75)



A solução de evitar conceitos, visualidades e características que afastem públicos diversos, mas mantendo-se em seu público-alvo, tornou-se visível em novos títulos lançados como o rework\* (\*reestruturação seja visual ou em storyline e jogabilidade) da protagonista Lara Croft do videogame Tomb Raider (1996; rework visual e de jogabilidade em 2013) e o lançamento de novas obras com protagonistas femininas reais e não hiper-sexualizadas como os jogos The Last of Us: Part II (2020), Life is Strange (2015), as séries Orange is The New Black (2013), Outlander (2014) e How to Get Away with Murder (2014), e a animação Disenchantment (2018).



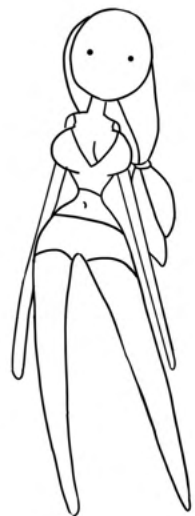
A mudança, lenta porém presente, veio da percepção de que as mulheres são um mercado potencial -- como público-alvo -- pouco explorado, em mídias audiovisuais, e em games e quadrinhos. Pelo menos no mercado de games, o crescimento de jogadoras, independentemente de serem o público-alvo dos videogames ou não, foi sensível e até ultrapassou o número de jogadores entre a população adolescente masculina (Entertainment Software Association, 2009; 2018). Essas estatísticas mostraram que, independentemente da maior parte dos videogames serem voltados para o público masculino, as mulheres continuavam jogando e em grande volume.

O público feminino tende a se identificar com os protagonistas, sejam eles homens ou mulheres, se envolvem com a história e se importam mais com a coerência da estética com a história e o mundo ficcional. Enquanto o público masculino está mais focado na jogabilidade, em caso de outras mídias, com os acontecimentos factuais (ADAMS, 2010).

Personagens mais reais, que representam o público feminino, com aparência e ambientes coerentes com a história, conseguem atrair o público feminino, mas não afastam o masculino.

Essa percepção do mercado feminino levou à utilização da máxima: Tentar não afastar os públicos que não são seu público alvo.

Esse aspecto do marketing acabou por influenciar o concept art de várias personagens femininas no mundo das obras audiovisuais, pictóricas e semi-pictóricas!

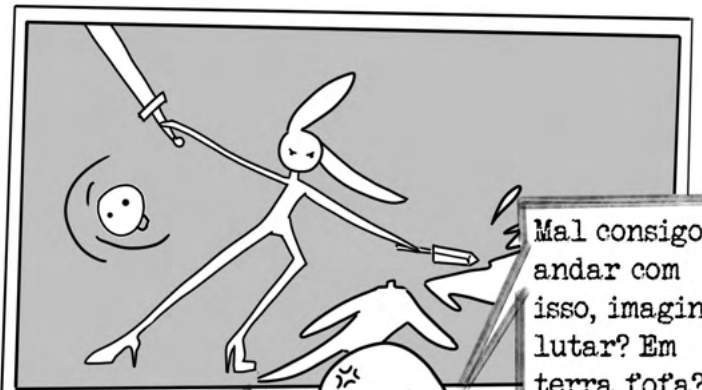


1994

Eu ficava cheia de picada de mosquito nas pernas... e com o joelho ralado.



2013



Nossa, que série leg... Pera. Ela tá de salto alto?

Mal consigo andar com isso, imagina lutar? Em terra fofa?! O salto afunda na terra!

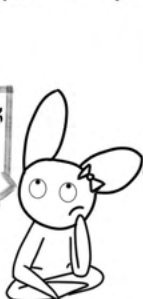
Quando vamos para o concept art de obras infantis o assunto se torna muito mais complexo!

As crianças se desenvolvem muito rápido, suas percepções de imagens e filtros visuais, também como sua capacidade de foco, muda muito de um ano para o outro assim como suas preferências, interesses e referências visuais.

Além disso, os interesses e preferências de meninas e meninos diferem mais perceptivelmente do que os interesses de mulheres e homens adultos (ADAMS, 2010) - essas são generalizações feitas com base em pesquisas de campo de grandes indústrias do mercado infantil nos Estados Unidos, não uma regra que se aplica a todas as crianças.



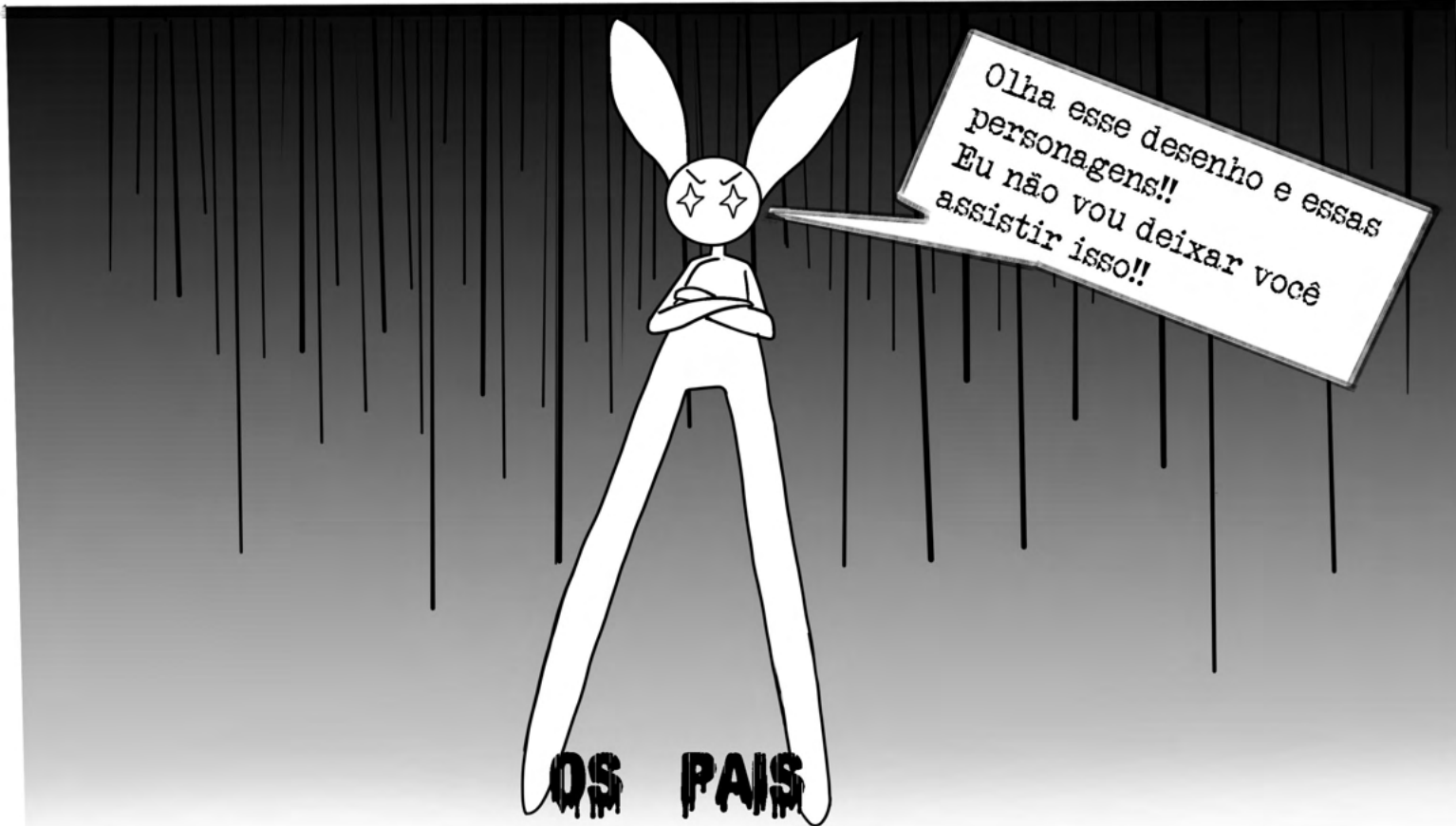
Ai, meninos são todos bobos.



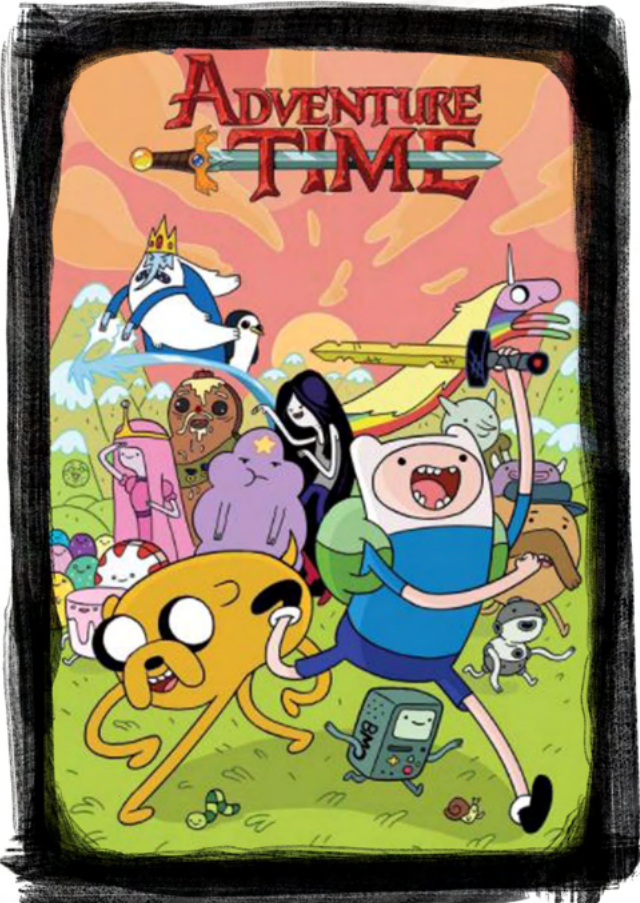
Esse jogo de menina é chato!!



Essas características que afetam o concept art para mídias infantis, particulares da criança, sua idade e gênero somam-se à um outro um fator maior...

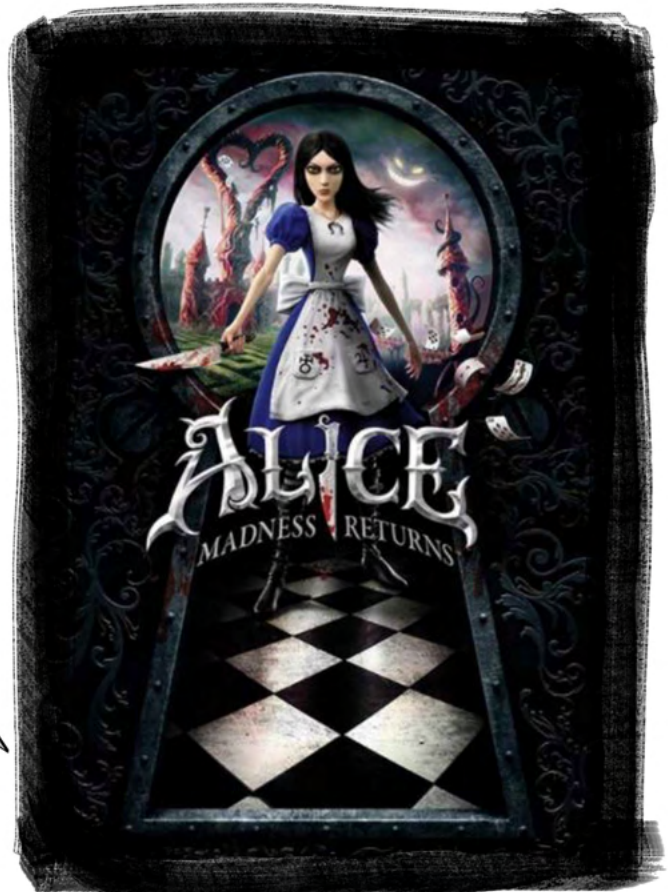


O concept art para produtos infantis deve manter em mente que os pais podem permitir um protagonista com uma espada, com traço leve e rachada do lado - aparentemente não perigosa, como na animação infantil "Hora de Aventura" (2010), porém pensarão mais à fundo ao ver uma menina com uma faca pontiaguda e ensanguentada como é no videogame "Alice, Madness Returns"(2011), por mais cartunizada e colorida que seja a capa. A base é a mesma, o protagonista jovem portando uma lâmina, o que difere é o concept art e a apresentação da arte final de cada um.



(Adventure Time, 2010. Produtor: Pedleton Ward, Artista principal: Thomas Herpich)

O teor da arma muda com o tipo de traço, não é?



(Alice, Madness Returns, 2011. Projetista: American McGee.)

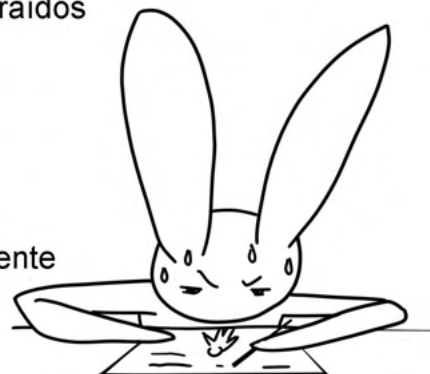


Ao produzir concept art para uma grande empresa, seja de desenvolvedores de videogames ou nomes conhecidos da indústria de animação e grandes nomes de quadrinhos ou séries, uma equipe de marketing provavelmente fará uma tradução dessas pesquisas de público-alvo e passará guias para o concept artist, coisas que 'precisa ter' e coisas que 'não pode ter'. Não só da estética geral da obra, mas como em representatividade, protagonismo e ambientações.

Essa equipe pesquisará através dos leitores-empíricos dessa obra para acessar quem dentre eles é seu público-alvo, e quem são os leitores/observadores passíveis de serem atraídos junto com o público alvo.

Já o desenvolvimento autoral normalmente não tem acesso a essas equipes de pesquisas e testes, no processo autoral temos o leitor-modelo que se quer atingir. A pessoa ideal

para qual sua obra foi feita para ser lida por. Mesmo que não necessariamente o autor pense em quem vai ler, e sim, produza livremente para que sua obra ache o seu nicho.



Tanto nos casos das grandes empresas quanto com o produtor autoral, seria preciso saber muito da história e da intenção da obra para dizer qual seria o conceito estético para o concept art materializar. O público-alvo de uma obra depende dela mesma, e da intenção dos seus produtores de fazer modificações em prol de um público. O público-alvo pode ser geral como 'um videogame feito para homens adultos' como também pode ser específico como 'uma animação para meninas tímidas entre sete a doze anos'.

Porém para fins ilustrativos podemos generalizar essas categorias em adultos - homens e mulheres, e crianças - meninos e meninas, e de acordo com o que foi apresentado no capítulo, fazer amostras visuais de cada uma dessas quatro categorias, levando em consideração obras já popularizadas que estão bem enquadradas em seus públicos alvos!

Para melhor explicitar cada diferença, não usarei o tema, traço e worldbuilding escolhidos no Capítulo 1, para que as diferenças estéticas de cada público alvo possam ser mais claras. Em relação aos públicos-alvo feminino e masculino adultos:

*"Homens e mulheres não têm tanta diferença quanto vários trabalhos populares de psicologia querem que acreditemos. Poucos indivíduos se conformam completamente aos estereótipos tradicionais de masculinidade e feminilidade, e os interesses de homens e mulheres se sobrepõem consideravelmente. Em "Gender Blendin", Holly Devor (Devor, 1989) foram citados estudos que mostram que cinquenta por cento das mulheres heterossexuais se indentificaram como 'tomboys'\* quando crianças. Infelizmente, muitos designers de videogames (e designers de produtos em geral) tratam homens e mulheres como espécies completamente diferentes com quase nada em comum. [...] Para atrair jogadoras mulheres, você não tem que fazer um videogame sobre interesses femininos estereotipados como moda e compras, da mesma forma que você não precisa fazer videogames sobre corridas de caminhões-monstro para atrair homens."*

(ADAMS, 2010, p. 619. Tradução Livre)

\*(Tomboys: Meninas que preferem símbolos, vestimentas e entretenimento normalmente designados a meninos, e também se identificam mais com o padrão comportamental de meninos.)

O que quero dizer com esse fragmento é que ao contrário do que se acredita, não existe tanta diferença visual para produções para o público feminino e o masculino, por mais que tenha sido muito disseminada essa ideia. A principal diferença, e não é uma diferença antagonista (significando uma diferença que afastaria o outro grupo), é o tópico antes mencionado da atenção que o público feminino tem com coerência estética-narrativa e apresentações sensoriais, e maior busca de identificação (Ray, 2003).

Como as obras recentes estão começando a abordar esse ponto de abrangência feminina, podemos visualizar como era o concept art geral antes de se levar em consideração as características que afastavam o público feminino e como é agora que esse público é considerado.



Vamos supor uma história com personagem principal e personagem secundário, um de cada gênero:

Modelo de concept art padrão para público alvo Masculino



Modelo de concept art para o público alvo Feminino



Obras com o público-alvo masculino padronizavam-se em mostrar seu herói como um símbolo de força e masculinidade, mostrando um ideal de aspiração, enquanto sua personagem feminina era uma dama em perigo ou reduzida à sua imagem sexual, em um ideal do imaginário masculino que é inalcançável (RAY, 2003). As obras com seu público-alvo feminino, mostram a mulher independente e coerente com o ambiente onde ela atua (nada de shortinho na selva!), uma personagem com quem as mulheres podem se identificar e não é um ideal inalcançável.



É inegável que existe a sexualização masculina em obras diversas em que o público feminino caracteriza uma parcela consumidora razoável, "The Witcher 3: The Wild Hunt" (2015) é um ótimo exemplo com suas longas cenas de nudez do personagem principal.

Como antes mencionado, as obras midiáticas andam caminhando para uma mistura de ambos, as bases utilizadas para o público-alvo masculino, mas atualizando a imagem feminina para menor sexualização e coerência estética que é utilizada para o público-alvo feminino. A sexualização masculina que existe em obras para o público feminino não é diminutiva (não reduz o que o homem é), uma vez que a atratividade masculina em seu estereótipo nasce da masculinidade como um todo e não só puramente da sua visualidade.

Sexualização e coerência

Personagem Feminina começando à ser empregada atualmente em vista do público potencial feminino dentro de obras usualmente para homens:



**URSINHO DE RIVIA**

("The Witcher", 2007 - 2015)

O que faz os personagens masculinos sexualizados ainda serem interessantes para o público masculino que os enxerga como um ideal aspiracional, mas as personagens femininas com sexualização reduzida (não completamente retirada) não são ofensivas para o público feminino.

Ainda está em debate se a imagem feminina com menor sexualização não afasta o público masculino das obras, por exemplo a baixa aceitação de "The Last of Us: Part II" (2020) pelo público masculino, mas alta aceitação de outros videogames e séries sem alto grau de sexualização feminina.



**DRAGONERYS TARGARYEN**

("Game of Thrones", série, 2011)

Presença de cicatrizes, conhecidas por serem atraentes, mas ainda são coerentes com o personagem.

O personagem em si é bonito, o que atrai o público feminino, mas também é apresentado como forte, corajoso, incisivo e hábil, o que faz dele um modelo de aspiração para o público masculino.

Masculinidade exarcebada não diminutiva.

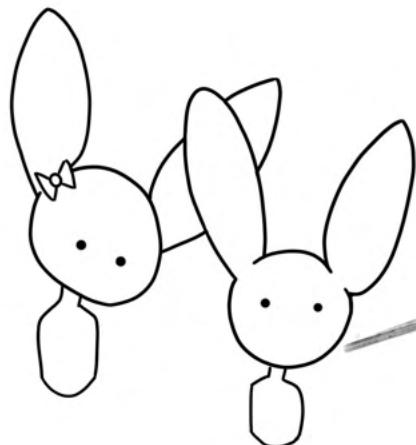
A personagem é bonita, mas é mais do que isso. É uma líder nata, não é submissa.

Tem um corpo atraente frequentemente exposto em cenas de nudez, mas não está o tempo todo usando roupas reveladoras e enormes decotes. Suas roupas são respondentes aos ambientes que visita.

Sexualizada, mas não ultra-sexualizada. A personagem é mais do que a sua aparência.

### Modelo Misto

O concept art misto, possui menor sexualização feminina, com abertura para identificação e coerência narrativa, mas ainda atraente para o público masculino. Já a imagem masculina no modelo misto é para o público feminino, mas ainda é aspiracional para o público masculino.

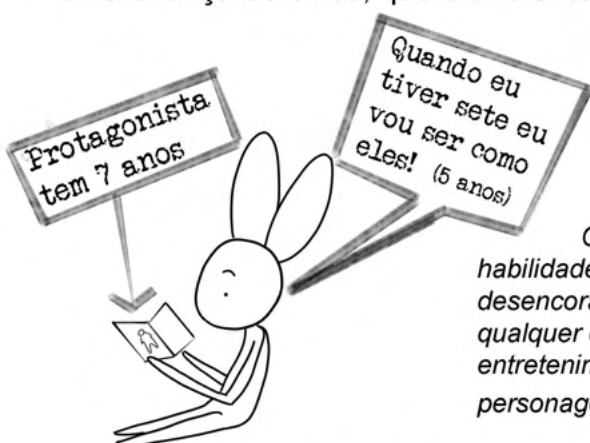


Mas, e as crianças?





Como foi comentado antes, as crianças se desenvolvem muito rápido, não só em preferências, mas em desenvolvimento cognitivo e leitura de imagens. A quantidade de detalhes que uma criança de três anos consegue abstrair para conseguir manter a atenção em uma obra é diferente da de uma criança de cinco, que é diferente de uma de oito e assim por diante!



*“Pré-escola e jardim de infância (idades 3 à 6)*

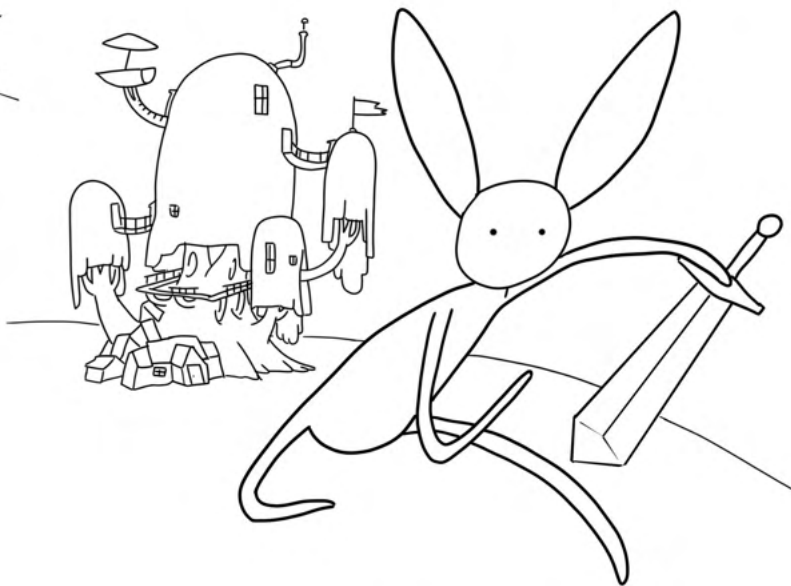
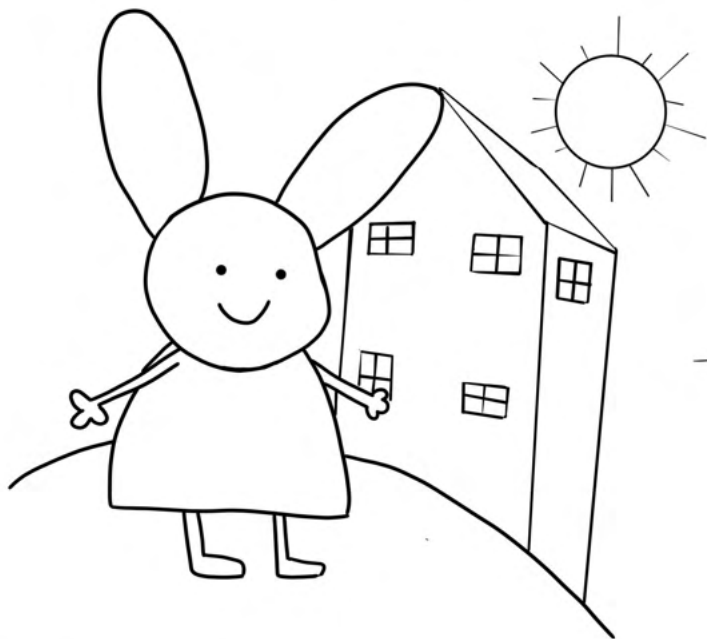
*Início do Fundamental (Idades 5 à 8)*

*Meio do Fundamental (Idade chega de 7 à 12, pré-adolescência)*

*Final do Fundamental e Ensino Médio (13 para cima, adolescentes)*

*Cada um desses grupos possuem, no geral, seus próprios interesses e habilidades. Porque encorajamos crianças a aspirar a vida adulta e seus privilégios e desencorajamos atitudes infantis (“não seja um bebezão”), crianças tendem a desprezar qualquer coisa feita para uma faixa etária mais nova do que elas. Como uma regra geral, entretenimento feito para crianças de certo grupo de idade vai, na verdade, apresentar personagens mais velhos.” (ADAMS, 2010, p. 621. Tradução Livre.)*

Além da idade dos protagonistas mudar de acordo com a idade das crianças para as quais essas obras serão feitas, o nível de detalhes dos seus ambientes e suas cores também vai mudar. Uma vez que um cenário rebuscado e um personagem com muitos detalhes pode sobrecarregar visualmente uma criança de quatro anos, a falta desses detalhes pode entediar uma criança de doze!



(Referência à Peppa Pig, 2004. Criadores: Neville Astley, Mark Baker.)


Referência à Adventure Time, 2010. Produtor: Pendleton Ward, Artista principal: Thomas Herpich)

Carolyn Handler Miller, desenvolvedora de entretenimento infantil, elencou uma lista dos “Sete Beijos da Morte” (MILLER, 2010), onde ela discorre sobre quais são os maiores erros cometidos ao se desenvolver conteúdo infantil, cada tópico é uma máxima que adultos acham que crianças gostam, mas que elas não realmente gostam. Dessa lista, três tópicos são importantes para o concept art.



Eu gosto de doçura... mas... Meu desenho preferido é o do papa-léguas, tá?!

O primeiro ‘beijo da morte’ é “Crianças amam tudo o que é doce!”, em que Miller descreve que apesar das crianças gostarem de guloseimas, elas não acreditam que o mundo é inteiramente bonito, gentil e **doce**. Dessa forma o entretenimento delas não deve mostrar apenas cores brilhantes, ambientes agradáveis, mocinhos e personagens fofos.




A quadra é minha!


O sétimo 'beijo da morte' é "Profundidade é chata". Miller diz que crianças são igualmente entediadas por superficialidade tanto quanto adultos. Os personagens, o mundo e os ambientes apresentados precisam ter profundidade e apresentar personagens com as quais as crianças podem se identificar e encontrar nelas elementos que elas reconheçam.

O estereótipo do 'Brigão do Recreio' que boa parte das crianças vai reconhecer.

O quinto 'beijo da morte' é 'um tamanho veste em todos', Miller argumenta que crianças variam de uma para outra em questões de experiência, desenvolvimento em cada idade e... que meninas são diferentes de meninos quando se trata da infância.



Eu não sou um menino bobo!



E eu não sou uma menina chata.

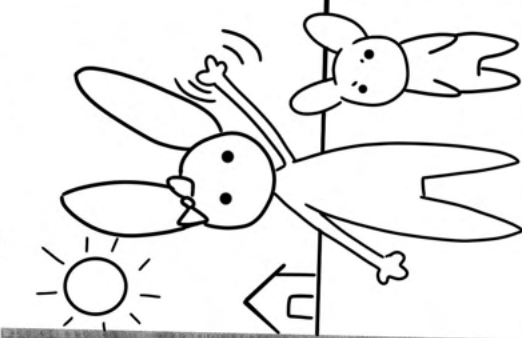
Diferentemente dos adultos em que não existe muita diferença de preferências entre homens e mulheres, meninos e meninas têm preferências distintas e por motivos sociais, podem até rejeitar completamente coisas (desenhos, brinquedos e etc) que sejam associadas com o gênero oposto.

Alguns desenhos deixam essa divisão de gênero clara em suas cores, roteiros e protagonismos, como as animações "Meninas Super-Poderosas" (2002) e "Winx" (2004) para meninas, "Ben 10" (2005) e "Megas XLR" (2004) para meninos. Lembrando que nem toda criança rejeitará obras para o gênero oposto, e que sim tem meninas que gostam de animações voltadas para meninos e vice-versa, essas são generalizações.

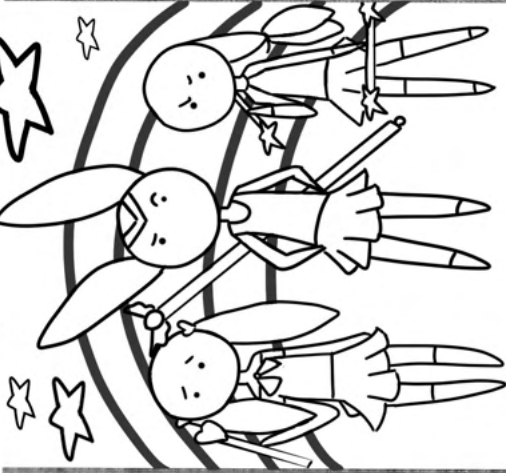
Crianças são extremamente imaginativas e gostam de se ver representadas no seu entretenimento, então a partir de certa idade, obras para meninas normalmente terão protagonismo feminino e para meninos, protagonismo masculino. Ambos com abertura o suficiente (ou personagens o suficiente) para que haja sempre identificação com pelo menos um dos estereótipos apresentados, como a Docinho, Lindinha e Florzinha ou o grupo principal de cinco personagens distintas em "Winx" (2004), que abrangem personalidades e estilos diferentes para que, independentemente de como a menina é, haja

Considerando o que foi discutido antes sobre crianças...

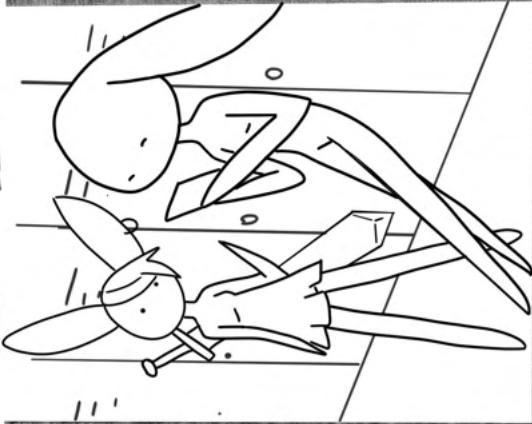
3-6



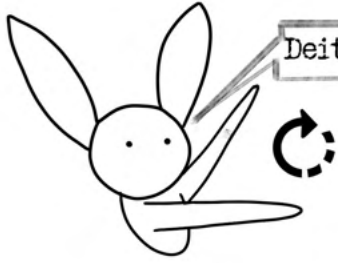
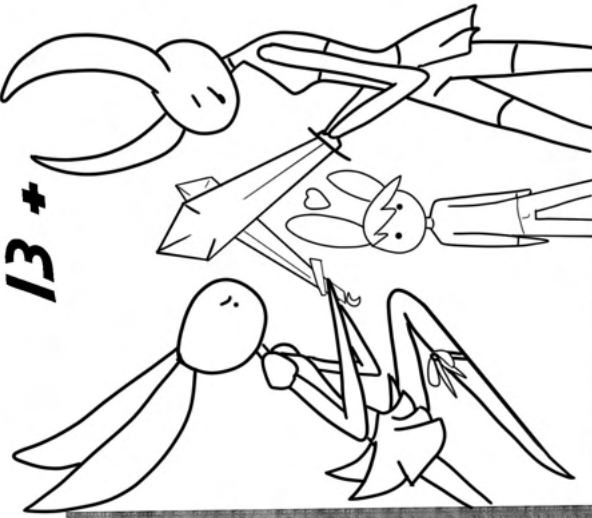
5-8



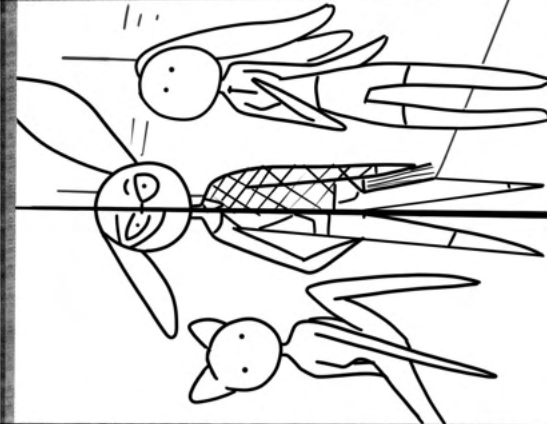
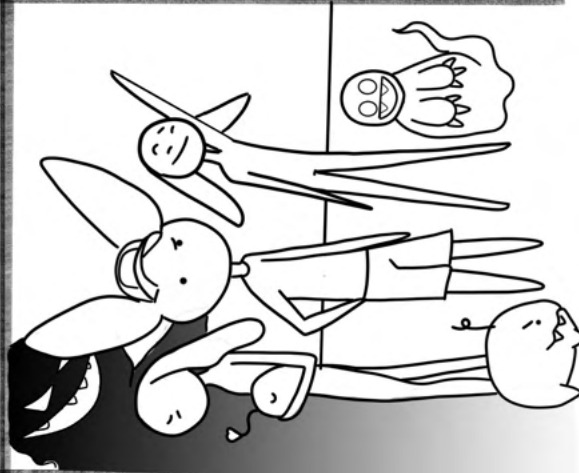
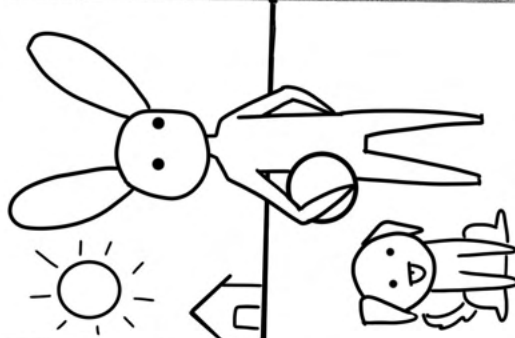
7-12



13+



Deite a página, por favor!

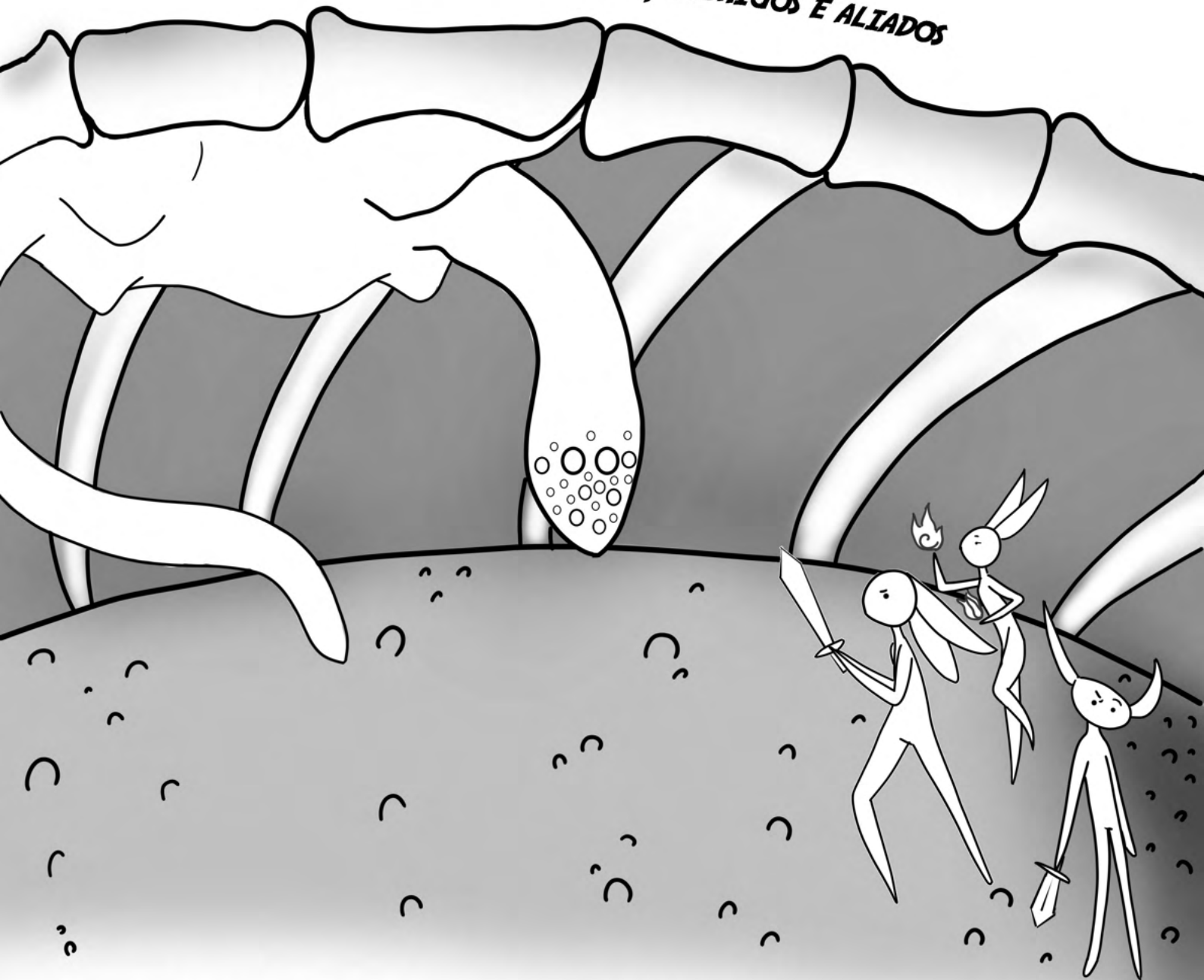


O que aprendemos é que grandes empresas de distribuição de mídia, sejam desenvolvedores ou editores, vão levar leitores-empíricos em conta para produzir uma categoria de público-alvo que com toda certeza afetará o trabalho do concept artist.

E que trabalhos autorais não necessariamente vão estar subjugados ao público alvo e sim aos seus leitores modelos, mas que talvez mudanças de conteúdo aconteçam se o trabalho autoral for levado para uma editora, emissora ou desenvolvedora.

Mas principalmente, que o público-alvo também vem junto com guias visuais que podem ajudar na elaboração do concept art. Cada público-alvo possui um grande *hall* de modelos visuais que podem dar ótimas ideias para o desenvolvimento do seu concept art!

**O VENTRE DA BALEIA - TESTES, INIMIGOS E ALIADOS**

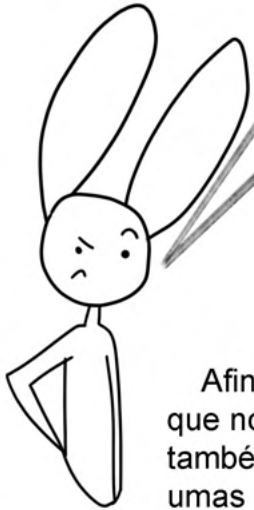


**3.1 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA, CRIANDO A BASE**

É importante lembrar a diferença que foi feita na introdução entre design de personagem e concept art. Muitos conceitos abordados neste capítulo são parte do design de personagem, como papel narrativo da personagem, construção de personalidade e história da personagem, mas que precisam ser mostrados para que possamos visualizar como estes conceitos afetam o concept art, que é uma etapa dependente das decisões tomadas durante o design de personagem.

O design de personagem é a construção do seu alvo como um todo, desde a sua história, passado, trejeitos e papel narrativo, enquanto o concept art tem como objetivo apenas fazer a tradução artística visual dos elementos conceituados na etapa de design.

Sabemos algumas etapas do processo de design de personagem, mas qual é o seu objetivo?



....Fazer a personagem, né?

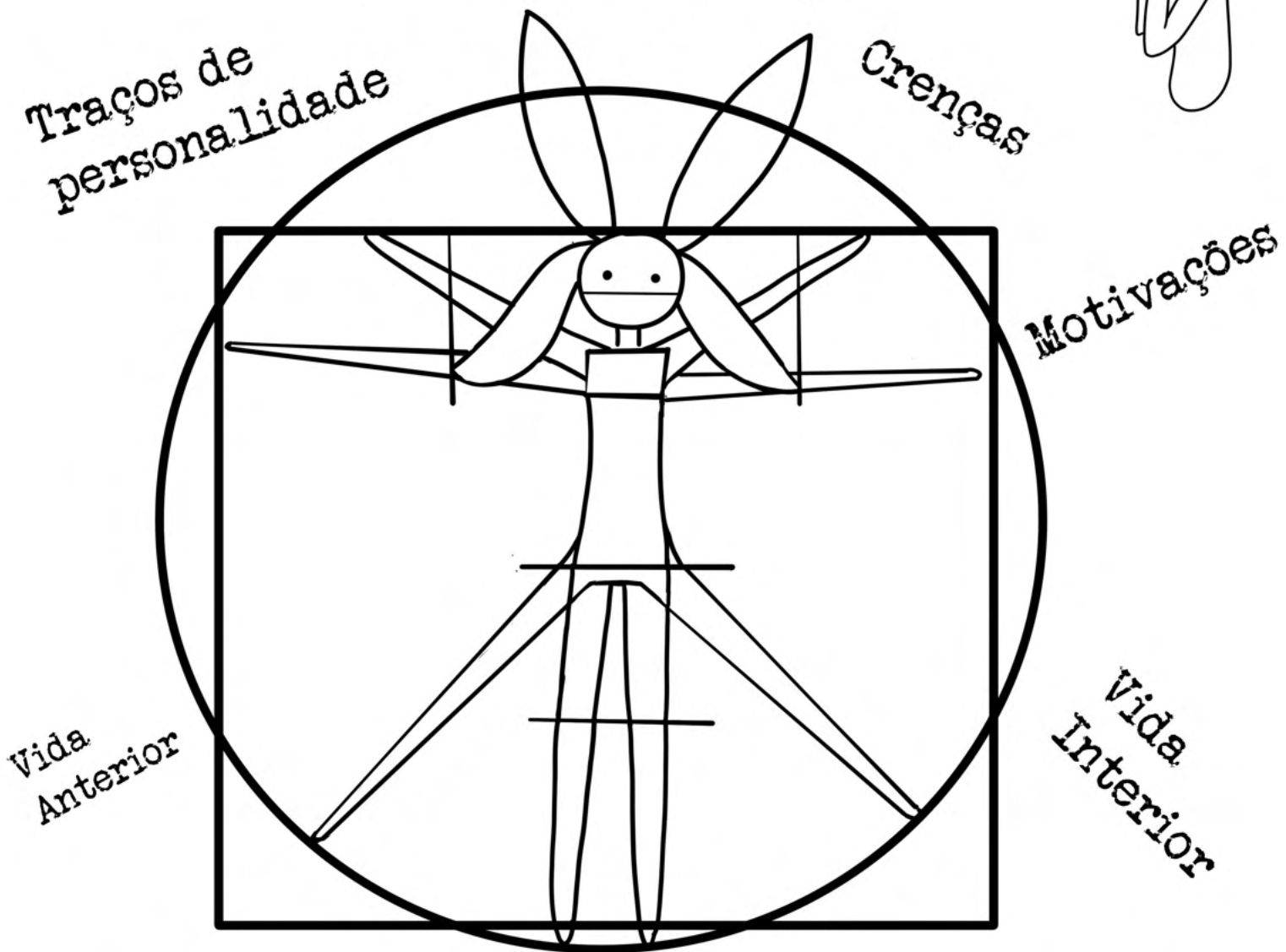
Sim, mas mais do que isso, o design de personagem visa criar personagens magnéticas para o público, sejam elas as protagonistas ou vilãs. Criar personagens com que as pessoas se identifiquem ou que inspirem nelas sentimentos, seja de ódio ou amor.

Afinal, uma personagem precisa ser bem construída para que nos inspire ódio. O objetivo do design de personagem também é fazer com que essas personagens sejam distintas umas das outras e memoráveis para os observadores ou leitores.

Alguém bate nessa personagem, pelo amor de Deus! NOJENTA!!



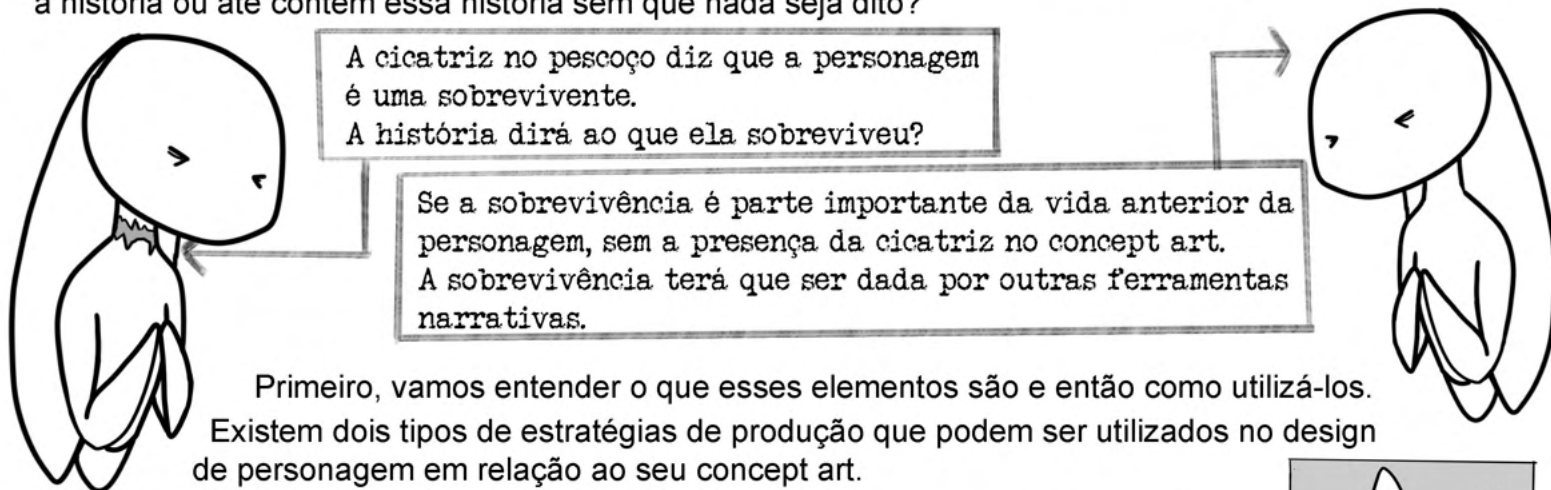
Quais elementos fazem uma personagem?



*"Esses são os três componentes de um design de personagem bem-sucedido: Vida interior, Distinção visual, traços expressivos. Eles apresentam diferentes desafios, mas todos partilham uma estratégia comum: Garantir que cada personagem tenha um território mental, visual e comportamental todo seu. Destacando as diferenças entre os personagens e unificando o visual e os sentimentos dentro de cada um." (McCLOUD, 2008, p.78)*

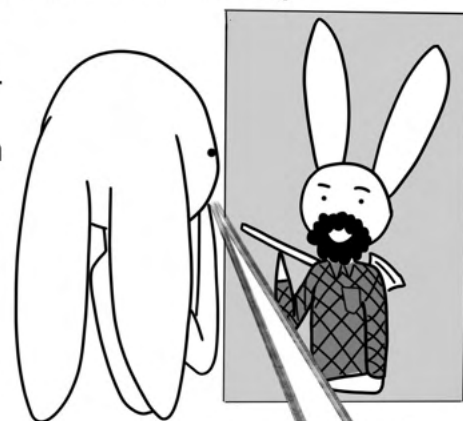
Dentro de uma mídia pictórica, semi-pictórica ou audiovisual, a personagem é um agrupamento de traços de personalidade e crenças (Vida Interior), motivações, seu background (Vida Anterior), que se conectam e se complementam no símbolo visual que é a aparência da personagem.

Como podemos melhor expressar esses elementos através da visualidade para que conversem com a história ou até contem essa história sem que nada seja dito?



Primeiro, vamos entender o que esses elementos são e então como utilizá-los. Existem dois tipos de estratégias de produção que podem ser utilizados no design de personagem em relação ao seu concept art.

Design de personagem motivado pela arte (*art-driven character design*). Essa estratégia é utilizada quando se começa o design da personagem pelo seu concept art, é a estratégia ideal quando a personagem não tem uma personalidade complexa e também não passará por muitas transformações de comportamento ou visualidade ao longo da obra. É mais utilizado quando se trata de personagens de plano de fundo ou fora dos núcleos narrativos centrais da história, ou quando a obra tem enfoque em outros elementos além história e roteiro, como sua visualidade ou, no caso de videogames, sua jogabilidade. (ADAMS, 2010)

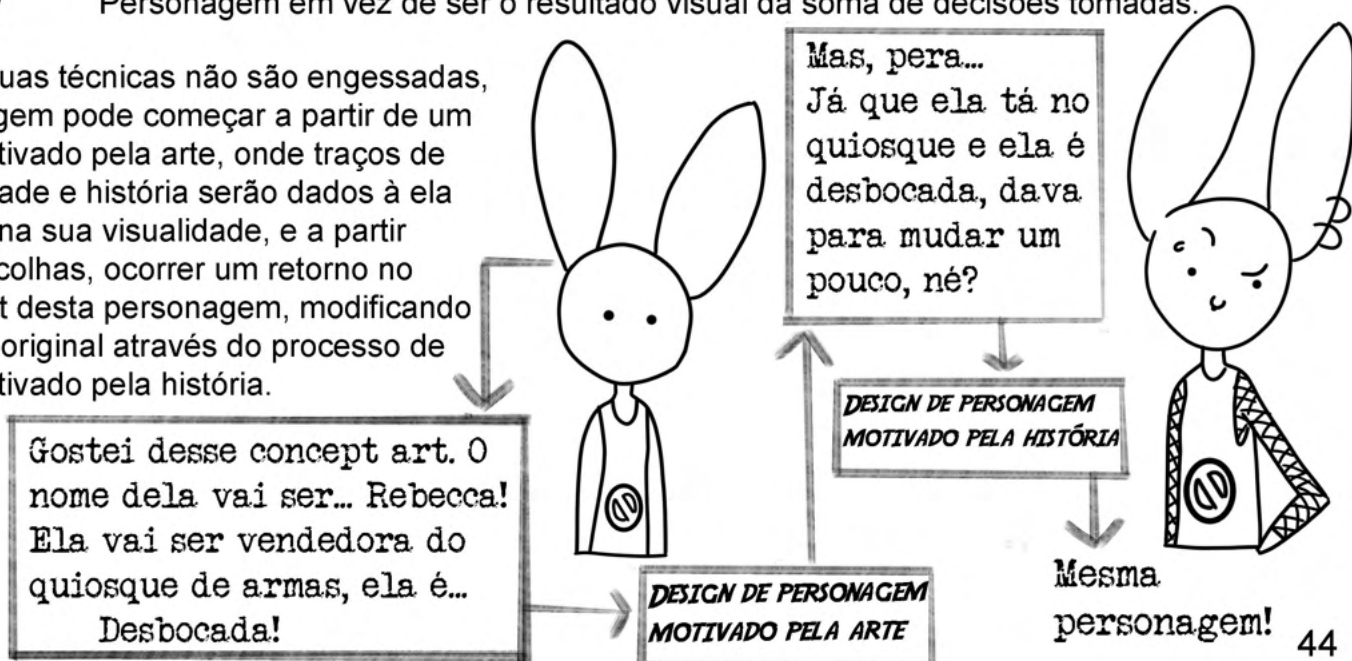


O roteiro para essa personagem é complexo... A personalidade dela também. Dá para trazer essa relação que ela tem com a religião através de tatuagens xamânicas! Vou fazer o concept art!

Hmn... Gostei. Agora a gente pensa em um nome e alguns traços de personalidade para ele.

Já o design de personagem motivado pela história (*Story-driven character design*) é uma estratégia que começa pelo papel narrativo da personagem, sua personalidade e comportamento, criando o que é chamado de Documento de Personagem (uma organização completa de vários elementos diferentes, de setores diferentes, para a mesma personagem). Esse Documento de Personagem é enviado para o concept artist começar a montar opções visuais para a personagem baseado no conjunto narrativo e comportamental que foi escolhido, adicionando seu concept art e ficha modelo ao Documento de Personagem (ADAMS, 2010). No caso do design de personagem motivado pela arte, o concept art é o elemento que vai iniciar o Documento de Personagem em vez de ser o resultado visual da soma de decisões tomadas.

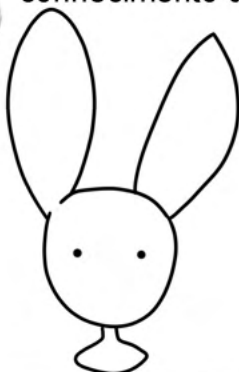
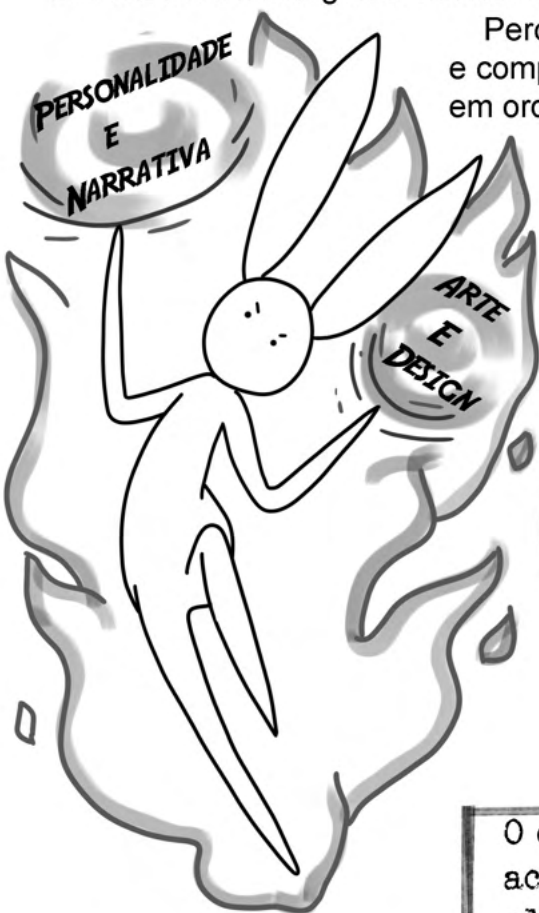
Essas duas técnicas não são engessadas, a personagem pode começar a partir de um design motivado pela arte, onde traços de personalidade e história serão dados à ela baseados na sua visualidade, e a partir dessas escolhas, ocorrer um retorno no concept art desta personagem, modificando seu visual original através do processo de design motivado pela história.



A mesma obra também pode ter personagens feitas puramente por design motivado pela história interagindo com personagens feitas puramente por design motivado pela arte. São estratégias fluídas em vez serem categorias mutuamente exclusivas.

Perceba, porém, que ambas estratégias utilizam-se de técnicas narrativas e comportamentais tanto quanto utilizam da arte e do design, mesmo que em ordem de prioridade diferente!

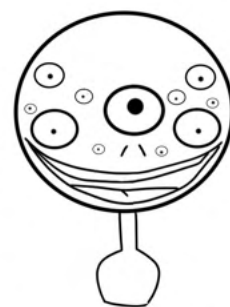
Ambas técnicas serão discutidas, começando pela leitura e construção da imagem, uma vez que o conhecimento destas ajuda na criação puramente estética de uma personagem e fornecem conceitos que já precisam estar em mente para entender as ferramentas de criação de um concept art vindo do design de personagem motivado pela história. Essas técnicas, conceitos e ferramentas pertencem ao Design de Personagem, mas o conhecimento delas é importante para a criação do concept art.



O que te faz achar que eu sou alguém?

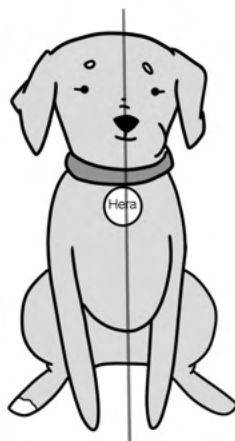
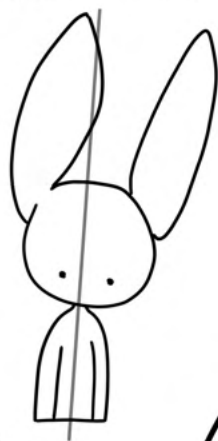


Ou que eu sou um cachorro?



Ou me achar desconfortável?

A simetria bilateral é uma linha vertical imaginária que divide um ser vivo em duas partes iguais, o ser humano e boa parte dos vertebrados a possuem.



Ela é a dica visual que nosso cérebro utiliza para reconhecer o que é vivo do que não é, é a simetria bilateral que faz o leitor reconhecer traços simples em formato de coelho como alguém falando com eles e também é o que causa desconforto ao vê-la em algo que lhes é estranho, afinal, sua mente reconhece aquela criatura anormal como viva. Muitos concept arts de monstros utilizam-se de um equilíbrio ideal entre a simetria bilateral e a assimetria para causar desconforto, mas veremos mais sobre isso logo!

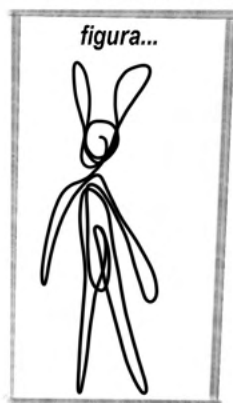
A simetria bilateral também é o que usamos para discernir nossos pares. Nossa mente busca esse simples padrão, os olhos simétricos no topo, a boca no meio, é o que nos faz reconhecer outros como da nossa espécie, não importa o quão basicamente esse arranjo seja representado (McCLOUD, 2008.).

É por isso que o leitor não vê um literal coelho no personagem demonstrativo deste guia, mas sim um personagem que é seu par, independentemente das orelhas e da proporção.



Como foi comentado na introdução, humanos conseguem visualizar uma narrativa nas mais variadas coisas, principalmente narrativas que os envolvem ou são sobre outros humanos. McCloud fala sobre a capacidade humana de criar histórias sobre seus pares nos mais simples indícios para além da narrativa, mas também visual.

*"Na verdade, adoram a tal ponto essas histórias que criarão uma a partir do mínimo indício. Mesmo o rabisco mais solto sugerirá uma*



(McCloud, 2008, p.61)

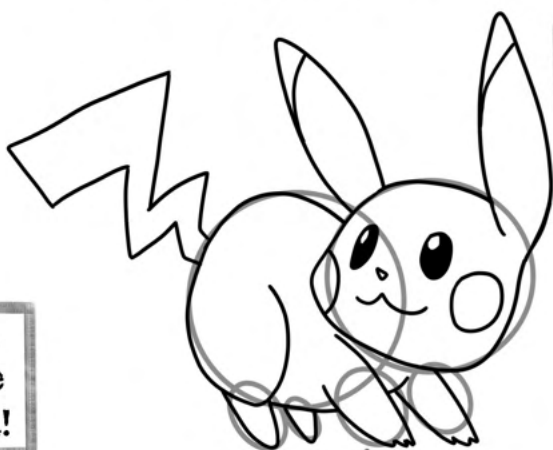
(Paródia referente ao segundo, terceiro e quarto quadros da página 61, McCloud, Desenhando Quadrinhos. 2008)

Não é só com traços abstratos e a forma humana que fazemos conexões. As formas em si são conectadas com significados que podem nos dizer muitas coisas sobre um personagem. As formas base 'Triângulo, Círculo e Quadrado' como um agrupamento de sentidos foram amplamente usadas em animações, e até neste guia. Como por exemplo...

**CIRCULAR:**



De mim você se lembra!

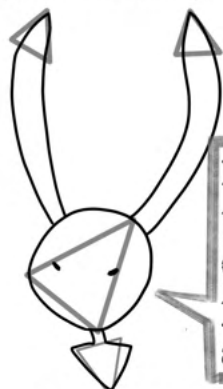


Pikachu, "Pokemon", 1997.



Russel, "Up - Altas Aventuras", 2009.

**TRIANGULAR:**



Eu apareci toda vez que o coelho precisou de antagonismo

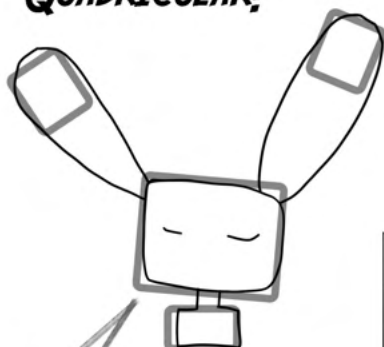


Malévola, "A Bela Adormecida", 1959.



Scar, "O Rei Leão", 1994.

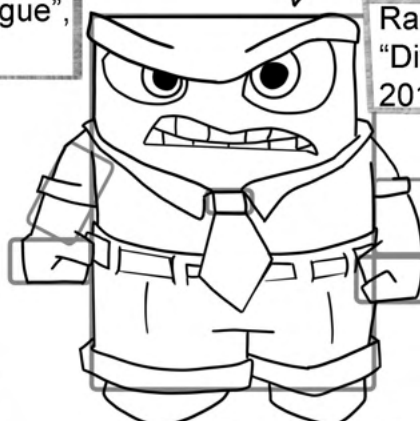
**QUADRICULAR:**



Eu não apareci.

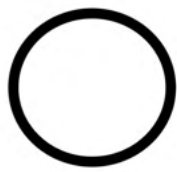


Superman, "Justice League", 2001.



Raiva, "Divertida Mente", 2015.



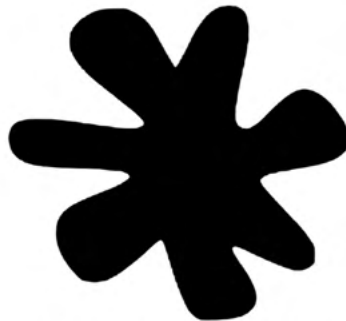


Cada uma dessas formas geométricas têm seus significados simbólicos inscrito na sua leitura, antes de falarmos quais são e como usá-los, vamos entender de onde vem. Tudo começa em um experimento sobre a sinestesia entre a leitura de imagem e compreensão sonora feito por Wolfgang Köhler.

O experimento expôs pessoas de vários países do globo, com línguas e culturas diferentes, alguns falantes de línguas que não possuem forma escrita, a duas palavras sem significado atrelado.

## BOUBA & KIKI

A essas pessoas foram apresentadas duas imagens, para que escolhessem qual delas era 'Bouba' e qual era 'Kiki'. Tentem o experimento, qual é Bouba? E qual é Kiki?



Se vocês escolheram a pontuda como Kiki e a arredondada como Bouba, sua resposta foi a mesma de mais de 90% das pessoas que participaram da pesquisa de Köhler. Essa pesquisa gerou o que é chamado de Efeito Bouba-Kiki, ou Efeito BK, que em outros experimentos mais tarde, foi descoberto ser mais do que uma conexão sinestésica entre visualidade e som, mas também entre visualidade e gosto, som e gosto, sentimentos e visualidade (SMADJA-PEIFFER, 2019).

Quando pergunto qual é o gosto de vermelho, boa parte das pessoas consegue pensar em uma resposta rápida. Ou qual é a forma de uma explosão, ou a temperatura de uma cor.



(Referência à uma fala da personagem "Lulu" do MOBA RPG online "League of Legends")

Essas são reações sinestésicas básicas, inerentes de todo ser humano, não só daquelas pessoas que possuem a condição neurológica da Sinestesia e veem cores dançando no ar ao ouvir uma música.

Os estudos neurológicos de Smadja-Peiffer e Cohen (2019), mostram que todos nós temos certos níveis de sinestesia, resultado dos nossos receptores sensoriais estarem espalhados por todo o sistema nervoso central. Alguns estímulos sensoriais acabam por se cruzar e se misturar durante o processo de leitura de estímulos do nosso cérebro.

Köhler usou o conceito da sinestesia para elaborar a teoria de correlação de significados feitos pelo nosso cérebro, uma forma primordial de atribuir significados já conhecidos a objetos desconhecidos. Uma ferramenta de sobrevivência que nossos antepassados utilizavam para ler o ambiente em torno deles, e se proteger de possíveis ameaças, que continua presente na nossa mente até hoje (KÖHLER, 1947).

*"Quando eu vejo um objeto verde, eu posso imediatamente dizer o nome da cor. Eu também sei que verde é usado como um sinal nas ruas e como um símbolo de esperança. Mas disto eu não concluo que a cor verde, como ela é, é derivada de tal conhecimento. Na verdade, eu sei disso como um fator sensorial independente e preexistente, o verde adquiriu significados secundários e eu estou muito disposto a reconhecer as vantagens que esses significados adquiridos têm na vida prática. [...] A psicologia Gestalt diz que é, precisamente, a segregação original de todos circunscritos que fazem ser possível com que o mundo sensorial pareça tão completamente preenchido de significados para o adulto; por que, na sua entrada gradual no campo sensorial, o significado segue as linhas desenhadas pela organização natural."*

(KÖHLER, 1947, p.139. Tradução Livre.)

Enquanto Köhler falava de correlação de significados...

... ele apontou para Christian Freiherr Von Ehrenfels que falou sobre o agrupamento de significados.



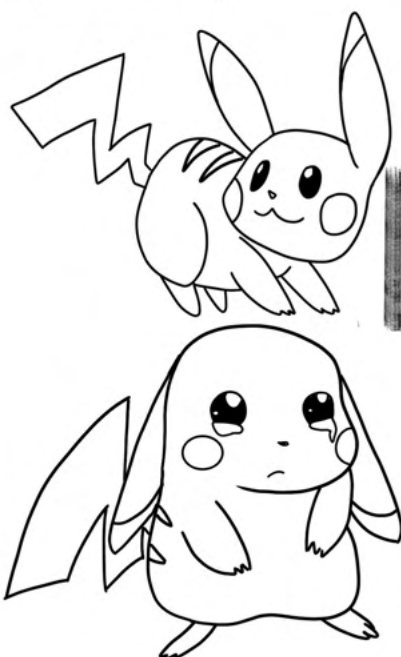
Ehrenfels priorizou as sensações sinestésicas como uma forma de agrupamento de significados. Sensações, adjetivos e sentimentos enquadrando-se no mesmo grupo de significado que formas geométricas, cores e até objetos, no sistema de identificação visual humano (KÖHLER, 1947).

*"Objetos existem para a gente somente quando a experiência sensorial se torna completamente imbuída de significado. Quem pode negar que, na vida adulta, o significado persevera todas as experiências? Eventualmente, ele até nos leva a um tipo de ilusão."* (KÖHLER, 1947, p.69)

Essa ilusão é a que vamos usar para a criação de personagens valendo-se de formas geométricas e dos conceitos de Ehrenfels e Köhler dentro de categorias encontradas no artigo "Rounded or Sharp-Corner Buttons?" sobre o efeito BK por Koe (2018). Vamos voltar nos exemplos que foram apresentados antes...

### CIRCULARES:

As formas circulares são normalmente vistas como carismáticas, cativantes, inofensivas e amigáveis. Também podem ser usadas em roupas e nos cabelos, em traços de movimentação para trazer suavidade para o personagem, inspirando personalidades mais calmas, 'fofas' e acessíveis (MATEO-MESTRE, 2010).



Por isso que sou eu apresentando o guia. Para não ser uma personagem ameaçadora ou incisiva, fazendo a informação parecer mais acessível e simples.

Quando um personagem é mais 'pontudo', podemos trazer ainda mais suavidade para um momento dele ao arredondá-lo.

As orelhas, ao baixarem, contribuem para o maior arredondamento da forma, assim como os braços para dentro e o uso de círculos adicionais nos olhos para simular o brilho das lágrimas.



Um exemplo de personagem criado do zero, pensando apenas nas formas circulares:

O círculo também pode deixar até um pouco fofo um concept art que tem tudo para ser assustador...



# TRIANGULAR:

Já as formas triangulares comumente representam esperteza, dinamismo e competência.

Como o explorador dançarino de "Journey" (2012) e o esperto e engenhoso Pernalongas.

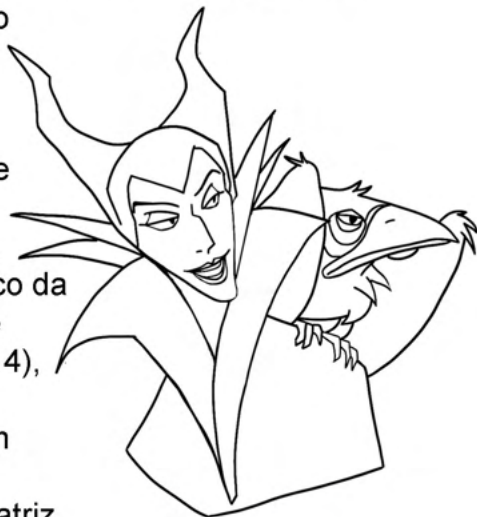
Mas, se o triângulo é invertido ele remeterá à agressividade e vilanismo, como foram nossos primeiros exemplos.

Além da animação da Disney de onde essa ilustração foi referenciada (A Bela Adormecida, 1959), no live action desse clássico da Disney, que se passa no ponto de vista da Malévola (Maleficent, 2014), as proporções triangulares exageradas da personagem foram mantidas, como as proeminentes maçãs do rosto, reproduzidas na atriz Angelina Jolie através de maquiagem e indumentária.



"Journey", 2012.

"Pernalongas", 1940.



Assim como o circular, o triângulo também pode ser usado para mudar a leitura de um personagem momentaneamente, dando à ele dinamismo e agregando significado em momentos pontuais, mesmo que seu visual original não seja triangular.



Chihiro, "A Viagem de Chihiro", 2001.

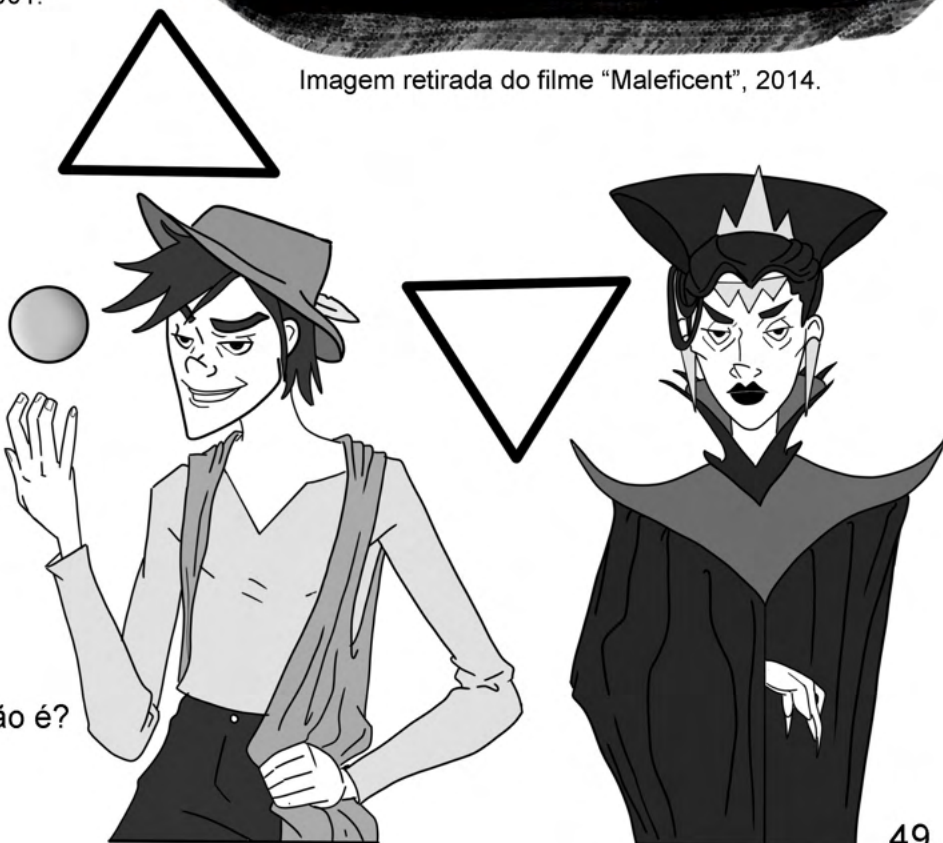


Imagem retirada do filme "Maleficent", 2014.

Como Chihiro ("A Viagem de Chihiro", 2001) quando sente nojo ou se exalta de nervosismo.

Vamos estipular a criação de personagens baseados apenas nas formas triangular e triangular invertida...

Eles já parecem ter seu papel estabelecido dentro de uma história, não é? Só olhando-os, já é possível imaginar algumas das suas características.

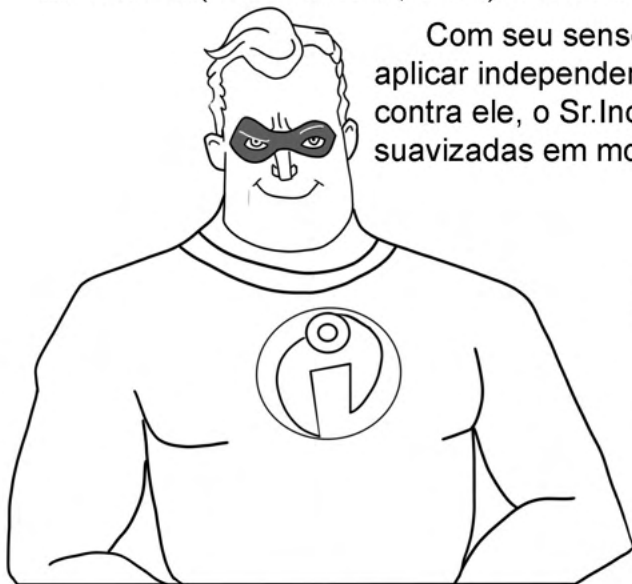


# QUADRICULAR:

As formas quadradas normalmente serão lidas como confiáveis, uniformes, moralistas, tradicionais e profissionais. Por isso é uma forma tão relacionada com super-heróis, guardiões da justiça com, muitas vezes, seu próprio sistema de julgamento moral rígido aplicado aos que os cercam e a si mesmos. Mas o quadrado também pode ser relacionado com raiva, teimosia e enclausuramento, como nosso exemplo do 'Raiva' ("Divertida Mente", 2015) mostrou.

O quadrado tem essa dupla leitura visual, e uma terceira leitura de enquadramento, o Sr. Incrível ("Os Incríveis", 2004) é um ótimo exemplo para mostrá-la.

Com seu senso de justiça próprio, que o personagem pensa ter direito de aplicar independentemente da lei, chegando até a achar que as leis estão contra ele, o Sr. Incrível normalmente é desenhado com formas quadradas, mas suavizadas em momentos calmos.



Mas, quando ele se irrita, essas formas quadradas são mais aparentes, com suas quinas mais pontudas, indicando raiva acumulada e a incapacidade do Sr. Incrível de se conformar com uma situação que ele não concorda e acha injusta.

Quando o Sr. Incrível se sente acuado dentro da própria vida, enclausurado, ele se encolhe até seu formato quadrado se tornar quase homogêneo, apertado e claustrofóbico.

A direção da animação também escolhe por botá-lo em molduras quadradas, diminuindo ainda mais o espaço do personagem como se ele estivesse em uma caixa. A sensação que passa é de claustrofobia não só com o espaço, mas dentro do personagem em si.



Uma exemplificação de personagens feitos apenas com as duas leituras do quadrado...

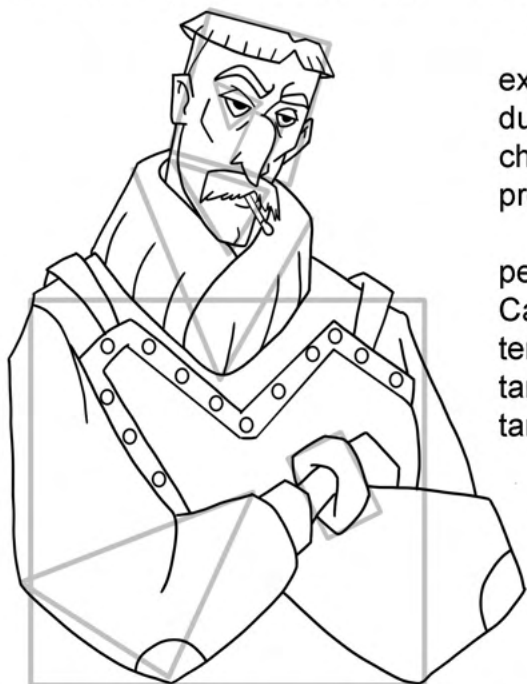
**SEGUNDA LEITURA  
DO QUADRADO**



**PRIMEIRA LEITURA  
DO QUADRADO**

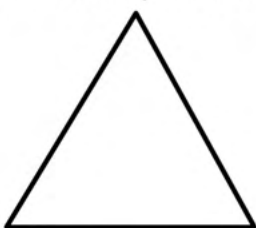


A utilização das formas geométricas como indicativos de personalidade, ou melhor, atalhos visuais de personalidade, não é engessada. Não é preciso escolher uma das três formas, na verdade, a variedade e equilíbrio delas pode trazer várias interpretações do personagem. Se o concept art é para um design motivado pela arte, fazer misturas bem pensadas e balanceadas destas formas agrega significados à ele, 'temperando-o'. Entretanto, se for o caso de design motivado pela história, a mistura de formas pode ser um atalho visual efetivo para retratar uma personagem complexa.



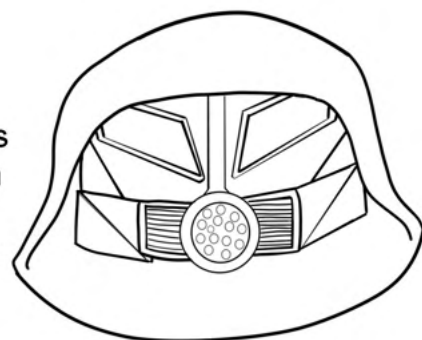
Vincenzo Santorini ("Atlantis: O Reino Perdido", 2001) é um exemplo desta mistura de formas. O personagem é quieto, cabeça dura, extremamente eficaz na sua área de especialização e pé no chão, todas as características das formas quadradas, que estão presentes no seu visual.

Mas ele também pode ser explosivo quando se trata das coisas pelas quais ele tem paixão e é um personagem muito apaixonado. Características relacionadas com triângulos assim como o próprio tema 'explosivos', que é muito relacionado às formas triangulares e também é a área de especialidade de Vincenzo. Esses triângulos também estão presentes na visualidade do personagem.



As formas também podem ser utilizadas quando se quer mudar como o público vê uma personagem quando esta passa por uma transformação, ou vai ser abordada de uma forma diferente ou com uma visão diferente, como são as versões de Darth Vader na sua trilogia original (Star Wars: Guerra nas Estrelas, 1977) e em "Spaceballs" (1987).

Na comédia Spaceballs (1987) a figura que faz paródia ao Darth Vader não é uma figura ameaçadora, mas cômica. Considerando o significado que o símbolo utilizado -- o Darth Vader original -- carrega, foram usados então círculos para amenizar a ameaça natural que Darth Vader apresenta, foram usados triângulos grandes como ponto de foco no capacete, criando uma dinâmica oposta da sua visualidade original, esses triângulos foram posicionados como olhos grandes que remetem à infância, crianças e filhotes, aumentando a sensação de 'não-ameaça.'



Este mecanismo de contar detalhes sobre uma personagem, dicas sobre ela sem recorrer ao narrador - ou a uma frase clara e demonstrativa -, tem um nome dentro da teoria da análise narrativa, seu nome é:



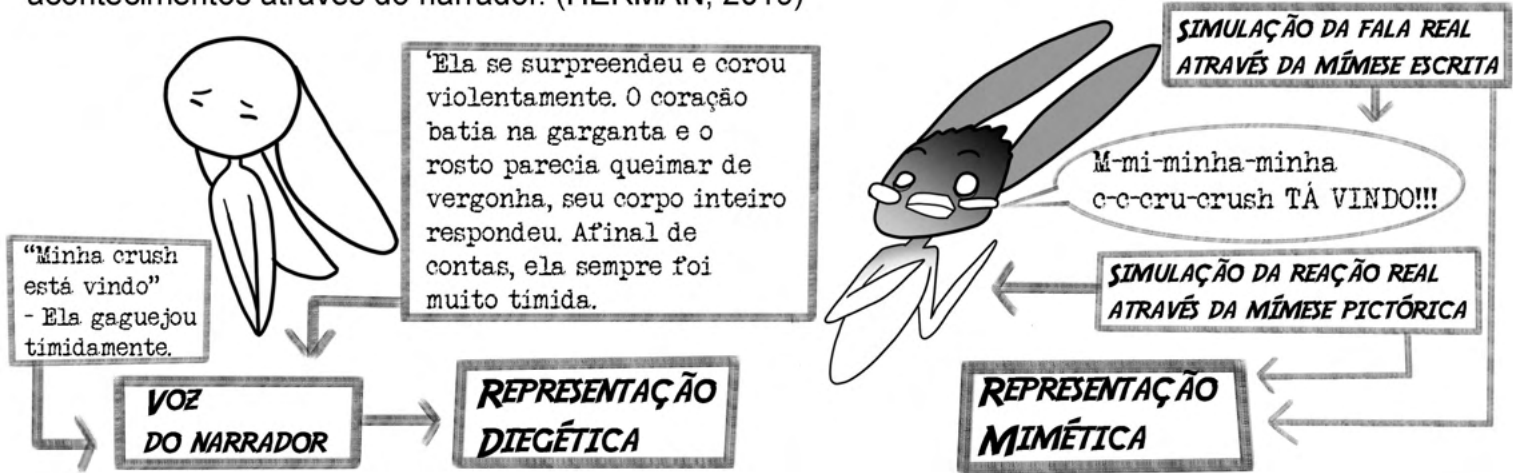
TIPOLOGIA:

ATO DE TIPIFICAÇÃO  
(TIPIFICAR)

Antes, porém, uma breve explicação sobre representação mimética e representação diegética.

A representação mimética vem do termo mimesis, explicado na introdução. Essa representação faz referência à realidade através da simulação.

Já a representação diegética, é uma ferramenta da narração na qual a voz do narrador sempre acabará por aparecer. É uma demonstração indireta de eventos, objetos, personagens e acontecimentos através do narrador. (HERMAN, 2019)



O traço e a representação *podem* ser diegéticos, como é o episódio "Time's Arrow", ("Bojack Horseman", Quarta temporada, Episódio 11. 2014), onde acompanhamos a crise de Alzheimer de uma personagem, o episódio não é mostrado do ponto de vista dela, mas o cenário e os personagens respondem à doença, desfazendo-se aos poucos. Os traços se perdem, personagens viram apenas rabiscos sem rosto, diegeticamente mostrando o Alzheimer em terceira pessoa e não em mimesis que seria ver esses efeitos através da visão da personagem.

Por que explicar esses termos antes?

"O conceito crucial -- e paradoxal -- que Fludernik usa para se referir a essas estratégias é a 'tipificação'. Para dar ao leitor a sensação de que a representação é fiel à vida, o narrador usa vários métodos de fraseamentos típicos, clichês e estilísticos, supostamente inerentes da linguagem oral (que supostamente tem que ser representada fielmente). [...] Existe um paradoxo aqui: Em uma mão temos essas técnicas que criam uma ilusão de verossimilhança, enquanto na outra mão, elas são tão convencionais e estereotipadas que inevitavelmente empobrecem e distorcem a realidade concreta. O leitor reconhece os clichês e os aceita como uma garantia de autenticidade, quando na verdade, eles são falsos. O leitor só aceita a autenticidade da representação na forma de uma falsificação." (HERMAN, 2019, p.112. Tradução Livre.)

A tipificação é o uso de símbolos já conhecidos, estereótipos sedimentados, que auxiliam o observador ou leitor a imediatamente presumir uma miríade de coisas sobre a sua personagem dentro de uma narrativa. A tipificação não pertence só aos livros e ao texto!

"Tipologia s.f.

1.

Entende-se por tipologia um conjunto de procedimentos que permite reconhecer e estabelecer correlações\* entre dois ou vários objetos semióticos ou reconhecer e estabelecer o resultado delas (o qual assumirá então a forma de um sistema correlacional construído)." (GREIMAS, 2008, p.463)



"Yu-Gi-Oh!", 1998.

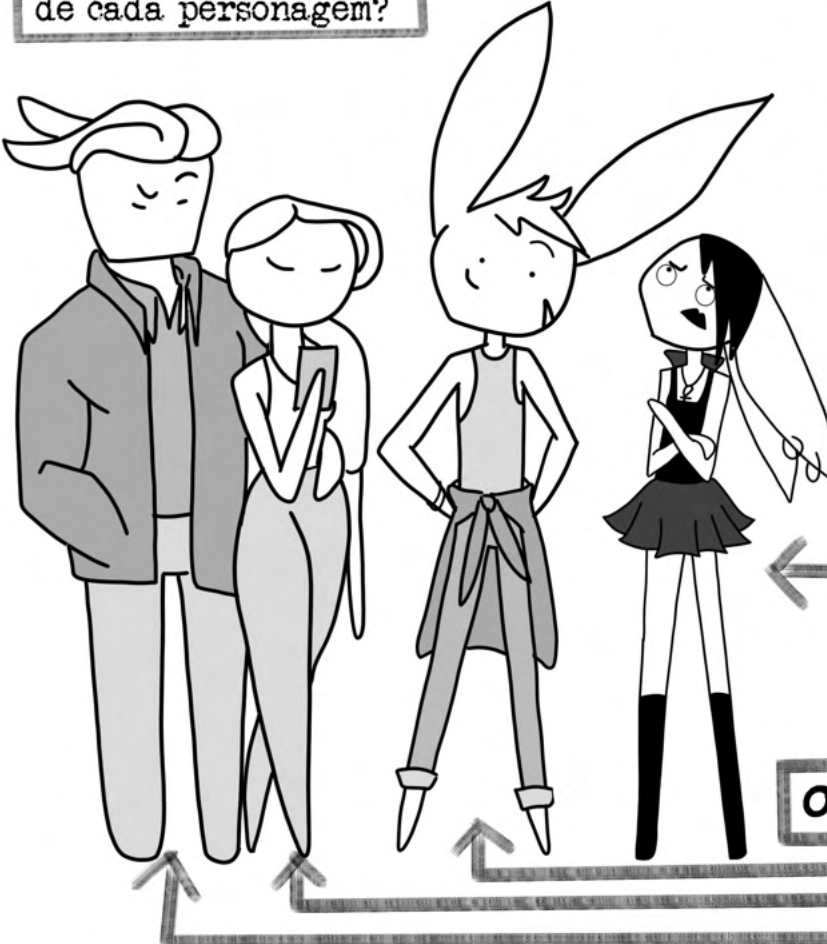
Encontre  
o  
protagonista!



"BeyBlade G-Revolution", 2001.

A tipificação é o que te permite identificar personagens sem que nada seja dito com apenas uma visualização, ou identificar *algo* dessas personagens assim que aparecem, através de caracterizações recorrentes já atreladas a um significado.

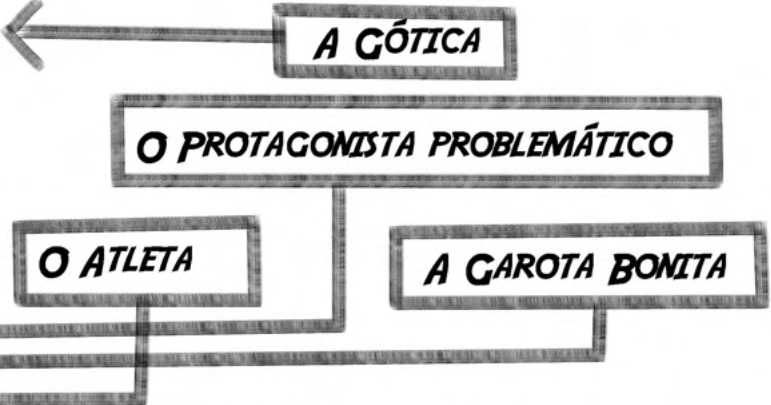
Conseguem identificar as formas geométricas de cada personagem?



“Categorizações recorrentes já atreladas a um significado”... ou essa parte da citação de Herman (2019) da página anterior: “O leitor reconhece os clichês e os aceita como uma garantia de autenticidade, quando na verdade, eles são falsos.” (HERMAN, 2019, pt.112)

Ambas essas frases estão tão relacionadas com o estereótipo quanto estão relacionadas à tipificação. Afinal, o estereótipo é uma das ferramentas mais importantes da tipificação. (HERMAN, 2019)

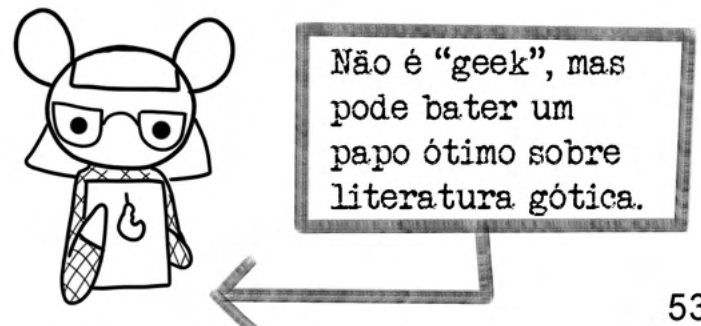
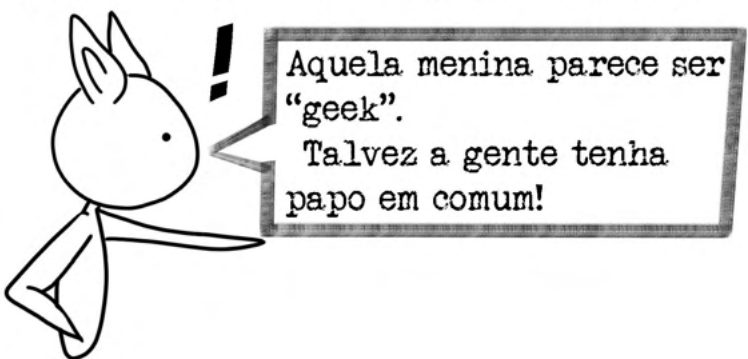
Afinal, como foi a sua leitura dessas personagens?



“Na Psicologia Social, estereótipos são as “crenças sobre características pessoais que atribuímos a indivíduos ou grupos”. [...] O estereótipo é uma ferramenta da qual fazem uso as pessoas quando entram em situações de desconforto social, como quando encontram grupos de indivíduos desconhecidos. Faz-se necessária alguma base para saber o que esperar desses indivíduos e o que eles podem esperar dessas pessoas. Sem estereótipos, esse tipo de situação seria muito mais difícil de lidar.” (LOPES. 2009 p.2)

O estereótipo é um modelo de generalização que estabelece um padrão, nascido de ideias pré-concebidas sobre alguém, ou um objeto, categorizando-o sem levar em consideração sua individualidade ou minúcias. Como dito por Lopes, o estereótipo entra na mesma teoria de agrupamento de Ehrenfels, um mecanismo para dar significado a um símbolo visual, nesse caso alguém ou um grupo, enquanto estes ainda são desconhecidos. Assim, estipulamos o que esperar desse alguém ou grupo através da sua visualização, mesmo que nossas expectativas sejam generalizadas e possivelmente incorretas ou preconceituosas.

Na introdução falamos sobre lacunas de enredo por questões de tempo ou investimento, ou até relevância, nesses casos o estereótipo cai como uma luva. Para personagens de alta relevância em obras em que a narrativa ocupa um espaço central -- como algumas animações, vários quadrinhos, e videogames que possuem enredo cinematográfico como “Heavy Rain” (2010) -- o estereótipo como atalho narrativo não se faz estritamente necessário, uma vez que a história acabará por desenvolver as personagens centrais da trama (LOPES, 2009).





O quanto se pode deduzir de um cavalo de paletó à primeira vista? Com certeza não é que ele é um ator alcoólatra perdido além dos seus dias de glória. A série animada Bojack Horseman (2014) tem o estudo de personagem como tema central, então apesar da aparência de Bojack não ser intuitiva, temos muito tempo para conhecê-lo melhor, nos surpreender com suas más decisões, e torcer pela sua melhora. Na verdade, ter indícios claros e estereotipados da índole e da personalidade de Bojack em sua visualidade acabaria por diluir o tema do estudo de personalidade e comportamento, que é um dos temas centrais da série animada.

Porém em obras em que a história não é tão importante, é muito rápida, ou que a personalidade dos personagens não é tão importante quanto os acontecimentos que os cercam, o estereótipo é uma ferramenta indispensável para que o leitor/observador possa acompanhar a história, entender decisões e atitudes dos personagens.

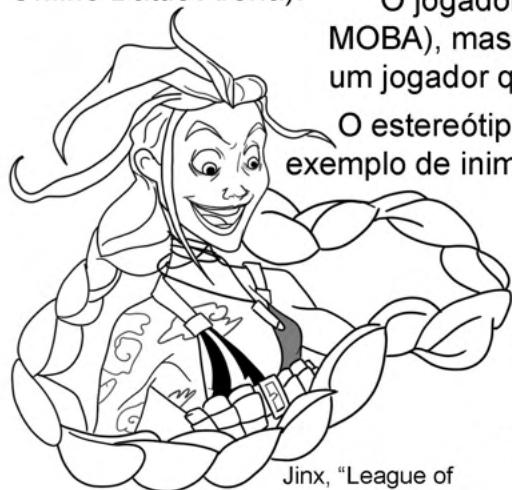
"KND: A Turma do Bairro" (2002) é um dos casos, cada uma das cinco crianças protagonistas carrega um estereótipo claro, existem episódios de desenvolvimento de personagem, mas o importante desta animação seriada é, em geral, os eventos de cada episódio em vez dos personagens em si. Os estereótipos criam uma possibilidade de fácil identificação para várias crianças diferentes e mostram o que esperar de cada personagem apenas com sua visualidade, abrindo espaço para o desenvolvimento de acontecimentos.



Número 1, "KND:  
A Turma do Bairro",  
2002.

Essa utilização de estereótipos é, por exemplo, comum em videogames de luta e MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena).

O jogador pode ler a história da Jinx (Personagem de League of Legends, MOBA), mas a aparência dela diz boa parte do que se precisa saber sobre ela para um jogador que não tenha interesse em acessar a história oficial da personagem.



Jinx, "League of  
Legends", 2014.

O estereótipo também é utilizado para além da leitura de tipos de pessoas, como o exemplo de inimigos em videogames.

*"Um inimigo que seja mais rápido e ágil do que os demais, por exemplo, pode ser esguio e ter membros compridos, enquanto um outro, mais resistente, pode ter uma aparência, truculenta e ser maior do que os demais. Este tipo de divisão visual evidencia certos padrões que todos os inimigos encontrados nos games seguem. Tais padrões evoluíram de maneira natural, como um consenso entre os artistas, guiados pelas mesmas diretrizes." (LOPES, 2009. p.2, apud, BOBANY. 2008. "Videogame Arte".)*



Estabelecendo estereótipo como um conjunto de características já imbuídas de significado para o coletivo, estereótipos visuais repetidos na história do videogame e dos filmes ajudam o jogador, ou observador, à prever o que inimigos podem causar ao protagonista, no caso de um videogame, ajudá-los a pensar nas suas estratégias de antemão.

A aparência desses inimigos pode dar dicas de possíveis pontos fracos e ataques, quais seriam as armas mais efetivas para eles, sem ser necessário morrer para esses inimigos uma vez para entender como eles funcionam.





## EMPRESÁRIO FRIO

O NERD

MULHER  
PROBLEMA

A FOFA



O hall de estereótipos disponíveis é interminável, não existe uma quantificação exata, principalmente porque, como são fruto de experiências sociais coletivas, novos estão sempre surgindo enquanto outros caem em esquecimento. Afinal o estereótipo do “hipster”, com suas estampas floridas e óculos, não necessariamente vai ser um estereótipo reconhecível para alguém com seus sessenta anos de idade -- talvez seja até confundido com ‘O Nerd’ por outras faixas etárias.

Mas alguns estereótipos foram globalizados pela mídia garantindo seus espaços no imaginário coletivo, alguns que não fazem parte do nosso cotidiano, mas que ainda somos capazes de reconhecer.

Como o estereótipo do “jock” (atleta) de um High School estado unidense, com sua jaqueta de time e corpo musculoso, e as “cheerleaders” (líderes de torcida) com suas saias pregueadas e pompoms, reconhecíveis pela maioria das pessoas em desenhos e filmes mesmo aquelas que nunca cursaram o ensino médio em uma escola estado unidense.

Ninguém conhece as coisas que eu gosto



Eu gostava antes de virar moda.



“Você pode até querer explorar alguns dos vários estereótipos físicos que os cartunistas usaram ao longo dos anos: O rosto e o tipo físico que podem caracterizar um personagem como ‘heróico’, ‘bruto’ ou ‘nerd’. E eles têm a vantagem de ser instantaneamente reconhecíveis e de se conformar às expectativas do leitor. Claro, você também pode contradizer esses pressupostos, causando surpresa em seus leitores e refutando alguns estereótipos da vida real no processo.”

(McCLOUD, 2008, p. 73)

Se uma boa utilização da tipificação através do estereótipo é guiar um observador ou leitor a tirar conclusões sobre as suas personagens antes mesmo de conhecê-las, então também é uma boa maneira de surpreendê-los. Um bom exemplo disso em prática é “Aggretsuko” (2018).

Retsuko,  
“Aggretsuko”,  
2018.



Retsuko é um panda-vermelho que trabalha em contabilidade, segue o estereótipo de fofo e certinha, mas a personagem vai em karaokês no seu tempo-livre para cantar death metal. Ou Jack, de “Mass Effect 2” (2010), que traz o estereótipo de garota problemática, e apesar do jogo confirmar boa parte do estereótipo de garota traumatizada e por isso rebelde, quebra a expectativa da personagem na parte emocional quando se trata de relacionar-se com ela, mostrando um lado da personagem que surpreende considerando que ela foi fiel ao seu estereótipo durante boa parte do jogo.

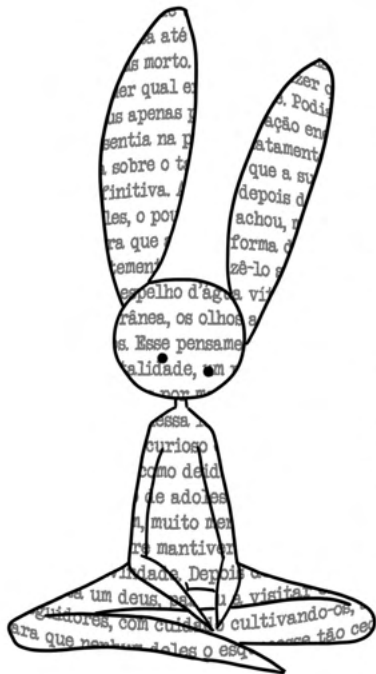
“De fato, como dizem Rodrigues et al. [2006] e Johnson [1997], os estereótipos são a base cognitiva do preconceito. Apesar de tanto o preconceito quanto o estereótipo não serem absolutamente fenômenos negativos, suas implicações mais comuns são negativas e esses conceitos são então comumente vistos como negativos.”

(LOPES, 2009, p.2)

O estereótipo como base do preconceito pode ter seus aspectos e lados ruins, alguns destes foram usados extensivamente pela mídia durante anos, aprofundando preconceitos de uma forma nociva, como a secretária hiper-sexualizada e submissa, personagens negros como membros de gangue, e personagens gays tratados como nada além da sua sexualidade. É importante ter pensamento crítico ao trabalhar com estereótipos para evitar o aprofundamento de correlações nocivas a grupos que historicamente sofrem com estas há muito tempo.

Eu gostaria de ser mostrada como alguém além da “amante do Chefe.”



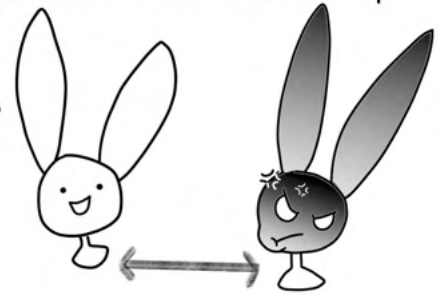


Com esses conceitos e ferramentas em mente, podemos falar sobre o processo de design de personagem motivado pela história.

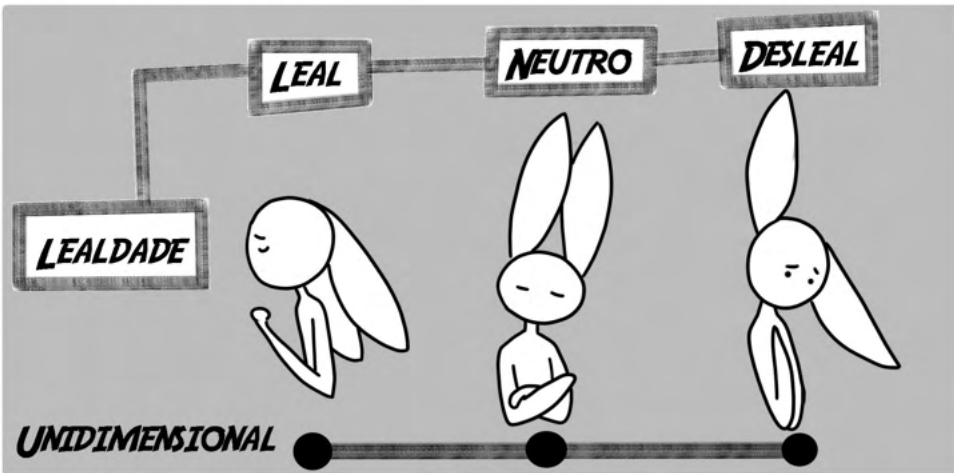
Vida anterior (background) e vida interior (personalidade, crenças e motivações), no caso de obras de larga escala, serão feitas pelos escritores e roteiristas. Ambas escapam da alçada do concept art e serão comentadas neste capítulo de forma referencial.

O livro "Aspectos do Romance" (1927) de E.M. Foster analisa os tipos de personagem.

Foster fala sobre as personagens rasas: São personagens com estados emocionais únicos, esses estados podem variar da raiva à bondade, mas não possuem continuidade ou progressão, pulando de um extremo emocional a outro e nunca mostrando estar em dois estados ao mesmo tempo.



Foster também descreve as personagens unidimensionais, que possuem apenas uma variável sentimental fixa na qual elas se movem para qualquer lado do espectro, agindo como se fosse o tema emocional da personagem, como por exemplo, lealdade. A personagem varia emocionalmente mas, sua variação é apenas em ser desleal ou não.



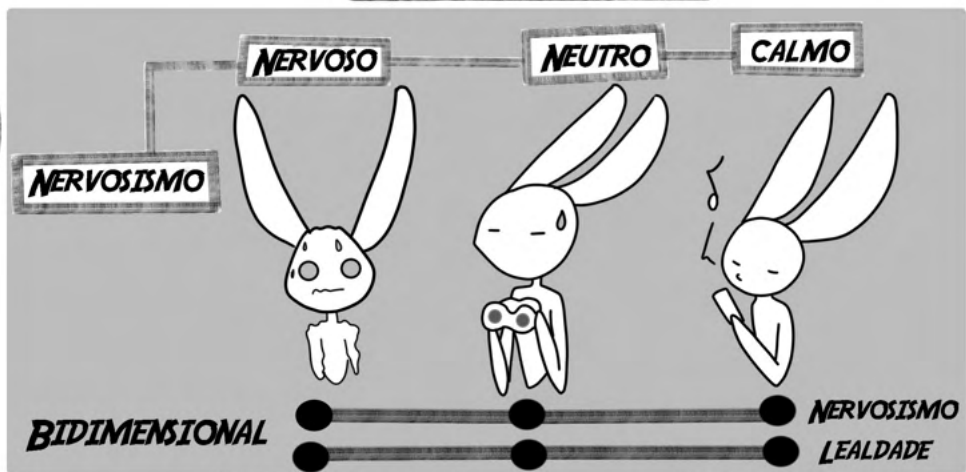
Personagens bidimensionais podem possuir vários estados emocionais, ideais e valores, mas que nunca são conflitantes, assim, nunca permitem ambiguidade.

Eu me dedico solenemente à missão

Não sei se vou ajudar.

O cara é doido. Talvez seja melhor abandonar a missão

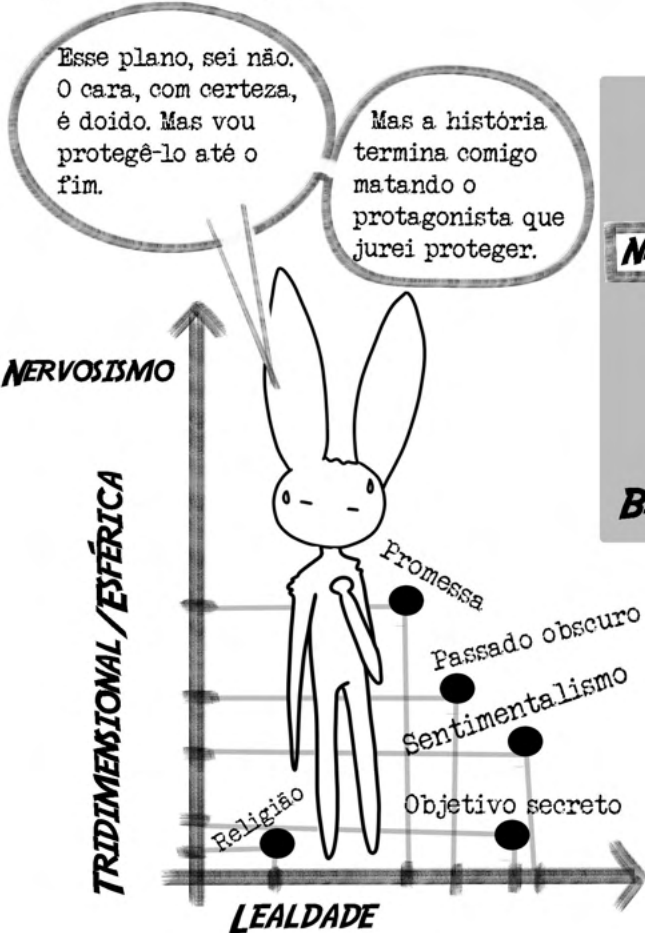
Mesma personagem:



Eu sempre falo besteira quando fico nervoso...!

Esse plano... sei não.

Tô tranquilo, não importa a situação!



Já personagens esféricas possuem inúmeros estados emocionais e pensamentos que podem entrar em conflito, trazendo tensão à narrativa e para elas mesmas, fazendo-as tomar decisões conflitantes e ações fora do esperado.

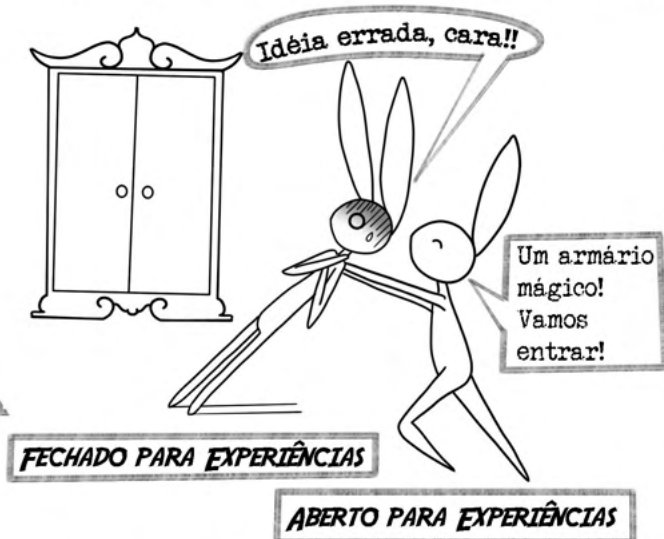
(Gráficos inspirados em ADAMS, 2010, p.147-148)

Segundo Pelican, escritora do livro *"The science of writing characters"* (2020) o conceito de multidimensionalidade de personagens a partir de vetores simples de adjetivos pode ser combinado com a teoria dos Cinco Grandes (*Big five*), a teoria presentemente mais utilizada em testes psicológicos de personalidade (SILVA; NAKANO, 2011).

Essa teoria consiste em extremos de cinco pontos fundamentais da personalidade da teoria do Cinco Grandes, o posicionamento de uma pessoa entre esses pontos é medido através de questionários.

Pelican indica que pode-se pensar nas suas personagens dentro dessa medida, avaliando onde elas estariam na escala entre dois extremos, ou criar personagens a partir desse posicionamento nas escalas do Cinco Grandes. A escolha dos Cinco Grandes para esse trabalho é pessoal, diferentes métodos podem ser utilizados para elaboração da base de personalidade de uma personagem, como fichas de montagem de RPG ou outras teorias da psicologia.

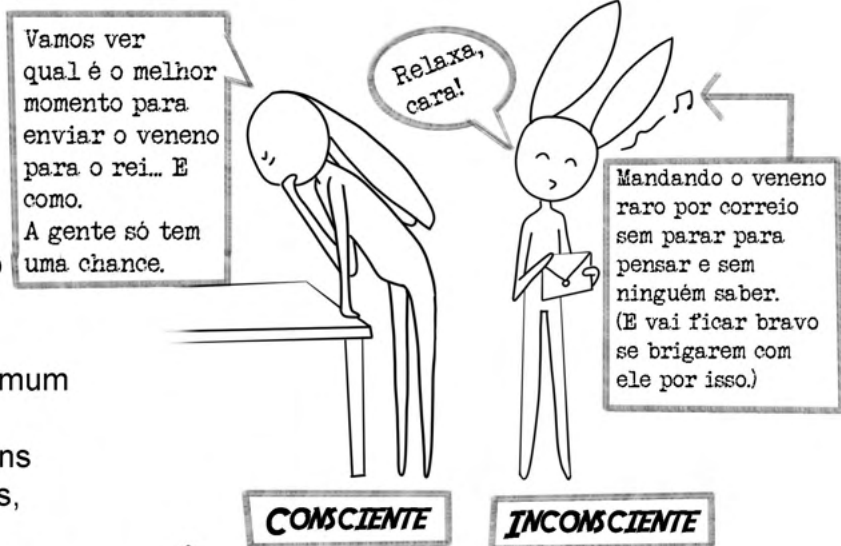
### OS PONTOS DOS CINCO GRANDES SÃO:



O segundo ponto é "Conscienciosidade", as personagens com pontuação alta para o lado do "Consciente" são competentes, cautelosas e planejadoras. Costumam ser organizadas, disciplinadas e focadas nos seus objetivos, é comum protagonistas terem uma pontuação alta para o extremo de "Conscientes". Enquanto personagens próximas dos "Inconscientes", são espontâneas, livres e frequentemente irresponsáveis.

O terceiro ponto é "Extroversão e Introversão". Personagens com alta pontuação para o extremo da "Extroversão" gostam de ficar cercadas de outras personagens e os outras personagens gostam de ficar perto delas já que elas tendem à ser magnéticas, não só para as personagens que a cercam, mas para os leitores/observadores também. São cheias de vida, assertivas, ativas e animadas, sempre buscando aventuras, protagonistas normalmente apresentam uma alta pontuação em "Extroversão".

O primeiro ponto é "Abertura para Experiência", personagens com maior proximidade ao extremo "Abertura para Experiência" são imaginativas, curiosas e sempre dispostas a coisas novas e à aventuras. Contrapondo essas personagens, as que aproximam-se do outro extremo, "Fechado para Experiência", são personagens caseiras, realistas e tradicionais. Normalmente o 'Protagonista Relutante', que embarca na história por acidente ou que constantemente quer voltar à normalidade, é um personagem que se aproxima do extremo "fechado para experiências."



No oposto, temos personagens "Introvertidas", são personagens sérias, frequentemente felizes de estarem sozinhas ou apenas com seus amigos íntimos e família. Personagens que se aproximam mais da "Introversão" normalmente captam a atenção do leitor por revelarem muito pouco delas mesmas, deixando boa parte da personagem em um mistério que nos envolve para descobrir mais e sentirmos-nos parte das poucas personagens que são bem-vindas no espaço íntimo da "Introvertida".



O quarto ponto é o de "Neuroticismo". Personagens com alto teor de "Neuroticismo" são vulneráveis e impulsivas, são mais sensíveis aos acontecimentos que as cercam, tendem à ser ansiosas ou depressivas, ou com problemas extremos de raiva, ou qualquer outra característica que faça a psique delas ser um ponto central a se explorar na narrativa.

Já os personagens com baixo neuroticismo, ou personagens "Estáveis", são personagens que agem como se fossem invulneráveis e aparentam conseguir lidar com tudo que a história jogue nelas, se os eventos da história têm consequências na psique do personagem "Estável", são consequências mínimas ou dilemas, nunca crises.

Por esse motivo, muitos protagonistas de histórias de aventura tem baixa pontuação de "Neuroticismo" e personagens de histórias de estudo de personagem, são mais próximos do extremo "Neuróticos".



O quinto ponto é o de "Afabilidade". Personagens próximas da "Afabilidade" são gentis, confiáveis e confiam fácil, cooperativas, diretas e humildes. Em contraste as personagens "Não Afáveis" são mais egoístas, impositoras, suspeitas, competitivas, arrogantes e algumas vezes desonestas.

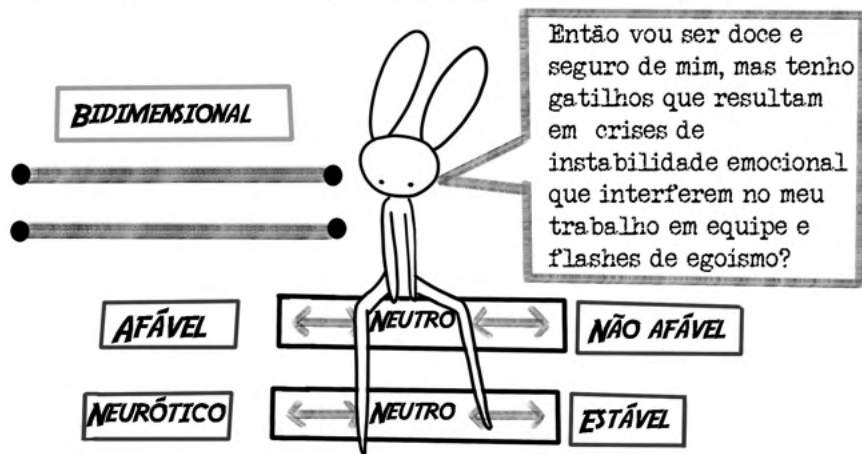
Vilões normalmente têm pontuações altas em "Não Afáveis", mas, assim como todos os cinco pontos descritos, não se deve cimentar no extremo de apenas um. Existem protagonistas que nos levam através da história em busca de 'justiça à todo custo' ou que tem o mundo contra elas, mas que ainda assim perseveram e batalham pelo seu lugar, mostrando muitas características "Não Afáveis", conquistando seus objetivos através da determinação não importando os desafios que a história ponha na sua frente.



O teste de personalidade dos Cinco Grandes não categoriza as pessoas em um extremo de cada ponto, ou em apenas um, mas faz uma rede de pontuação em escala de cada um dos pontos através de questionários, essas pontuações são organizadas através de um processo de análise fatorial para estabelecer tipos de personalidade de acordo com os resultados (SILVA; NAKANO, 2011).

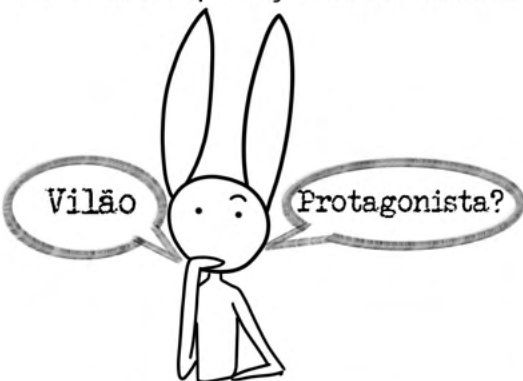
A mistura de pontos e o cuidado com extremos também é a melhor forma de utilizar essa teoria nas suas personagens, pegando aspectos e características de cada ponto em uma mistura de muitas coisas que sua personagem é. Se utilizadas outras teorias ou métodos, o cuidado com extremos também é aconselhado para dar realidade à personagem construída, levando em consideração a obra na qual esta está inserida.

Uma boa maneira de criar bases rápidas para uma personagem é usar a análise de Foster, por exemplo, escolher a bidimensionalidade (dois pontos não conflitantes) e encaixar neles dois espectros dos Cinco Grandes para começar a personagem.



Essas são receitas rígidas, a melhor forma de se criar uma personagem é conhecer sua história e a história do seu mundo, e para aprofundá-la, nada melhor do que escrever com ela e ficar íntimo dela. Este guia não se estenderá sobre a construção de psique de personagem, mas em caso de interesse, "Aspectos do Romance" (1927) de E.M. Foster, "The science of writing characters" (2020) de Kira-Anne Pelican e "A Jornada do Escritor" (1998) de Christopher Vögler são ótimas leituras para quem quiser saber mais.

Durante a exploração sobre construção de personalidade, perceberam algumas palavras que se repetiram?



"O Vilão", "O Protagonista", são funções narrativas provindas da soma soma dos resultados dos papéis narrativos performadas pelos *actantes* da história.

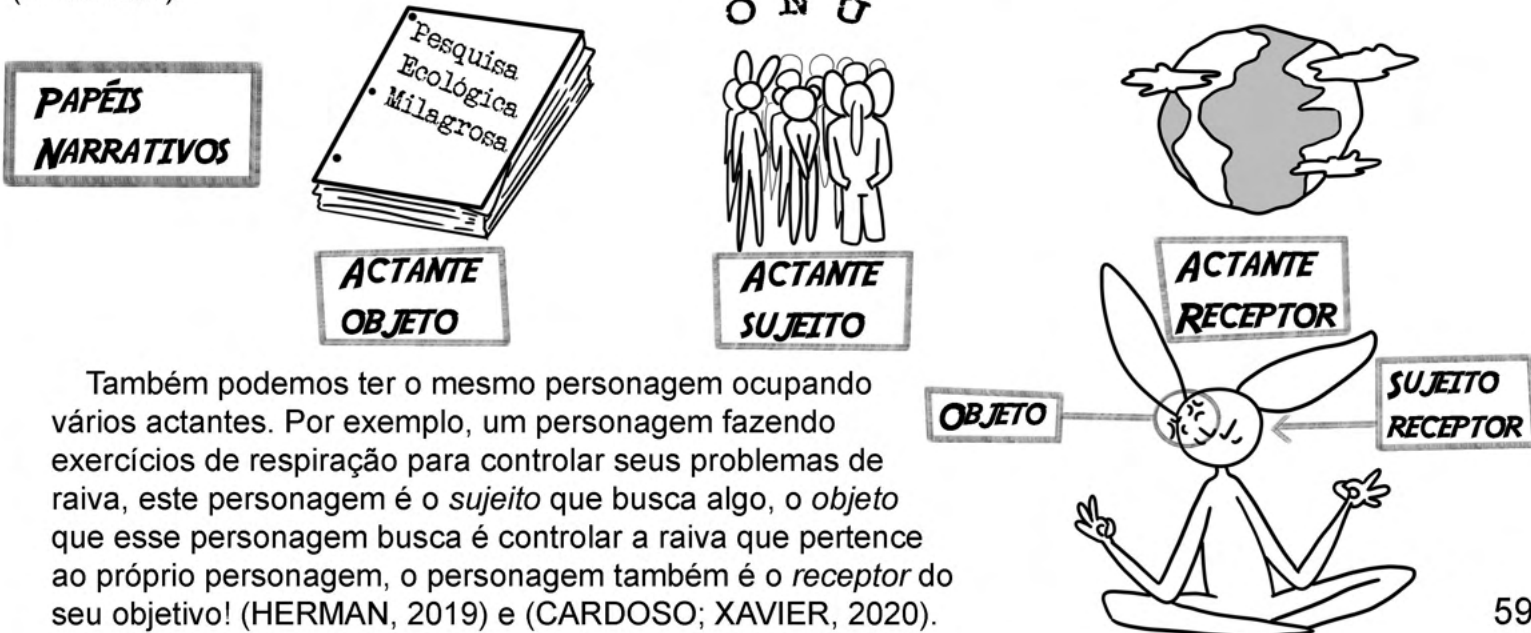
Na introdução falamos sobre trama, história e enredo. Por mais envolvente que seja a história e mais surpreendentes que sejam os eventos da trama que te mantém cativo à ela, esses eventos não são independentes dos agentes envolvidos nela, sejam eles causadores desses eventos ou suas vítimas. Greimas classifica esses agentes como como 'actantes' (HERMAN, 2019), (CARDOSO; XAVIER, 2020).

"O termo\* (actante\*) não se refere à manifestação real de uma personagem dentro do texto, mas ao papel específico que a personagem atua como um agente abstrato em uma rede de papéis no nível da história."

(HERMAN, 2019, p.64. Tradução Livre)

O actante é o agente da ação dentro de um papel narrativo. O actante não é o Harry (Harry Potter, 1997 - 2007), o actante também não é exatamente o "protagonista". O actante é o atuante do papel de protagonista, ao somar as ações desse papel, encontra-se a função narrativa de protagonista, que dentro da história, se encontra frequentemente em Harry. O actante vem da abstração das camadas da história para uma visão da sua estrutura.

Por exemplo, podemos ter um actante (*sujeito*) que busca a salvação do mundo (*objeto*), esse papel narrativo de sujeito nessa busca pode ser interpretado por mais de um personagem, neste exemplo o actante pode ser a ONU inteira e todos os personagens de um possível núcleo narrativo que nela trabalham. O actante que receberá os resultados dessa busca neste exemplo, é o planeta Terra (*receptor*).

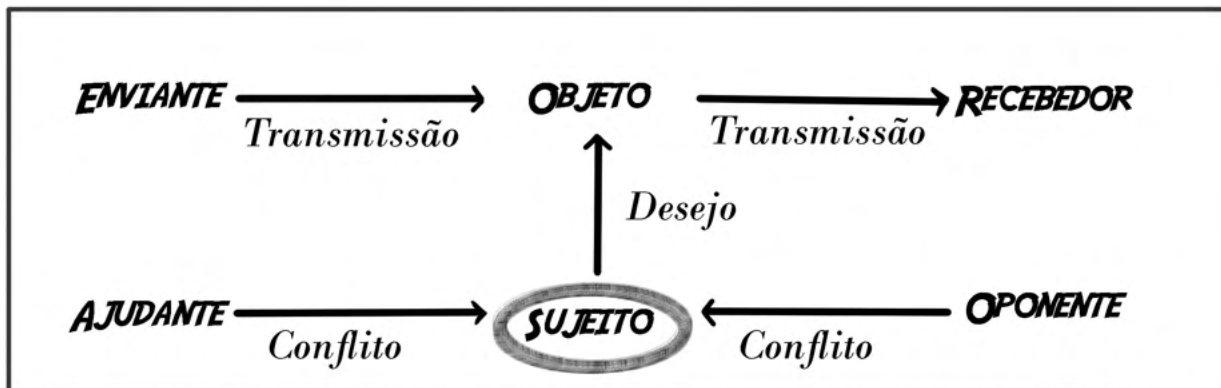


Também podemos ter o mesmo personagem ocupando vários actantes. Por exemplo, um personagem fazendo exercícios de respiração para controlar seus problemas de raiva, este personagem é o *sujeito* que busca algo, o *objeto* que esse personagem busca é controlar a raiva que pertence ao próprio personagem, o personagem também é o *receptor* do seu objetivo! (HERMAN, 2019) e (CARDOSO; XAVIER, 2020).

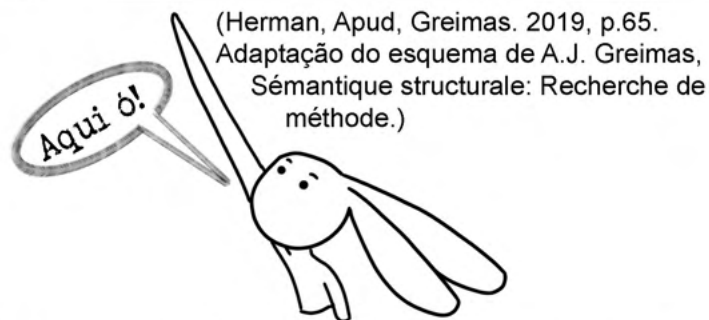
O termo actante se refere aos papéis narrativos dentro da história em um nível mais profundo do que os nomes da, ou das, personagens que representam cada actante.

A quantidade de papéis narrativos é enorme, organizados em inúmeros modelos narrativos. Dentre estes, existe o modelo simplificado dos seis actantes, criado por Greimas.

É um modelo narrativo simples e abrangente composto de seis actantes, ou seis papéis narrativos, que é flexível, cheio de interpretações e consegue ser facilmente aplicável a um sem-número de obras (HERMAN, 2019). Esse modelo é...



“Os termos em itálico indicam as relações abstratas entre os actantes: O sujeito busca o objeto (desejo), o enviante quer que o sujeito transmita o objeto para o receptor, o oponente e o ajudante estão envolvidos em um conflito. Esses são todos papéis abstratos que não devem ser confundidos com os personagens em si. Uma só personagem pode atuar em todos os papéis.” (HERMAN, 2019, p.66. Tradução Livre.)



(Herman, Apud, Greimas. 2019, p.65. Adaptação do esquema de A.J. Greimas, Sémantique structurale: Recherche de méthode.)



Vamos fazer um jogo. Volte no diagrama e tente identificar o modelo em três histórias que você conhece! Tem “Senhor dos Anéis” (1954) e...?

No modelo de Greimas, existe o *sujeito* que *almeja* um *objeto*. Quem *transmite* essa missão, ou objetivo, é o *remetente* (como Greimas chama) ou *enviante* (como Cok van der Voort chama), quem vai receber o *objeto* no final da missão é o *destinatário* (por Greimas) ou *recededor* (por Van der Voort). O actante que ajuda o *sujeito* durante a missão é o *ajudante* enquanto o actante que dificulta o processo é o *oponente*. (HERMAN, 2019)

Herman diz que uma só personagem pode atuar em todos os papéis... como?

Voltando ao exemplo da personagem que quer controlar suas crises de raiva. Ela é o *sujeito* que deseja o *objeto*, que é controlar sua raiva, essa mesma personagem é quem se propôs a controlar a própria raiva, sendo ela mesma a *enviante*. Ela é a *recededora* dos frutos de controlar a própria raiva e ter mais calma, ao mesmo tempo, ela é a seu próprio *oponente*, criando obstáculos para si mesma durante seu processo de melhora, através da sua própria força de vontade e paciência em alcançar o seu objetivo, ela também é a sua própria *ajudante*.

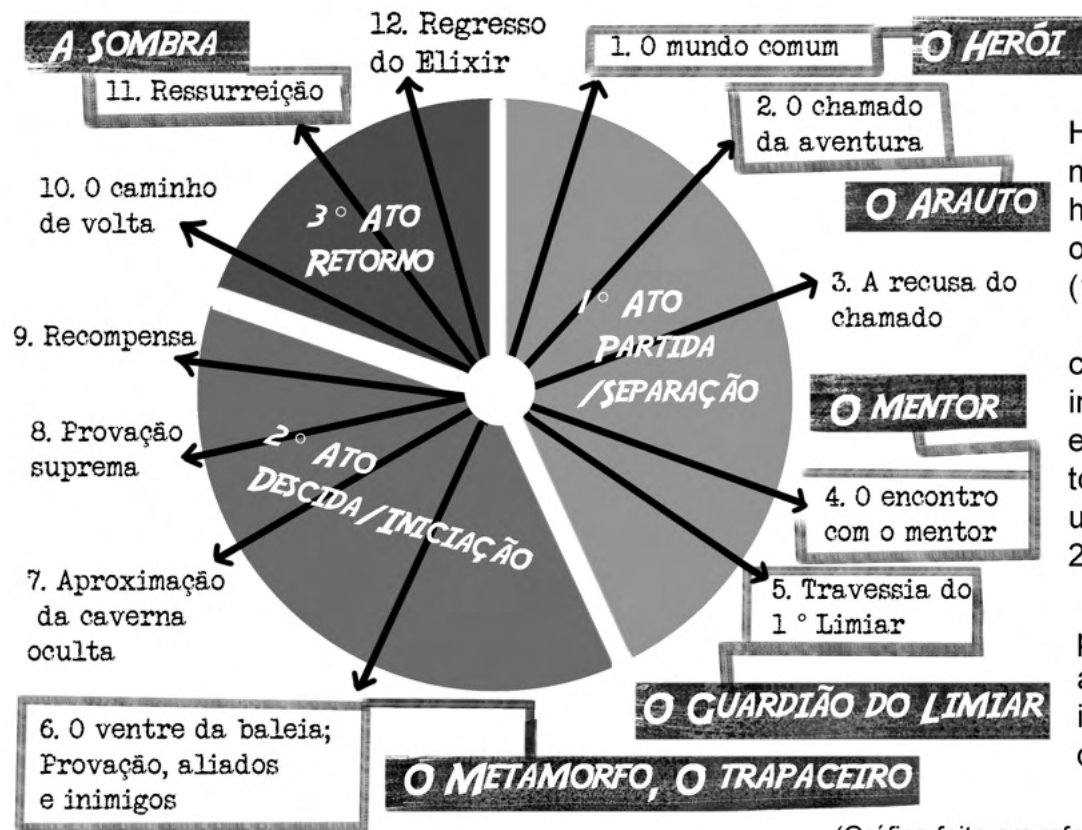


O modelo de Greimas é bastante abrangente e geral, pode-se abstrair qualquer história e encaixá-la nele, o modelo é feito para ser assim. Existem histórias que podemos pensar em que uma só personagem atua cada actante, assim como também podemos várias personagens atuando um só actante. Pela própria maleabilidade do modelo, duas pessoas podem ler a mesma história e chegar a conclusões diferentes sobre quem é cada actante (HERMAN, 2019).

Mas onde esses conceitos da teoria da narrativa se tornam importantes no concept art?

Porque os papéis narrativos, e o modelo de estrutura narrativa, são conceitos importantes para o próximo passo que são...

## Os Arquétipos.



Não é na famosa Jornada do Herói que vamos adentrar agora, mas sim nos arquétipos que habitam a jornada dentro da obra "O Herói de Mil Faces" (1949) de Joseph Campbell. Arquétipos, segundo Jung, são conceitos fixados no nosso inconsciente através de experiências e aprendizagem, tornando-se tornando parte de um inconsciente coletivo (JUNG, 2000).

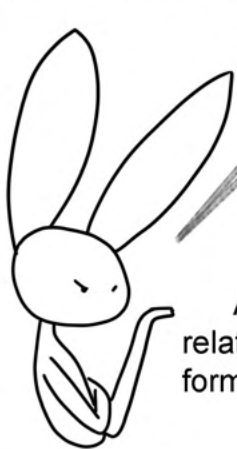
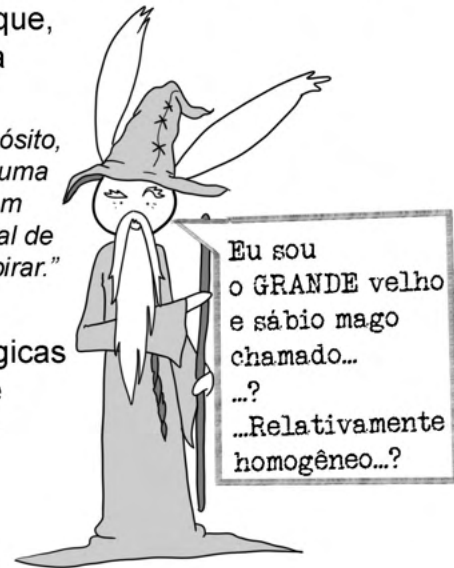
Esses arquétipos estão presentes em mitos e contos antigos de diversas culturas, infiltram-se na nossa mente desde a infância...

(Gráfico feito em referência a - VIEIRA, 2015. Slide 6.)

...e então reproduzidos pelos mais diversos tipos de mídia ao ponto de que, quando menciona-se O Mago ou o Velho Sábio, uma imagem estereotipada relativamente homogênea virá na mente de boa parte das pessoas.

"O conceito de arquétipos é uma ferramenta indispensável para se entender o propósito, ou função, de personagens em uma história. Se você entender a função do arquétipo que uma personagem em específico está expressando, pode te ajudar a determinar se a personagem está fazendo a sua parte dentro da história. Os arquétipos são parte da linguagem universal de se contar uma história, e comandar sua energia é tão essencial para o escritor quanto respirar." (VÖGLER, 1998, p.25. Tradução Livre.)

Por mais que Campbell estivesse fazendo uma análise de figuras mitológicas em um âmbito psicológico e não em um estudo semiológico textual, pode-se traçar uma analogia entre os arquétipos de Campbell e os papéis narrativos possíveis em uma história (VÖGLER, 1998).



Tá, mas...

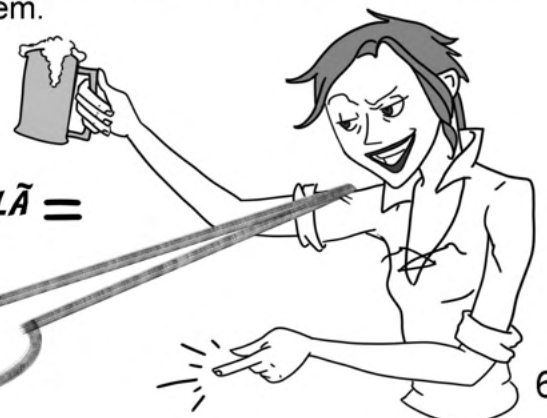
Como esses conceitos e teorias afetam o concept art?

"Arquétipos dos mitos e das lendas, como o "velho sábio". Ou o "herói" ou o "trapaceiro" também podem ser usados pra proporcionar uma variedade de desejos e visões de mundo, ao mesmo tempo que explora valores universais que transcendem todo gênero ou cultura." (McCLOUD, 2008, p.77)

Através dessa analogia entre papel narrativo e arquétipo, pode-se usar a imagem relativamente homogênea atrelada aos arquétipos junto com estereótipos e a teoria das formas para formular a visualidade de uma personagem.

HERÓI + TRAPACEIRO +  + ESTEREÓTIPO DO GALÃ =

E aí, galera!! Pode descer uma rodada por minha conta!



Dentro dos muitos arquétipos de Campbell, Vögler elencou sete como os mais fundamentais e os mais recorrentes, associando-os com determinadas funções narrativas -- função narrativa se relaciona com a ação dos papéis narrativos dentro da sequência narrativa da trama (CARDOSO; XAVIER, 2020). Foram esses sete arquétipos que apareceram no gráfico da Jornada do Herói na página anterior; como estes são os mais recorrentes, também são os que mais facilmente evocam uma imagem dentro do imaginário coletivo.

Segundo Vögler, eles são...



**ONDE HÁ UMA  
VONTADE HÁ  
UM CAMINHO!**

A história de muitos heróis é a história de separação da família, da sua tribo ou dos seus iguais e o início da busca de si mesmo.

Sua história é a do processo de descoberta, da sua identidade ou completude, mesmo que dentro de fatos da história sua missão seja outra, esse papel narrativo sempre mostra crescimento pessoal. O herói muito dificilmente termina a sua jornada da mesma forma que a começou.

No caminho desta auto-descoberta ele encontra guardiães, monstros e ajudantes, físicos assim como metafóricos, no seu processo de desenvolvimento pessoal.

*“Você quer que o jogador goste e se identifique com o protagonista, que ele se importe com o que acontece com ele. Se a perspectiva que você escolheu para o modo de gameplay é qualquer outra coisa além de em primeira pessoa, o jogador vai passar muito tempo olhando para essa personagem, então é importante que ela seja divertida de assistir. Você deve pensar na aparência dela e também em como ela se comporta: Quais ações ela é capaz de fazer, que emoções o rosto e o corpo dela mostram e qual é o tipo de linguagem e vocabulário que ela usa.” (ADAMS, 2010, p.48-49)*

Na maioria das vezes o herói será o protagonista, e o observador/leitor passará muito tempo com eles não só em videogames, mas em qualquer outra mídia. A função narrativa do herói é a de identificação, é o herói que guia o observador/leitor durante a história que, frequentemente, vemos através dos seus olhos.

Para isso é necessário que o público se identifique com ele. Como foi explorado no capítulo de marketing, saber o público-alvo da obra tem sua importância ao elaborar a visualidade do herói (ou do conjunto de heróis centrais). Por exemplo, se o tema central da sua obra são debates sobre assuntos da população negra, mostrando sua vivência, então é fundamental que seu(s) herói(s) sejam negros.

O herói é feito de características que todos já experienciamos e com as quais podemos nos relacionar, logo, muito raramente o herói terá uma visualidade muito exótica, uma vez que estas afunilam a identificação com o herói. Apesar disso, normalmente têm uma característica distintiva que os faz se destacar dos demais.

O herói é ativo, seu papel narrativo é fazer. Normalmente, o herói será o personagem mais ativo da história, por isso, o herói geralmente terá armas ou um objeto que simbolize sua arma, caso ela seja uma característica do personagem. Essa arma pode ser uma câmera fotográfica de um jornalista investigativo, uma espada de um herói fantástico, ou a sua coragem evocada ao segurar firme um colar com significado emocional que sempre está em seu pescoço.

A representatividade, não só é muito importante, mas dá credibilidade para as experiências dos seus personagens dentro desse mundo ficcional.



Eu sou super inteligente e engenhoso. Em compensação, sou tímido e por vezes antipático, até anti-ético dependendo da situação. Não sou feio, mas também não sou nenhum ícone de beleza.



eu sou muito lindo, mas tenho algumas falhas fundamentais que me tornam humano como inocência exagerada, ou meio bobo. Quem sabe até um pouco lerdinho.



Eu vou conseguir tirar a gente dessa!



# MENTOR VELHO SÁBIO OU VELHA SÁBIA

A VERDADE VOS LIBERTARÁ!

Criança boba.  
Eu ajudo, claro, em troca você  
vai me ajudar na minha  
choupana.

Escute a voz da  
razão, menino  
tolo!  
Eu vou te ajudar!

Ai, ai, menina!  
Toma o seu desejo...  
mas lembre-se das  
regras!

O mentor será uma figura positiva que dá suporte emocional e moral ao herói e normalmente presenteia o herói com algo, seja a tal arma antes mencionada -- um jornalista experiente dá ao nosso herói sua câmera dos dias de glória, ou uma... encantada espada élfica! -- ou presenteia o herói com conhecimento como é o caso do presente do mentor Obi Wan que presenteia Luke com o conhecimento da força e um sabre de luz ("Star Wars: Guerra nas Estrelas", 1977). O mentor também frequentemente treinará ou ensinará algo vital ao herói.

Representantes da figura paterna ou materna, os personagens no arquétipo do mentor não necessariamente serão idosos, mas comumente são mais velhos e experientes que o herói.

Não sou velho, mas  
minhas cicatrizes e  
expressões denotam  
experiência. Minha  
seriedade e rigidez  
faz ser difícil me  
confundir com  
outros arquétipos.

Como aparecem como a consciência do Herói, guiando-o em momentos difíceis e motivando-o a continuar sua jornada, é comum que sejam sábios ou tenham um conhecimento específico para compartilhar com o Herói. Essa sabedoria pode ser passada através de muitos ícones visuais como a idade avançada ou a barba, mas em caso de mentores que não chegam a ser idosos, a seriedade das suas expressões e linguagem corporal rígida, pode ser uma boa maneira de expressar visualmente a sua sabedoria.

HEROI  
5 ANOS

MENTOR  
12 ANOS

# GUARDIÃO DO LIMIAR

Faz parte da jornada encontrar obstáculos e dificuldades no caminho. Os guardiões, ou o guardião, normalmente aparecerão na etapa de provações, testes, aliados e inimigos da Jornada do Herói. Muito raramente os guardiões serão o vilão principal, podem até ser um ajudante disfarçado de inimigo para testar a força de vontade ou os motivos do herói, mas frequentemente, existe uma relação de mutualismo entre o vilão e o guardião.

Vou destruir a vila e achar a chave que  
esconderam na cidade para abrir o portal  
para o plano dos espíritos torturados que  
nunca devia ter sido fechado!

Não gosto muito dos seus métodos  
ou do que você faz, mas você  
protege meus filhotes.  
Diga-me, qual é a minha missão.

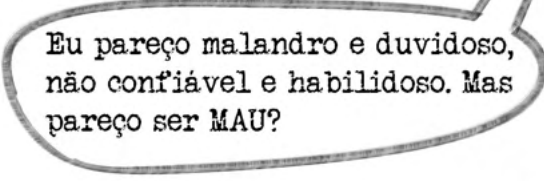
Como uma raposa que mora na entrada da toca de um urso, não necessariamente os dois animais são amigáveis, mas o urso protege o ninho da raposa e a raposa serve para avisar o urso de possíveis aproximações e manter a toca limpa de pequenos animais.

A função narrativa do guardião, segundo Vögler, é testar. Normalmente, ao encontrar-se com o guardião, o herói passará por um momento difícil onde será posto à prova e pode até possivelmente desistir da sua jornada. Não necessariamente, o guardião será uma personagem, ou personagens, ele pode ser um lugar ou um enigma, como As Portas de Durin de Moria ("Senhor dos Anéis", Livro 1, 1954), que só abrem com a resposta de um enigma. As portas de Durin param o grupo de heróis no meio da sua jornada, sendo uma das ocupantes do papel de Guardião do Limiar do primeiro livro.

O guardião nunca é completamente ruim, ele representa um valor a ser aprendido e incorporado, de modo que ao passar do Guardião o herói aprende algo novo. Ou em alguns casos quando o Guardião é um personagem, é comum que após o embate com o guardião, que este se junte ao herói. Um exemplo é o “Gato de Botas” em “Shrek 2” (2004). Enviado pela fada madrinha, a vilã do filme - um caso de utilização do arquétipo e estereótipo para quebra de expectativa -- ele entra em conflito com Shrek e o Burro; após uma batalha, em vez de passar um ensinamento através de uma dificuldade, ele é incorporado de uma outra maneira, que é se juntando ao grupo.



Pela sua ligação com o ‘vilão’ e seu status de ameaça e teste, é comum que o guardião tenha características ameaçadoras, mas seu visual normalmente não será completamente vilanesco.



**LEMBRA DE MIM?**

**ARAUTO**

O arauto anuncia a mudança, ele traz um desafio que precisa ser superado pelo herói. Não necessariamente o arauto será o desafio, como é o caso do guardião. Frequentemente o arauto será um mensageiro, ou até a própria mensagem, que tráz a urgência de uma mudança na estratégia, pensamento ou atitude, talvez dando início a uma batalha que precisava ser iniciada ou impulsionando uma decisão que precisava ser tomada. Normalmente é o arauto que trará o chamado para a aventura, algumas vezes também aparece antes do conflito final.

Sua função narrativa é a de motivação. É ele o empurrão que desenrola e causa movimento na história, avisando o início da aventura ou a mudança completa de como ela foi até aquele momento.

A visualidade do arauto não é tão intuitiva, muitas vezes ele será uma literal mensagem como é o caso no primeiro livro de “Harry Potter” (1997), o arauto é a carta destinada ao armário de vassouras sob a escada. Dentro do mesmo universo, o arauto também já foi Dobby, o elfo doméstico (“Harry Potter e a Câmara Secreta”, 1998).

Algumas vezes o arauto pode até ser um evento temporal, como uma catastrófica tempestade ou tornado, quem sabe mudanças climáticas que alertam os protagonistas do fim do mundo pelas mãos de uma catástrofe ambiental.

O arauto, se utilizado como personagem, pode ser misturado com outros arquétipos para aprofundar seu papel narrativo e dar abertura para um desenvolvimento do, ou dos, personagens incubidos desse papel narrativo.



Eu sou uma mistura do “Arauto” com o “Trapeceiro,” e... talvez... uma pitadinha do “Metamorfo.”  
... Que?  
Eu sou complexo, tá?



## O METAMORFO


Mesmo que sua obra seja distópica ou fantástica o suficiente para ter um literal metamorfo, não necessariamente ele irá se encaixar no *arquétipo* do metamorfo.

Esse arquétipo confunde o herói com sua natureza profunda ou instável, sempre mutável e cercada de mistérios.

O metamorfo é atraente e frequentemente aparece no par romântico do herói ou em seu rival.

É comum que a lealdade ou motivos do metamorfo sejam questionadas ou interpretadas de forma errada pelo herói, para o bem ou para o mal, como é o caso de Gollum no final da trilogia de "Senhor dos Anéis" (1955) onde ele age não só como Guardião do Limiar ao se unir à Frodo e Sam, mas como Metamorfo.

O personagem não tinha intenção real de enganar Frodo e Sam, mas seus conflitos internos o fazem ser inconstante e no final ele acaba por ceder à tentação do anel, provando as desconfiças de Sam e traíndo a confiança de Frodo.



Pera... Você tá indo embora? Mas você disse ontem que ficaria ao meu lado até o fim da guerra, ou... até depois dela...

Sinto muito.


A função narrativa desse arquétipo é trazer drama ou suspense à história. O herói vai estar constantemente perguntando se o personagem que encaixa-se nesse arquétipo realmente o ama, ou se é realmente um aliado... ou se na verdade é um inimigo.




Sim, ajudar, Precioso...

**NÃO!  
MEU PRECIOSO  
GOLLUM!**


Um estereótipo comum desse arquétipo é a Femme Fatale e o Homem Fatale, com suas aparências e personalidades magnéticas escondendo seus reais motivos, frequentemente causando suspeita ou insegurança nos heróis.



Eles vão passar pela porta à qualquer momento, eu consigo descer mais rápido...



Me dá a chave. Confia em mim, a gente se encontra lá em baixo.

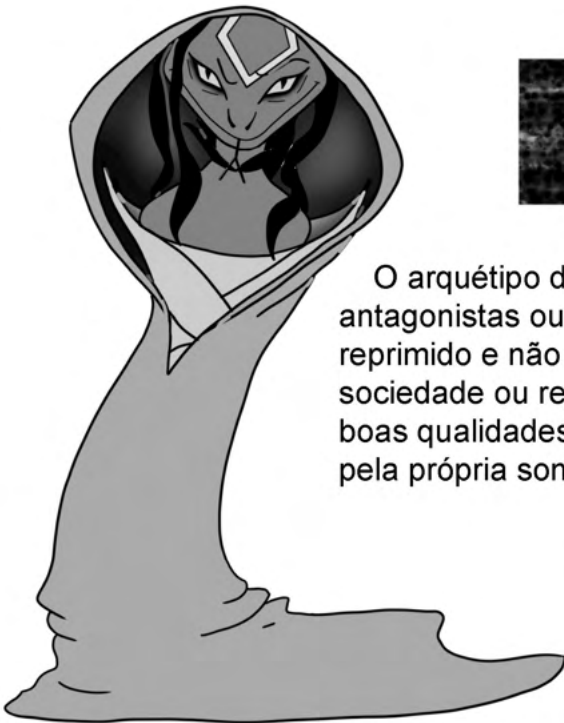


Caso você esteja se perguntando... O coelho desconfiou de mim, mas eu devolvi a chave depois, tá?

Não necessariamente todo metamorfo será um Homem Fatale ou uma Femme Fatale, ou se provarão mercedores da desconfiça que receberam, mas é relativamente comum que amor e sensualidade estejam correlacionados à incerteza e insegurança que um metamorfo traz.

## A SOMBRA

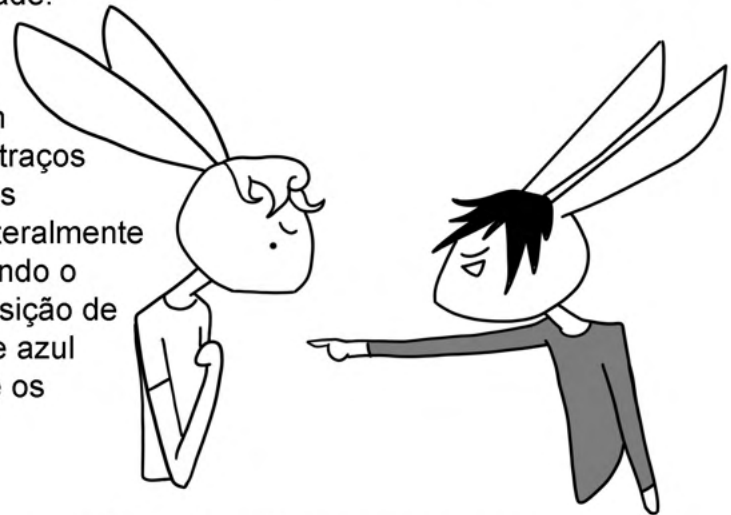
O arquétipo da sombra está presente em vilões, antagonistas ou no inimigo. Ela representa o que é reprimido e não realizado, os aspectos rejeitados da sociedade ou rejeição da ordem. A sombra pode ter boas qualidades, mas são escondidas ou rejeitadas pela própria sombra por algum motivo.



Ninguém precisa saber que eu resgato cães de rua e construí um abrigo com os espólios da expansão do meu império.

No vilão, esse lado negativo é mais exacerbado, resultando em uma caracterização visual mais hostil, pontuda e com cores escuras, peso no olhar através de escurecimento em torno dos olhos que nos remete à instabilidade.

No antagonista, o lado negativo vem de forma menos hostil, como desavenças e contraposição em relação ao herói, por exemplo, pode-se suavizar os traços vilanísticos em um antagonista, mas manter as cores escuras e frias. Algumas obras também escolhem literalmente antagonizar as características do protagonista, botando o antagonista em cores complementares, como a oposição de Naruto ("Naruto", 1999) com seu laranja e Sasuke de azul escuro, e o contraste dos cabelos loiros de Naruto e os cabelos negros de Sasuke.



Com todo esse poder... Eu preciso ajudar o mundo?  
Eu posso fazer qualquer coisa que eu quiser.  
Eu posso ter tudo.

Vilão e antagonista são ambos personagens dentro do arquétipo da sombra, mas enquanto o vilão bate de frente com o herói à toda velocidade, o antagonista segue ao lado do herói, mas frequentemente discordam sobre qual caminho tomar e como.

A função narrativa da sombra é a de oponente. A sombra é a que gera o conflito que fará o herói crescer e se desenvolver. Não necessariamente esse arquétipo será interpretado por uma só personagem, pode estar presente em todas as personagens em uma história de estudo sobre dinâmica social ou até no próprio herói, se ele é um herói que está sempre em conflito com si mesmo, sendo ele, a sua própria sombra.

SÓ SE VIVE UMA VEZ!

## O TRAPACEIRO (TRICKSTER)

O termo em inglês "trickster" foi incluído pela conotação neutra que a palavra tem, ao contrário de trapaceiro, que possui uma carga negativa. O trapaceiro não é um arquétipo ruim, ele é travesso e tem o desejo da mudança dentro dele. Personagens de alívio cômico bebem desse arquétipo, com sua visão, vez ou outra, diferente da das outras personagens, esse arquétipo consegue trazer um ponto de vista distinto e único.



Como a gente descobre mais sobre a gema?

A gente pode ir em uma missão para a Grande Biblioteca Perdida... deve ter algo lá.

Hi hi, porque vocês não perguntaram para os caras ANTES de roubar a gema deles. Pergunta pra eles!

Sua função narrativa é de alívio cômico, esse arquétipo não deixa a história tornar-se cansativa e continuamente tensa. O trapaceiro alerta o herói de que ele se leva muito a sério, trazendo equilíbrio para a narrativa quando ela está há muito tempo sem respirar de um evento dramático tenso a outro.

### HERÓI TRAPACEIRO

(Referência à Túlio, "O Caminho para El Dorado", 2000)



A visualidade do trapaceiro depende do seu vínculo com outros arquétipos, como por exemplo o Herói Trapaceiro, que é o herói que depende da sua inteligência ser maior do que a dos outros para passar por desafios e que frequentemente usa métodos não convencionais para conseguí-lo.

...Ou o Sombra Trapaceira, cujo exemplo é o Coringa ("Batman", 1940).

### SOMBRA TRAPACEIRA

Quando usado sozinho, frequentemente o trapaceiro terá características meio bobas, o corpo e trejeitos desajeitados que lhe tirem a seriedade e deixem visualmente claro que ele é cômico. Triângulos são muitos usados para esse arquétipo, representando seu dinamismo e inteligência, assim como os invertidos, representando seu potencial dúbio e trapaceiro.

Muito raramente o Trapaceiro terá um porte físico corpuloso ou avantajado, como uma dica visual de que ele não pode contar com a força física para sair de problemas e sim apenas com sua fala, ou com suas piadas, ou sua inteligência.

O trapaceiro não é comumente vinculado a um lado ou outro, podem ser tanto do lado do herói quanto o da sombra, quanto independentes.



(Referência ao "Coringa" de "Batman: The Animated Series", 1992)

Desajeitado e magrelo? EU??

HA!

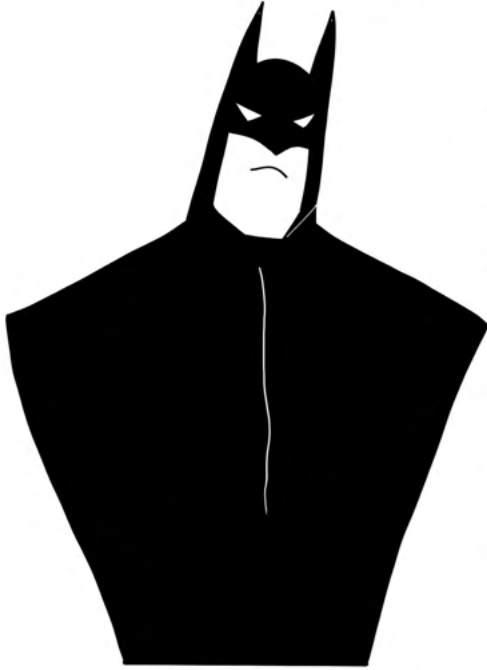


Assim como os papéis narrativos, uma personagem pode ser mais de um arquétipo, como foi dito nas próprias explicações de cada arquétipo. As formas geométricas, estereótipos, papéis narrativos e arquétipos, quando combinados, adicionam à profundidade da personagem. Mais de um geométrico, mais de um papel narrativo e mais que só um arquétipo, vão adicionando para deixar sua personagem mais profunda e também mais visualmente rica.

Um exemplo famoso dessas combinações de arquétipo é o anti-herói, que combina o arquétipo da sombra e o arquétipo do herói.

*“Anti-herói é um termo complicado que pode causar muita confusão. Falando de uma forma simplificada, o Anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especializado de Herói, um que pode ser um bandido ou considerado um vilão no ponto de vista da sociedade, mas com quem a audiência sente simpatia.”*  
(VÖGLER, 1998, p.30. Tradução Livre.)

Em uma análise passando por mais camadas do que foi apresentado, temos o Batman.



(Referência ao “Batman” de  
“Batman: The Animated Series”,  
1992)

Batman carrega o arquétipo do Herói, ele faz a trama acontecer e é o personagem com quem mais passamos tempo no decorrer das suas obras; a identificação com o Batman vem do âmbito emocional e através dos seus conflitos internos - já que é difícil se relacionar com ser bilionário e um mestre de artes marciais. Batman também é a sombra, carregando dentro de si vontades e impulsos escuros como é mostrado em “A Piada Mortal” (1988). Ele é um personagem esférico, capaz de ser contraditório dentro de suas crenças e pensamentos, vez ou outra, agindo de uma forma imprevisível.

Visualmente falando, o Batman agrega as características de quadrados normalmente dadas aos Heróis, relacionado à justiça e valores morais que são duramente aplicados aos outros e a ele mesmo. Mas também apresenta os triângulos de dinamismo, de esperteza e inteligência, assim como os triângulos invertidos normalmente ligados à violência e perigo, como sabemos que ele é capaz. Batman também carrega símbolos que são relacionados ao arquétipo da sombra, como cores frias e escuras, diferente de outros heróis que vestem cores vibrantes e chamativas. Seu humor é não-afável, taciturno e introvertido, como seria de se esperar de um vilão, mesmo no seu papel narrativo de herói.

Essa mistura dá à ele profundidade e camadas de análise que vão além desses pequenos dois parágrafos. É isso que devemos procurar ao criar um concept art através de um design motivado pela história, misturar elementos da história e personalidade da personagem, seus possíveis papéis narrativos e arquétipos e uní-los para criar uma personagem única e visualmente profunda.



*“Brincando com as antecipações do seu leitor, um texto narrativo consegue criar suspense e ter viradas inesperadas. No início de um romance de detetives, o leitor pode achar que uma personagem apresentada é um ajudante, mas as ações da personagem podem lentamente levar para a suspeita de que esse indivíduo pode ser um oponente. Por outro lado, a confirmação de expectativas cria certa predictabilidade que alguns leitores tomam como garantia de confiabilidade. Alguns feitos são esperados de heróis. Se eles não os fizerem, eles não serão considerados verdadeiros heróis e, nesse sentido, serão personagens não confiáveis.”*  
(HERMAN, 1998, P.68. Tradução Livre.)

Arquétipos e estereótipos podem ser ótimas fontes de inspiração na produção da sua personagem, mas deve-se lembrar que nem sempre ser óbvio sobre a sua personagem é o ideal. Como o caso de Bojack Horseman (2014) antes comentado, o público não pode assumir muito do personagem à primeira vista e isso serve à história. Algumas vezes trabalhar com heterologias entre personagem e imagem pode surpreender o leitor e adicionar a personagem, criando o questionamento de porque alguém parece ser algo oposto do que ele é. Assim como ser uma personagem simples e com visualidade clara, pode ser o melhor caminho, o ideal é saber o que sua obra demanda!

Agora... uma revisão!



Por motivos explicativos, vamos escolher trabalhar dentro da estratégia de design motivado pela história.

É quanto à história?

Precisamos decidir a **vida interior** (personalidade, crenças e etc), então a **vida anterior** (Background), seus possíveis papéis narrativos e possíveis arquétipos.

Sobre **Vida Interior**: Vamos ao exemplo que foi dado na explicação dos Cinco Grandes! Nossa personagem é bidimensional, variando entre *Neurótico* e *Estável*, e entre *Afável* e *Não-Afável*. O que faz ela ter instabilidade emocional e dificuldade de trabalhar em grupo, com flashes de egoísmo que talvez possam fazê-la roubar itens preciosos do herói para seu bem pessoal.

A **Vida Anterior**: Para simplificar o exemplo, pode ser que a personagem é uma sobrevivente que teve que se virar nas ruas.

O seu papel narrativo pode ser de *ajudante do sujeito* em sua busca, no caso, o herói! Seus arquétipos podem ser de *Guardião do Limiar* e *Metamorfo*. Como *Guardião do Limiar*, após um embate com o Herói, nossa personagem se junta ao herói na sua jornada agregando ao crescimento do Herói, mas como *Metamorfo*, o herói continua a suspeitar da nossa personagem, duvidando da sua lealdade.

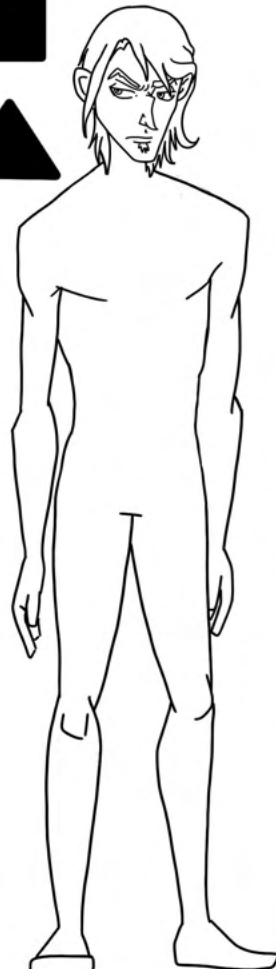


“Nossa personagem”. Vamos chamá-lo de... Caim.

Agora para os passos de construção visual... vamos decidir suas **formas geométricas** predominantes, possíveis **estereótipos** e imagens visuais evocadas pelos seus **arquétipos**, e se necessário, criar diferenciações para que Caim se distinga de outros personagens como ele!

### FORMAS GEOMÉTRICAS

Sobre as suas **formas geométricas**... as características de Caim de neuroticismo e não-afabilidade, junto com traços vilanísticos de *Guardião do limiar*, nos levam ao *triângulo invertido*. Mas como ele também pode ser muito afável e o *Metamorfo* pode ser sensual e convidativo, *quadrados suavizados* e o *triângulo regular* podem ser uma boa pedida.



### ESTEREÓTIPO

Vamos pensar em **estereótipos** visuais que podem ser relacionados à história que desenvolvemos para Caim. Vamos, por um segundo, voltar ao worldbuilding e escolher um tema medieval fantástico. Então, Caim, por ter crescido nas ruas e terminar vinculado ao vilão (*Guardião do Limiar*), pode trazer elementos relacionados à ladinos e assassinos de RPG (*Role Playing Game*), o tipo físico escolhido já remete um pouco a essas referências. Considerando o vínculo de Caim com o vilão, podemos incliná-lo mais para símbolos visuais vilanescos dentro do estereótipo do ladino, armadura de couro leve e fechada com cores escuras em vez da clássica camisa branca e leve.

A vida nas ruas medievais fantásticas como uma criança que cresceu sozinha até acabar em uma relação simbiótica com o vilão, não deve ter vindo sem algumas cicatrizes...



Os arquétipos de Guardiã do Limiar e Metamorfo foram considerados nas etapas anteriores, mas no que ainda podem adicionar ao que já temos?

O Guardiã do Limiar demanda um toque maior de vilanismo, e o Metamorfo exige mais de maleabilidade nessa aparência, para que não fique completamente vilanesco e pendendo para o antagonismo. Ambos arquétipos conversam com os traços de personalidade escolhidos *Afável - Não afável* e *Neurótico - Estável*. Essas mudanças podem ser expostas em expressões, como um sorriso, e características faciais, como as olheiras.

Agora, **distinção visual**, como fazer Caim ser mais memorável para nossos leitores/observadores, e distinto dos outros personagens da história ou de personagens como ele, mas ainda encaixando-se na temática de dualidade entre vilanismo e afabilidade?

*"Diferenças mais profundas nos tipos de rosto e corpo ajudam os leitores a memorizar seu elenco e lhes proporciona um lembrete visual único das diferentes personalidades dos personagens. Conforme os leitores forem conhecendo seu elenco, tais traços passarão à simbolizar o que cada personagem significa para eles."*  
(McCLOUD, 2008, p.71)



Uma gola de pelos enrolados com um relicário são afáveis e remetem à uma Vida Anterior. A gola e a tatuagem no rosto são adições que, em um traço simplificado de uma ação dinâmica à distância....



...ou em meio à uma multidão...



...fazem com que Caim possa ser reconhecido, assim como o nariz quadrado e pontudo. Mesmo simplificado a meros traços e cores, podemos distingui-lo a partir de símbolos visuais chave que se tornam relacionados ao personagem, como se fosse sua carteira de identidade.

Existe muito por trás da visualidade de um personagem, alguns tipos de obra terão uma equipe de escritores e roteiristas para ajudar nesse processo, outras, serão povoadas pelos personagens que vivem dentro da mente do autor autoral. A personalidade e o passado desses personagens se fazem ser vistos através deles, e algumas vezes, dar dicas de quem eles serão na história pela sua aparência pode ser útil para a sua narrativa!

Porém, algumas coisas foram usadas nessa demonstração sobre as quais não conversamos sobre...

Como expressões faciais e indumentárias, e também, algo faltando... que é a expressão corporal.

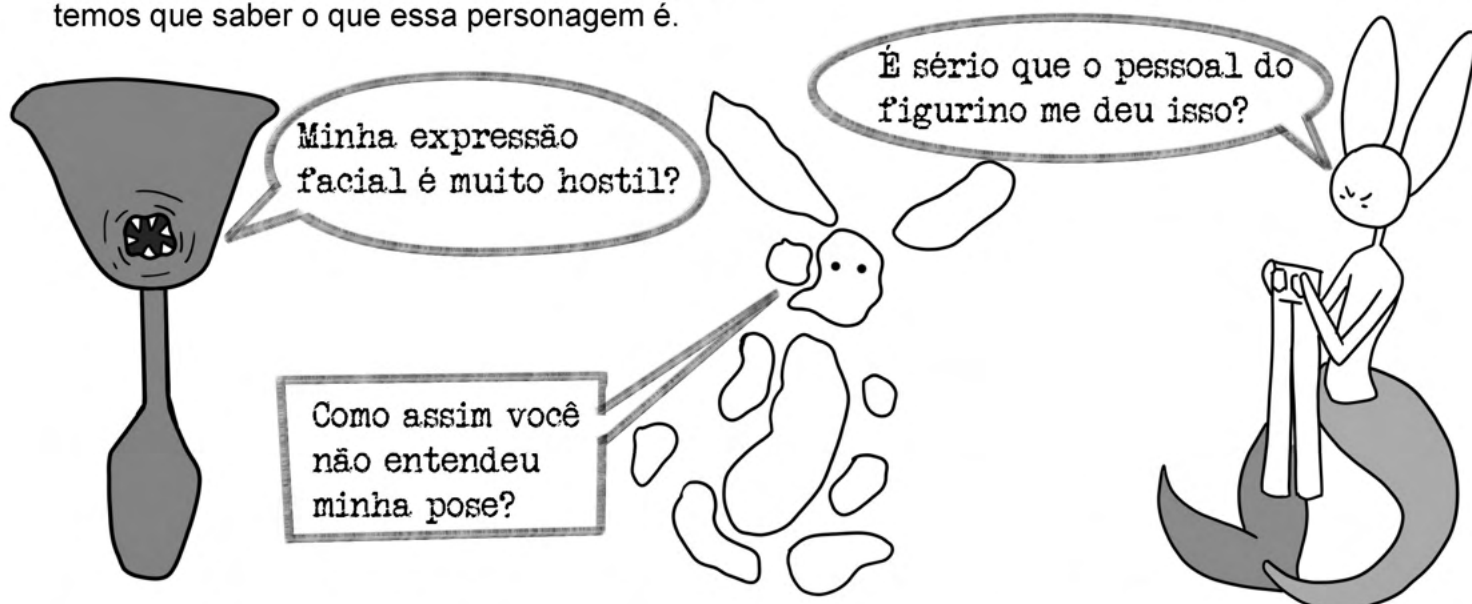




## 3.2- EXPRESSÃO FACIAL, LINGUAGEM CORPORAL E INDUMENTÁRIA

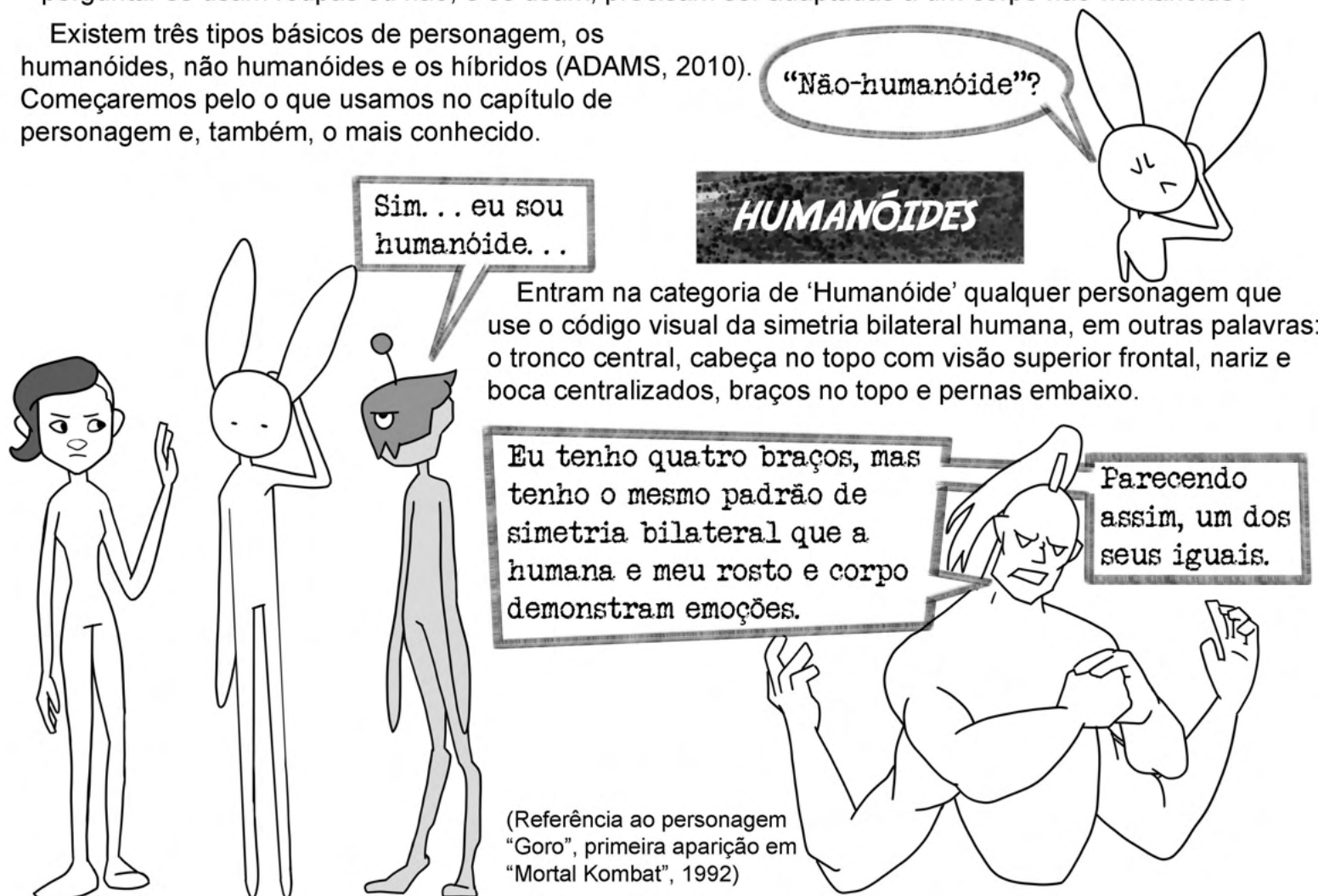
### PROVAÇÃO SUPREMA

Antes de podermos elaborar a expressão facial e corporal de uma personagem, ou o que vestem, temos que saber o que essa personagem é.



Precisa-se saber o que a personagem pode comportar antes de elaborar quais expressões seu rosto terá, ou como trazer gestos e poses de fácil leitura para o seu corpo. Só então pode-se perguntar se usam roupas ou não, e se usam, precisam ser adaptadas a um corpo não-humanóide?

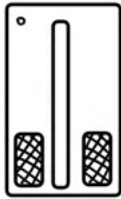
Existem três tipos básicos de personagem, os humanóides, não humanóides e os híbridos (ADAMS, 2010). Começaremos pelo o que usamos no capítulo de personagem e, também, o mais conhecido.



A forma humanóide é facilmente reconhecida e muito utilizada, mesmo quando se trata de alienígenas ou raças fantásticas. Assim, mesmo que uma personagem seja de uma raça que não é a nossa, somos capazes de vê-la como nossa igual, o que gera empatia e abre a possibilidade de nos sentirmos representados por ela.

## NÃO-HUMANÓIDES

Olá, eu sou uma inteligência artificial... e meu dia foi péssimo!



Os personagens não humanóides são as máquinas, como R2-D2 ("Star Wars: Guerra nas Estrelas", 1977) ou GLaDOS ("Portal", 2007), ou objetos animados como Madame Samovar ("Bela e a Fera", 1991), monstros e animais, desde que estes não sejam antropomorfizados, porque assim, seriam humanóides.

Tenho parte sanguessuga, parte carrapato e parte barata!

Os monstros, porém, são não-humanóides quando fogem do *tipo* de simetria bilateral *humana*, frequentemente buscando inspirações em animais que são considerados desconfortáveis em várias culturas.



Mas também podem ser humanóides, buscando causar desconforto através da ruptura da simetria bilateral humana. Podem ter membros a mais ou desproporcionais, ou rostos assimétricos, podendo ainda incorporar características animais repudiadas, mas alocando-as em um corpo que lembra o humano. O desconforto, vem de uma brincadeira com a distorção da figura humana.

## HÍBRIDOS

Híbridos são a mistura do humanóide com máquinas, objetos ou animais. Não é o caso de um animal antropomorfizado.

O coelho que narra esse guia, por exemplo, é um humanóide, mas ao ser misturado com um cervo torna-se um personagem híbrido.

O Exterminador ("O Exterminador do Futuro", 1985) é um exemplo de personagem híbrido, assim como Úrsula ("Pequena Sereia", 1989).

Uma outra possível utilização desse tipo de personagem ocorre na segunda versão de "Battlestar Galactica" (2004), que apresenta *cylons*, tecnicamente máquinas orgânicas, assim sendo, híbridas. Mas esses *cylons* híbridos não tem nenhuma marca visual do estereótipo de uma máquina, eles possuem uma visualidade completamente humana, categorizando-se visualmente como humanóides. O que faz o observador questionar a confiabilidade das aparências em cada nova personagem que aparece, perguntando-se se é um humano ou um *cylon*. O show faz dessa questão um dos pontos de foco narrativo principais da história!

Mas porque abordar os tipos de personagem ao entrar em expressões e indumentárias?

A resposta não é um simples "sim" ou "não". O tipo de rosto, como o de um monstro, nos faz ter que pensar em usos inteligentes de linhas para trazer uma expressão reconhecível para uma face que não é humana. Logo, a expressão desse monstro ao lado não foi desenhada da mesma forma que em um humano, mas foi reconhecível!

O leitor pode perceber que o monstro está confuso porque algumas expressões faciais primárias são arquetípicas, fazendo parte do inconsciente da maioria dos humanos, independentemente de estereótipos culturais (LOPES, 2009).

Porquê o tipo de rosto influencia as expressões faciais...?





As expressões são a primeira coisa que notamos ao interagirmos com alguém e estão sempre presentes no nosso próprio rosto.

*“Expressões não são algo que possamos omitir facilmente como as palavras. Elas são uma forma compulsiva de comunicação visual que todos nós usamos, todos sabemos como ‘lê-las’ e ‘escrevê-las’ com nossos rostos...” (McCLOUD, 2008. p.82)*

Elas também vão ser essenciais para transpor quem sua personagem é, a forma que ela reage ao mundo a sua volta e como expressa suas emoções. As expressões faciais vão dar dicas ao leitor/observador sobre a personalidade da personagem, dizendo o que devem esperar dela e algumas vezes podem ser usadas como ponto de foco narrativo da personagem.



Algumas vezes a expressão facial de uma pessoa nos deixa intrigados e não sabemos o porquê ou o que significa, às vezes entendemos o que aquela expressão quer dizer, mas não confiamos que é real. Ekman (2003) diz que algumas vezes temos intuições, palpites e sensações sobre alguém por causa das suas expressões faciais, mesmo quando sequer estamos conscientes que foram elas que geraram esses sentimentos.



O desenvolvimento do leque de expressões faciais de um personagem faz parte da tradução visual da vida interior e anterior da personagem. Afinal, mesmo que a base primária das expressões seja arquetípica, podemos brincar com esses arquétipos da mesma forma que podemos brincar com qualquer outro. Usando-as como ferramentas para que a personagem seja vista como o concept artist bem entender, como foi o exemplo do sorriso de Caim para deixá-lo mais afável.

As expressões também podem ser usadas como característica distintiva da personagem, por exemplo, uma personagem que sorri toda vez que está com raiva.



Antes de podermos falar sobre como brincar com as expressões e modificá-las como bem quisermos para transmitir o que a personagem precisa transmitir, precisamos entender o que são as expressões faciais.

Ekman (2003) descreve o rosto como um meio comunicativo que nos dá três tipos de sinais.

### Os sinais “estáticos”...

...que são detalhes mais ou menos permanentes do rosto como cor da pele, formato do rosto, formato dos olhos e as feições. Os sinais estáticos do rosto devem ter sido decididos na etapa anterior, onde construímos a visualidade da personagem.

### Os sinais “Lentos”...

...que são características do rosto que dependem do tempo de vida, como rugas, porosidade e elasticidade da pele que aumentam com a idade, assim como um rosto jovem é mais cheio e redondo. A idade e as suas características faciais decorrentes, também devem ser decididas na etapa do concept art base da personagem.





## E, por último, os sinais “rápidos”...

...esses sinais são chamados assim porque acontecem rápido e se vão rápido, modificando todo o rosto no processo. Os sinais rápidos causam mudanças nas feições e surgimento de rugas de expressão temporárias através de contrações musculares espontâneas e passageiras.

Os sinais rápidos são as expressões faciais! Elas modificam o rosto e apesar de terem certo padrão arquetípico, cada um de nós tem certas diferenças em como expressamos cada sentimento.

Essas diferenças vêm de como nossos pais, e outros adultos à nossa volta, demonstravam sentimentos (ou evitavam mostrá-los) durante a infância, assim como experiências subsequentes (EKMAN, 2003). Apesar das pessoas poderem tentar esconder expressões faciais ou modificá-las na vida real, durante um processo de mimesis representativa de um desenho, os artistas precisam manter certas características arquetípicas estáveis de cada uma para que as emoções que a personagem está sentindo sejam compreendidas.

Eu sei que foi você que matou minha família...  
Eu te odeio profundamente e eu vou me vingar, não importa quem eu tiver que matar no caminho.



No caso dessa personagem, supondo que ela está sempre sorrindo e não apresenta nenhuma modificação simbólica no rosto que possa expressar um subtom de outra emoção. Sua expressão é perturbadora ou confusa, a não ser que seja uma característica intencional e parte da história da personagem, ou que a narrativa esclareça os seus verdadeiros sentimentos.

Eu estou devastado.



É ideal deixar claro que é uma mania de certa personagem não demonstrar o que sente, mantendo o rosto sempre absolutamente entediado, ou pode acabar por parecer que é um erro do artista, ou da equipe de arte.

“O rosto não é só um sistema de multi-sinais (rápido, lento e estático) mas também é um sistema de multi-mensagens. O rosto transmite mensagens sobre as emoções, estados, atitudes, personalidade, inteligência, atratividade, idade, gênero, raça e provavelmente outras coisas também.” (EKMAN, 2003, p.11)

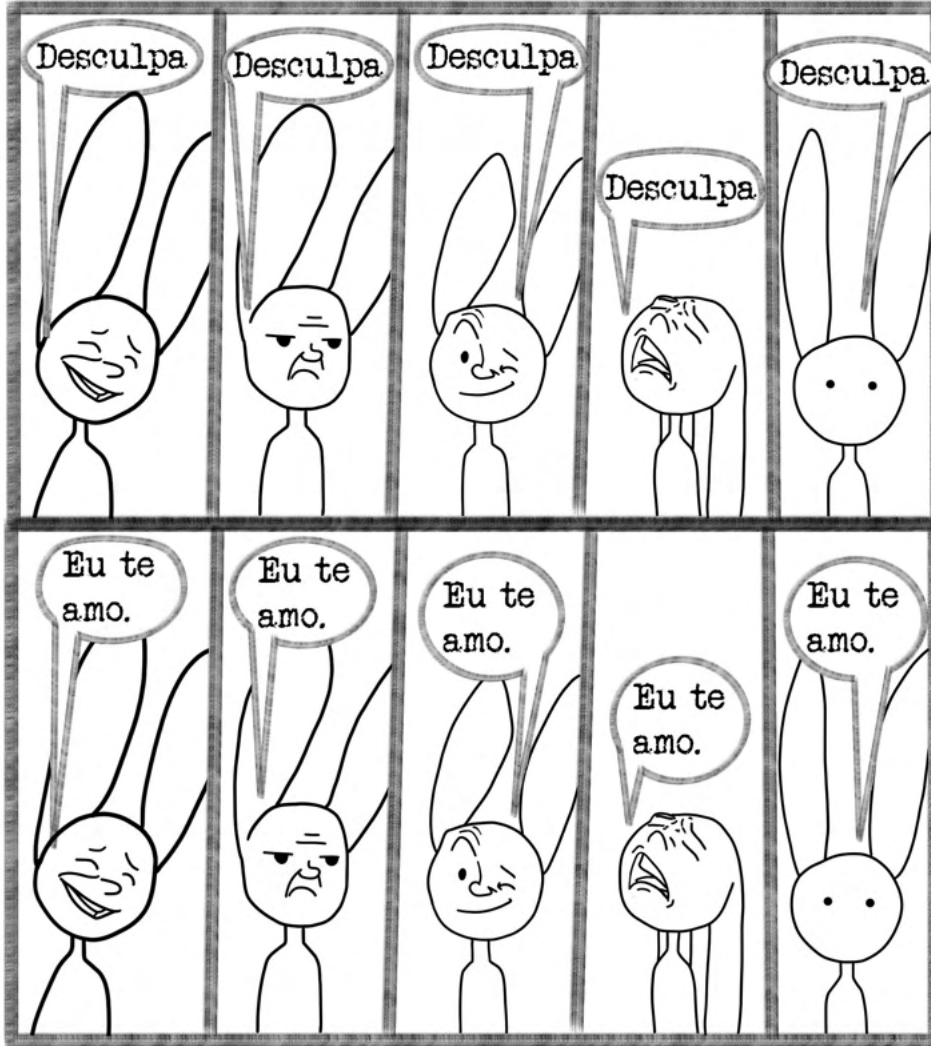
(Referência ao “Capitão Holt”, da série “Brooklyn 99”, 2013)

Da infinidade de mensagens que o rosto pode passar, vamos abordar apenas como a expressão facial pode conter vocabulários para traduzir mensagens emocionais (EISNER, 1990) e comunicar características da Vida Interior de uma personagem.

Para esclarecer a expressão facial como vocabulário, vamos ver a demonstração de Eisner das expressões faciais mais facilmente reconhecíveis e como elas podem modificar o significado e o contexto de duas frases. Essa mesma relação entre fala e expressão também pode demonstrar que a expressão facial tem potencial de agir como comunicação da personalidade, já que, se estabelecermos que o contexto é **fixo** para todas as expressões, elas passam a mudar a **personalidade** da personagem representada.

Veja cada coelho como uma relação entre expressão facial, fala e contexto. A expressão facial é um elemento narrativo, uma das linguagens utilizadas ao se contar uma história pictórica ou semi-pictórica e, ao modificá-la, criamos contextos diferentes, modificando a história também. (EISNER, 1990).

Agora considere isso:



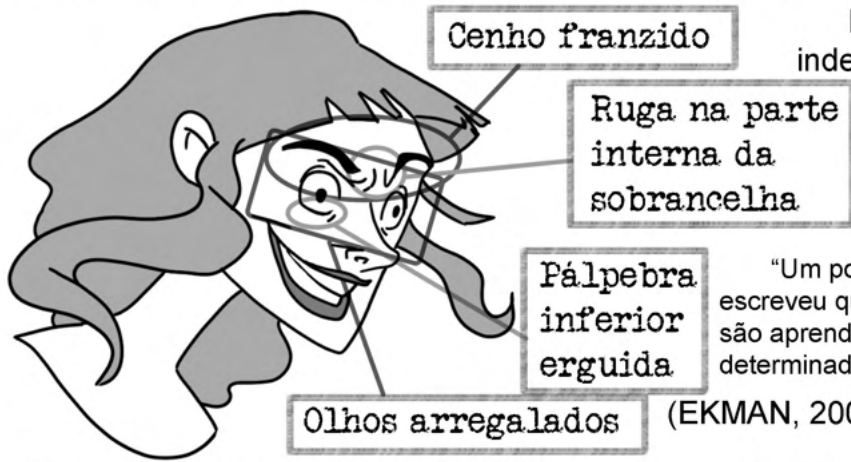
O melhor amigo do coelho acabou de descobrir que ele mentiu sobre o seu envolvimento em um crime. Após ser confrontado, o coelho se declara.

Veja cada coelho como uma relação entre expressão facial e índole perante o confronto sobre a mentira. A expressão facial nesse exemplo também é uma linguagem, mas servindo à psique do personagem, carregando a mensagem de quem o coelho é e como reage à uma situação. Ao mudar a sua expressão facial, mudamos também seu caráter. (EKMAN, 2003)



(Paródia da tabela demonstrativa de EISNER, Will. 1990. p.110)

Segundo McCloud (2008), as expressões precisam ter alguns traços-chave para serem reconhecidas, independentemente da sua utilização para caracterização visual da personagem. Como por exemplo, a nossa personagem que sempre sorri quando está brava.



Esses elementos simbolizam a raiva independentemente do sorriso.

Nem toda expressão facial é arquetípica (reconhecível independentemente da cultura), pelo menos, não de forma comprovada...

“Um pouco mais de cem anos atrás, Charles Darwin escreveu que expressões faciais de emoções são universais, não são aprendidas de formas diferentes em cada cultura, são determinadas biologicamente pelo processo de evolução humana.”

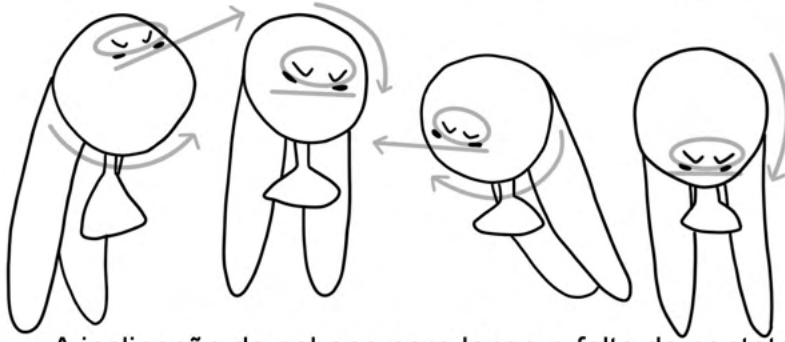
(EKMAN, 2003. p.23. Tradução Livre)

Segundo Darwin, algumas das nossas expressões faciais foram evolutivas, provindas de um mecanismo de sobrevivência. Aprofundando-se no trabalho de Darwin, Ekman desenvolveu uma pesquisa onde seis fotos, de seis emoções diferentes não nomeadas, foram mostradas para diversas pessoas do Brasil, Estados Unidos, Chile, Argentina e Japão. Ekman pediu para que esses grupos de cada país nomeassem cada emoção, apesar de certa margem de erro, os resultados foram estáveis na nomeação de cada uma. Assim, Ekman chegou nas seis emoções primárias arquetípicas (EKMAN, 2003).



“Essas são as **emoções básicas** que **todos** os seres humanos exibem, a **despeito de cultura, idioma ou idade** – um pequeno punhado de expressões “Puras” a partir das quais as outras derivam. **Seis** para ser exato.” (McCLOUD, 2008. p.83)

Quais são e onde aparecem essas “características arquetípicas estáveis”, ou melhor dizendo, esses traços-chave?



De acordo com McCloud (1990) as áreas que serão modificadas para passar cada emoção primária são três, a inclinação da cabeça, contato visual e o cenho. O cenho é o lugar primordial onde a emoção pode ser mostrada, os olhos e a inclinação da cabeça mostrariam a positividade ou negatividade da emoção.

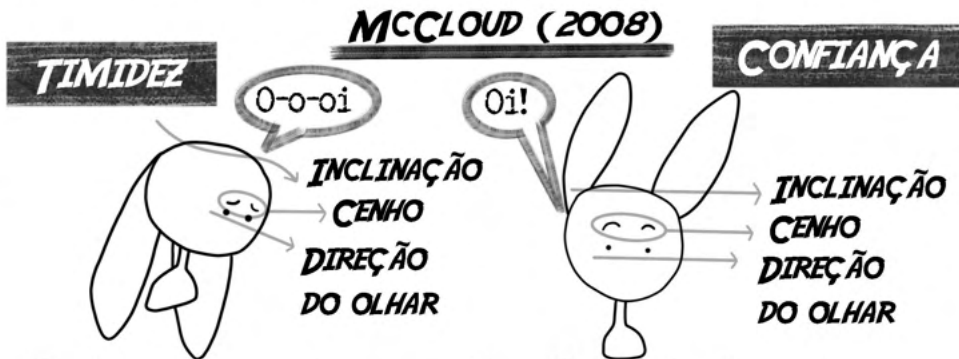
A inclinação da cabeça para longe e falta de contato visual seriam indicativos da intenção de esconder a emoção sentida, não exatamente no sentido de omissão, mas por exemplo, literalmente se esconder como é o caso da vergonha ou da timidez. Simbolizando a vontade de distanciamento da situação.

Para Ekman (2003), esses lugares de atuação dos traços-chave, são mais específicos e localizados, estariam presentes nas sobrancelhas, pálpebras, nariz, boca e queixo.

**EKMAN (2003)**



**NOJO**



**McCLOUD (2008)**

Os dois estão corretos, o que difere McCloud e Ekman é a finalidade. McCloud (1990) põe cenho, inclinação e direção do olhar como os traços-chave das emoções básicas porque ele está ensinando como desenhar para quadrinhos onde, muitas vezes, o traço será cartunizado ou simplificado, e essas expressões serão contextualizadas. Logo, ele dá foco para os pontos faciais que provavelmente ainda estarão presentes na personagem, não importa o quão simplificado seja o traço do artista, e na inclinação de cabeça que será respondente ao contexto do quadro.

Já Ekman escolhe seus traços-chave para leitura facial de pessoas físicas para análise psicológica comportamental. Em pessoas de carne e osso, detalhes não serão engolidos, o rosto está presente em sua completude e todos os pontos de tensão de expressão, que podem não ser representados em certos traços.

**McCLOUD (2008)**      **EKMAN (2003)**  
**3 PONTOS DE TRAÇO CHAVE**      **6 PONTOS DE TRAÇO-CHAVE**

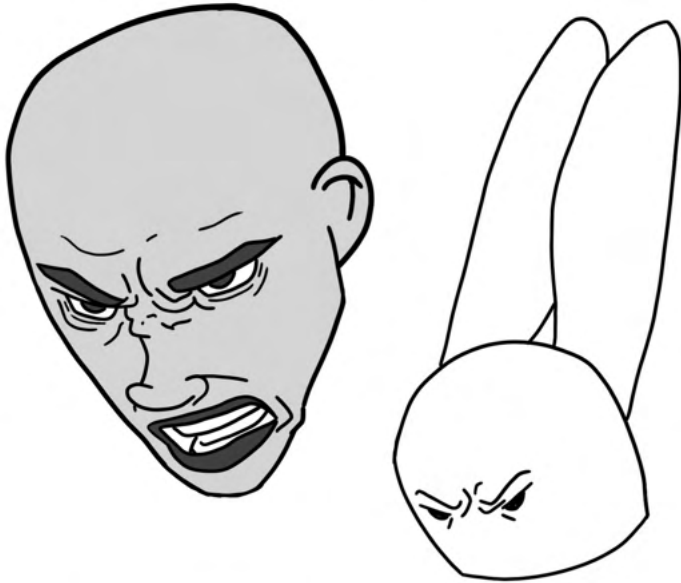


Tá, tá! Mas esses são traços chaves de **QUAIS** expressões?

As seis expressões primárias são...



## RAIVA



Das áreas de foco definidas por Ekman (2003), três são afetadas pela 'Raiva'. As sobrancelhas abaixam e se aproximam do centro do rosto, as pálpebras inferiores tensionam-se e os lábios tensionam-se juntos ou abrem-se em um formato quadrado.

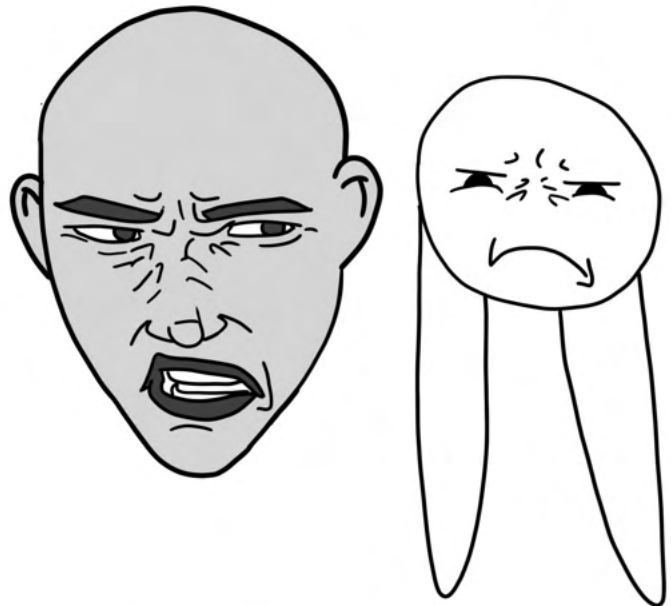
A expressão é reconhecível em ambas as ilustrações, demonstrando que a boca, como considera McCloud, tem sua importância, mas não é tão simbólica da raiva quanto o cenho baixo e inclinando-se para o centro ou os olhos com pálpebras tensionadas.

Também vemos as formas geométricas novamente nas formas quadradas da boca indicando raiva, assim como o triângulo invertido da forma dos olhos com as pálpebras tensionadas e das rugas entre as sobrancelhas e no nariz.

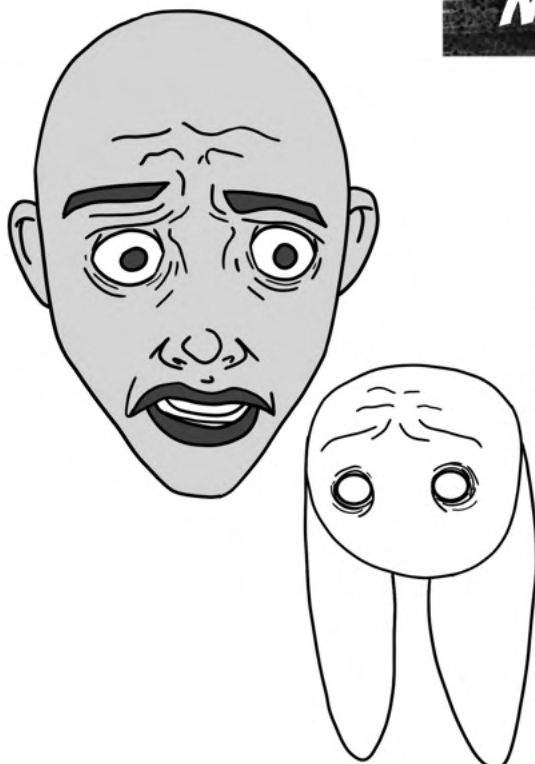
Ekman (2003) define os traços-chave do **Nojo** como a boca e o nariz. O lábio superior se ergue em um lado e abaixa-se no outro, o nariz enruga-se. Em menor prioridade, estão as sobrancelhas baixas e as pálpebras inferiores tensionadas para cima.

No caso dos traços-chave principais serem na boca e no nariz, o coelho teve que apresentar pelo menos um deles para passar a emoção através da expressão facial simplificada, uma vez que se usados apenas as sobrancelhas e os olhos, a expressão facial pode ser confundida com raiva. Os dois traços-chaves tiveram que ser representados no coelho para que a expressão fosse reconhecível para o leitor, como o traço-chave principal das rugas no nariz e da boca puxada, e os traços-chave secundários das sobrancelhas baixas e tensão na pálpebra inferior.

## NOJO



## MEDO



Os traços chave do **Medo** estão em três lugares. Nas sobrancelhas que se erguem se puxam para o meio, os olhos arregalados com tensão na pálpebra inferior e os lábios puxados em tensão para trás (EKMAN, 2003).

Em um traço simplificado que não possui boca, a saída foi intensificar a expressão em um dos traços-chave, no caso, os olhos foram destacados, mais arregalados do que seriam e com traços adicionais em torno deles para ressaltá-los e remeter à expressão facial de medo.

Caso a boca estivesse presente, esse exagero nos olhos não seria necessário. Mas, no caso de uma personagem que não possui olhos, o ideal seria escolher outro traço-chave para exagerar, compensando o elemento que falta na expressão.



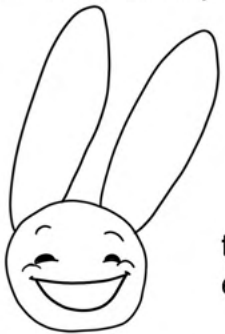
## ALEGRIA



A **Felicidade** e a **Alegria** tem muitas variações, mas ela aparece principalmente na boca e nos olhos, enquanto o cenho e as sobrancelhas são secundários e não necessariamente envolvidas na expressão (EKMAN, 2003).

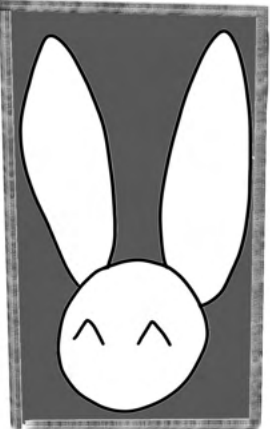
Segundo Ekman (2003), os cantos dos lábios puxam-se para trás e para cima, podem estar fechados em um sorriso ou abertos, mostrando os dentes em um sorriso maior. Rugas de expressão aparecem no canto dos olhos e nos cantos da boca.

Como consequência do sorriso, as bochechas erguem-se. Quanto maior o sorriso, mais volume as bochechas fazem sob os olhos, acabando por empurrar a pálpebra inferior o que, normalmente, resulta nos olhos um pouco fechados que deram origem à essa expressão emblemática:



Na qual, mesmo com a ausência da representação de uma boca, podemos inferir um grande sorriso porque os olhos indicam que as bochechas estão erguidas o suficiente para não só fechar os olhos, mas fazê-los parecer curvados para cima.

Porém, o ideal é representar a boca, já que a felicidade tem apenas dois traços-chaves que a representam, evitando confusão na leitura da expressão.



## TRISTEZA

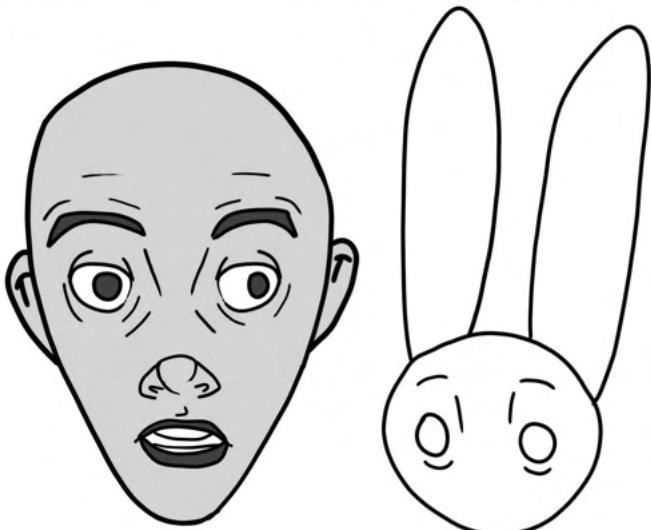
Os pontos do rosto afetados pela **Tristeza** são três. Os cantos internos das sobrancelhas se erguem e podem se aproximar do centro do rosto, o canto superior da pálpebra se ergue junto com as sobrancelhas e a pálpebra inferior parece se erguer. Os cantos da boca puxam-se para baixo ou os lábios parecem tremer (EKMAN, 2003).

Podemos simplificar a expressão mantendo os traços-chave dos olhos e das sobrancelhas, mas assim como a felicidade, o ponto de foco da tristeza se concentra na boca. Por mais que se possa retratá-la com exagero nas sobrancelhas e nos olhos, o ideal é que a boca seja representada.



## SURPRESA

A **Surpresa** acontece em três pontos do rosto. As sobrancelhas se erguem, os olhos abrem completamente, e o queixo abaixa, entreabrindo os lábios ou abrindo-os por completo. Os dois traços mais icônicos, porém, são os olhos e as sobrancelhas, dando mais liberdade de simplificação em relação à boca se a área superior do rosto estiver devidamente retratada (EKMAN, 2003).





Claro que essas seis emoções *primárias* não são *todas* as emoções que podemos sentir ou demonstrar! Cada uma delas também têm variação de intensidade, que o artista pode representar ao agravar cada traço chave.

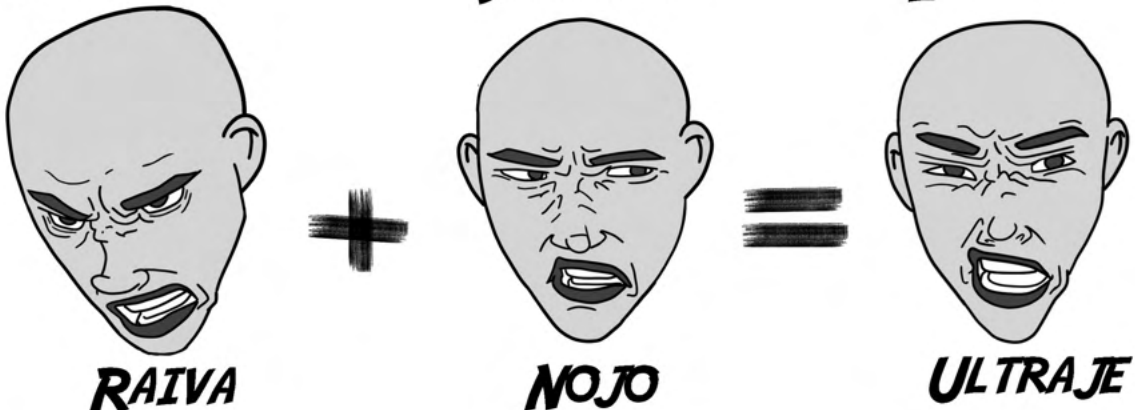
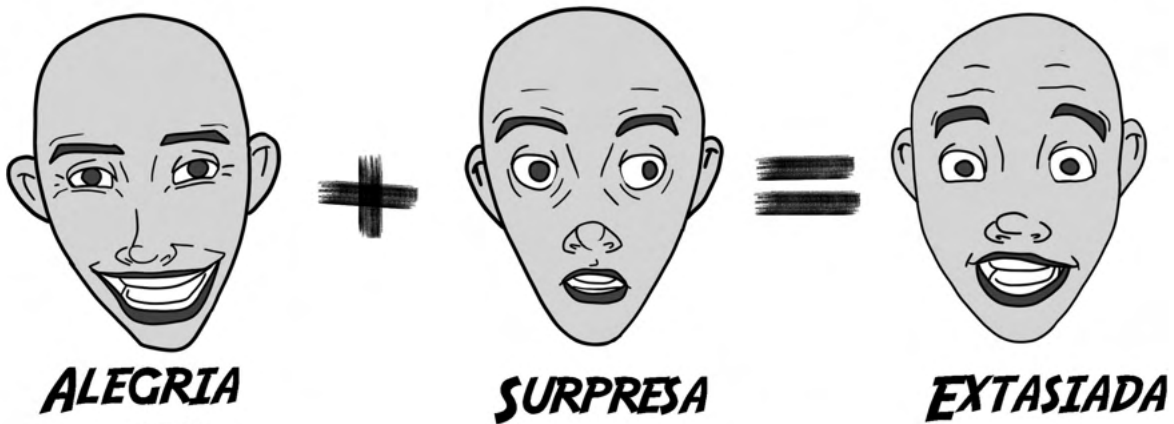
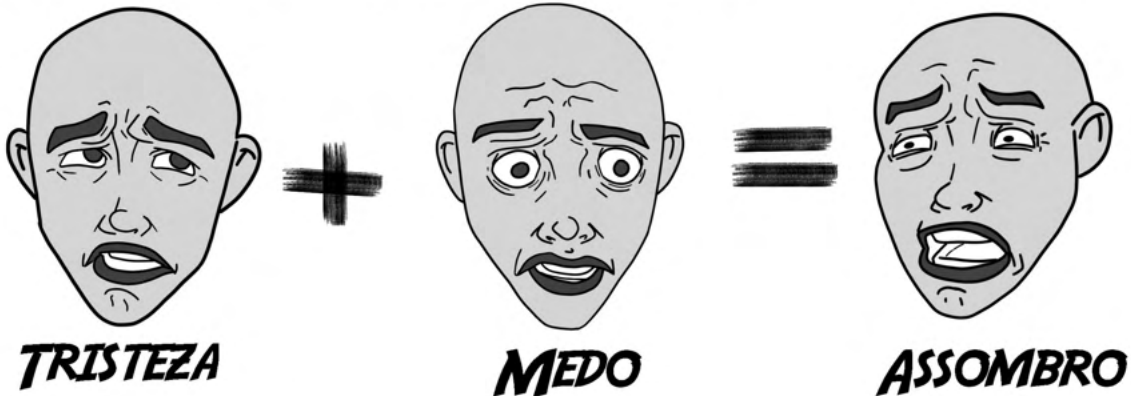
**RAIVA**

**TRAÇOS CHAVE:**

Sobrancelhas baixas e convergentes  
 Tensão nas pálpebras inferiores  
 Tensão para trás nos lábios  
 Ou boca aberta de forma quadrada



As emoções primárias também podem ser combinadas para formar outras expressões faciais e emoções relacionadas, porém distintas, pode-se somar até três delas para encontrar uma outra! Também pode-se somar dois resultados de somas de emoções primárias para encontrar nuances emocionais e expressivas! Como por exemplo...



As somas de expressões primárias, e também a soma de seus resultados, pesquisados por Ekman somam-se em trinta e três. Essa parte do capítulo é sobre as expressões em personagens e como usá-las, não sobre as expressões em si, mas no caso de interesse a mais no assunto, cada um dos resultados é estudado e dissecado em detalhes no livro "Unmasking the Face" (2003).

É claro que essas trinta e três não compõem a complexidade da expressão humana, são as que Ekman conseguiu provar que são arquetípicas e constantes de qualquer humano apesar da cultura local.

*“As emoções mais relacionadas com a psique interna do que com o mundo externo tendem a ser simétricas. [...] Estados físicos são fatos tão inatos e antigos nas expressões faciais como as emoções básicas, mas como eles envolvem nossas caóticas interações com o mundo físico, as formas que assumem podem ser menos balanceadas e previsíveis. A gravidade, as sensações corpóreas e as fontes externas de estímulo entram todas em jogo. Naturalmente, essas expressões podem se combinar com as várias intensidades e combinações das emoções primárias.” (McCLOUD, 2008, p.87)*

O que McCloud quer dizer com simetria em emoções relacionadas com a psique interna? Vamos lembrar de Caim por um segundo: Agora imagine que, em um momento calmo, ele viu algo que trouxe à ele uma realização assustadora...

**SURPRESA + MEDO  
= CHOQUE**



A interação com o mundo faz com que a expressão de choque seja a mesma, mas agora, assimétrica.

Claro, que a assimetria nem sempre vai vir de algo drástico como um soco.

**CHOQUE  
+  
AÇÃO EXTERNA**

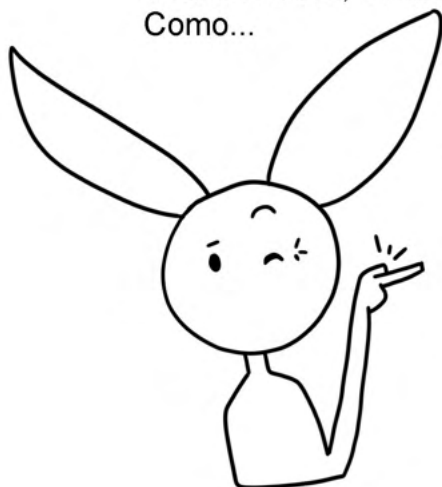


Pode ser o rosto apoiado na mão, ou o sol vindo de um lado específico da cena que faz com que sua personagem feche um pouco um dos olhos.

*“Estes são sinais visuais que enviamos diretamente uns aos outros, muitas vezes em combinação com os sinais da linguagem corporal, como a posição das mãos e da cabeça e a direção do olhar. Elas estão profundamente enraizadas em nossas expressões emocionais inatas [...] mas incorporam um glossário sempre mutante de sinais e símbolos culturalmente específicos compreendidos tanto pelo emissor como pelo receptor.” (McCLOUD, 2008, p. 88-89)*

Esse conjunto de sinais é o que Ekman (2003) chama de mensagens emblemáticas, ou um equivalente não verbal de uma palavra ou frase comum.

Como...



... representando a frase “claro”, ou um flerte não verbal, ou “você é o cara”. Assim como acenar positivamente ou negativamente com a cabeça, dar a língua, ou revirar os olhos, seriam combinações emblemáticas (ou simbólicas) que comunicam uma frase de maneira não verbal, compreendidas por uma cultura ou subcultura específicas. Afinal, nem sempre entendemos as combinações simbólicas de outras culturas...

...como o sangramento nasal ser frequentemente usado como simbolismo de excitação sexual em animações e quadrinhos japoneses (animes e mangás).

As combinações simbólicas e os traços chave de cada expressão são fundamentais para o concept artist quando chegar a hora de montar a ficha de expressão e pose da personagem criada. A ficha de expressão é uma série de expressões faciais comuns à sua personagem (McCLOUD, 2008), onde podemos trazer características específicas à personagem que lhe são únicas.





Como sorrir quando se está com raiva ou uma expressão irritada quando se está triste, que não são expressões comuns para essas emoções, mas que são claras pelos seus traços-chave.

Na raiva, apesar do sorriso, as sobrancelhas estão baixas e convergindo ao centro, a pálpebra inferior está tensionada dando a impressão de raiva ao sorriso. Na tristeza, apesar da expressão irritadiça, o canto da boca está puxado para baixo e ela parece trêmula, as pálpebras inferiores estão curvadas transmitindo parte da emoção desejada independentemente das anormalidades do resto do rosto.



Sem utilizar traços-chave reveladores em expressões contraditórias, pode-se transpassar outras coisas do caráter e trejeitos do personagem. Voltando aos Grandes Cinco, pode-se representar um personagem com alta pontuação em "Neurótico", dando-lhe a característica visual de sempre apresentar uma expressão facial completamente incongruente com certo sentimento ou situação.



Quando recebi a ligação da polícia ontem dizendo que meu marido e filhas morreram em um acidente... Eu... fiquei devastada. Ainda estou.

A personagem pode realmente estar devastada, ela só apresenta esse sentimento de uma forma anormal. Causando desconforto no leitor/observador, transmitindo a característica neurótica da personagem através do seu uso de expressões faciais.

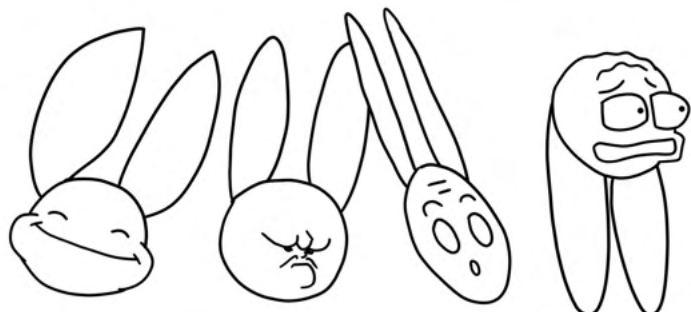
Ao contrário dos quadrinistas, animadores e modeladores, que vão precisar usar essas expressões de maneira fluida e constante, além de utilizar-se da interação do mundo exterior com a expressão facial, o concept art utiliza-se da expressão para amostras e elaboração da ficha de expressões.

O trabalho do concept artist nessa etapa é criar uma base, o arquivo a ser consultado de como a personagem normalmente reage, se a raiva é quieta ou explosiva, se engolem a tristeza ou se a demonstram claramente, se a alegria vem em um grande sorriso ou apenas em um suavizar da expressão.

### FICHA DE EXPRESSÕES



Essas bases de reação se tornam uma ficha de expressões (*expression sheet*) daquela personagem em específico. A ficha de expressões será consultada por animadores, modeladores, ilustradores ou quadrinistas durante a feitura da obra para fazer a reação da personagem ao contexto e como usá-las no decorrer da obra, o que inclui eventuais exageros de traço para melhor expressar emoções em certas situações.



Estes exageros quase que caricatos usam a mesma fonte de localização de geométricos das expressões e seus traços-chave, mas por serem eventuais e contextuais (também à depender do traço e estilo da obra), não são a alçada do concept art.



“A superfície do rosto é, como alguém um dia botou, “uma janela para a mente”. É um terreno familiar para a maior parte dos humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoção. Nessa superfície, o leitor espera que as combinações dos elementos móveis revelem uma emoção que aja como advérbio para a pose ou gesto do corpo.”

(McCLOUD, 2008, p.110)

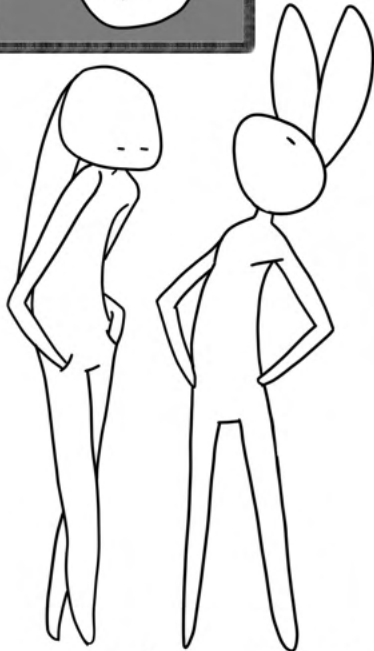
Quando McCloud chama a expressão facial de “advérbio da pose ou gesto do corpo” ele quer dizer que a expressão facial complementa a expressão corporal e vice versa. O tédio, que parece ser apenas leve no rosto, pode se tornar mais profundo e defensivo ao adicionar-se o corpo com os braços e as pernas cruzadas.



**A raiva... pode se tornar uma ameaça.**

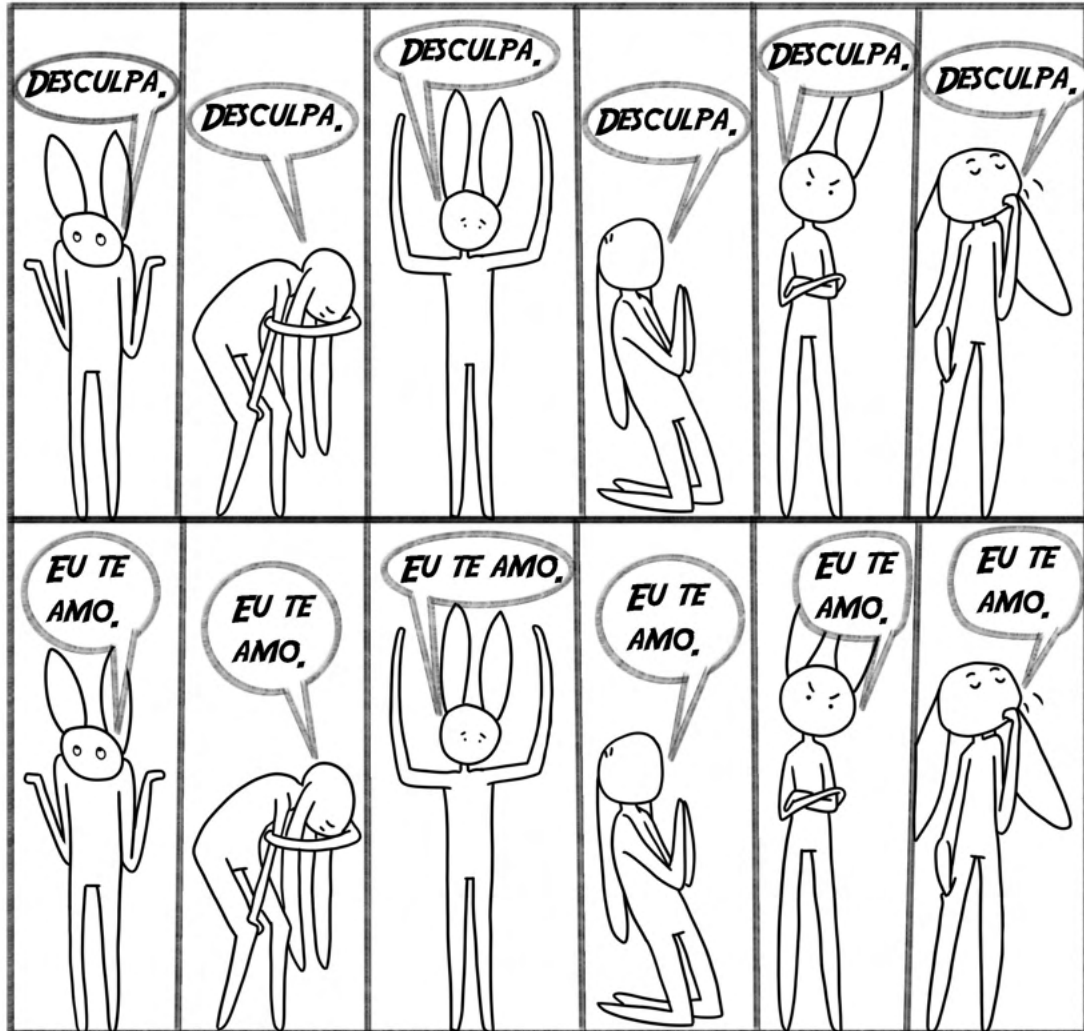
Sozinho, o corpo pode transmitir mensagens claras consciente ou inconscientemente, como um reflexo do seu ambiente e da própria personagem. A leitura corporal pode dizer muito sobre quem a personagem é antes mesmo que haja alguma fala ou interação (McCLOUD, 2008).

Ao contrário da expressão facial, não existe um padrão psicológico da expressão corporal. Ela é situacional e dependente do ambiente, dos objetos que a cercam e da personagem em si. As expressões corporais também podem modificar o contexto e a própria personagem, como exemplificado na paródia da demonstração de Eisner (1990), mas agora, referente à expressão corporal. Veja a demonstração como modificadora do contexto...



...assim como com o contexto fixo. Por exemplo, aquele mesmo coelho se desculpando ao ser pego na mentira sobre a sua participação em um crime e logo em seguida se declarando, assim, a expressão corporal modifica a personalidade da personagem.

Apesar de não ter um padrão psicológico de expressão corporal, qualquer um que olhe esse quadro demonstrativo vai chegar em uma leitura mais ou menos padrão do que está acontecendo ou de quem essa personagem é.



**VOCÊ QUASE OUVIU O CLASSICO: 'NOOOOOOOO!' NÃO, É?**



**DEVASTADO**

A codificação da forma humana e suas expressões emocionais produz gestos (poses expressivas) que são acumulados e guardados na memória, formando um vocabulário não-verbal composto de gestos. Apesar de ser incerto como que o cérebro guarda essas informações, quando arranjadas em certas combinações, nós as entendemos, compreendemos, e também conseguimos inferir o que esse gestual ou postura pode desencadear ou proceder (EISNER, 1990).

A leitura corporal é tão inerente ao ser humano como mecanismo de sobrevivência e reconhecimento de ambiente (EISNER, 1990) quanto é o reconhecimento de estereótipos e do simbolismo de formas geométricas.

Internalizamos os gestos e linguagens corporais mais reproduzidas em torno de nós desde a infância, as vemos nos nossos pais, irmãos, amigos e nas mídias que consumimos. Acabando por criar um próprio glossário pessoal de gestos simbólicos, ou como Eisner chama, um Dicionário de Gestos.



**CHAMANDO PARA BRIGA**

**UM MICRO-DICIONÁRIO DE GESTOS (EISNER, 1990)**

**RAIVA**



**MEDO**



**ALEGRIA**



**SURPRESA**



**DESONESTIDADE**



**AMEAÇA**



**PODER**

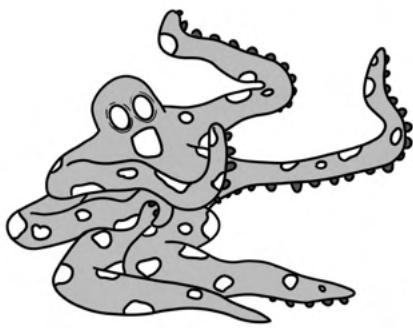


*“Essas abstrações simplificadas de gestos e poses lidam com a evidência externa de sentimentos internos. Elas também servem para demonstrar o enorme banco de símbolos que construímos com nossa experiência.”*

(EISNER, 1990, p.102)

(Paródia de tabela de exemplos, EISNER, 1990, p.102)

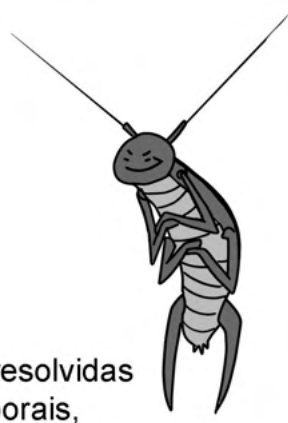
Mesmo em um traço simplificado e com orelhas de coelho, cada pose ainda passou o significado simbólico que pretendia passar, isso se dá porque lemos o corpo como uma silhueta, em outras palavras, a posição dos membros, das mãos e da cabeça.



**MEDO**

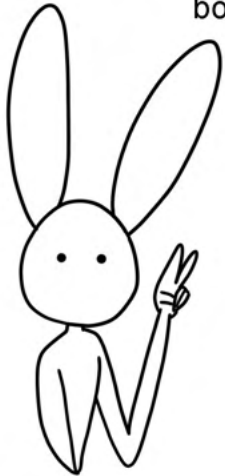
**TRAMANDO ALGO**

Independentemente do traço com que nossas personagens sejam representadas, ou se são híbridas ou não-humanóides, o gesto e a pose transmitirão seus significados.



McCloud (1990) diz que existem quatro problemáticas para serem resolvidas na representação da linguagem corporal: Os vários tipos de sinais corporais, estratégias para representá-los, a anatomia por baixo, e como aplicar a linguagem corporal de forma sequencial. Como “Desenhando Quadrinhos” (1990) é um livro teórico sobre quadrinhos, a última problemática não se aplica a este guia. A sequencialização não faz parte do concept art e nem todo concept art será para um quadrinho.

Já a anatomia em relação ao corpo é um passo fundamental da representação mimética figurativa e um instrumento necessário para o concept art, não só para o corpo, mas também para as expressões faciais. Mas é um tema complexo e longo, que não será abordado neste guia. O livro “Anatomia Artística” (2014) de Michael Lauricella e “Figure: Drawing Methods for Artists” (2017) de Peter Boerboom e Tim Proetel, são bons livros para quem quiser saber mais sobre desenho anatômico da figura humana.



Então, das quatro problemáticas, vamos dar foco em duas: Os sinais corporais e como representá-los!

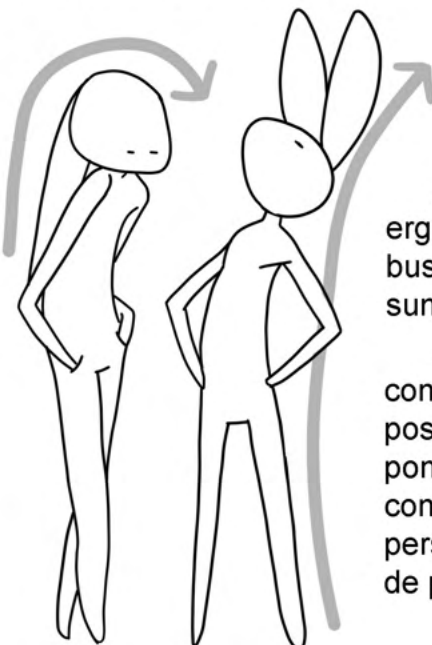
Falamos sobre os gestos e poses simbólicas, existem algumas relações entre as ações do nosso corpo e as mensagens que elas transmitem que são mais regularmente utilizadas e compreendidas. Essas relações mostram algo da nossa psique (vida interior), mas também como nos posicionamos em relação aos outros e o mundo (McCLOUD, 1990)

**ENTRE ELAS ESTÃO...**

**ELEVAÇÃO**

A relação entre emocional e postura se torna uma relação entre geometria e espaço. Na elevação, um ergue-se reto, o outro curva-se para baixo e para dentro, mas não se trata apenas de poder!

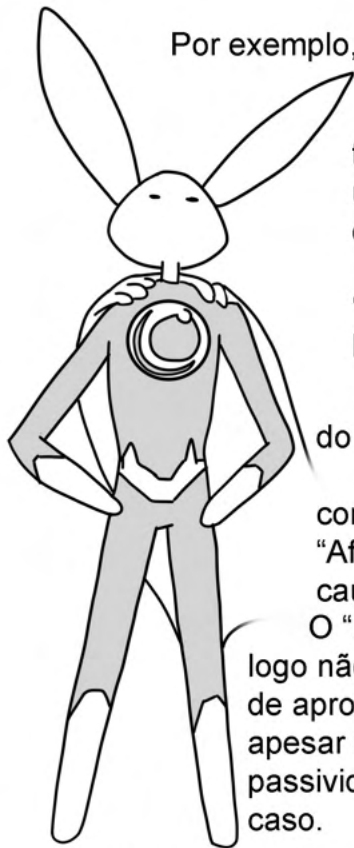
Lembra desses dois no início do assunto sobre linguagem corporal?



A autoconfiança do primeiro coelho está inscrita em como seu corpo ergue-se reto, e ao atingir seu máximo, parece se erguer um pouco mais, buscando elevação. Já o coelho tímido, curva-se para dentro como se quisesse sumir dentro de si.

A postura alta pode ser usada para mostrar as características orgulhosas, confiantes, corajosas e poderosas de uma personagem, e também de uma possível autoridade. É uma postura ideal para se utilizar em personagens com pontuação alta em “Consciente”, “Estável” e “Extrovertido”, dependendo da construção da sua personagem. Também pode ser uma postura usada para personagens “Não-Afáveis”, pela característica de autoconfiança e disposição de passar por cima de tudo e todos pelos seus objetivos.

Por exemplo, a postura alta é uma linguagem corporal frequentemente usada para heróis.



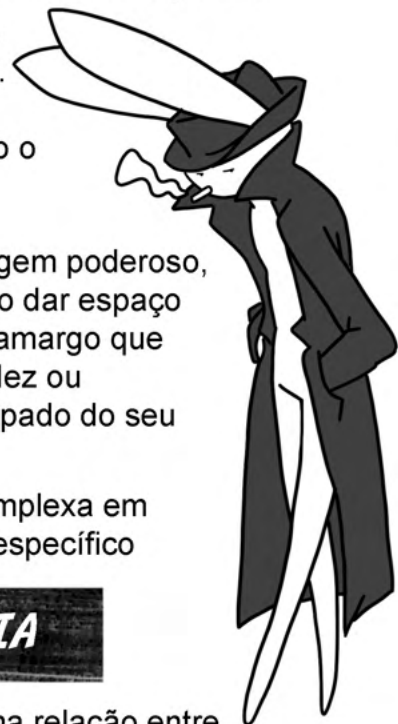
A postura encurvada pode ser utilizada para transpassar características tímidas, derrotadas, passivas e de vulnerabilidade. Esse tipo de postura pode ser utilizada em personagens com alta pontuação em “Afabilidade”, em “Neurótico” e em “Fechado para experiências”.

Dependendo da expressão facial, e adicionada com o próximo tópico que é a ‘Distância’, também pode ser usada para simbolizar a “Introversão”. É uma linguagem corporal muito usada para os detetives de novelas investigativas.

A utilização de gestual com os Cinco Grandes depende do artista e da construção e personalidade da personagem.

O “Inconsciente” pode ter uma postura alta para ter coragem de agir sem pensar e sem questionar, assim como o “Afável” pode ter uma postura ereta e ser convidativo por causa da sua segurança.

O “Introvertido” pode ser uma característica de um personagem poderoso, logo não ser curvado e sim com o queixo erguido, apesar de não dar espaço de aproximação. Ou como o exemplo dado, o clássico detetive amargo que apesar de curvado, em nada aproxima-se da “Afabilidade”, timidez ou passividade, podendo atropelar qualquer um para chegar ao culpado do seu caso.

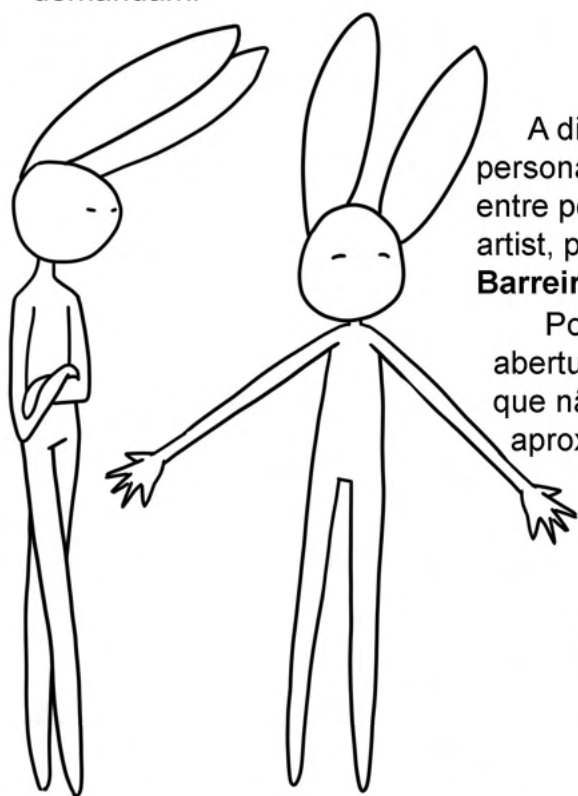


Cabe ao concept artist encaixar a personalidade de uma personagem complexa em esquemas de linguagem visual para passar o que aquelas personagens em específico demandam.

## DISTÂNCIA

A distância segundo McCloud (1990) é uma relação entre personagens dentro de uma cena, como já mencionado, interação entre personagens dentro da obra não é parte do trabalho do concept artist, porém existe uma faceta simbólica da distância que é relevante: **Barreira e Abertura.**

Por quê dizer ‘faceta simbólica’ e por quê ‘Distância’? Porque a abertura simboliza o ‘encurtamento da distância’, é a personagem que não põe barreiras, na verdade, deixa visualmente claro que a aproximação é bem-vinda, tanto fisicamente quanto na sua atenção.



Wow, sério? Me conta tudo!

Nosso coelho está relaxado e com os braços abertos, os joelhos afastados e olhando diretamente para quem ele gesticula, indicando que está dando sua atenção total e está aberto ao assunto e ao seu interlocutor. Esse relaxamento e o visível bem-estar, é o que transpassa a abertura simbólica da nossa personagem.

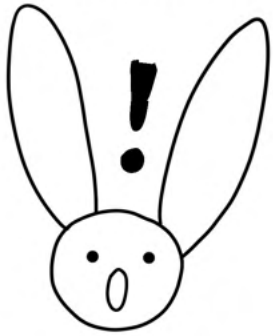
A linguagem corporal da abertura pode ser usada em personagens com alta pontuação em “Extrovertido”, “Aberto para Experiências”, “Afável” e “Estável”. Passando visualmente a abertura da personagem para outras personagens e experiências, seu conforto emocional com a situação em que se encontra, e a disposição para ouvir o outro e dar atenção a eles de forma aberta e interessada.



A barreira é um simbolismo para o 'aumento da distância' ou impedimento do 'encurtamento da distância'. Essa linguagem corporal é usada para personagens que põem barreiras simbólicas para evitar aproximação, deixando visualmente claro que não estão interessadas, desconfortáveis e que não querem aproximação, seja física ou emocional.

Os ombros do nosso coelho estão tensos, considerando que a interação dele é com o ponto de observação da imagem onde ele está representado (em outras palavras, você!), ele se vira para longe do olhar do observador, desvia o olhar e não só o rosto também, mas seu corpo inteiro. Os braços e as pernas estão cruzados e ele quase que se encolhe para longe, indicando que não tem interesse no que está acontecendo em torno dele ou em se abrir para o observador, talvez mostrando que é um personagem que revelará muito pouco de si para a história de uma só vez e menos ainda para outros personagens. A tensão, afastar-se do observador (ou interlocutor) e o desconforto são os indicativos das barreiras simbólicas do nosso coelho.

A linguagem corporal de barreiras pode ser usada em personagens com alta pontuação em "Fechado para Experiências", "Consciente", "Introvertido" e "Não-Afável".

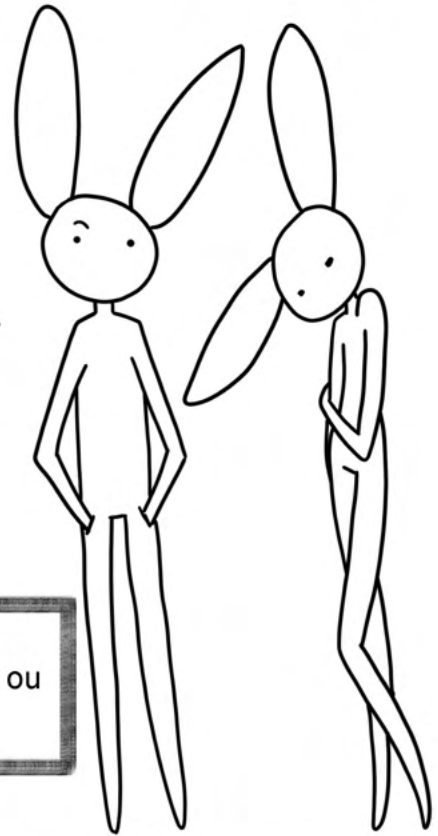


É importante lembrar que a 'distância' é mais utilizada em interações, mas o concept artist pode usar dessas ferramentas visuais para estabelecer um padrão de reações corporais da personagem que expressam sua inclinação para com os outros e o mundo.

## EQUILÍBRIO

A palavra que relaciona-se perfeitamente com esse elemento da linguagem corporal é a simetria. Existe uma tendência à assimetria quando sentimos insatisfação ou incômodo, mostramos essa sensação através do nosso corpo, ilustrando esse desequilíbrio (McCLOUD, 1990).

O equilíbrio é uma visualização de algo interno, esse coelho tem a base firme, a postura reta e simétrica, apesar de trazer uma barreira simbólica (os braços cruzados), ele não parece incomodado ou desconfortável. A postura simétrica passa estabilidade e autoconfiança, independentemente dos outros fatores.



Não se engane, a postura simétrica não precisa ser neutra ou positiva...

*"Uma postura simétrica transmite estabilidade e autoconfiança, pode passar uma mensagem hostil ou desafiadora, mas esta se volta apenas para o exterior. A auto-estima do emissor é sólida como uma rocha."*  
(McCLOUD, 1990, p.110)

A simetria é a ferramenta visual ideal para ser usada em personagens que não duvidam de si mesmos, são seguros, corajosos e possuem autoridade (ou pelo menos personagens que querem aparentar ser tudo isso). Pode ser utilizada para representar personagens "Estáveis" e "Conscientes". Ou ser usada como uma característica, por exemplo, em uma personagem que nunca demonstra fraqueza ou que é cheio de si.






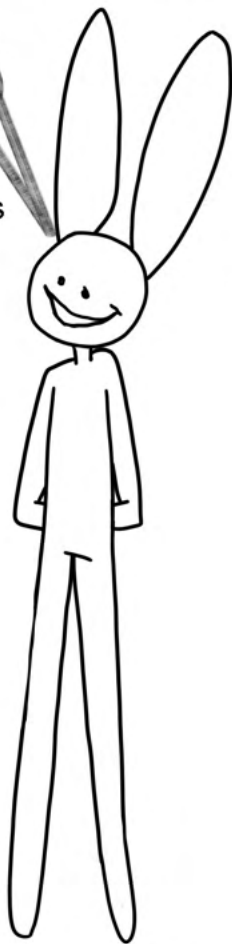
Já a assimetria nos passa a sensação de 'falta de firmeza' e desequilíbrio **interno**. Parte da emoção em desequilíbrio vira-se para a própria personagem. Por exemplo, a hostilidade da postura do coelho simétrico era virada para um outro, já neste coelho, pode ser ressentimento, ou mágoa, talvez desconforto...

Independentemente de qual, todos eles tem uma parte que é voltada para o próprio coelho, para um desequilíbrio interno.

Não necessariamente toda a assimetria será fraqueza, neuroticismo, ou desequilíbrio interno. A personagem pode estar apoiada em algo ou em meio à um movimento dinâmico, que será muitas vezes retratado com diagonais e assimétricas curvas fluidas (MATEO-MESTRE, 2010). A expressão corporal só denota desequilíbrio interno se o equilíbrio **geral** do corpo **não** for mantido e a cabeça **não** permanecer reta.



Algo mudou, hein? NÉ? HUH?! HEIN?!



Achei que você nunca ia chegar...

Pode-se brincar com essa linguagem ao combiná-la com outros símbolos visuais. A assimetria se somada com a expressão facial de confiança como o rosto erguido e contato visual direto pode sugerir que, sim, existe desequilíbrio interno, mas ele não está voltado para a própria personagem nesse momento e sim para quem a personagem observa. Quem sabe até passar a aceitação da personagem sobre suas próprias falhas.

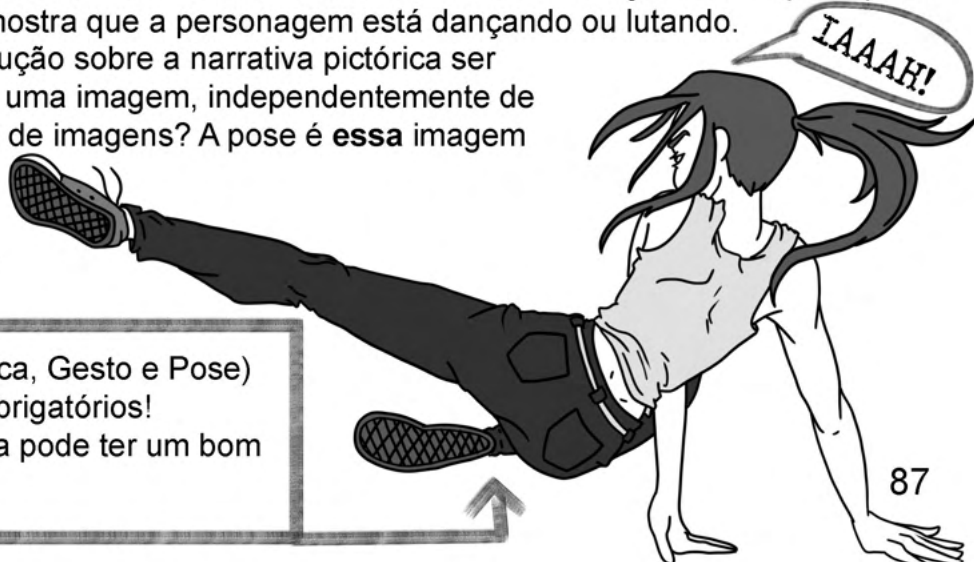
Já um personagem com uma pose simétrica, calma e cheia de confiança com um pouco de assimetria, pode causar incômodo, inquietação, e sensação de vulnerabilidade em relação ao personagem.

*"Um ponto se torna uma ideia que leva a um conceito, destes, uma figura é desenvolvida. Tente! Olhe! E tente de novo! Figuras não precisam ser anatomicamente corretas se as linhas de contorno são criativas e as linhas, e expressões, são vivas."*  
(BOERBOOM; PROETEL, 2017, p.7)

Nossos coelhos são prova dessa citação, apesar de humanóides, estão longe de ser anatomicamente corretos e ainda assim, passam as expressões e intenções desejadas.

Essa é a diferença entre o **gesto**, **pose** e a **figura anatômica**. A **figura anatômica** é meramente a reprodução mimética fiel do corpo humano. O **gesto** contém vida, combinando expressões faciais e corporais para trazer uma imagem já imbuída de significado simbólico como o micro-dicionário apresentado, ou de forma mais emblemática como a piscadela ou como representar a personagem dando um chutinho na poeira do chão pode representar descontentamento ou decepção! A **pose** é um momento congelado de uma sequência de movimentos relacionados a uma só ação! É ela que, apesar de ser uma representação parada, mostra que a personagem está dançando ou lutando.

Lembra quando falamos na introdução sobre a narrativa pictórica ser uma sequência de acontecimentos em uma imagem, independentemente de ser uma só imagem ou uma sequência de imagens? A pose é **essa** imagem única da qual podemos inferir acontecimentos que vieram antes e os que virão depois (EISNER, 1990).



Esses elementos (Figura Anatômica, Gesto e Pose) não são mutuamente exclusivos ou obrigatórios!

Uma figura anatomicamente correta pode ter um bom gestual em uma pose.

Assim como pode-se ter uma figura anatomicamente impossível parecer viva e real somente através do gesto e pose.



E também uma figura anatomicamente coerente, parecer dura e irreal em sua posição rígida e não gestual.

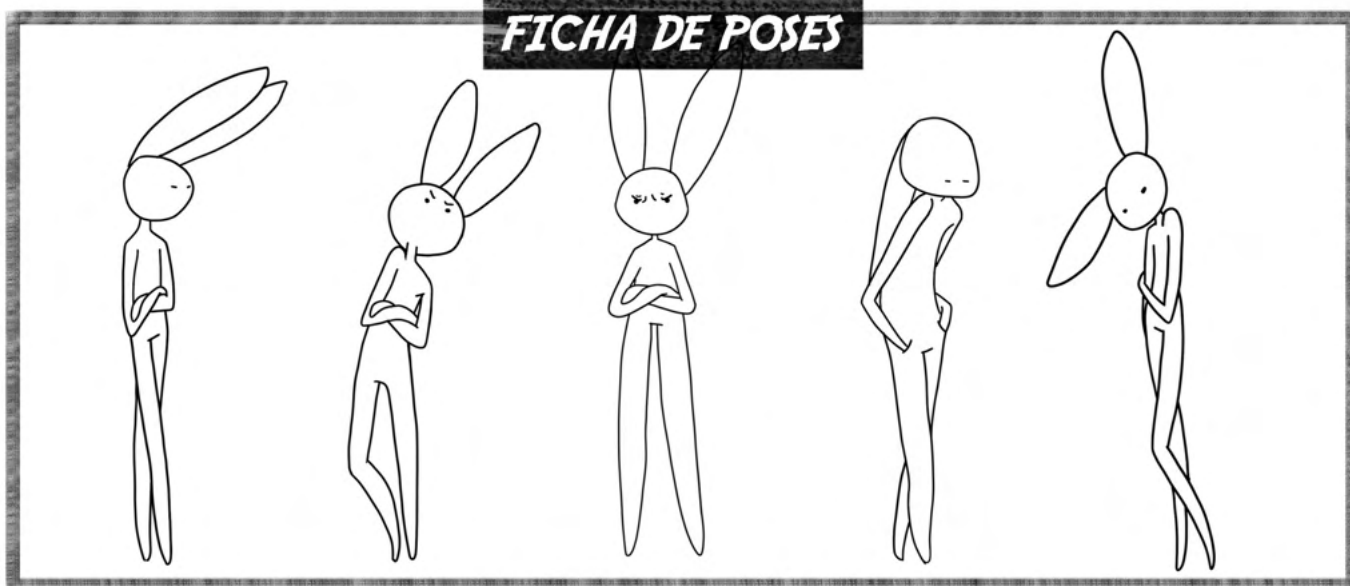
*“O modo como os leitores interpretarão tanto a linguagem corporal como a expressão facial dependerá muito do que eles já sabem sobre os seus personagens. Esses personagens talvez nem sempre mostrem todos os sentimentos na página, mas os leitores poderão inferir muita coisa sobre eles com base no que esses personagens sabem, no que fizeram e no que desejam. Ponha todas as suas habilidades narrativas em uso, tornando a **vida interior** de seus personagens clara e memorável e seus leitores se tornarão mais capazes de reconhecer tais qualidades em si mesmos.”*  
(McCLOUD, 2008, p.120)



Nessa citação, McCloud fala sobre os quadrinhos, mas ele aborda uma questão importante do concept art que será utilizada na **ficha de poses**. A ficha de poses, similar à ficha de expressões, é uma lista de reações comuns do seu personagem, um roteiro de como ele normalmente se move e se expressa com seu corpo, que servirá como inspiração e guia para os animadores, modeladores ou quadrinistas que darão vida à personagem no decorrer da obra.

A ficha de poses deve conter movimentações básicas da personagem e um gestual que seja simbólico de quem a personagem é, contando um pouco sobre ela através de como ela se move e a sua postura perante ao mundo e outras personagens.

### FICHA DE POSES

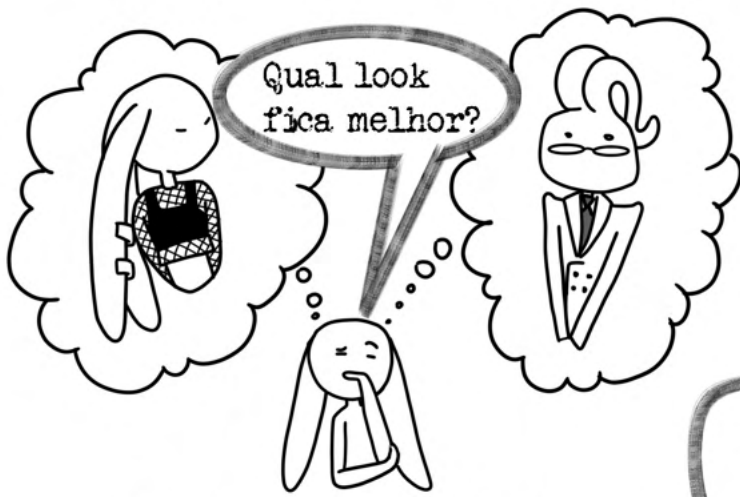


*“A comunicação humana, formal ou organizada, começou como comunicação visual. Então, não é surpreendente que o artista possa contar com uma larga recepção do público quando um gesto comum é pautado de forma a ser facilmente reconhecível. A habilidade (ou ciência, se preferir) está na seleção da pose ou gestual. [...] A pose selecionada deve passar nuances, poder abarcar o diálogo, dar impulso à história e entregar a mensagem.”*  
(EISNER, 1990, p.103. Tradução livre.)

Essa é uma máxima do quadrinho que também se aplica ao concept art, mesmo que de uma forma diferente. As poses escolhidas para a ficha de poses além de mostrar posições básicas e referenciais da personagem, também devem representar a personagem que está sendo construída. Elas precisam dizer sobre como essa personagem age, suas possíveis reações e a visualidade da sua postura em relação às coisas que acontecem em torno dela.

Quer essa personagem seja animada para uma animação ou videogame, ou quadrinizada, ou concebida para qualquer mídia utilizadora do concept art que não seja live action, será necessário o que McCloud (2008) chama de 'planta arquitetônica, com os movimentos da personagem que podem ser consultados quando estiverem trabalhando com sua imagem final dentro da obra.

Agora que falamos sobre a personagem se movimenta e se expressa... como vesti-la?



Alguns estereótipos foram tão utilizados que ficam simbolizados em emblemas de vestimenta e acessórios como o fedora, sobretudo, e um constante cigarro de um detetive, ou o tapa olho e bandana de um pirata, o chapéu de vaqueiro e camisa de flanela de um cowboy. Esses emblemas acabam por se tornar símbolos do papel narrativo que essa personagem ocupa dentro de um tema, dando espaço para elaborações de outras especificidades do tema e worldbuilding da obra.

A indumentária da personagem se relaciona intimamente com a história da obra, o tema, worldbuilding e no caso de alguns tipos de obra, em que época a história se passa. Algumas coisas, porém, serão utilizadas independentemente da época, worldbuilding, tema e história.

Assim como na construção da visualidade de uma personagem, a indumentária apoia-se em estereótipos, arquétipos, formas geométricas e papéis narrativos.

Sem que você saiba qualquer coisa específica sobre nós. Você já supôs o que cada um é só pelas roupas e acessórios, não é?



Como é o caso da primeira temporada de "Altered Carbon" (2018). O foco da série é em uma tecnologia distópica de transferência de consciência, apesar do protagonista não ser um *detetive*, ele ocupa o espaço de um e esse espaço é representado por cigarros (o *corpo* que o personagem habita nesta temporada tem vício em nicotina, *não o Takeshi*), whiskey e um sobretudo. Assim que o espaço de detetive que o personagem ocupa é assimilado, as outras temporadas deixaram de utilizar esses itens simbólicos e passaram a mostrar outros lados do protagonista.



(Imagem do personagem "Takeshi Kovacs", 1ª temporada de "Altered Carbon", 2018.)

Caso a obra exija que algumas coisas da personagem estejam claras na sua aparência para não tomar tempo da narrativa, mesmo que para serem retiradas com o decorrer da história, esses símbolos estereotipados são essenciais.

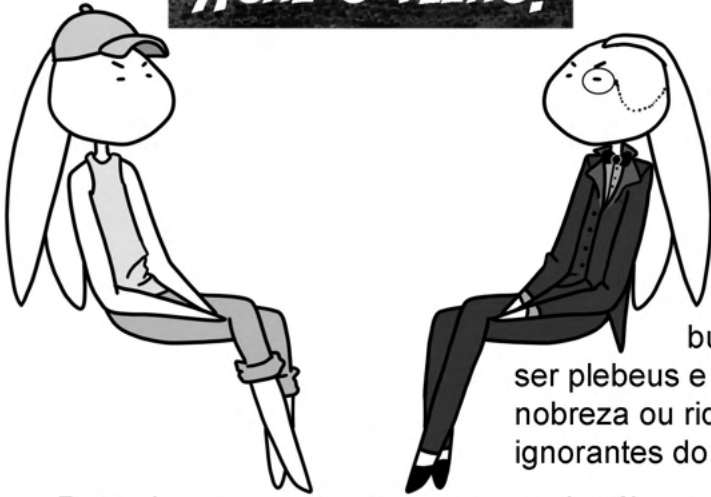
Por exemplo, pode-se assumir que esse coelho é um lutador ou um guerreiro de alguma forma, pode ser de um mundo distópico onde as lutas são feitas através de avatares na internet ou avatares biológicos, pode ser com espadas ou armas... apesar de não sabermos que *tipo* de guerreiro o coelho é, identificamos a personagem como 'guerreira' por causa das proteções e da maquiagem de guerra, que pode vir na forma de uma literal pintura de guerra ou muitos brincos e piercings, ou um penteado chamativo em específico.

Um simbolismo característico do orgulho de guerreiro e da accessorização distintiva de guerra, que separa um guerreiro dos demais, adequado ao tema e contexto da obra mas, que distingue aquela personagem.



Algumas questões de indumentária e estereótipo não são necessariamente ligadas a peças simbólicas de vestuário... mas um estilo.

## ACHE O VILÃO!



Muitas das histórias que consumimos hoje, e algumas noções que absorvemos inconscientemente, nasceram de construções arquetípicas de mitos e lendas que servem de base para nosso arsenal narrativo. Essas histórias medievais e pré-medievais eram feitas pelos plebeus para os plebeus, histórias contadas aos seus filhos e compartilhadas dentro da família.

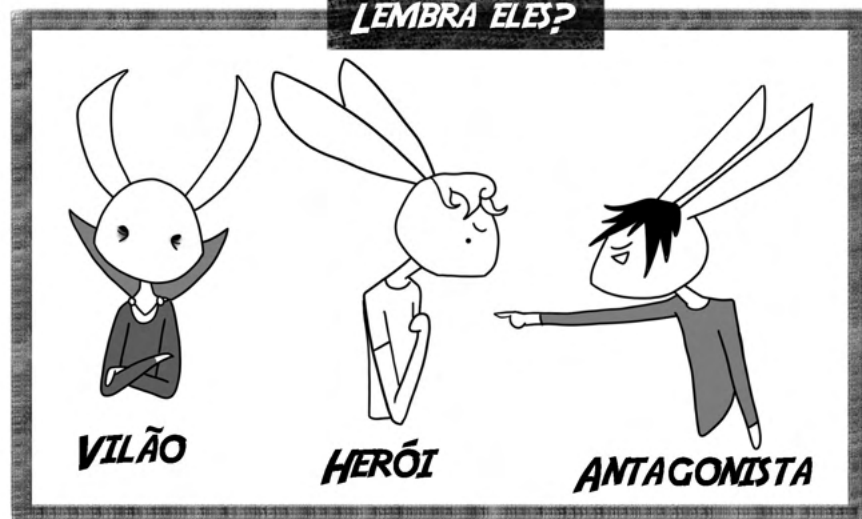
Assim, os heróis desses mitos e contos de fada, buscando identificação com seus ouvintes, costumavam ser plebeus e de origem pobre, que iriam encontrar seu lugar na nobreza ou riqueza no decorrer da história, ou eram heróis ignorantes do seu possível sangue azul.

Para alcançar contraste com esses heróis e também como um reflexo da vida dessas pessoas, os vilões e vilãs dessas histórias eram usualmente nobres, vaidosos e com acesso financeiro para indulgir essa vaidade através de joias e elaboradas vestes (pense no conto originário da Branca de Neve e da Bela Adormecida).

Por isso, até hoje, a relação entre a formalidade, riqueza e a vaidade ostentativa com o vilanismo fica no imaginário coletivo.



## LEMBRA ELES?



Os arquétipos e papéis narrativos, como antes mencionados na parte de construção de visualidade do personagem, vão dar dicas das cores que melhor podem expressar o papel que a personagem ocupa na obra.

Cores pastéis podem ser utilizadas para passar calma e juventude, assim como cores primárias, vibrantes e quentes podem ser utilizadas para os heróis (super ou não), cores escuras e frias para anti-heróis, antagonistas e vilões. Ou serem usadas como ponto de heterologia como foi exemplificado com o Batman, um herói de cores escuras...

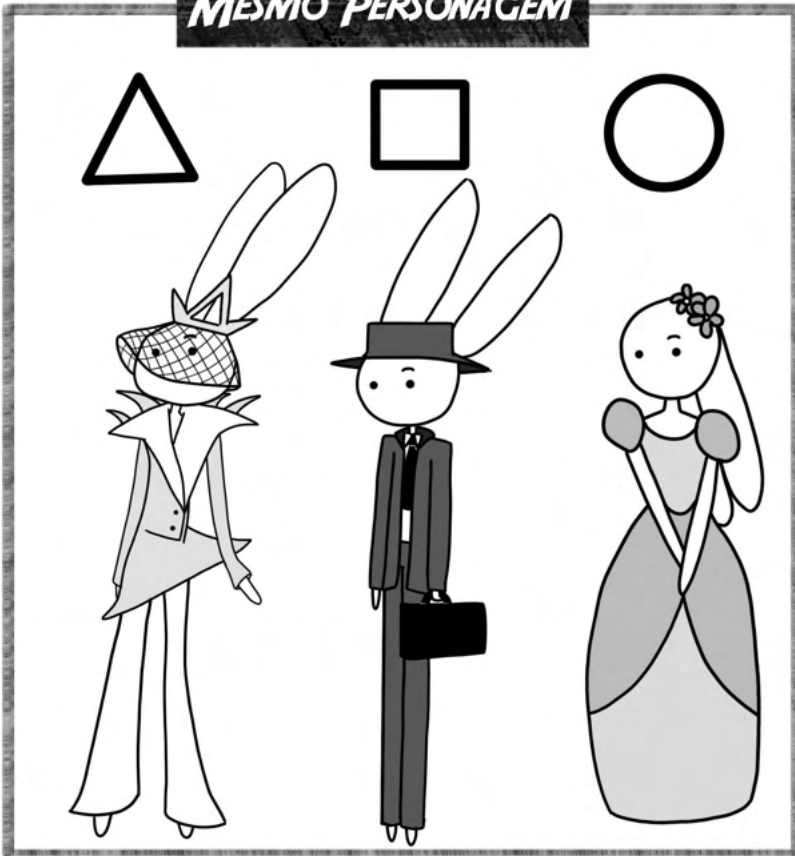
...ou quem sabe um 'vilão' de cores claras e vibrantes como o rival de "Pokémon Sword" (2017), 'Bede', que apesar de ocupar um papel de antagonismo, usa rosas e lilases pastéis (que remetem ao tipo de Pokémon utilizado pelo personagem, o tipo *fada*), o que representa a leviandade com que o personagem age e o tipo de pokémon que ele usa, e distingue-o, fazendo-o ser facilmente reconhecido quando aparece em jogo.

(Imagem de referência do personagem "Bede", "Pokémon Sword", 2017.)



Já as formas geométricas se aplicam à indumentária da mesma forma que se aplica nas personagens. Afinal, nos nossos exemplos de personagem, pode-se perceber que as formas geométricas predominantes eram igualmente aplicadas na indumentária como foi para Malévola (“Bela Adormecida”, 1959), Coringa (“Batman: The Animated Series”, 1992), Darth Vader (Star Wars: Guerra nas Estrelas, 1977), Vincenzo (“Atlantis: O Reino Perdido”, 2001)... As formas geométricas escolhidas para o seu personagem, estarão presentes no concept art geral da personagem, mas quando se fala de indumentária, essas formas serão aplicadas principalmente na silhueta.

**MEMO PERSONAGEM**



“Os mesmos princípios\* [Geometria\*] se aplicariam para uma personagem de corpo inteiro. Da mesma forma que um acessório na cabeça muda drasticamente sua silhueta para algo completamente diferente, personagens com a mesma estrutura corporal podem drasticamente mudar seu impacto visual ao vestir roupas diferentes. [...] Isso será usado para nossa vantagem, criando formas mais macias e suaves para personagens com personalidade mais macias e suaves.”

(MATEU-MESTRE, 2010, p.100. Tradução Livre.)

Assim como os elementos da construção de personagem, ao construir a indumentária pode-se misturar mais de um elemento e trabalhar com eles de acordo com o tema e contexto da sua história, criando combinações criativas e profundas. Pode-se deixar uma personagem triangular e vilanesca com um ar mais suave e convidativo ao vesti-lo em roupas leves com traços fluídos, arredondados e com cores leves

ou... →



Podemos transformar um personagem de silhueta predominantemente circular e convidativa, como Pinguim (“Batman: The Animated Series”, 1992), em uma figura hostil ao vesti-lo com cores escuras, dar à ele linhas de contorno dos olhos marcadas para pesar o olhar e vesti-lo com roupas formais e rígidas. Além do símbolo visual normalmente dado a figuras ricas e representantes do “capital à qualquer custo”, a Cartola. E o símbolo de inteligência dúbia, que é o Monóculo.



(Imagem de referência ao jogo “Monopoly”, 1935)



(Imagem referente ao personagem “Sir Reginald Hagreeves”, “Umbrella Academy: Apocalypse Suite”, 2008.)

É claro, a indumentária de uma personagem está tão a serviço do tema e do worldbuilding quanto da personagem. Voltamos ao tópico de homogeneidade estética abordada no capítulo de worldbuilding, a indumentária deve ser consistente com a história, tema e worldbuilding a não ser que seja um ponto narrativo a ser explorado.

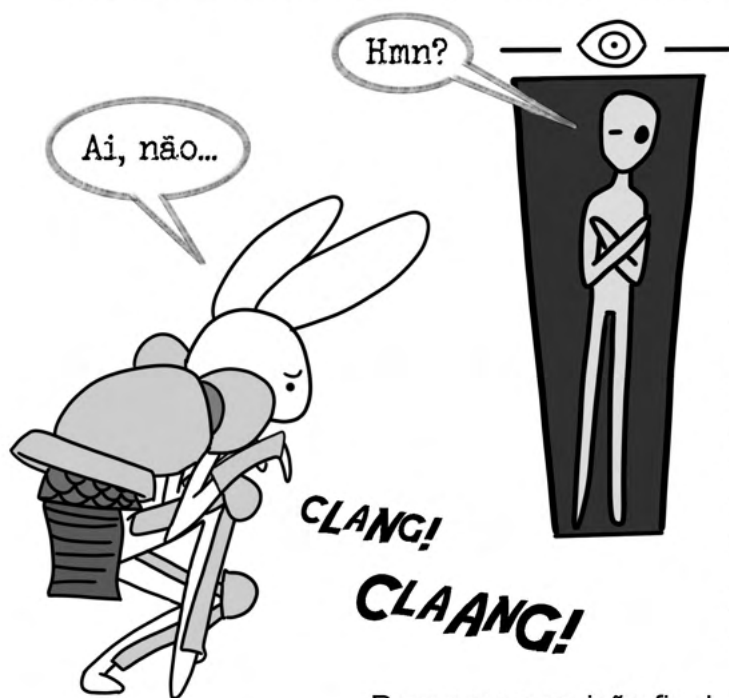


Em uma história que se passa na época medieval, não convém vestir a personagem com uma calça jeans e um colar de neons

A não ser que a personagem seja uma viajante no tempo. Se o tema visual escolhido for *cyberpunk*, por exemplo, vale adicionar neons e tecnologia na sua personagem para que esta não pareça vir de um outro mundo além do da narrativa da obra.

Essas decisões vão levar para a ficha de indumentária (*clothing sheet*). Ela é utilizada normalmente para quadrinhos, séries live action, animações e alguns videogames, já que o videogame tem algumas especificidades como construção personalizada de avatar e/ou troca de indumentárias durante o desenvolver do videogame que ficam à gosto do jogador.

Nesse caso, os games podem possuir mecânicas específicas como o jogo "Skyrim" ("The Elder Scrolls V: Skyrim", 2011), em que o jogo simula imersão do jogador ao dar propriedades de jogabilidade às armaduras e armas que acabam por fazer o jogador vestir seu personagem de acordo com a classe escolhida, mesmo que todas as opções estejam disponíveis. Afinal a *heavy armor* (armadura pesada) protege mais que a *light armor* (armadura leve), mas faz mais barulho, levando um jogador que está montando uma árvore de atributos de assassino ou ladino, acabar por usar a *light armor* como um assassino que vive dentro daquele mundo realmente faria.



Porém, as obras que necessitam de uma ficha de indumentária, precisam da roupa principal em vários ângulos com especificações de detalhes, se tiver algum.

Apesar de muitas obras se manterem com um visual fixo para os personagens, outras como filmes e séries live action, possuem variação de indumentária. Nos dois casos a ficha de indumentária terá possíveis roupas para a personagem, determinando um estilo geral dela que possa ser consultado. Seja pela equipe de figurinos (filmes e séries live action) ou pelos artistas (no caso de obras pictóricas ou semi-pictóricas) caso a história tenha cenas em que outros tipos de vestimenta além da principal precisem ser representados.

Para nossa revisão final, vamos voltar para Caim!

"Assim que houver decidido o design básico do seu personagem, você pode querer fixá-lo em uma '**ficha modelo**'. Trata-se de uma série de desenhos de seu personagem em vários ângulos – uma espécie de **planta arquitetônica** que você pode consultar quando estiver desenhando. Uma boa ficha modelo geralmente incluirá tanto a figura inteira como **close-ups faciais**. [...] Além de notas sobre como o corpo é construído tanto sob as roupas como sob a pele, detalhes dos trajes se houver algum, ou dos diferentes estilos de roupas que seu personagem gosta de usar." (McCLOUD, 2008, p.74-75)

A ficha modelo, como diz a citação de McCloud, terá as bases da construção física da personagem e do seu rosto em vários ângulos, além de um agrupamento das fichas que foram desenvolvidas durante o capítulo: Expressão Facial, Poses e Indumentária.

Como o rosto neutro e o corpo base de Caim foram mostrados na construção de personagem, o exemplo desse capítulo vai focar na ficha de expressão facial, ficha de poses e na ficha de indumentária!

# FICHA DE EXPRESSÕES

Apesar de termos decidido a vida interior, anterior, papel narrativo e arquétipo de Caim, não existem regras pautadas de como transpor essas características para expressões faciais.

Então, a escolha narrativa para Caim será que ele não gosta de demonstrar o que sente, mas não consegue esconder completamente por causa das suas ondas emotivas provindas do **Neuroticismo**. Transpor esse conjunto narrativo para imagem fica à gosto do artista!

**RAIVA**



**SURPRESA**



**TRISTEZA**



**NOJO**



**ALEGRIA**



**MEDO**



Pelo teor de referencial da Ficha de Expressões, linhas do desenho que deveriam ser cobertas pela gola foram deixadas em transparência por motivos de referência. Mas qual foram os critérios para cada expressão?

Por causa das características **afáveis** de Caim, escolhi que algumas expressões apresentem vulnerabilidade. As expressões de medo e de tristeza de Caim vieram como a soma das expressões primárias de cada com a primária "surpresa", já que houve a delimitação de que Caim prefere não expressar o que sente, supus que para essas duas emoções específicas estarem visíveis no rosto dele, elas teriam pego-o desprevenido. Já a alegria e a raiva foram suavizadas, ainda são presentes e claras, mas eufemizadas, o personagem as expressa de uma forma que se parece mais com irritação e bom-humor do que as emoções puras que ele está sentindo.

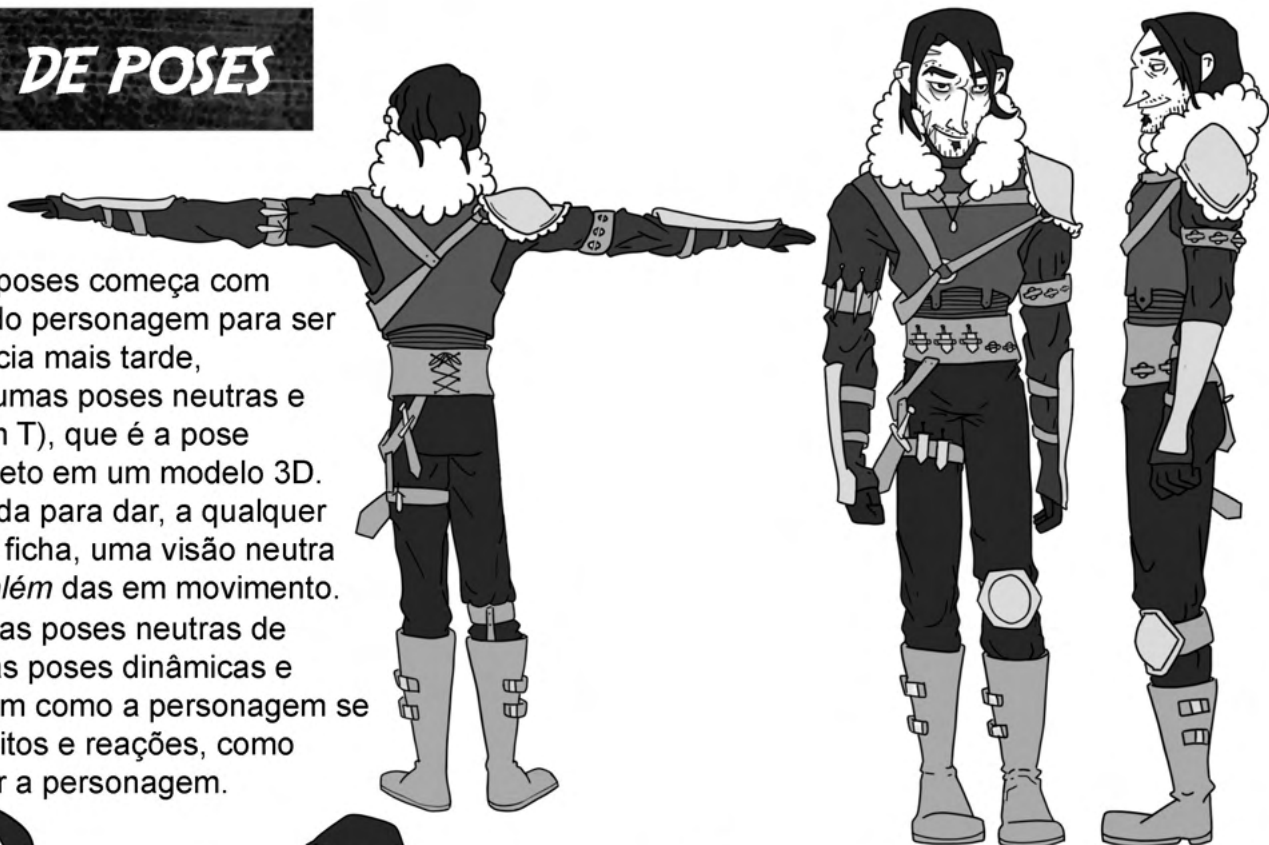


Para uma ficha de expressões, o ideal é que se mostre mais do que apenas as básicas, mas também algumas das suas somas e extremos, e também peculiaridades ou expressões que sejam mais recorrentes da personagem!

# FICHA DE POSES

Já a ficha de poses começa com uma visão geral do personagem para ser usada de referência mais tarde, normalmente algumas poses neutras e T-poses (pose em T), que é a pose padrão do esqueleto em um modelo 3D. A T-pose é utilizada para dar, a qualquer um que acesse a ficha, uma visão neutra do personagem *além* das em movimento.

Após mostrar as poses neutras de referência vêm as poses dinâmicas e gestos, que digam como a personagem se move, seus trejeitos e reações, como melhor for refletir a personagem.



Um pequeno lembrete de quais de quais foram os pontos básicos usados na construção de Caim para melhor entender as escolhas de pose: *Guardião do Limiar, Metamorfo, Neurótico - Estável, Afável - Não afável.*

A primeira pose foi escolhida para passar um ar conciliador para Caim, mesmo que dúbio, abordando a desconfiança que o metamorfo causa, mas ainda afável e disposto a ceder ou apaziguar.

A segunda pose remete às características não afáveis de Caim, ele apresenta barreiras simbólicas (os braços e canelas cruzados, o rosto virando-se para longe) e a expressão de julgamento refere-se ao desafio natural que o guardião do limiar representa.

A terceira pose foi pensada para passar as características neuróticas de Caim, a tendência de ter crises emocionais e tentar achar vazão para essas crises. Nessa pose o olhar de Caim se afasta do observador como outra barreira simbólica, dando a entender que ou ele sente vergonha da situação ou que preferia que fosse privada (ou talvez que não aconteceria se alguém estivesse por perto).

A terceira pose indica que, apesar da ficha de expressões mostrar o medo dele como discreto, ele também pode reagir extremamente. É uma característica que remete à flutuação dele entre neurótico e estável, mostrando que esse personagem pode ter reações vulneráveis e abertas ao medo, e também pode se fechar, disfarçando-as.

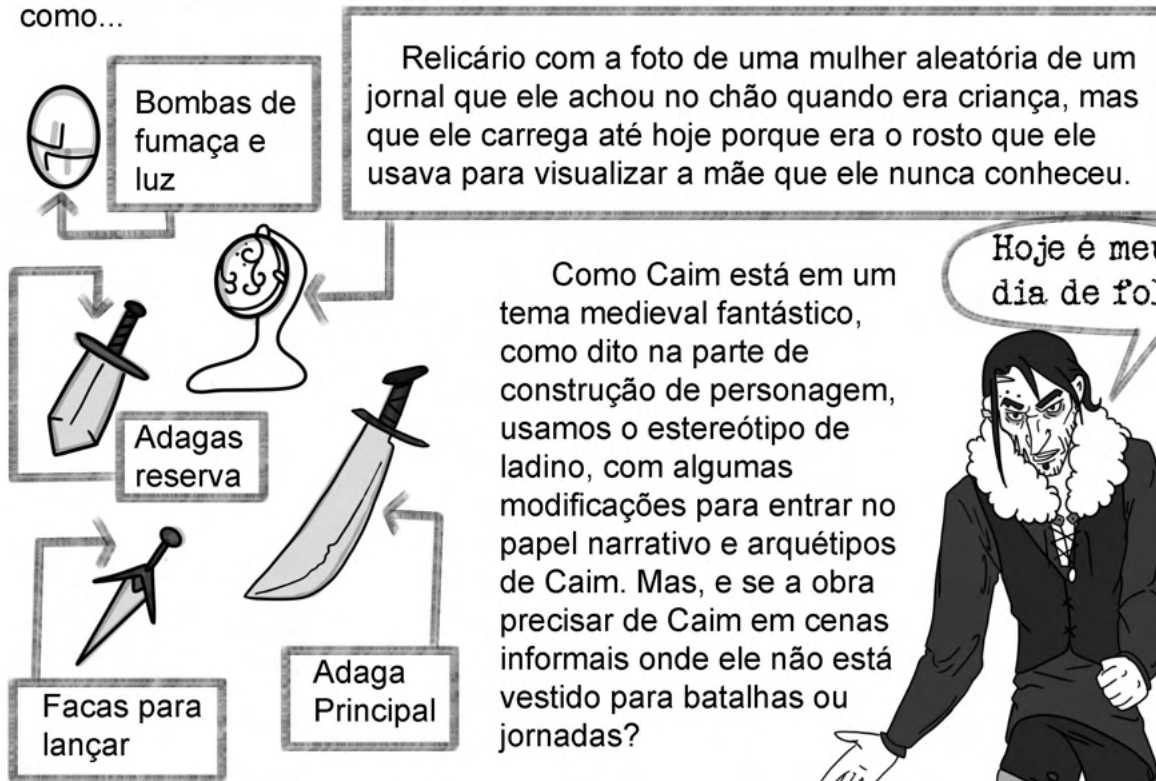




As fichas de pose normalmente têm muito mais representações, não só simbólicas da personagem, como também práticas! Mostrando como essa personagem é quando pula, quando corre e se estica, ou usando seus equipamentos.

## FICHA DE INDUMENTÁRIA

Na ficha de indumentária de Caim, convém mostrar os detalhes das armas que ele carrega e o que cada uma é, entre outros como...




Como Caim está em um tema medieval fantástico, como dito na parte de construção de personagem, usamos o estereótipo de ladino, com algumas modificações para entrar no papel narrativo e arquétipos de Caim. Mas, e se a obra precisar de Caim em cenas informais onde ele não está vestido para batalhas ou jornadas?

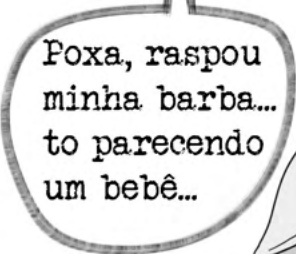


Tem que se manter em mente que o worldbuilding e o tema escolhidos são medievais fantásticos. Mesmo que o "fantástico" dê mais maleabilidade para a escolha de indumentária (como por exemplo as pantufas de coelho), para ainda ser reconhecido como medieval, escolhi por manter peças chave como a camisa de linho larga com cadarços e a calça de pano.

Claro, esses limites de até onde pode-se ser imaginativo com a indumentária, ou em alguns casos, quanto o artista vai ter que pesquisar para produzir uma indumentária historicamente correta, depende da obra. Algumas, muito frequente em séries e filmes live-action, vão necessitar de um estudo profundo sobre a sociedade e a época retratada para se ter concept arts de cenário e vestimenta o mais historicamente corretos o possível.



Porquê EU que tenho que ir disfarçado? Ninguém vai cair nessa!



Foxa, raspou minha barba... to parecendo um bebê...

*“Caso as aventuras da sua personagem leve-as(os) a trocar de roupas no decorrer da história, então, mais do que nunca nós precisamos ter certeza de que tem algo na silhueta, forma, ou características da figura que se destaquem o suficiente para que nenhuma confusão exista sobre quem ela (ou ele) é. Pode ser um penteado ou forma da cabeça especiais, ou um estilo de penteado peculiar, brincos enormes, uma tatuagem distintiva ou qualquer outro acessório único.”*


(MATEU-MESTRE, 2010, p.110. Tradução Livre.)

A distinção que comentamos no capítulo de personagem é extremamente importante no caso de troca de indumentária para que não haja confusão de que ainda é o mesmo personagem independentemente da vestimenta. No caso de Caim, a postura o delata, além da tatuagem, nariz e relicário, distintamente presentes em cada roupa diferente apresentada.

Também é importante lembrar que as formas geométricas nas roupas podem ser uma ótima maneira de mostrar uma mudança de status ou mudança profunda na personalidade do personagem...

...um exemplo que pode ser dado é pelo arquétipo de guardião do limiar de Caim, comparando o que mudou de quando ele trabalhava para o vilão para depois quando ele se alia ao herói!

Apesar do Caim ainda usar cores escuras, o tom geral da vestimenta é mais escuro quando ele ainda está aliado com o vilão, a silhueta dele é mais pontuda e hostil. As formas são suavizadas e arredondadas quando ele muda de lado, mesmo que a geometria do corpo do personagem continue em triângulos e quadrados, os triângulos não são mais exaltados pela vestimenta. É um indicativo visual para que o observador/leitor entenda que houve uma passagem, uma modificação na vida do personagem e assim, exigimos deles uma modificação da forma com que esse personagem é visto!



EU ESTOU VIVO!!

A ficha modelo aprofunda a personagem, dá vida ao que antes era apenas um concept art básico, após os concept arts de expressão, pose e indumentária, a personagem começa a ganhar vida, brilho e a falar por si só.

Cada decisão tomada torna a personagem mais esférica, aberta a improvisos e vida própria, permite intimidade do observador/leitor com ela, parecendo-se cada vez mais com alguém vivo para o autor autoral, ou para a equipe que vai trabalhar com o concept art que foi produzido!



# CONCLUSÃO

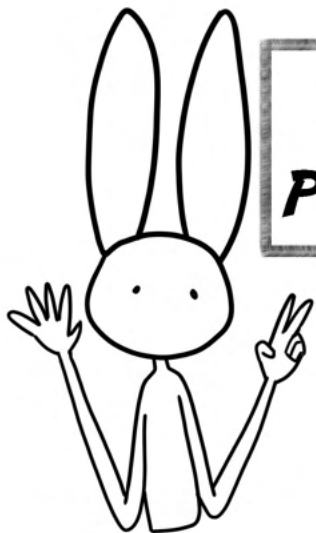
## TERCEIRO ATO, A RECOMPENSA E O CAMINHO DE VOLTA



Entendemos que o concept art não anda sozinho, ele se envolve profundamente com a história e seus aspectos, ele é parte fundamental da narrativa em obras pictóricas e semi-pictóricas, sendo assim, a arte de um conceito.

No decorrer do guia os passos diluíram-se em explicações e teorias, então, cabe finalizar com uma listagem simples de cada passo.

Os tópicos que mais dependem de outras decisões da obra em geral para o autor autoral, e no caso de empresas, estúdios e editoras, são os que dependem de outras equipes, são eles:



**7**  
**PASSOS!**

**1 - TEMA**  
**2 - WORLDBUILDING**  
**3 - TRAÇO**  
**4 - PÚBLICO-ALVO**

E os tópicos que relacionam-se com a história já formada da obra, considerando o que o autor autoral (ou a equipe de roteiristas) decidiram sobre a **vida anterior**, **vida interior** e **papéis narrativos** para a produção do concept art de uma só personagem, são eles:

**5 - VISUALIDADE EVOCADA POR ARQUÉTIPOS NARRATIVOS**  
**6 - FORMAS GEOMÉTRICAS**  
**7 - ESTEREÓTIPOS**



Com esses passos temos a base da personagem, agora vêm as...

Foram abordados três tipos de ficha mais importantes para se botar na ficha modelo de um concept art!

**A Ficha de Expressões:** Deve conter close ups de vários ângulos do rosto da personagem, frente, lado, três quartos em ângulos para cima e para baixo. Também deve mostrar expressões básicas e também as mais recorrentes e comuns à personagem.

**A Ficha de Poses:** Deve conter detalhes de como a personagem é esboçada sob as roupas e a pele, e uma visão geral da personagem em poses neutras referenciais em T-pose, de frente e de costas. A ficha de poses deve mostrar a linguagem corporal típica da personagem e também poses práticas como a personagem correndo, pulando e se necessário, usando seus utensílios e lutando.

**A Ficha de Indumentária:** Se a personagem tiver utensílios, devem ser detalhados nesta ficha. Deve-se mostrar a roupa principal em vários ângulos e também outras possíveis roupas da personagem, estabelecendo um estilo.



O concept art está presente no nosso dia-a-dia constantemente, nas séries, animes, animações e filmes que assistimos, nos quadrinhos que lemos, nos parques de diversões que visitamos e nos videogames que jogamos, não só nas personagens, mas nos ambientes e objetos, em todos os cantos e recantos dessas obras. O objetivo desse guia foi auxiliar futuros concept artists nas suas produções e trazer uma luz simples para essa ferramenta tão presente e, ao mesmo tempo, tão pouco conhecida fora do meio profissional.

## Referências



ADAMS, Ernest. Fundamentals of Game Design. Segunda edição. Estados Unidos: New Riders, 2010.

AGUILERA, Yanet; CABRAL, Luis Fernando Beloto. Imagem, Retórica e História da Arte em Pinóquio, de Walt Disney Pictures. Versão On-line, Disponível em: < [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0797-36912018000200068&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0797-36912018000200068&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt) > Universidade de São Paulo, Guarulhos, Brasil. Dixit, no.29 Montevideo dic. 2018. Acesso: 02/03/2021

ARTIFICIAL. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/artificial/>>. Acesso em: 10/02/2021.

BAKHTIN, Mikhail. BEZERRA, Paulo. Os Gêneros do Discurso. Primeira Edição. São Paulo: Editora 34, 2016.

BARTHES, Roland. A Aventura Semiológica. Tradução: Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BOERBOOM, Peter; PROETEL, Tim. Figure, Drawing Methods for Artists. Tradução, Quarto Publishing Group USA Inc. USA, Beverly: 2017.

CARDOSO, Eveline Coelho; XAVIER, Glacy Kelli Reis da S. Uma Flor Nasceu no Rio! Papéis dos actantes na encenação Narrativa em charges sobre Marielle Franco. Revista X, V.15, N° 2, P.222-242. Universidade Federal do Paraná, Departamento de Letras Estrangeiras Modernas. Paraná: Revista X, 2020

DE SENNA, Marcelus Gaio Silveira. Concept Art: Design e Narrativa em Animação. 172 p. Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

ECO, Umberto. Seis passeios pelos bosques da ficção, 1932. Décima edição. Tradução, Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISNER, Will. Narrativas Gráficas de Will Eisner, 1° Edição. Ilustrado pelo autor; Tradução, Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. Comics & Sequential Art, Expanded Edition. Ilustrado pelo autor. Florida: POOR-HOUSE PRESS, 1990.

EKMAN, Paul; FRIESEN, Wallace V. Unmasking The Face: A guide to recognizing emotions from facial expressions. Cambridge, MA: Malor Books, 2003.

Entertainment Software Association. Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, 2009. Acesso em: < [www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2009.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf) > (Acesso: 04/03/2021)

Entertainment Software Association. Diversity in the Video Game Industry, 2018. Acesso em: <<https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/03/EFGamesandDiversity.pdf> > (Acesso: 04/03/2021).

FIORIN, José Luiz. Introdução à Lingüística. Volumes 1 e 2. Contexto, 2002.

FORSTER, Edward Morgan. Aspects of the Novel, Electronic Version. New York: RosettaBooks LLC, 2002.

GOMBRICH, Ernest H. A História da Arte, 1950. 16° Edição. Tradução, Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 1993.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. O Dicionário de Semiótica. Tradução, Tradução de Alceu Dias Lima, Diana Luz Pessoa de Barros, Eduardo Peñuela Cañizal, Edward Lopes, Ignacio Assis da Silva, Maria José Castagnetti, Tiekō Yamaguchi. São Paulo: Editora Cultrix, 2008.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. Handbook of Narrative Analysis (2001), Second Edition. Nebraska: Board of Regents of the University of Nebraska, 2019.

JUNG, Carl Gustav. Os arquétipos e o inconsciente coletivo, 2° Edição. Tradução, Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KOE, Taime. Rounded or Sharp-Corner Buttons?: Trivial design decisions that actually matter. Revista de Publicação online. UX Planet, 22/07/2018. Acessível em: < <https://uxplanet.org/rounded-or-sharp-corner-buttons-def3977ed7c4> > Acesso em: 17/03/2021

KÖHLER, Wolfgang. Gestalt Psychology: An Introduction to New Concepts in Modern Psychology (1947). New York: Liveright, 1992.

LOPES, Leonardo Baptista. Personagens e Estereótipos: Estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos. Universidade do Vale do Itajaí; Pós-Graduação em Propaganda e Marketing. Rio de Janeiro: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, 2009.

LUSTOSA, Elias. Arte e sucesso na televisão. Brasília: Editora UnB, 2002.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink: Drawing and Composition For Visual Storytellers. Ilustrado pelo próprio autor. Califórnia: Design Studio Press, 2010.

MILLER, Carolyn Handler. The Seven Kisses of Death, of Children's Interactive media. Dust or Magic. 27 slides. Slide show, 09/11/2010. Disponível em: < <https://cupdf.com/document/7-kisses-of-death.html> > Acesso em: 05/03/2021

NARRATIVA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/narrativa/> >. Acesso em: 24/02/2021

McCLOUD, Scott. Desenhando Quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels (2006). Ilustrado pelo autor. Tradução, Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. Ilustração pelo autor. Tradução, Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. Letras da versão em Português: Gisele Emann Tavares. Produção e Adaptação da versão em português: ART & COMICS. São Paulo: Makron Books, 1995.

PELICAN, Kira-Anne. How to create compelling characters. Edição, Christian Jarrett. Jornal Online, Psyche: 10/02/2021. Acessível em: < <https://psyche.co/guides/how-to-create-and-interpret-characters-in-fiction-and-film> >. Acessado em: 18/03/2021

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. Regimes Representativos da Modernidade. Léngua & meia: Revista de literatura e diversidade cultural. Feira de Santana: UEFS, nº 1, 2002, p. 20-34.

SILVA, Izabella Brito; NAKANO, Tatiana de Cássia. Modelo dos cinco grandes fatores da personalidade: Análise de Pesquisas. Avaliação Psicológica, Volume 10, Número 1 – Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2011.

SMADJA-PEIFFER, Nathan<sup>1</sup>; <sup>2</sup>COHEN, Laurent. NeuroImage (2019), Volume 186, páginas 679-689. The cerebral bases of the Bouba-Kiki Effect. <sup>1</sup> Institut du Cerveau et de la Moelle épinière; Sorbonne Université : Paris, France. <sup>2</sup> Département de Neurologie, Hôpital de la Pitié Salpêtrière : Paris, France. 2018.

RAY, Sheri Graner. Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market; Advances in Computer Graphics and Game Development Series. Rockland: Charles River Media, Inc. 2003.

TRAMA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/trama/>>. Acesso em: 24/02/2021

VIEIRA, Vinicius Carlos. Arquétipos e Jornada do Herói: Uma viagem através de arquétipos e a Jornada do Herói, de Platão à Vogler. 6 Slides. Slide Show, 03/10/2015. Disponível em: < <https://www.slideshare.net/ViniciusCarlosVieira/arqutipos-e-jornada-do-heri-53492168/6> > Acesso em: 18/03/2021

VÖGLER, Christopher. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers; 2ª Edição. Califórnia: Michael Wiese Productions, 1998.

## Relação de Obras em ordem de menção

“Game of Thrones” (1996), George R. R. Martin; Editora: Bantam Spectra, p.5

“Dança da Morte” (1978), Stephen King; Editora: Doubleday, p.5

“Mass Effect” (2007-2017); Desenvolvedora: BioWare; Firemonkeys Studios. Publicadora: Xbox Game Studios; Electronic Arts, p.5

“The Elder Scrolls V: Skyrim” (2011), Desenvolvedora e publicadora: Bethesda Studios, p.5; p.92

“Dragon Age” (2009), Desenvolvedora: Bioware; Publicadora: Electronic Arts, p.5

“Gon” (1991), Masashi Tanaka; Editora: Kodansha, p.12

“Snowpiercer” (2020), Josh Friedman e Graeme Manson; Emissora: TNT, p.22

“Matrix” (1999), Lilly Wachowski e Lana Wachowski; Distribuição: Warner Bros., p.22

Mad Max (1979), George Miller; Distribuição: Village Roadshow Pictures, p.22

Bojack Horseman (2014), Raphael Bob-Waksberg; Distribuidora: Netflix, p.24; p.52; p.54; p.68

The Illusion of Life (1981), Ollie Johnston e Frank Thomas; Desenvolvedora: Disney, p. 26

"Alice, Madness Returns" (2011), American McGee; Desenvolvedora: Spicy Horse; Publicadora: Electronic Arts, p.26; p.35

"Little Nightmares" (2017), Desenvolvedora: Tarsier Studios; Publicadora: Bandai Namco Entertainment, p.26

"The Walking Dead: TellTale Games" (2012), Desenvolvedora e Produtora: TellTale Games e Skybound Games, p.26

"Nimona" (2015), Noelle Stevenson; Editora: Editora Intrínseca, p.26

"Hellboy" (1993), Mike Mignola, Editora: Dark Horse Comics p.26

"Animatrix" (2003), Lilly e Lana Wachowski, Andy Jones, Mahiro Maeda, Shinichiro Watanabe, Yoshiaki Kawajuri, Takeshi Koike Koji Morimoto e Peter chung; Distribuidora: Warner Bros., p.26

"Noiva Cadáver" (2005), Tim Burton e Mike Johnson; Distribuição: Warner Bros., p.26

"Invasor Zim" (2001), Jhonen Vasquez; Distribuidora: ViacomCBS Domestic Media Networks, p.26

"Tomb Raider" (1996), Desenvolvedora: Core Design; Publicadora: Eidos Interactive, p.33

"Tomb Raider" (2013), Desenvolvedora: Crystal Dynamics; Publicadora: Square Enix, p.33

"The Last of Us: Part II" (2020), Desenvolvedora: Naughty Dog; Publicadora: Sony Interactive Entertainment, p.33

"Life is Strange" (2015), Desenvolvedora: Dontnod Entertainment e Black Wing Foundation; Publicadora: Square Enix e Feral Interactive, p.33

"Orange is The New Black" (2013), Jenji Kohan; Produção: Tilted Productions; Distribuidora: Lionsgate Television p.33

"Outlander" (2014), Ronald D. Moore; Distribuidora: Sony Pictures Television, p.33

"How to Get Away with Murder" (2014), Peter Nowalk; Destribuidora: Disney-ABC Domestic Television, p.33

"Disenchantment" (2018), Matt Groening; Produtora: The ULULU Company e ROugh Draft Studios; Distribuidora: Netflix, p.33

"Hora de Aventura" (2010), Pendleton Ward; Produtora: Frederator Studios e Cartoon Network Studios; Distribuidora: Warner Bros., WarnerMedia Entertainment, p.35; p.39

"The Witcher 3: The Wild Hunt" (2015), Konrad Tomaszkiewicz, Matusz Kanik e Sebastian Stępień; Desenvolvedora: CD Projekt RED; Produtora: CD Projekt, p.37; p.38

"Supernatural" (2006), Eric Kripke; Produtoras: Kripke Enterprises, Wonderland Sound and Vision, Warner Bros. Television; Distribuidora: Warner Bros., p.37



“Game of Thrones” (2011), David Benioff e D. B. Weiss; Produtora: HBO Entertainment; Distribuidora: Warner Bros. Television, p.38

“Peppa Pig” (2004), Neville Astley e Mark Baker; Produtora: Astley Baker Davies Ltd; Distribuidora: Contender Entertainment Group e Entertainment One, p.39

“Meninas Super-Poderosas” (2002), Craig McCracken; Produtora: Hanna-Barbera Cartoons e Cartoon Network Studios; Distribuidora: Warner Bros. Television, p.40

“Winx” (2004), Iginio Straffi; Produtora: Rainbow (ViacomCBS), RAI e Nickelodeon; Distribuidora: Rainbow (ViacomCBS), p.40

“Ben 10” (2005), Man of Action; Produtora: Cartoon Network Studios; Distribuidora: Warner Bros. Television, p.40

“Megas XLR” (2004), Jody Schaeffer; Produtora: Cartoon Network Studios; Distribuidora: Warner Bros. Television, p.40

“Pokemon”, (1997), Kunihiko Yuyama; Produtora: OLM, Inc.; Distribuidora: TXN (TV Tokyo), p.46

“Up - Altas Aventuras”, (2009), Pete Docter; Produtoras: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios; Distribuidora: Walt Disney Studios e Motion Pictures, p.46

“A Bela Adormecida”, (1959), Clyde Geronimi e Eric Larson; Produtora: Walt Disney Productions; Distribuidora: Buena Vista Distribution, p.46; p.49; p.91

“O Rei Leão”, (1994), Roger Allers e Rob Minkoff; Produtora: Walt Disney Pictures e Walt Disney Animation; Distribuidora: Buena Vista Pictures, p.46

“Justice League”, (2001), Bruce Timm; Produtora: Warner Bros. Animation e DC Comics; Distribuidora: Warner Bros. Television, p.46

“Divertida Mente”, (2015), Pete Docter; Produtora: Walt Disney Studios e Pixar Animation Studios; Distribuidora: Walt Disney Studios e Motion Pictures, p.46, p.50

“League of Legends, MOBA RPG Online”, (2009), Andrei van Roon; Desenvolvedora: Riot Games; Publisher: Riot Games e Garena, p. 47, p.54

“Journey” (2012), Jenova Chen; Desenvolvedoras: Thatgamecompany e Santa Monica Studio; Publicadoras: Sony Computer Entertainment e Annapurna Interactive, p.49

“Pernalongas” (1940), Chuch Jones, Friz Frelend e Robert McKimson; Produtora: Warner Bros. Cartoons e Warner Bros. Animation; Distribuidora: Warner Bros. Television, p.49

“A Viagem de Chihiro” (2001), Hayao Miyazaki; Produtora: Studio Ghibli; Distribuidora: Toho, p.49

“Maleficent” (2014), Robert Stromberg; Produtora: Walt Disney Studios e Roth Films; Distribuidora: Walt Disney Studios e Motion Pictures, p.49

“Os Incríveis” (2004), Brad Bird; Produtora: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios; Distribuidora: Buena Vista Pictures Distribution, p.50

“Atlantis: O Reino Perdido” (2001), Gray Trousdale e Kirk Wise; Produtoras: Walt Disney Pictures e Walt Disney Feature Animation; Distribuidora: Buena Vista Pictures, p.51; p.91

"Star Wars: Guerra nas Estrelas" (1977), George Lucas; Produtora Lucasfilm Ltd; Distribuidora: 20th Century Fox, p.51; p.63; p.72; p.91

"Spaceballs"(1987), Mel Brooks; Produtora: Brooksfilms e Metro-Goldwyn-Mayer; Distribuidora: Metro-Goldwyn-Mayer, p.51

"Yu-Gi-Oh!" (1998), Hiroyuki Kakudō; Produção: Toei Animation; Distribuição TV Asahi, p.52

"BeyBlade G-Revolution" (2001), Takao Aoki; Distribuição: TV Tokyo, p.52

"Heavy Rain" (2010), David Cage; Desenvolvedora: Quantic Dream; Publicadoras: Sony Computer Entertainment e Quantic Dream, p.53

"KND: A Turma do Bairro" (2002), Tom Warburton; Produtoras: Curious Pictures, Hanna-Barbera e Cartoon Network Studios; Distribuidora: Warner Bros. Television, p.54

"Aggretsuko" (2018), Rarecho; Produtora: Estudio FanWorks; Distribuidora: Tokyo Broadcasting System Television, p.55

"Mass Effect 2" (2010), Casey HUDson; Desenvolvedora: BioWare; Publicadora: Electronic Arts, p.55

"Aspectos do Romance" (1927), E.M. Foster; Publicador: Edward Arnold, p.56; p.59

"The science of writing characters" (2020), Kira-Anne Pelican; Editora: Bloomsbury Publishing Pic, p.57; p.59

"Harry Potter" (1997 - 2007), J. K. Rowling; Bloomsbury Publishing, p.59; p.64

"O Herói de Mil Faces" (1949), Joseph Campbell; Editora: Pantheon Books, p.61

"Senhor dos Anéis" (1954), J. R. R. Tolkien; Editora: Allen & Unwin, p.63; p.65

"Shrek 2" (2004), Andre Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon; Produtora: DreamWorks Animation e PEDI/DreamWorks; Distribuidora: DreamWorks Pictures, p.64

"Harry Potter e a Câmara Secreta" (1998), J. K. Rowling; Bloomsbury Publishing p.64

"Naruto" (1999), Masashi Kishimoto; Publicadora: Shueisha, p.66

"O Caminho para El Dorado" (2000), Bibbo Bergeron e Don Paul; Produtora: DreamWorks Animation; Distribuição: DreamWorks Pictures, p.67

"Batman" (1940), Bob Kane e Bill Finger; Publicadora: DC Comics, p.67

"Batman: The Animated Series" (1992), Eric Radomski e Bruce Timm; Produtora: DC Entertainment e Warner Bros. Animation; Distribuidora: Warner Bros. Television, p.67; p.68; p.91

"A Piada Mortal" (1988), Alan Moore; Artista: Brian Bolland; Editora: DC Comics, p.68

"Mortal Kombat" (1992), Ed Boon e John Tobias; Desenvolvedores: Midway Games, Avalanche Software e EuroCom; Publicadoras: Midway Games, Williams Entertainment e Warner Bros. Interactive Entertainment, p.71

"Portal" (2007), Erik Wolpaw e Chet Faliszek; Desenvolvedora: Valve; Publicadora: Valve, p.72

“Bela e a Fera” (1991), Gary Trousdale e Kirk Wise; Produtora: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation e Silver Screen Partners; Distribuidora: Buena Vista Pictures, p.72

“O Exterminador do Futuro” (1985), James Cameron; Produtora: Hemdale Fil Corporation, Pacific Western Productions e Cinema '84; Distribuidora: Orion Pictures, p.72

“Pequena Sereia” (1989), Ron Clements e John Musker; Produtora: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation e Silver Screen PARTner IV; Distribuidora: Buena Vista Pictures, p.72

“Battlestar Galactica” (2004), Michael Rymer; Produtoras: David Eick Productions, R&D TV Enterprises e Studios USA; Distribuidora: NBCUniversal Television, p.72

“Brooklyn 99” (2013), Dan Goor e Michael Schur; Produtora: Fremulon, Dr. Goor Productions, 3 Arts Entertainment e Universal Television; Distribuidora: NBCUniversal Television Distribution, p.74

“Anatomia Artística” (2014), Michael Lauricella; Editora: Groupe Eyrolles, p.84

“Altered Carbon” (2018), Laeta Kalogridis; Produção: Virago Productions, Mythology Entertainment, Phoenix Pictures e Skydance Television; Distribuidora: Netflix, p.89

“Pokemon Sword” (2017), Shigeru Ohmori; Desenvolvedora: Game Freak; Publicadora: Nintendo e The Pokémon Company, p.90

“Monopoly” (1935), Lizzie Magie e Charles Darrow; Publicadores: Hasbro, Parker Brothers, Waddingtons e Winning Moves, p.91

“Umbrella Academy: Apocalypse Suite” (2008), Gerard Way; Publicadora: Dark Horse Comics; Artista: Gabriel Bá, p.91