



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA  
PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

“Quem tem Medo do Escuro?”  
A criação da identidade visual para  
personagens animados

Mariana Rezende Pizarro

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Brasília

Dezembro, 2015

“Quem tem Medo do Escuro?”  
A criação da identidade visual para  
personagens animados

Mariana Rezende Pizarro

Projeto experimental apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Audiovisual.

**Orientadora: Prof. Dra. Selma Oliveira**

Banca examinadora:  
Prof. Erika Bauer  
Prof. Dra. Denise Moraes  
Suplente: Prof. Dr. Gustavo de Castro

*Animation is both art and craft; it is a process in which the cartoonist, illustrator, fine artist, screenwriter, musician, camera operator and motion picture director combine their skills to create a new breed of artist – the animator.*

Preston Blair

# Agradecimentos

Ao meus pais pelo imenso apoio não apenas durante esta segunda graduação, mas também pelas aventuras futuras que me proporcionarão como estudante de animação no Canadá.

A minha orientadora Selma Oliveira por me inspirar como profissional e como mulher.

Aos meus amigos que me indicaram um caminho que eu não havia enxergado, sempre torcendo por mim: Taty, Débas, Liu, Andressa e Gêmeo. Serei eternamente grata.

A Walt Disney por me mostrar desde nova a importância de seguir um sonho.

Muito obrigada.

# Sumário

## MEMÓRIA DA PESQUISA

Resumo/palavras-chave .....	6
1. Introdução .....	7
2. Problema de pesquisa.....	9
3. Justificativa .....	10
4. Objetivos.....	12
5. Referencial teórico .....	12
5.1 Animação .....	13
5.2 Animação quadro-a-quadro atual .....	16
5.3 Concept art .....	17
5.3 Character design .....	18
6. Metodologia .....	22
6.1 O método da pesquisa.....	22
6.2 O método de trabalho.....	23
6.2.1 Referências para o roteiro.....	23
6.2.2 Storyline.....	25
6.2.3 Sinopse.....	25
6.2.4 Argumento.....	25
6.2.5 Referências visuais.....	29
6.2.6 Construção dos personagens.....	30
7. Conclusão.....	36
8. Referências Bibliográficas.....	38

# Resumo

O objetivo desta memória foi entender o uso do *concept art* para a criação da identidade visual de um personagem animado, levando em consideração os diferentes atributos – tais como forma, cores, roupas, etc – e como eles podem ser utilizados para comunicar a personalidade de dito personagem. O primeiro passo foi escrever um roteiro original para um curta-metragem de animação e delinear as personalidades e objetivos de cada personagem. A partir do roteiro, poder estudar todo o tipo de material relevante sobre *character design* para criar quatro *designs* diferentes de personagens.

**Palavras-chave:** animação, concept art, design de personagem.

# Abstract

The aim with this study was to further understand the use of concept art in character design, in order to get a better understanding of how visual attributes – shape, color, clothes, etc – can be purposely used in order to communicate aspects of a character's personality. The first step was to write an original animation script and create the character's goals and personalities. From that, investigate the subject of character design through relevant material and literature. Four different designs were created.

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

# 1. Introdução

**Animação.** [Do latin *animare*, dar vida a.] S.f. **1.** Ato ou efeito de animar(-se). **2.** Vivacidade, calor, vida. **3.** Atividade, movimentação, rebuliço. (AURÉLIO, 1997: 28.)

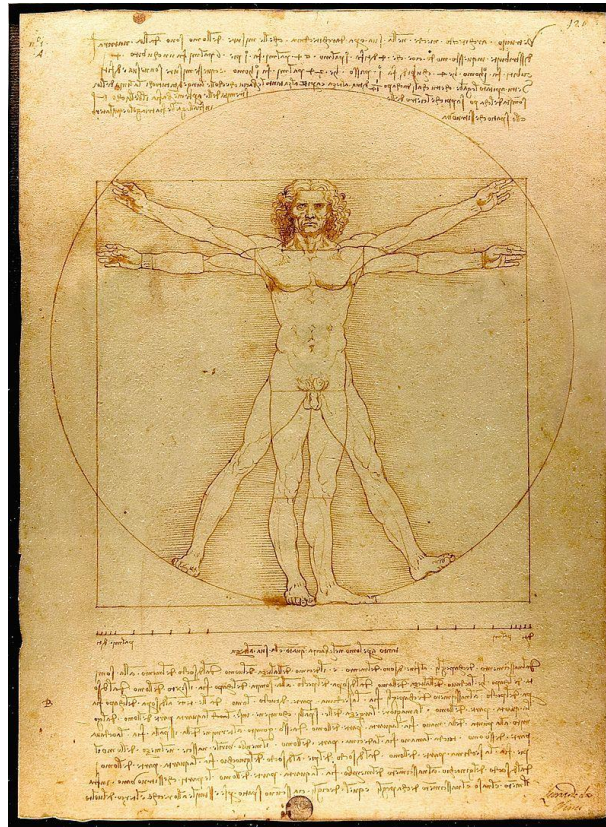
Assim como o animador dá vida ao universo ilustrado, o roteirista dá vida à história e tudo aquilo que ela engloba: ações, situações e personagens. Outro responsável pela criação de vida é o *concept artist*, que busca nas palavras do roteirista a representação visual de tudo o que foi escrito. Esta memória, em conjunto com a produção de um roteiro original para o curta metragem animado “Quem tem Medo do Escuro?” e o *concept art* das personagens principais da obra, é apresentada como trabalho de conclusão de curso em Comunicação Social, habilitação em Audiovisual.

Desde o início, uma constante foi o desejo de fazer um produto em animação tradicional (quadro a quadro) que envolvesse o universo imaginário infantil. A escolha do fantástico em detrimento da dura realidade da filmagem *live action* é justificada na vontade da autora de explorar as cores, os efeitos e o encantamento que apenas uma animação é capaz de proporcionar; tanto em seu roteiro quanto no produto final. O resultado foi a história de um corajoso garoto de 9 anos de idade, que enxerga como objetivo livrar o pai da influência do Luto, uma criatura negra e assustadora criada das emoções primitivas do homem ao perder a sua esposa.

Mas o que é animação? Além dos conceitos retirados do dicionário Aurélio e copiados acima, o termo animação é também utilizado para descrever a representação de movimento através da exibição rápida de uma sequência de imagens estáticas sobrepostas. Embora tal definição só tenha começado a ser usada a partir do século XX – que caracteriza o nascimento da indústria norte-americana de animação e sua ascensão comercial – é fácil notar que a busca pela animação é muito mais antiga.

Desde as primeiras pinturas nas paredes das cavernas, passando pelas pirâmides egípcias até os desenhos renascentistas, temos sugestões do desejo de capturar os movimentos no que está sendo ilustrado. Animais pré-históricos com o dobro ou até o triplo das patas que realmente têm, por exemplo, traduzem o movimento da fuga da caçada em um meio estático. Leonardo da Vinci, em seu famoso desenho “O Homem Vitruviano”, tenta representar o movimento dobrando o número de membros do homem ilustrado.

Figura 1 – “O Homem Vitruviano” de Leonardo da Vinci



Fonte: Wikipédia<sup>1</sup>

Porém, falar do surgimento da animação vai além de pontuar as tentativas de capturar um movimento em meio estático; animar, afinal, é a reprodução do movimento. O desenho e a pintura sempre despuseram dos materiais básicos necessários à sua produção, a animação, do contrário, requeria um grau maior de desenvolvimento técnico e científico. Tal condição se mostra plausível apenas no início do século XX, com o advento da ciência moderna e dos primeiros dispositivos que põe em prática a animação como conhecemos.

Portanto, a história da animação é a trajetória conjunta da tecnologia e da arte, uma combinação que tornou o registro do movimento uma realidade e continuou a evoluir, conduzindo a animação em direção a novos níveis estéticos – das ilustrações à modelagem 3D.

Ao longo do memorial, mais especificadamente no referencial teórico, entrarei em mais detalhes sobre os primeiros aparelhos utilizados na animação, e explicarei o principal conceito estudado e explorado durante a produção desse projeto: o *concept art*.

---

<sup>1</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem\\_Vitruviano\\_\(desenho\\_de\\_Leonardo\\_da\\_Vinci\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem_Vitruviano_(desenho_de_Leonardo_da_Vinci)) < acessado em novembro de 2015 >



A metodologia reserva espaço para a apresentação do *storyline*, da sinopse e do argumento do curta “Quem Tem Medo do Escuro?”. Uma vez que o objetivo do produto não é a finalização dessa obra, mas sim a apresentação de seu roteiro fantástico e a criação do *design* dos personagens principais, é lá também que ficarão arquivados os passos que trilhei para criar parte do visual que alimentará a animação final, e que servirá para adicionar a magia necessária para fazer com que o espectador se sinta ligado à história, e, conseqüentemente, seja transportado ao mundo dos sentimentos e emoções.

## 2. Problema de pesquisa

Olhamos para uma pessoa e imediatamente uma certa impressão de sua personalidade se forma em nós. A ideia de que traços específicos podem ser atribuídos a um indivíduo apenas pela sua aparência foi feita clara em vários estudos. A aparência física de uma pessoa cria expectativas sobre suas qualidades: como elas costumam agir, que tipo de atitudes ou opiniões é mais provável que tenha, etc. (HAAKE, GULZ, 2008: 9).

Basta apenas um segundo – e não é modo de dizer – para se formar a primeira impressão sobre alguém. Em um espaço de tempo mais curto do que o de uma piscadela, o nosso cérebro constrói julgamentos difíceis de serem desacreditados em um momento futuro. A primeira impressão é a que fica, tanto nos relacionamentos pessoais quanto nos que dividimos com personagens queridos de um livro, filme ou jogo. Considere, por exemplo, a imagem abaixo.

Figura 2: Os personagens Wario, Waluigi, Luigi e Mario da Nintendo



Fonte: Nintendista <sup>2</sup>

<sup>2</sup> <http://i0.wp.com/nintendista.blog.br/wp-content/uploads/2015/08/WarioWaluigiLuigi-e-Mario--Foto-Nintendo-Div.jpg> < acessado em novembro de 2015 >

Até mesmo alguém que não teve contato prévio com o jogo do carismático encanador italiano, ao se deparar com essa imagem, consegue apontar características importantes de cada um dos personagens apresentados. Mario e Luigi são amigáveis, corajosos e focados; já Wario e Waluigi são desorganizados, agitados e traiçoeiros. Meu questionamento inicial foi compreender que aspectos da identidade visual desses personagens tiveram influência para a formação de tais impressões. De forma a problematizar essa indagação, escrevi o roteiro original do curta-metragem animado “Quem tem Medo do Escuro?” para, em seguida, criar o *design* das personagens principais. Desta forma, o meu problema de pesquisa se apresenta conforme o seguinte: Como podemos usar a identidade visual de um personagem para expressar suas características psicológicas e seus objetivos?

### 3. Justificativa

Divido o meu produto em duas partes distintas: a escrita, composta pelo roteiro; e a visual, responsável pela criação do *design* dos personagens. Em relação à parte visual, a escolha do tema se deu pela possibilidade de explorar tópicos apenas superficialmente citados ao longo da graduação, em ambos aspectos teóricos e práticos. Para chegar à etapa da construção visual, entretanto, foi necessária a criação de um roteiro sobre o qual eu poderia me basear – e essa etapa da pré-produção sempre se apresentou como a mais cheia de desafios para mim, tornando-se uma questão de orgulho pessoal que fosse finalizada com afinco antes de conquistar o meu diploma.

Trama ou personagem? Qual é o mais importante? [...] Não podemos perguntar o que é mais importante, estrutura ou personagem, pois estrutura é personagem e personagem é estrutura. Eles são a mesma coisa, e, portanto, um não pode ser mais importante do que o outro. (MCKEE, 2013: 105)

Os personagens e as histórias estão presentes desde o princípio das civilizações: em versões antropomorfizadas da água, da terra e até mesmo do sol, para explicar o surgimento das plantas, das montanhas, e até mesmo da vida. Desde aquele tempo até os dias atuais, várias teorias e estudos sobre como melhor criar uma história e um personagem surgiram. Por exemplo, em “Da criação ao roteiro”, Doc Comparato diz que o personagem se cria de acordo com a história que é narrada: são as situações pelas quais ele passa que moldam sua

personalidade, não o contrário. O autor também defende que o personagem pensa e sente – o que, em uma obra audiovisual, pode ser traduzido em falar e atuar. Quando o personagem ama, ele demonstra seu amor com um beijo, por exemplo, pois essa seria a forma de fazer com que o espectador entre na mente do personagem através do que é exibido na tela. Sobre esse mesmo tópico, Aristóteles fala em seu livro *Arte Poética*:

Tanto na representação dos caracteres como no entrosamento dos fatos, é necessário sempre ater-se à necessidade e à verossimilhança, de modo que a personagem, em suas palavras e ações, esteja em conformidade com o necessário e verossímil, e que ocorra o mesmo na sucessão dos acontecimentos. (ARISTÓTELES, 2000: 23)

Além da verossimilhança no modo de pensar e agir, é importante que o visual do personagem passe a mesma credibilidade ao espectador. Do que adianta construir a história de um pequeno órfão criado por macacos em uma floresta se o personagem andar, se vestir e falar como alguém criado em uma família da classe média?

A contribuição inovadora do *concept art* para o setor de artes e entretenimento encontra-se na tentativa de combinar o desenvolvimento complexo e detalhado de um personagem, apresentado na forma escrita, com os meios de transferi-lo para a linguagem de *design* visual. Entretanto, a maioria dos livros nacionais e internacionais sobre a criação de personagens se concentra ou na escrita de um personagem, ou na visualização de dito personagem, mas raramente aprofunda-se em ambos os aspectos. Guias para a criação do *design* visual do personagem tendem a simplificar a parte escrita, enquanto livros sobre criação de personagem, de modo geral, deixam à imaginação do leitor como ele vai conseguir expressar todas as características com os meios da linguagem visual. Como se isso fosse de conhecimento comum.

Acredito que o *concept art* – mais especificadamente para este trabalho, o *design* de personagem – pode ser muito mais rico e profundo quando ambos os níveis são compostos para conversarem um com o outro. Neste contexto, o produto procura preencher a lacuna entre o desenvolvimento escrito e visual do personagem, fornecendo a teoria com sugestões práticas para uma fusão de ambas as dimensões.

## 4. Objetivos

### 4.1 Geral

Estudar o passo a passo da criação visual de uma personagem de animação 2D e compreender que características de sua aparência devem ser utilizadas – e como – para que o seu *design* seja coerente com a personalidade e ações descritas no roteiro.

### 4.2 Específicos

- Pesquisar e documentar parte do processo da produção de uma animação;
- Escrever um roteiro original para um curta-metragem animado;
- Ilustrar os personagens principais da obra, levando em consideração a personalidade de cada um, ganhando assim experiência como *concept artist*.

## 5. Referencial Teórico

Os conceitos a serem explorados neste tópico serão a base para a total compreensão da escolha da metodologia utilizada e seu consequente uso na parte prática do produto. É essencial, portanto, que as ideias possam levantar e explicar as principais questões sobre o *concept art* e o *design* de personagens, bem como a importância do diálogo entre a criação visual e a obra de animação. Os autores estudados contribuem para uma ampla visão sobre esses conceitos, bem como suas decorrências, influências e críticas. É importante ressaltar que, como o meu foco de estudo foi sobre a animação tradicional – ou animação quadro-a-quadro – os outros tipos de animação (3D, *stop motion*, etc) não serão explorados.

A arte animada e sua trajetória serão abordadas de acordo com o jornalista norte-americano Bob Thomas (1991) em “The Art of Animation of Walt Disney”, o animador canadense Richard Williams (2009) em *The Animator’s Survival Kit*”, e Lucena Júnior (2005) em “A Arte da Animação: Técnicas e Estética Através da História”. Compreendendo o surgimento e desenvolvimento da animação facilita a percepção dos próximos conceitos estudados.

No livro “The Art of Character Design”, de David Colman (2010), vencedor de um prêmio Emmy em nome do estúdio de animação Hasbro Animation Studios, o ilustrador

descreve a importância da linguagem corporal em um personagem, e como atingir o máximo da comunicação com o espectador utilizando-se de tal linguagem. Seguindo além das dicas de Colman, o *game designer* Chris Solarski (2012) explica em seu livro “Drawing Basics and Video Game Art” a influência das formas que os personagens tomam, tanto em uma simples silhueta quanto em como ocupam o espaço físico ao seu redor, por exemplo. A obra do animador inglês Tom Bancroft (1996) também foi estudada, uma vez que em seu livro “Creating Characters With Personality”, o autor aborda a importância do uso das formas geométricas básicas na criação do visual dos personagens.

Exploro ainda “Too Many Cooks: Media Convergence and Self-Defeating Adaptations” do protutor de *video games* Trevor Elkington (2009), em que autor dedica seus capítulos a explicar os principais erros na criação do *design* de personagens que não foram originalmente pensados para os meios visuais, como os personagens de livros ou *podcasts*, por exemplo. Todas essas abordagens são necessárias para uma melhor compreensão de como o *character designer* deve trabalhar, uma vez que a primeira impressão que os leigos têm ao encontrar qualquer característica em um personagem é que o detalhe sempre esteve ali e fez parte do conjunto por ser um acessório interessante, e não que toda e qualquer escolha foi pensada e estudada para que o personagem consiga se comunicar com os espectadores e com o seu mundo animado e, conseqüentemente, com os outros personagens.

Para complementar a construção psicológica de meus personagens e, conseqüentemente seu *design*, baseei-me nas obras “Poética” de Aristóteles (1966), e “Da Criação ao Roteiro” de Doc Comparato (1995).

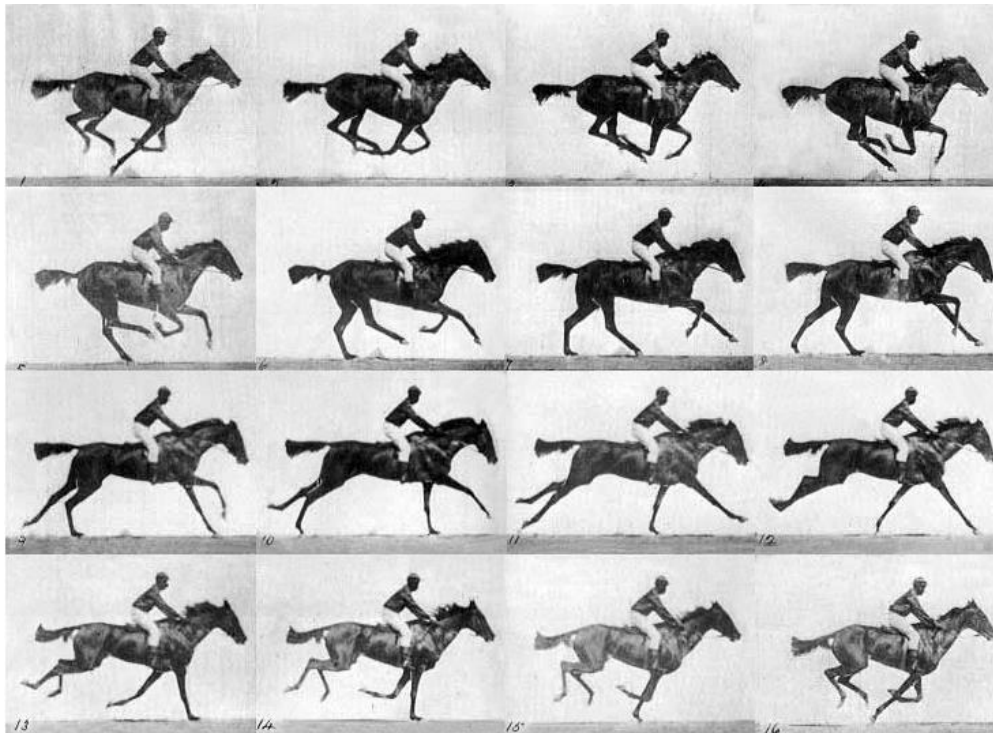
## 5.1 Animação

A análise de livros sobre técnicas e teoria da animação mostrou-se essencial desde o início da pesquisa, ajudando-me a organizar minhas ideias da forma mais clara possível. Nesse sentido, a leitura da Arte da Animação, de Lucena Júnior, do *Disney's Art of Animation*, de Bob Thomas, e do *The Animator's Survival Kit*, de Richard Williams, foram prioritárias para que eu entendesse o que, de fato, é a animação, e quais as novidades tecnológicas aconteceram para que a técnica avançasse até a que conhecemos hoje.

Animação, de acordo com os autores acima citados, é o processo de criar a impressão de movimento através de uma sequência de imagens sobrepostas e vistas quadro

a quadro em certa velocidade de tempo. Este fenômeno ocorre devido à persistência de visão no olho humano, responsável pela ilusão de que a rápida sucessão de imagens (pouco diferentes uma da outra), é na verdade um único objeto, se movimentando pelo espaço. A figura abaixo ilustra um experimento antigo que posicionou cerca de doze câmeras equidistantes ao longo de uma pista, acionados conforme o animal percorria o caminho.

Figura 3 – Experimento do fotógrafo Eadweard Muybridge.



Fonte: Wikipédia<sup>3</sup>

O resultado, visto como quadros sucessivos sobrepostos, é a impressão de um cavalo cavalgando. A quantidade de quadros – ou, no caso do exemplo, fotografias – que são utilizados durante um período de tempo determina a fluidez que essa ilusão pode transmitir. O valor de medição de quadros é chamado de *frame rate*, ou, em tradução literal, “frequência de quadros”, e se dá pelo valor de quantos *frames* existem em um segundo – ou FPS: *frames per second*. Filmes *live action* costumam empregar 30 frames por segundo, enquanto animações tradicionais utilizam 24. Richard Williams explica que essa redução de quadros é necessária para alcançar um meio termo entre nível de fluidez do desenho e quantidade de trabalho necessário para investir em um segundo de animação. Algumas

<sup>3</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard\\_Muybridge](https://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge) < acessado em novembro de 2015 >

animações podem chegar a utilizar 12 *frames* por segundo quando o projeto não dispõe de muito tempo para a sua produção.

Bob Thomas reserva todo um capítulo de seu livro para explicar, de forma mais resumida do que a encontrada na Arte da Animação, como foram dadas as primeiras tentativas de animação. Tanto Thomas quanto Lucena citam Athanasius Kircher como um dos primeiros inventores a contribuir para o desenvolvimento da animação. Em seu texto *Ars Magna Lucis et Umbrae* (“A grande arte de luz e sombra”), publicado no ano de 1645, Kircher detalha o funcionamento do que ele chama de lanterna mágica, um aparelho que, mais ou menos como o projetor, exibiria uma sequência de imagens de forma a contar uma história para o público. O próprio Kircher, entretanto, não chegou a aplicar sua invenção.

Coube a Etienne Gaspard Robert, em 1794, elevar a invenção acima de mero brinquedo ótico e começa a explorar o potencial criativo da animação com seu espetáculo “*Fantamasgorie*”, de grande sucesso de público. Ao contrário de estudiosos anteriores, a contribuição de Robert foi de natureza artística, sua intenção através da técnica da lanterna mágica de criar uma experiência mágica para o público.

Entretanto, os maiores avanços na tecnologia da animação ocorreram apenas no século XIX. Em 1825 surgiu o taumatoscópio: um disco com imagens diferentes na frente e no verso, que se fundiam quando o objeto era girado rapidamente. O fenaquistoscópio de Joseph Plateau e o estroboscópio de Simon von Stampfer, apareceram em seguida: dispositivos que usavam discos com desenhos em sequência movidos pelo próprio espectador. Em 1834 tivemos a apresentação do zootoscópio de William Horner, que usava o mesmo princípio dos discos, mas com as imagens colocadas em um tambor giratório.

Em contraponto a esses dispositivos de construção complexa, o *flipbook* – livrinho contendo sequências de desenhos ou fotografias que pareciam se mover quando as páginas eram viradas rapidamente – se tornou imensamente popular e mais influente entre os primeiros animadores que qualquer um dos derivados da lanterna mágica, revelando a importância do desenvolvimento de narrativas ilustradas como progenitores da animação: “Os animadores pioneiros foram categóricos em apontá-lo como o brinquedo ótico que mais os inspirou” (LUCENA, 2005).

Em 1888 o inventor norteamericano Thomas Edison cria o quinetoscópio, que nada mais era do que um *flipbook* automático dentro de uma máquina larga. Baseados nessa invenção, os irmãos Lumière desenvolvem o cinematógrafo, aparelho capaz de filmar e projetar imagens, dando início ao cinema. Após anos de progresso científico, enfim estava aberto o caminho para o desenvolvimento da animação cinematográfica moderna.

## 5.2 Animação quadro-a-quadro atual

Como acontece com toda tecnologia nova, o surgimento da câmera filmadora envolveu inúmeros experimentos, dentre eles, a filmagem de desenhos – no lugar de pessoas – sendo gradativamente alterados em cada quadro de filme. Folhas de acetato permitiram a criação de planos de fundo mais complexos – uma vez que não precisavam ser redesenhados cada quadro – e propiciaram o movimento dos diferentes planos para sugerir profundidade no cenário. A técnica, apesar de aperfeiçoada com o passar do tempo, se manteve essencialmente a mesma: “desenhos são renderizados sequencialmente em folhas separadas, e depois salvas e sobrepostas de forma que, quando visto os quadros em sequência, passa a ilusão de vida” (THOMAS, 1981).

Lucena explica que com a introdução dos meios digitais, o processo de animação tradicional foi, aos poucos, tornando-se menos trabalhoso. Scanners, por exemplo, passaram a digitalizar os quadros desenhados para serem coloridos por meio de *softwares* específicos para este fim – o que tornou o processo muito mais rápido. Desenhar diretamente no meio digital torna-se também possível, e mantém a produção focada em um único dispositivo de trabalho: o computador.

Quando uma animação quadro-a-quadro é feita inteiramente no meio digital, ela é chamada de computação gráfica 2D ou animação digital. Análogo à animação tradicional, o processo de produção de uma animação digital dispõe, por meio de softwares, da possibilidade de distribuir os quadros ao longo de uma barra de linha do tempo, e camadas para separar diferentes elementos que fazem parte da cena.

A animação digital 2D atualmente emprega mesas gráficas digitalizadoras, também conhecidas por *graphic tablets*, como substitutas do lápis e papel empregados no meio tradicional. A mesa digital emula o método de desenhar em lápis e papel e elimina a necessidade de escanear, alinhar e corrigir quadros. Cada vez mais, prazos de produção ficam menores, estúdios buscam otimizar os processos para execução de um projeto eficiente dentro do tempo estabelecido.



### 5.3 Concept art

O principal objetivo do *concept art* é expressar a idéia visual que servirá de base para o que for trabalhado no filme, *videogame*, animação, etc., permitindo a visualização do pensamento conceitual antes da finalização do produto. É o desenvolvimento da ideia de *design* na mente do artista, a comunicação entre seu pensamento e sua visualização.

Dessa forma, o conceito de arte deve dialogar não apenas com a cultura e a era histórica descritas no roteiro, mas também – e principalmente – com a personalidade dos personagens, que será decisiva para a criação de objetos e cenários condizentes com a totalidade do mundo apresentado no roteiro. Ainda em relação à unidade - tanto da história quanto visual - da animação, é necessário que todos os *concept artists* trabalhem juntos. Cada qual responsável pela inovação e criação dentro de suas respectivas áreas (sejam elas de cenário, personagens, arquitetura e, em alguns casos, até mesmo figurino), devem se reunir e encontrar a melhor forma de equilibrarem seus estilos pessoais e suas escolhas por usos de cores.

Com ambientes ricos e desenvolvidos, é preciso que os personagens sejam simplificados ao básico. Um cenário complexo combinado com texturas visuais pouco complicadas nos personagens foi uma ideia atraente para todos os artistas desde o começo, e foi daí que eles desenvolveram os designs<sup>4</sup>. (JULIUS, 2014: 76)

Não existem estudiosos na área geral do *concept art*, assim como quase não existem livros publicados sobre o assunto: no Brasil, apenas um livro sobre *concept art* foi traduzido para o português, e sua temática trata do conceito de arte na área a arquitetura e da construção, não da ilustração. Já no aspecto internacional podemos citar alguns poucos nomes que publicaram livros e artigos sobre o assunto, como, por exemplo, Bill Stoneham. Mas todos - sem exceção - tratam da arte e de seu conceito em jogos de *videogame*, nunca em relação a filmes ou animações.

Apesar do conceito de *concept art* não ser popular no meio acadêmico, isso não significa que o ilustrador dessa área não tenha um papel extremamente importante; afinal, é o seu trabalho de pré-produção que vai impactar todo o projeto. O ilustrador que trabalha nesse campo deve ter não apenas muita criatividade, mas também a habilidade para

---

<sup>4</sup> Citação retirada de entrevista com Paul Felix, *production designer* do filme Big Hero 6.

conseguir traduzir a ideia em sua mente para um desenho que consiga carregar todas as características e personalidades da história, seja no papel, seja na forma digital.

## 5.4 Character design

O que é *design* de personagem? É possível classificar o *designer* de personagem como um *concept artist* voltado especificamente para a criação visual dos personagens presentes na obra. O *design* dos personagens é uma etapa crucial tanto quando falamos em pré-produção, quanto quando discutimos a indústria criativa como um todo. Independente da mídia em qual será trabalhado - seja um longa-metragem, uma série de desenho animado, quadrinhos ou *videogames* - o desenvolvimento visual do personagem tem de alcançar expectativas altíssimas para convencer a sua audiência.

Muitos artistas trabalham o conceito visual avançando paralelamente por duas linhas distintas: a do “o quem” e a do “o que”. O ilustrador e *character designer* David Colman, em seu livro *The Art of Character Design vol. 1*, introduz o assunto usando um tigre como exemplo:

Um character designer não deve focar apenas no que o personagem é – no visual de sua natureza – assim como não deve focar apenas em quem o personagem é; no primeiro caso, o personagem tigre, por exemplo, seria exatamente igual a qualquer outro personagem tigre, e, no segundo, ele pode ficar tão cheio de detalhes que nem se parecerá mais com um tigre. É essencial que traços físicos sejam combinados com a narrativa e vice-versa, para mostrar ao público quem e o que o personagem é. “O quem” e o “o que” são igualmente importantes no character design. (COLMAN, 2010: 24)

A chave é conhecer e entender o personagem antes de tudo, e só depois traduzir o que aprendeu na forma visual. Muito do psicológico pode ser adaptado no *design*, não necessariamente no tipo de corte de cabelo ou na escolha de roupas de um personagem, mas pela sua expressão. O rosto é o canal primário para expressar a emoção de uma pessoa, mas muito pode ser dito com sua postura e linguagem corporal. “A verdade é que a expressão facial deveria ser tratada como uma forma secundária de leitura emocional do personagem, apenas complementando o que já é mostrado no resto do corpo” (COLMAN, 2010). Uma silhueta clara de personagem pode comunicar tanto personalidade quanto emoção, mesmo sem um rosto.

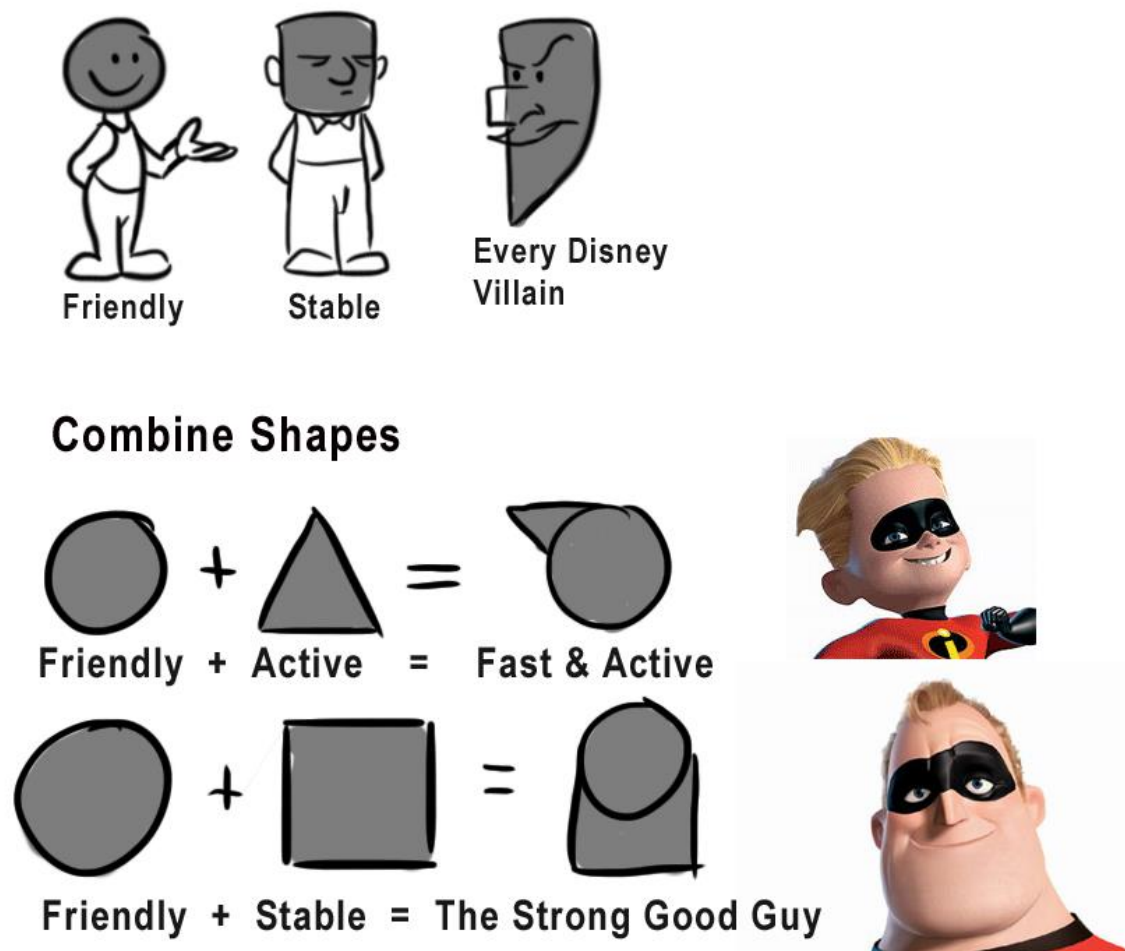
“Mãos também são um modo muito efetivo de comunicar a personalidade pela linguagem corporal, porque podem ser extremamente expressivas e possibilitam um modo claro de mostrar traços de personalidade em uma silhueta” (SOLARSKI, 2012).

A forma que um personagem equilibra seu peso físico não apenas o distingue de outros personagens como também nos indica muito de sua personalidade: o jeito como eles inclinam o corpo ao se mover, por exemplo, é particularmente útil: “Pensadores inclinam sempre pendendo sobre a cabeça, os heróis, sobre seus peitorais, pessoas mais despreocupadas e largadas inclinam com a pélvis, covardes com os joelhos e por aí vai” (SOLARSKI, 2012). Outro exemplo é o de um personagem com pouco contato com o chão, que vai aparentar ser muito mais leve do que um outro que ocupa um grande espaço físico no solo.

Outro ponto muito importante a ser levado em consideração na criação visual de personagens é a do formato geométrico de seu corpo:

- Formatos circulares são considerados os mais amigáveis, já que não têm pontas ou quinas perigosas. Na natureza, círculos têm uma tendência a serem suaves e inofensivos, conseqüentemente evocando personagens fáceis de serem amados pelo público. “Vários dos protagonistas de boa índole mais conhecidos têm um *design* circular” (SOLARSKI, 2012).
- Formas quadriculadas, com suas linhas horizontais ou verticais retas, comunicam força, estabilidade e confiança. Quadrados podem ser grandes e intimidantes, mas também reconfortantes e até mesmo desajeitados. “São a escolha de formato para os personagens que retratam lealdade e confiança, mais comumente usados em super-heróis” (BANCROFT, 1996).
- Triângulos têm relação com linhas diagonais e angulares - as mais dinâmicas das três formas. “Antagonistas e vilões são muitas vezes baseados em *concepts* dominados por formas triangulares, fazendo-os parecerem maliciosos, sinistros e agressivos” (BANCROFT, 1996). Este é o formato oposto ao circular, mas, se usado em combinação com os outros, pode indicar muito mais dinamismo do que malícia, como mostra o exemplo abaixo.

Figura 4: Explicação de uso e combinação de formas na identidade visual de um personagem

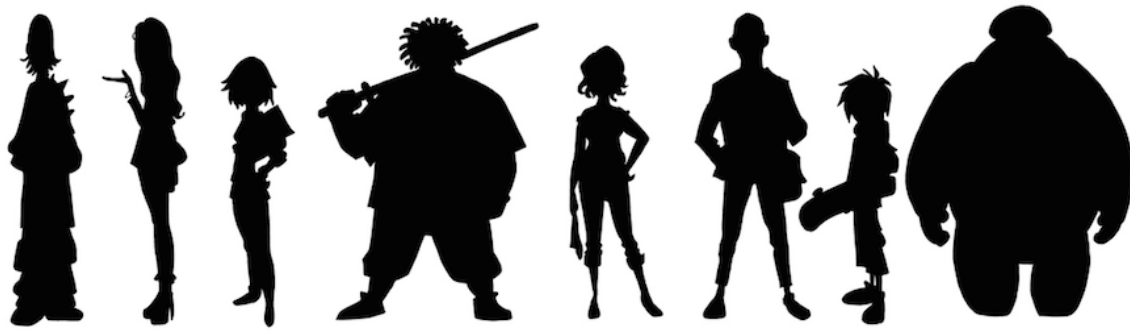


Fonte: Blog FloobyNooby<sup>5</sup>

A forma de um único personagem tem a capacidade de se comunicar visualmente por conta própria, mas a comunicação visual se torna ainda mais forte quando usada em interação com outro personagem: um personagem pequeno que é justaposto com um personagem grande irá fazê-los parecer ainda menor e maior. “Ao criar personagens opostos ou uma equipe, é importante que eles fiquem bem juntos; criando um contraste de proporções e formatos de corpo é possível criar interesse visual ao mesmo tempo que se revela algo sobre a personalidade de cada personagem” (BANCROFT, 2006).

<sup>5</sup> <http://floobynooby.blogspot.com.br/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-2.html> < acessado em novembro de 2015 >

Figura 5: Silhueta dos personagens principais do filme Big Hero 6



Fonte: DisneyWikia<sup>6</sup>

A comunicação instintiva de formas torna-se uma ferramenta muito poderosa no *character design* e *concept art* em geral. Contraste em forma e proporção irá criar personagens facilmente distinguíveis e fáceis de comunicarem uma ideia básica. A maioria dos personagens famosos têm silhuetas muito particulares e distintas, que não apenas são fáceis de ler, mas também de impedi-los de serem confundidos com outros personagens, assim como a letra A não é confundida com a letra B ou vice-versa. “Isso ratifica o quão importante é a concepção do *design* de personagens em torno de grandes formatos ao invés de pequenos detalhes” (SOLARSKI, 2012).

Entretanto, mesmo ao seguir todas as dicas citadas acima, ainda deve existir a preocupação com as diferenças em relação a determinados formatos de mídia e o modo como certos personagens são adaptados de um meio para outro - especialmente personagens que são tomadas a partir de uma mídia não-visual para uma visual. Tais diferenças, se não adaptadas de forma a ajudar a causar a empatia do público, podem causar decepção entre sua comunidade de fãs. “As numerosas adaptações de videogame para filmes, por exemplo, mostraram-se sem sucesso, fracassando em manter a proximidade e relação que o jogador tinha com o personagem do jogo, e criando um protagonista desinteressante e que não consegue cativar seu público” (ELKINGTON, 2009). Adaptações cinematográficas de livros correm um grande risco de má interpretação dos personagens, fornecendo-lhe recursos visuais e qualidades que não são espelhados no livro.

Um exemplo de sucesso de adaptação foi o personagem Hiccup, da série de livros “Como Treinar o seu Dragão”, popularizada pelo estúdio de animação Dreamworks. No livro “The Art of How to Train your Dragon”, o diretor de animação de personagens Simon Otto explica: “O visual final de Solução não é tão estilizado quanto os dos outros

<sup>6</sup> [http://disney.wikia.com/wiki/File:Big\\_Hero\\_6\\_silhouette\\_chart.png](http://disney.wikia.com/wiki/File:Big_Hero_6_silhouette_chart.png) < acessado em novembro de 2015 >

personagens jovens do filme, o que ajuda a audiência a sentir empatia por ele. Foi muito importante fazer Solução uma criança normal que de modo algum se destacaria no mundo moderno – ele é inteligente, engraçado e educado ao seu modo. É quando colocado no mundo viking, cheio de personagens violentos e sem paciência, que ele não se encaixa e pode conquistar o público com sua falta de habilidade” (MILLER-ZARNEKE, 2010).

Figura 6: Diferentes visuais do personagem Solução



Fonte: “The Art of How to Train Your Dragon”, página 63

## 6. Metodologia

### 6.1 O método da pesquisa

Para a realização desse trabalho de conclusão de curso, foi utilizado o método exploratório, que, segundo Fabiano Raupp e Ilse Beuren, pode ser entendido como:

[...] quando há pouco conhecimento sobre a temática a ser abordada. Por meio do estudo exploratório, busca-se conhecer com maior profundidade o assunto, de modo a torná-lo mais claro ou construir questões importantes para a condução da pesquisa. (...) Proporcionar maiores informações sobre o assunto que se vai investigar; facilitar a delimitação do tema de pesquisa; orientar a fixação dos objetivos e a formulação de hipóteses; ou descobrir um novo tipo de enfoque sobre o assunto. (RAUP, BEUREN, 2003: 80)

O método escolhido favorece uma abordagem mais heurística, que possibilita o acesso a diferentes recursos e áreas. O fenômeno estético no cinema de animação não pode ser avaliado facilmente, e a questão do design escolhido durante o *concept art* da obra

combinar ou não com o roteiro apresentado não pode ser respondida de forma simples. Portanto, esta memória centra-se nos conceitos explicados anteriormente e, em certa medida, no meu conhecimento próprio e senso comum sobre o assunto, fundindo-os com a realização prática.

## **6.2 O método de trabalho**

### **6.2.1 Referências para o roteiro**

Na primeira página do caderno que separei para o rascunho de ideias de roteiros e desenhos, logo abaixo do título “TCC” escrito em letras exageradamente grandes, lê-se: “Ser criado das sombras do quarto de uma criança fica amigo da criança. Nome do ser é Escuro e no começo ele e a criança têm medo um do outro”. Por muito tempo acreditei que essa seria a *storyline* que se manteria até o final do meu trabalho, mas, como sempre acontece, as perguntas relativas ao roteiro começaram a surgir: o Escuro é sozinho? Existem outros “Escuros”? Eles vivem em sociedade? Quais são as regras dessa sociedade?

A cada nova pergunta vi a necessidade de explorar cada vez mais a minha ideia inicial, e foi com a ajuda das respostas que eu criava, e com a procura por inspiração em roteiros fantásticos que consegui evoluir minha obra.

Dessa ideia original ao roteiro final apresentado, o caminho percorrido foi longo – e cheio de referências. Como já foi dito acima, a minha primeira contestação foi sobre o mundo dos “escuros”: eles existem em todos os lugares? Qual é a luz que se opõe a eles, necessária para a sua criação? Tais perguntas me fizeram procurar por um sentido mais poético na existência de tais monstros, e não simplesmente físico. Daí surge a ideia que começou tudo: o Escuro, é, na verdade, a representação da solidão de Lucas. E então o consequente questionamento surgiu: por que um mundo de apenas sentimentos ruins, e não um repleto por todos os sentimentos e emoções, dos melhores aos piores?

Tornou-se, neste ponto, claro que o primeiro roteiro que eu deveria analisar para seguir com o meu projeto era o de *Divertidamente*, da Disney, cuja sinopse é a seguinte: “Riley é uma garota divertida de 11 anos de idade, que deve enfrentar mudanças importantes em sua vida quando seus pais decidem deixar a sua cidade natal, no estado de Minnesota, para viver em San Francisco. Dentro do cérebro de Riley, convivem várias

emoções diferentes, como a Alegria, o Medo, a Raiva, o Nojinho e a Tristeza. A líder deles é Alegria, que se esforça bastante para fazer com que a vida de Riley seja sempre feliz. Entretanto, uma confusão na sala de controle faz com que ela e Tristeza sejam expelidas para fora do local. Agora, elas precisam percorrer as várias ilhas existentes nos pensamentos de Riley para que possam retornar à sala de controle - e, enquanto isto não acontece, a vida da garota muda radicalmente<sup>7</sup>.”

A maior diferença entre essa obra e “Quem tem Medo do Escuro” é que a primeira ocorre apenas dentro da mente das pessoas, entre os sentimentos de um ser específico, e, conseqüentemente, isolados do mundo físico e dos outros sentimentos. Já no curta, o mundo dos sentimentos e das emoções é dividido com os humanos, e é a direta interação desses seres ao redor de cada humano que faz com que seu humor seja mudado.

Outra obra que influenciou a criação do meu roteiro foi A Origem dos Guardiões, do estúdio Dreamworks. A sinopse do longa é a que segue: “As crianças do mundo inteiro são protegidas por um seleto grupo de guardiões: Papai Noel, Fada do Dente, Coelho da Páscoa e Sandman. São eles que garantem a inocência e as lendas infantis. Mas um espírito maligno, o Breu, pretende transformar todos os sonhos em pesadelo, despertando medo em todas as crianças. Para combater este adversário poderoso, a Lua designa um novo guardião para ajudar o grupo: Jack Frost, um garotinho invisível que controla o inverno. Sem conhecer sua própria vocação de guardião, ele embarca em uma aventura na qual vai descobrir tanto sobre as crianças quanto sobre seu próprio passado<sup>8</sup>.”

D'A Origem, a ideia que me permiti pegar emprestada foi a da invisibilidade dos seres mágicos: apenas as crianças que acreditavam nos guardiões eram capazes de enxergá-los; situação muito similar à de Lucas e dos sentimentos e emoções que ele encontra rodeando a casa. A diferença é que a capacidade de ver não surge da crença, mas sim da ligação que Lucas e a Solidão criam ao se sentirem exatamente da mesma forma: completamente sozinhos, quase como se a Solidão fosse um alter-ego do menino.

A trilha sonora da obra também foi pensada, levando em consideração as obras Fantasia, da Disney, e a narração de Pedro e o Lobo feita por David Bowie. A ideia é que a composição original mantenha-se única durante todo o filme, mudando o tom e o ritmo de acordo com a cena mostrada. As primeiras cenas foram imaginadas sem acompanhamento

---

<sup>7</sup> Sinopse retirada do site AdoroCinema.

<sup>8</sup> Sinopse retirada do site IMDB.



musical, apenas os efeitos sonoros dos objetos. A música começaria a partir do primeiro encontro do protagonista com sua Solidão, e seguiria até o final da obra.

### **6.2.2 Storyline**

Com a morte da mãe e o conseqüente Luto do pai, Lucas é obrigado a se adaptar a uma vida sem companhia, encontrando na Solidão um amigo.

### **6.2.3 Sinopse**

“Quem tem Medo do Escuro?” conta a história da adaptação de Lucas, de apenas 9 anos de idade, à vida em uma nova cidade após a morte de sua mãe. O Luto do pai o isola de todos - inclusive do próprio filho - e toma controle da casa, impedindo assim que outros sentimentos ou emoções apareçam. Sozinho pela primeira vez na vida, Lucas acaba por encontrar na Solidão um amigo.

Juntos, Solidão e o garoto planejam formas de livrar o pai da influência do Luto. Ao voltar a desenhar, baseando-se nas ilustrações feitas pela mãe no passado, Lucas tenta fazer o seu pai enxergar a distância entre os dois, incentivando-o a lutar contra o Luto e a recuperar a ligação que perderam.

### **6.2.4 Argumento**

A primeira impressão de Lucas quando seu pai abre a porta é que a casa é escura. Não um escuro como o de luzes apagadas, mas como o de uma casa incapaz de ser iluminada, não importa quantas luzes Lucas acenda. Ele considera que essa sensação possa vir do silêncio do pai, calado desde o funeral de sua mãe na cidade onde moravam. Os dois levam para dentro da sala vazia uma mala cada um; o pai carrega a dele na mão direita, enquanto Lucas arrasta a sua pelo assoalho. Ele olha ao redor, procurando por qualquer familiaridade no local, e não encontra nada. Lucas vira-se para o pai, que o dá as costas, e percebe que ali também não terá conforto. Sozinho, Lucas vai até o quarto no final do corredor e empurra a porta aberta, revelando um cômodo pequeno e igualmente vazio.

No dia seguinte o pai sai cedo para o trabalho. Lucas começa a sua própria rotina: acorda, vai até a cozinha, coloca leite e cereal em um potinho e volta para o seu quarto.

Deitado na cama, toma café da manhã sozinho enquanto joga seu *videogame* portátil. Uma semana inteira passa exatamente da mesma forma e a sensação de escuridão continua na casa. Em uma manhã, depois de se servir do seu leite e cereal, Lucas sobe em sua cama e deixa a colher de seu cereal cair no chão. Ele coloca o potinho cheio sobre o criado-mudo ao lado de sua cama e pula do colchão, chutando a colher para baixo da cama no processo. Lucas se abaixa sobre os joelhos e olha por baixo da cama, encontrando um pequeno ser azulado com olhos esbugalhados encarando-o de volta. O susto faz com que Lucas levante a cabeça em um movimento não calculado, batendo o topo da cabeça na madeira que sustenta seu colchão. O garoto fecha os olhos pela dor, levantando as mãozinhas para pressionar a região dolorida em um gesto automático. Só então ele se lembra da razão do acidente e volta a abrir os olhos. Lucas volta a se inclinar contra o chão, espiando por baixo da cama pronto para atacar se necessário, mas tudo o que vê é a criatura segurando a colher, estendendo-a em sua direção. Ele pega a colher e agradece.

Naquela mesma tarde, Lucas se apoia na lateral da cama com a cabeça para baixo e com um movimento da mão, chama a criatura para que ela saia de seu esconderijo. Solidão atende ao pedido e sai, indo sentar ao lado de Lucas em sua cama. Os dois passam a tarde toda jogando e se divertindo, até escutarem o pai de Lucas estacionar o carro na garagem. Solidão volta para de baixo da cama e Lucas corre para fora do quarto com um sorriso largo. Quando o garoto chega na sala, enxerga uma silhueta comprida e com chifres inclinada sobre o pai. Luto não parece se importar com a presença do garoto e continua a seguir o pai lentamente até seu quarto, deixando um rastro de sombra por onde passa.

À noite Lucas vai até a porta do quarto do pai e a empurra até que uma pequena fresta esteja aberta. Ele nota que Luto está maior, quase o triplo do tamanho. O monstro se inclina sobre seu pai adormecido e respira sombras contra seu rosto cansado. Lucas fecha a porta com cuidado para não fazer barulho e volta para o seu próprio quarto na ponta dos pés.

Na manhã seguinte Lucas e Solidão saem do quarto do garoto e notam um rastro negro do quarto do pai até a sala. O homem está sentado no sofá com uma xícara de café na mão, e Luto está ainda maior, seus braços largos e desproporcionais dobrados ao longo da sala e ao redor do sofá que o pai ocupa. Lucas desvia o olhar e se serve de uma tigela de cereal na cozinha, de onde assiste o pai se arrastar para fora da casa e para o trabalho, seguido muito próximo pelo monstro. Lucas franze as sobrancelhas, notando as sombras diminuírem com a saída do Luto. Ele e Solidão trocam um olhar e, com um sorriso, o garoto pula da cadeira da cozinha.

Seu pai volta a noite, caminhando a passos lentos até o sofá. Ele larga o peso do corpo sobre o cômodo e estende a mão até uma mesinha próxima em que costuma deixar o controle remoto. Seus dedos tocam um porta-retratos e o homem se vira, encarando a foto de uma mulher vestindo amarelo que sorri. O pai contorce o rosto em uma expressão de raiva e vai até o quarto de Lucas, carregando consigo o retrato da falecida mulher. Ele grita com o filho e aponta para o retrato. Solidão se assusta e se esconde atrás de Lucas, assistindo ao homem sair para o depósito da cozinha. Lucas e Solidão o seguem e o observam abrir uma caixa de papelão para jogar o porta-retratos dentro. O pai suspira alto e passa as mãos pelo cabelo, furioso demais para notar o filho escondido atrás de uma poltrona. Lucas espera que o pai se afaste e vai até a caixa, abrindo-a. Sua expressão mostra surpresa e o garoto não demora a sorrir. Com a ajuda de Solidão, Lucas afasta alguns objetos que estão no topo da caixa e puxa um quadro que reconhece como sendo uma pintura da mãe. Luzes claras e esparsas brilham, saindo da tela e flutuando ao redor dos dois. Eles carregam o quadro até o quarto de Lucas.

Lucas e Solidão colocam o quadro no chão, apoiado contra a parede, e observam as luzes brilhantes flutuando ao redor. O rosto de Lucas se ilumina e ele corre para o seu armário, pegando uma caixa de lápis de cor. Em pouco tempo o chão está coberto com várias folhas de papel repletas de desenhos, e, entre elas, Lucas e Solidão se deitam, rabiscando e desenhando cada vez mais. Em uma das folhas aparece um desenho da mesma mulher sorridente vestida de amarelo da fotografia. Em outra, a mulher dá as mãos para um homem igualmente sorridente. O próximo papel mostra a ilustração da mulher em amarelo desenhando com Lucas, e, ao fundo, seu pai pregando os desenhos nas paredes. Em pouco tempo Lucas e Solidão estão fazendo o mesmo que o desenho mostra, usando durex para pendurar as folhas ao longo das paredes do quarto do menino. Lucas sai do quarto quando o sol amanhece, e é com um susto que ele nota que a casa está completamente tomada pela escuridão do Luto do pai. Ele vai até a sala e precisa de muito esforço para desviar os olhos da criatura – agora gorda e imensa ocupando toda a sala – e fixa-los no chão. Ele faz o caminho até a cozinha que também está escura, sem notar que o olhar no monstro o acompanha.

Lucas vai para o primeiro dia de escola com o pai naquele dia. Eles trocam uma despedida curta e sem muita emoção pela parte do homem. Durante as aulas, Lucas desenha ele e Solidão brincando juntos em um papel de seu caderno. Quando a aula acaba, ele arranca o papel com o desenho do caderno e o dobra, guardando-o no bolso de sua bermuda. Ele volta para casa e, ao chegar, chama por Solidão, mas a amiga não aparece. O garoto

não vê sinais de Luto e dá de ombros, despreocupado. Ele vai até seu quarto e fecha a porta. Pela fresta abaixo da porta é possível ver luzes vibrantes e coloridas brilhando. Lucas passa o dia todo em seu quarto desenhando, e sai apenas quando seu pai volta do trabalho a noite. Ele corre até o homem e, sorridente, mostra o seu desenho mais novo: o menino e o pai, juntos e sorrindo. O pai não presta atenção ao que o menino lhe mostra e a decepção no rosto de Lucas fica clara. Lucas dobra o desenho e o coloca dentro do bolso do short, encontrando ali o seu desenho com Solidão. Ele franze as sobrancelhas e olha ao redor, procurando por ela, mas não a encontra.

Lucas volta ao quarto e vê uma névoa negra ao redor de um desenho novo que fora pendurado em sua parede. Ele se aproxima do desenho, mas não o reconhece como algo que Solidão teria feito: um monstro negro e imenso abre sua boca de forma assustadora para engolir uma criaturinha azul. Os olhos de Lucas se enchem de lágrimas e ele cai de joelhos à frente do desenho, chorando alto pela aparente destruição de sua amiga. Luto começa a entrar por baixo da porta de seu quarto, sorrindo ao se materializar próximo do menino.

Na sala, ao escutar o choro, o pai se levanta e vai até o quarto do filho. Ele encontra Lucas no chão soluçando e com lágrimas caindo dos olhos. O pai se ajoelha ao seu lado e o abraça. Ele abre a boca para perguntar qual é o problema, mas se interrompe quando ergue os olhos e vê a parede coberta por desenhos coloridos e cheios de vida. Os olhos do pai começam a se encher de lágrimas e as memórias voltam a ele, os brilhos coloridos fluando de um desenho para o outro. Enquanto ele se recorda das cenas ilustradas, Lucas para de chorar e ergue os olhos para observar o pai. A expressão do homem suaviza e ele sorri para Lucas. Os dois se abraçam e o pai se levanta para erguer o quadro que Lucas e Solidão deixaram no canto do quarto. O pai chama por Lucas e juntos eles saem do quarto do garoto e penduram o quadro na parede da sala. Na tela a família sorridente está pintada: Lucas e seus pais unidos.

As cores e luzes que emanam do quadro começam a dissipar a escuridão do Luto enquanto pai e filho observam a pintura. O pai levanta Lucas no colo e beija sua bochecha e o garoto limpa uma última lágrima. A casa já não está mais escura, e várias criaturas coloridas pulam de um lado para o outro, comemorando a fuga de Luto. Juntos, o pai e Lucas voltam até o quarto do menino e retiraram o desenho do Luto da parede. Em seu lugar, Lucas pendura aquele que fizera na escola, e sorri olhando para a Solidão em sua pintura. Ele não está mais sozinho.

## 6.2.5 Referências visuais

Já citei a dificuldade de encontrar obras sobre *character design* no meio acadêmico, já do contrário, procurar por referências para criar o visual dos meus personagens foi tão simples que a minha pesquisa se mostrou diversa e cheia de detalhes interessantes que pude adaptar para a obra “Quem tem Medo do Escuro?”.

Uma das referências mais fortes foi a do jogo “Limbo”, onde todos os personagens e cenários são apresentados em forma de silhueta. Desde que comecei a rabiscar as primeiras versões de cada personagem, uma característica se mostrou constante para o *design* das emoções e dos sentimentos: o fato de que eles seriam apresentados como uma forma de sombra, sempre fazendo parte do nosso mundo, mas, ao mesmo tempo, não parecendo ocupar nenhum espaço entre nós.

Falando agora sobre a expressão facial desses seres, os olhos se mostraram o detalhe mais importante de seus rostos. Assim como acontece com o personagem Jack Skellington, da animação “O Estranho Mundo de Jack”. Por ser um esqueleto, Jack não apresenta sobrancelhas e nem pele, que são as características que os ilustradores mais costumam carregar quando querem demonstrar certo tipo de expressão por parte do personagem. Dessa forma, assim como Jack, Luto e Solidão contam apenas com o formato e o tamanho de seus olhos para conseguirem passar o que sentem para o espectador.

Uma referência específica para o vilão, e que acabou por se tornar sua característica mais forte, foi ao seriado “Hannibal”, em que o protagonista Will Graham usa sua forte empatia com a mente de criminosos para recriar cenas de assassinatos, ajudando dessa forma a criar o perfil do culpado. A imaginação de Will, entretanto, vem com preço: a de se perder entre o que é real e o que é criação de sua mente. Quanto mais ele transita entre esses dois paralelos, mais constante é a presença da silhueta de um alce, que serve como um alter ego daquilo que ele está se transformando cada vez que entra mais fundo na mente dos assassinos. Desse alce, vieram os chifres do Luto, que tomam a forma de galhos de árvore para demonstrar o constante crescimento da emoção.

Já ao se falar especificamente do protagonista, Lucas foi inspirado nos inúmeros personagens de Charlie Brown, com as características marcantes de como crianças são representadas nos desenhos: uma cabeça grande e um corpo pequeno.

Figura 7: Colagem das referências. Da esquerda para a direita: Hannibal, Limbo, O Estranho Mundo de Jack e Charlie Brown.



## 6.2.6 Construção dos personagens

Sobre a construção de um personagem, Doc Comparato destaca que “A complexidade de uma personagem e suas contradições têm de se manifestar para que seja verossímil, real” (COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro, p. 128, 1995). Se este for muito absurdo, ou até mesmo muito “perfeito” - sem defeitos e nem ao menos o menor dos estereótipos para que seja criada aí uma contradição no personagem - isso levará à descrença do espectador, que não será capaz de se identificar com o que vê. Outro aspecto importante acerca do tema destacado por Doc Comparato é que a personagem não deve ser imutável, ela deve ser dinâmica e mudar de acordo com a trama, assim como os humanos são em relação à vida. É importante que o público se identifique com a personagem, e que, caso essa empatia não

ocorra, que ao menos o personagem possa inquietar o público de forma a instigar-lhe a curiosidade para continuar a acompanhar tal personagem por sua trama.

Como forma de complementar o raciocínio de Doc Comparato, cito Aristóteles ao explicar a real importância de buscar pela verossimilhança em um personagem: não apenas para defini-lo em seu caráter, mas também como forma de avançar no roteiro, deixando a trama crível e complexa:

Como a imitação se aplica a uma ação e a ação supõe personagens que agem, é de todo modo necessário que estas personagens existam pelo caráter e pelo pensamento (pois é segundo estas diferenças de caráter e de pensamento que falamos da natureza dos seus atos); daí resulta, naturalmente, serem duas as causas que decidem dos atos: o pensamento e o caráter; e, de acordo com estas condições, o fim é alcançado ou malogra-se. (ARISTÓTELES, 2000: 38)

“Personagens não podem ser expressos com profundidade, a não ser pelo *design* da história” (McKee, Robert. *Story*, p. 94, 2013), diz Robert. Apesar do *design* que o autor trata nesse trecho não ser aquele exclusivamente visual, isso não elimina a possibilidade de se considerar também que ele fala sobre o *concept art*. A princípio ele se refere ao *background* da história, mas, afinal, o que é o *background* histórico e cultural se não um conjunto da teoria com as vestimentas, os tipos de construção da época, seus avanços e modas? Tudo isso influencia o psicológico de um personagem que, coincidentemente, influenciará seu visual.

Comumente a aparência física é o primeiro ponto que pessoas levam em consideração para formar suas opiniões sobre outros. “As pessoas não conseguem deixar de reagir à superfície de outra pessoa e tirarem dali suas próprias conclusões, mesmo que já saibam sobre a personalidade de tal pessoa antes de vê-la” (COLMAN, 2010). É normal que criemos impressões boas ou ruins de personagens baseados apenas na forma como os notamos.

Os julgamos de acordo com como se parecem e criamos suposições sobre seus *backgrounds* pessoais, seu caráter e sua comunidade. Sua linguagem corporal (tanto quanto postura quanto gestual), expressão facial, roupas, corte de cabelo, maquiagem ou itens que geralmente levam consigo podem nos dar dicas de quem eles são, do que gostam e que tipo de estilo de vida preferem. O corpo de um personagem, por exemplo, pode indicar se ele é esportivo, se come demais, se não se preocupa com sua aparência, ou se é inseguro sobre si. Imperfeições físicas também podem afetar a atitude de um personagem, tornando-o mais

inseguro, ao mesmo tempo que um *design* baseado nos padrões de beleza da mídia podem torná-lo arrogante.

Levando em consideração que a aparência física tem influência o suficiente para transformar as primeiras impressões que o público tem dos personagens, o *design* torna-se um aspecto crucial no desenvolvimento dos personagens.

Neste sentido, fiz o protagonista com os traços característicos de uma criança de 9 anos, tanto na aparência quanto na personalidade. Curioso e agitado, sempre procurando pela próxima diversão, ele usa roupas fáceis de serem colocadas: basta apenas uma camiseta e uma bermuda para poder começar a brincar. Desse estilo de vida sempre a procura de aventura e com certa falta de cuidado, vem o *band-aid* em sua bochecha: uma lembrança de uma brincadeira que mostrou-se mais extrema do que esperava. O cabelo com a franja longa o suficiente para lhe cobrir os olhos vem da falta de cuidado que o próprio pai demonstra ao ser tomado pelo Luto.

Figura 8: Colagem dos diferentes *designs* testados para Lucas.



O pai de Lucas surgiu com a ajuda do estudo de formas e silhuetas: um jovem adulto que deveria se mostrar empolgado com uma esposa e um filho que ama e que tem toda uma vida a sua frente. Porém ele foi pego de surpresa e até mesmo por sua juventude e



consequente falta de experiência na vida adulta, ele se viu sozinho e responsável por uma criança. É uma grande mudança, que foi traduzida para seus ombros caídos em uma leve corcunda, mostrando também seu cansaço e tristeza. A barba por fazer pode ser facilmente explicada ao tomar em consideração que o Luto não o permite se preocupar com coisas banais como sua aparência. Outro detalhe que aponta isso é a camisa mal dobrada, que sempre escapa de suas calças.

Figura 9: Primeiros testes de *design* com o personagem.



O Luto, assim como a Solidão, são os seres criados para personificar as emoções e sentimentos das pessoas, mas sem serem notados por elas. Para interagirem com o mundo ao redor e representarem sentimentos vindos de humanos, quis trabalhar com a ideia de uma silhueta que lembre vagamente o formato de corpo humano, mesmo que fortemente caracterizado por aspectos que seu sentimento representa. O Luto, por exemplo, cresce junto de sua corcunda, uma emoção egoísta que não se importa com nada além de tomar o controle de tudo na vida de quem o sente. Daí vêm seus chifres: crescendo como galhos em uma floresta escura, cruzando-se até bloquearem toda a luz que poderia chegar do sol. Seu formato também lembra o da Morte, esqueleto com manto negro que carrega a alma dos mortos para longe do mundo dos vivos.

Figura 10: Testes de *design* para o Luto.



A Solidão foi, sem dúvidas, o personagem que tive mais dificuldade para criar e, conseqüentemente, traduzir visualmente. Desde o início, eu tinha certeza de que queria que ela fosse marcante para o público, assim como o Pikachu de Ash na animação “Pokemon”. Não apenas porque a Solidão seria o conforto de Lucas, mas também porque, ao final da história, gostaria que todos sentissem sua perda da mesma forma como o protagonista.

Os primeiros *designs* trabalhados foram ainda da época em que o roteiro tratava a Solidão como Escuro, mas, quando finalizei a ideia final do roteiro, comecei a entender melhor o psicológico da personagem. Inocente e sozinha, Solidão não teve muitas chances de interagir com os outros sentimentos antes de surgir na vida de Lucas. Daí soube que ela agiria como um animal de estimação: curiosa, mas assustada, e com uma confiança inabalável em relação ao protagonista. Nesse sentido ela lembra um pouco o dragão Banguela, de “Como Treinar o seu Dragão”.

Agora viria a parte mais difícil: conseguir traduzir essa personalidade na parte visual, de forma que o público se sentisse cativado por ela. Seguindo a ideia do animal de estimação, decidi dar-lhe uma curvatura no rosto, lembrando um focinho. A barriguinha saliente também ajuda a remetê-la a algo fofo e que dá vontade de abraçar e proteger. O topo da cabeça foi ornamentado com o que poderia ser comparado ao cabelo de um humano

- não apenas para detalhar a sua silhueta e facilitar sua distinção entre outros personagens, mas também para, mesmo com o ideal de animal, aproximá-la dos humanos, tornando a empatia do público mais fácil.

Figura 11: Diferentes visuais testados para a personagem Solidão.



## Conclusão

A memória compilou e discutiu métodos aprovados para o processo de criação de personagens a fim de estabelecer uma base para o desenvolvimento visual detalhado de personagens animados. Os resultados dessa pesquisa podem ser resumidos como se segue: é necessário uma pesquisa prévia sobre determinados contextos históricos e culturais que fazem parte da realidade do personagem e que definirão seu caráter, tudo para manter esses contextos plausíveis e críveis. Se o ilustrador quer criar um *design* realista para um personagem maia, por exemplo, ele tem que estar ciente dos principais fatos sobre a antiga sociedade maia para que não coloque os cabelos de dito personagem cor-de-rosa.

Um bom *design* de personagem depende muito da criação de um vínculo emocional entre o público e o personagem. O público tem de sentir empatia ou simpatia pelo personagem, ou achá-lo tão intrigante, interessante e divertido, que tem a necessidade de continuar acompanhando a sua vida. Este último exemplo é usado particularmente no caso de anti-heróis, ou personagens que foram feitos para não terem admiradores. Vínculos emocionais podem ser baseados no reconhecimento pessoal que o público sente pelo personagem, enxergando a si mesmos em sua personalidade; na fascinação (o personagem é divertido de assistir e usa atitudes e abordagens incomuns a fim de alcançar seus objetivos, criando uma curiosidade no público); ou no mistério (há mais sobre o personagem do que aparece à primeira vista, ele pode ter um segredo importante e o público quer todos os seus pensamentos revelados).

Personagens podem ser definidos através de suas falhas, atitudes, hábitos e padrões, traços característicos, talentos e habilidades, gostos, interesses e valores. A este respeito, estereótipos devem ser evitados por fornecerem um grande potencial para uma personalidade clichê e, conseqüentemente, desinteressante e não real. Um personagem não deve ser muito previsível, embora previsibilidade é - pelo menos até certo ponto - uma boa maneira de criar a sensação de familiaridade em relação ao personagem. Cada personagem ganha complexidade se caracterizado por traços opostos, crenças e valores que evocam uma luta interior dentro de si e que o tornam mais interessante para o público. Personagens terão mais credibilidade caso cresçam dentro da história, evoluindo e conseguindo fazer decisões diferentes daquelas que fariam no começo da trama.

Antecedentes, objetivos, motivações e necessidades ajudam a adicionar profundidade ao personagem. Apesar de um *back-story* não ser absolutamente necessário, ele ajuda a obter a sensação de conhecimento sobre o herói: de onde ele vem, por que ele

se comporta de uma determinada maneira e como ele chegou a ser a pessoa que ele é no presente. Motivos, objetivos e necessidades ajudam a explicar atitudes e comportamentos, e fornecem ao personagem uma força motriz interior que o torna mais realista e crível.

A descrição teórica sobre a criação de personagens também foi explorada pela questão de como as qualidades de um personagem podem ser expressas através de seu *design*. Meios de comunicação visual têm formas limitadas para expressar os pensamentos e emoções de um personagem através da linguagem: ao se utilizar de um monólogo que acontece dentro da cabeça de um personagem, corre-se o risco de que o público vá ficar entediado com o uso em excesso das palavras, sem tomar conta dos potenciais de comunicação da mídia visual. Narrativas visuais e escolhas de *design*, portanto, ajudam a cobrir e transmitir todas as dimensões da personalidade de um personagem.

Formatos, estilos, ângulos e cores são elementos eficazes na criação visual de personagens e podem se comunicar com suas características psicológicas, atitudes e mentalidades. O uso desses elementos de forma correta é a ferramenta mais importante que o artista terá ao criar um *design*. Ela pode levar a resultados complexos e, conseqüentemente, críveis, oferecendo inúmeras possibilidades para interpretar as diferentes nuances de um personagem ou até mesmo de dois personagens, opostos entre si (por exemplo, através da utilização de cores e formas complementares - vermelho vs. verde; luz vs. escuro; angular vs. rodada, etc.). É possível também utilizar dessa transformação para mostrar de forma visual o *character arc* do protagonista, explorando diferentes elementos de design para indicar a mudança do herói em curso.

*Character designing* é uma etapa indispensável para traduzir de forma correta hábitos e padrões de um personagem, fornecendo-o pequenos detalhes originais e interessantes que fazem alusão a sua rotina e costumes. Acaba por ser uma forma de fornecer mais individualidade e exclusividade ao personagem, uma vez que os detalhes visuais ajudam o público a distingui-lo dos demais, ilustrando de modo eficaz seus interesses e gostos.

O bom uso de todos os princípios da arte e do *design* unido às características mencionadas acima é a forma mais comum de trabalho entre os maiores ilustradores do ramo do *concept art*. Afinal, a partir do momento que tomamos consciência de que a adição ou subtração de um detalhe pequeno pode deixar espaço para que o público enfatize ou neutralize características importantes em um personagem, culminando em uma interpretação errada sobre seus traços não visuais, devemos fazer de tudo para que a apresentação visual de dito personagem seja a melhor adaptação de sua personalidade.

## Bibliografia

- ARISTÓTELES. **Poética**: Lisboa. Imprensa Nacional/ Casa da Moeda, 2000.
- BANCROFT, Tom. **Creating Characters With Personality**: Nova York. Watson-Guptill Publications, 1996.
- COLMAN, David. **The Art of Character Design**: Nova York. Daniel Morris, 2007.
- COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**: Rio de Janeiro. Rocco, 1995.
- ELKINGTON, Trevor. **Too Many Cooks: Media Convergence and Self-Defeating Adaptations**: Nova York. Routledge, 2009.
- HAAKE, Magnus; GULZ, Agneta. **Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents**. Journal of Educational Technology and Society. 2008. <  
[http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.11.4.1?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.11.4.1?seq=1#page_scan_tab_contents) >  
Acessado em novembro de 2015.
- JULIUS, Jessica. **The Art of Big Hero 6**: São Francisco. Chronicle Books LLC, 2014.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **A Arte da Animação**: São Paulo. Senac, 2005.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**: Curitiba. Arte e letra editora, 2006.
- MILLER-ZARNEKE, Tracey. **The Art of How to Train your Dragon**: Nova York. HarperCollins Publishers, 2010.
- ROBERTSON, Scott. **How to design: Concept Design Process, Styling, Inspiration, and Methodology**: Nova York. Titan Books Ltd, 2013.
- SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Video Game Art**: Nova York. Watson-Guptill, 2012.
- STONEHAM, Bill. **How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Characters, and Worlds**: New York. Barron's Educational Series, 2010.
- THOMAS, Bob. **The Art of Animation of Walt Disney**: São Francisco. Disney-Hyperion, 1991.
- WIEDMANN, Julius. **Animation Now**. Nova York. Taschen, 2004.
- WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**: Londres. Faber & Faber, 2009.