

Melaine Schutz

**DESIGN DE PERSONAGENS PARA GRAPHIC NOVEL BASEADA NO
CONTO DE TERROR "BRANCA DOS MORTOS E OS SETE
ZUMBIS"**

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design da Universidade Federal de
Santa Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dr. Chrystianne Goulart
Ivanóski

Florianópolis
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da
UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor
Maiores informações em:
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Melaine Schutz

**DESIGN DE PERSONAGENS PARA GRAPHIC NOVEL BASEADA NO
CONTO DE TERROR "BRANCA DOS MORTOS E OS SETE ZUMBIS"**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 11 de Julho de 2019.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof.^a Chrystianne Goulart Ivanóski, Dr.^a (UFSC)

Prof.^a Monica Stein, Dr.^a (UFSC)

Prof. Clovis Geyer, Dr. (UFSC)



Prof.^a Chrystianne Goulart Ivanóski, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Light thinks it travels faster than anything but it is wrong. No matter how fast light travels, it finds the darkness has always got there first, and is waiting for it.

(Terry Pratchett)

RESUMO

Este projeto apresenta o processo de criação do design de personagens para uma graphic novel baseada no conto de terror “Banca dos Mortos e os Sete Zumbis”, de Fábio Yabu. O processo foi baseado em uma metodologia de tradução intersemiótica, e contou também com uma análise de similares.

Palavras-chave: Design de Personagens. Graphic Novel. Terror.

ABSTRACT

This project presents the character design process for a graphic novel based on the horror short story “Branca dos Mortos e os Sete Zumbis”, by Fábio Yabu. The process was based on a methodology of intersemiotic translation, and also an analysis of similar works.

Keywords: Character Design. Graphic Novel. Horror.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Etapas da metodologia projetual com ênfase na tradução intersemiótica	29
Figura 2 - Capa do livro Branca dos Mortos e os Sete Zumbis e outros contos macabros	31
Figura 3 - Capa de The Walking Dead - Dias Passados	35
Figura 4 - Passagem de The Walking Dead - Dias Passados	36
Figura 5 - Passagem de The Walking Dead - Dias Passados	37
Figura 6 - Capa de Locke & Key - Welcome to Lovecraft	38
Figura 7 - Passagem de Locke & Key - Welcome to Lovecraft	39
Figura 8 - Passagem de Locke & Key - Welcome to Lovecraft	40
Figura 9 - Passagem de Locke & Key - Welcome to Lovecraft	41
Figura 10 - Capa de From Hell	42
Figura 11 - Passagem de From Hell	43
Figura 12 - Passagem de From Hell	44
Figura 13 - Mapa Mental da personagem Branca dos Mortos	48
Figura 14 - Mapa Mental da personagem Líder	48
Figura 15 - Mapa Mental da personagem Cão Raivoso	49
Figura 16 - Mapa Mental da personagem Catarrento	50
Figura 17 - Mapa Mental da personagem Chagal	50
Figura 18 - Mapa Mental da personagem Sonâmbulo	51
Figura 19 - Mapa Mental da personagem Depravado	52
Figura 20 - Mapa Mental da personagem Linguarudo	52
Figura 21 - Painel Visual da personagem Branca dos Mortos	53
Figura 22 - Painel Visual da personagem Líder	54
Figura 23 - Painel Visual da personagem Cão Raivoso	54
Figura 24 - Painel Visual da personagem Catarrento	55
Figura 25 - Painel Visual da personagem Chagal	55
Figura 26 - Painel Visual da personagem Sonâmbulo	56
Figura 27 - Painel Visual da personagem Depravado	56
Figura 28 - Painel Visual da personagem Linguarudo	57
Figura 29 - Alternativas de design para a personagem Branca dos Mortos	58
Figura 30 - Alternativas de design para a personagem Branca dos Mortos	58
Figura 31 - Alternativas de design para a personagem Branca dos Mortos	59
Figura 32 - Alternativas de design para a personagem Líder	59
Figura 33 - Alternativas de design para a personagem Líder	60
Figura 34 - Alternativas de design para a personagem Líder	60
Figura 35 - Alternativas de design para a personagem Cão Raivoso	61
Figura 36 - Alternativas de design para a personagem Cão Raivoso	61
Figura 37 - Alternativas de design para a personagem Cão Raivoso	62
Figura 38 - Alternativas de design para a personagem Catarrento	62
Figura 39 - Alternativas de design para a personagem Catarrento	63
Figura 40 - Alternativas de design para a personagem Catarrento	63
Figura 41 - Alternativas de design para a personagem Chagal	64
Figura 42 - Alternativas de design para a personagem Chagal	64

Figura 43 - Alternativas de design para a personagem Chacal	65
Figura 44 - Alternativas de design para a personagem Sonâmbulo	65
Figura 45 - Alternativas de design para a personagem Sonâmbulo	66
Figura 46 - Alternativas de design para a personagem Sonâmbulo	66
Figura 47 - Alternativas de design para a personagem Depravado	67
Figura 48 - Alternativas de design para a personagem Depravado	67
Figura 49 - Alternativas de design para a personagem Depravado	68
Figura 50 - Alternativas de design para a personagem Linguarudo	68
Figura 51 - Alternativas de design para a personagem Linguarudo	69
Figura 52 - Alternativas de design para a personagem Linguarudo	69
Figura 53 - Alternativa final do design da personagem Branca dos Mortos	72
Figura 54 - Alternativa final do design da personagem Líder	73
Figura 55 - Alternativa final do design da personagem Cão Raivoso	74
Figura 56 - Alternativa final do design da personagem Catarrento	75
Figura 57 - Alternativa final do design da personagem Chacal	76
Figura 58 - Alternativa final do design da personagem Sonâmbulo	77
Figura 59 - Alternativa final do design da personagem Depravado	78
Figura 60 - Alternativa final do design da personagem Linguarudo	79
Figura 61 - Silhuetas das personagens, em ordem, Branca dos Mortos, Líder, Cão Raivoso, Catarrento, Chacal, Sonâmbulo, Depravado e Linguarudo	80
Figura 62 - Personagem Branca dos Mortos dentro de um cenário de exemplo da graphic novel	81

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	25
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA	25
1.2 OBJETIVOS	27
1.2.1 Objetivo Geral	27
1.2.2 Objetivos Específicos	27
1.3 JUSTIFICATIVA	28
1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO	28
1.5 METODOLOGIA	29
2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO CONTO BRANCA DOS MORTOS E OS SETE ZUMBIS	31
3 ESTUDO DE SIMILARES	35
3.1 The Walking Dead	35
3.2 Locke & Key	38
3.3 From Hell	42
3.4 Síntese Do Estudo	45
4 CONCEPÇÃO	47
4.1 Necessidades do Projeto	47
4.2 Conceitos-Chave	47
4.2.1 BRANCA DOS MORTOS	47
4.2.2 LÍDER	48
4.2.3 CÃO RAIVOSO	49
4.2.4 CATARRENTO	49
4.2.5 CHACAL	50
4.2.6 SONÂMBULO	51
4.2.7 DEPRAVADO	51
4.2.8 LINGUARUDO	52
4.3 Mídia	53
4.4 Painéis Visuais	53
4.4.1 BRANCA DOS MORTOS	53

4.4.2 LÍDER	54
4.4.3 CÃO RAIVOSO	54
4.4.4 CATARRENTO	55
4.4.5 CHACAL	55
4.4.6 SONÂMBULO	56
4.4.7 DEPRAVADO	56
4.4.8 LINGUARUDO	57
4.5 Geração de Alternativas	58
4.5.1 BRANCA DOS MORTOS	58
4.5.2 LÍDER	59
4.5.3 CÃO RAIVOSO	61
4.5.4 CATARRENTO	62
4.5.5 CHACAL	64
4.5.6 SONÂMBULO	65
4.5.7 DEPRAVADO	67
4.5.8 LINGUARUDO	68
5 SOLUÇÃO E VALIDAÇÃO	71
5.1 Alternativas Finais	71
5.1.1 BRANCA DOS MORTOS	71
5.1.2 LÍDER	73
5.1.3 CÃO RAIVOSO	74
5.1.4 CATARRENTO	75
5.1.5 CHACAL	76
5.1.6 SONÂMBULO	77
5.1.7 DEPRAVADO	78
5.1.8 LINGUARUDO	79
5.2 Contextualização	80
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
7 REFERÊNCIAS	85

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

“O medo e o temor são instintos animais que os humanos herdaram desde suas origens. Eles são estímulos nervosos que os ajudaram a permanecer vivos em situações perigosas que surgiram ao longo de nossa evolução” (TAJERIAN, 2012 apud SILVA et al, 2015).

Histórias de terror sempre fizeram parte do imaginário da humanidade, servindo de contos preventivos contra atitudes indesejadas pela sociedade. Entretanto, o terror como gênero literário é um fenômeno relativamente moderno, surgindo em meados do século XVIII, e ganhando força nos séculos XIX e XX.

Por mais de quatro décadas, o terror tem crescido exponencialmente em notoriedade. Isso é evidenciado pelo sucesso contínuo do autor Stephen King, das inúmeras séries e filmes de terror que vêm sendo produzidos, como “American Horror Story” e os filmes da série “Invocação do Mal”.

Um dos subgêneros do terror é o terror sobrenatural, que foi essencial para a evolução do terror como um todo. Nesse tipo de terror, o autor trabalha com a existência de forças não-naturais, que não são facilmente derrotadas. É considerado o subgênero mais popular de terror da atualidade, e de onde vêm grande parte dos ícones do terror na cultura pop, como vampiros, lobisomens e zumbis.

Em resumo, o terror se tornou importante através das formas de arte contemporâneas, também na forma de alusões de pastiches, populares ou não, criando vampiros, trolls, gremlins, zumbis, lobisomens, crianças possuídas por demônios, monstros espaciais de vários tamanhos, fantasmas, e outras misturas inomináveis de uma forma que fez a última década parecer uma longa noite de Halloween. (CARROLL, 1990, tradução nossa)

Histórias em quadrinhos foram por muito tempo consideradas formas inferiores de entretenimento, relegadas a crianças e assuntos infantis. O uso do termo graphic novel foi uma forma de reconhecer histórias em

quadrinhos como formas de literatura válidas e legitimar o surgimento de histórias destinadas ao público adulto (FREY; NOYS, 2002).

Weiner (2012) define graphic novels como “histórias em quadrinhos com tamanho de livros que foram feitas para serem lidas como uma história”. O reconhecimento de graphic novels como um estilo literário sério se deve muito a escritores como Alan Moore, que usava do meio de quadrinhos para publicar comentários sociais e histórias mais ligadas ao realismo psicológico, dando maior ênfase à criação da identidade mental dos personagens e suas motivações.

Outra grande responsável pelo ganho de popularidade de graphic novels foi a editora Vertigo, subsidiária da DC Comics. A editora se promovia como uma fonte de entretenimento para leitores maduros, e permitia maior liberdade aos criadores para trabalhar em materiais considerados inadequados à continuidade *mainstream* da DC.

“O terror e graphic novels são velhos companheiros: o gênero macabro e a mídia gráfica frequentemente conspiraram juntos” (ROUND, 2012, p. 335, tradução nossa). O gênero de super heróis começou a perder popularidade no pós-guerra e, na década de 1950, histórias em quadrinhos sobre crime, terror e ficção científica tomaram seu lugar (ROUND, 2014).

Quadrinhos de terror, em particular, obtiveram grande popularidade no período pós-guerra, devido o crescente medo da população perante a ameaça de aniquilação nuclear. Trombetta (2010, apud ROUND, 2014, tradução nossa) ainda diz que muitos dos temas usados no terror da época se conectam com específicos atos de violências dos tempos de guerra. Zumbis, por exemplo, eram alegorias para a ideia de lavagem cerebral.

“O concept art [...] trata-se de uma forma de arte completa, desafiadora e excitante, embora possa ser considerada a arte mais ‘invisível’ aos olhos do público” (ZUPI, 2010 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011). É o tipo de arte cujo foco principal é representar uma ideia graficamente, de forma que ajude o desenvolvimento de um produto (SILVA et al, 2016, tradução nossa). Ele faz parte do processo inicial da produção, tendo como objetivo determinar a identidade visual e a linguagem a ser utilizada durante o desenvolvimento do projeto (TAKAHASHI; ANDREO, 2011).

Não existem regras para serem seguidas no concept art, e é durante esse estágio que o artista possui mais liberdade para esboçar ideias diferentes e criativas.

Dentro do concept art, existe uma sub-área chamada de design de personagens. É pelo design de personagens que se define como a personagem se parece fisicamente e quais características psicológicas ela apresenta.

O que faz um bom design de personagens é a combinação de história, narrativa, arquétipos, formas, silhuetas e estéticas. Essa combinação dá à personagem sendo criada mais do que um bom visual: dá à ela vida, para que possa convencer a audiência e ganhar sua aprovação (TILLMAN, 2012 apud SILVA et al, 2016, tradução nossa).

O presente projeto visa a criação de concept art, especificamente design de personagens, para uma graphic novel baseada no conto de terror “Branca dos Mortos e os Sete Zumbis”, por Fábio Yabu. O conto em questão muda a história tradicional da Branca de Neve e os Sete Anões, transformando os anões em terríveis zumbis e fazendo com que a jovem Branca tenha que lutar por sua sobrevivência.

A tradução intersemiótica será usada como metodologia para a formação de conceitos a serem usados durante a criação das personagens.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolvimento do concept art das personagens principais do conto “Branca dos Mortos e os Sete Zumbis”.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Analisar a estética de graphic novels de terror para definir elementos como cores e traços;
- Coletar referências visuais para a criação das personagens;

- Criar o design das personagens a partir das referências visuais coletadas e baseado no estudo de histórias em quadrinhos com tema de terror.

1.3 JUSTIFICATIVA

O terror como gênero literário se solidificou como um dos mais populares na última década. Inúmeros filmes, livros, séries de TV e quadrinhos com esse tema foram lançados e recebidos com clamor pelo público. Devido à essa popularidade, veio a ideia de traduzir um conto de terror de uma linguagem puramente escrita para uma linguagem visual, através de uma graphic novel.

Uma das partes mais importantes de uma graphic novel são suas personagens. A forma como essas personagens são apresentadas ajuda a estabelecer o tom que a história quer passar, se quer algo mais cômico ou puramente aterrorizante.

Dessa forma, foi decidido que o foco desse projeto seria a criação do concept art das personagens do conto de terror “Branca dos Mortos e os Sete Zumbis”, por Fábio Yabu.

1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Este projeto se refere apenas a criação do concept art das personagens principais do conto “Branca dos Mortos e os Sete Zumbis”. Desenvolvimento de outras personagens, cenários, tipografia e diagramação da graphic novel não estão inclusos no escopo desse projeto.

A autora do projeto não possui autorização do autor Fábio Yabu para representar seu conto em mídia impressa ou digital. Assim, o projeto visa apenas a aplicação dos conhecimentos de design na criação de personagens, sem a intenção de um desenvolvimento completo da graphic novel ou sua futura publicação.

1.5 METODOLOGIA

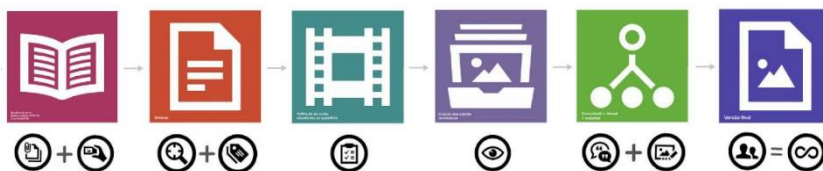
O desenvolvimento de design de personagens e concept art não possuem uma metodologia específica. Como o objetivo desse projeto é a criação do concept art de personagens baseados em um texto literário, a forma escolhida para fazer isso foi a Tradução Intersemiótica.

A “tradução intersemiótica é uma adaptação da linguagem verbal para não-verbal, uma tradução de signos linguísticos para representações e códigos visuais” (MEDEIROS; TEIXEIRA; GONÇALVES, 2016). É expressa entre sistemas diferentes, transportando o conteúdo de um sistema para outro, com diferentes graus de carga semântica (CARVALHO, 2017).

A proposta de metodologia utilizada conta com seis etapas distintas, sendo elas:

- **Necessidade do Projeto:** análise do texto a ser traduzido, buscar mais informações sobre o que o projeto precisa;
- **Conceitos-chave:** usar mapas mentais para selecionar as principais ideias e palavras-chave do texto;
- **Mídia:** conhecer os limites e possibilidades que a mídia escolhida oferece;
- **Painéis Visuais:** organização das informações referentes a cada signo, mostrar os elementos que conectam os dois lados da mensagem;
- **Geração de Alternativas:** geração de diferentes alternativas para solucionar o problema;
- **Solução e Validação:** seleção do caminho definitivo e a escolha do resultado final.

Figura 1 - Etapas da metodologia projetual com ênfase na tradução intersemiótica



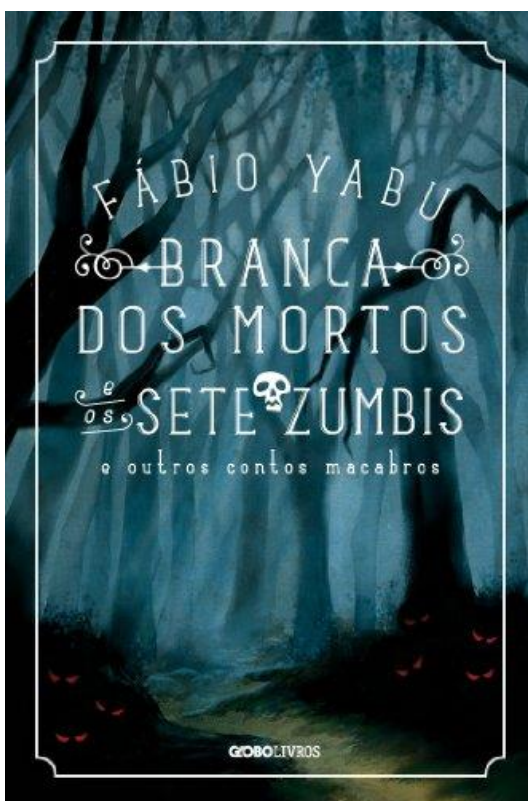
Fonte: Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico (MEDEIROS; TEIXEIRA; GONÇALVES, 2016)

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO CONTO BRANCA DOS MORTOS E OS SETE ZUMBIS

O autor Fábio Yabu se apropriou do famoso conto de fadas “Branca de Neve e os Sete Anões” e o transformou em um conto de terror horripilante.

O conto em questão foi escolhido por juntar dois interesses da autora: contos de fada e histórias de terror. A ideia de transformar um conto de fadas escrito para crianças em algo mais horripilante e aterrorizante é bastante interessante, e transformar essa história em uma graphic novel é bastante atrativa para a autora.

Figura 2 - Capa do livro Branca dos Mortos e os Sete Zumbis e outros contos macabros



Fonte: Globo Livros

A história começa com a rainha de um reino ansiosa para ter um filho, mas sem nunca conseguir engravidar. Desesperada, ela adentra a floresta e pede a uma bruxa que faça um feitiço para que a rainha possa ficar grávida. A bruxa concorda e dá uma lista de ingredientes para que o feitiço surta efeito. Os ingredientes são: o sangue do período menstrual da rainha, a pena de um corvo, e o olho de um defunto do cemitério. A rainha encontra todos os ingredientes e a bruxa faz uma poção mágica que permite que a rainha finalmente engravide.

Durante a gravidez, a rainha ficou extremamente adoecida, sofrendo com dores e febres terríveis. Entretanto, após alguns meses, os sintomas se foram e a gravidez da rainha continuou sem mais problemas. O que ela não sabia, é que a bruxa havia planejado algo terrível, que a criança crescendo no ventre da rainha fosse uma abominação disforme. Contudo, a bruxa não contava com o amor incondicional que a rainha sentia pela criança, o que expurgou o feitiço mal de seu corpo e fez com que a bebê nascesse linda e saudável, com lábios vermelhos como sangue, cabelos negros como as penas de um corvo, e a pele branca como os olhos de um cadáver. À criança foi dado o nome Branca dos Mortos.

A bruxa se sentiu traída pelo nascimento saudável de Branca, e então formulou um plano para se vingar. Ela visitou a família real com uma maçã envenenada de presente, que foi prontamente comida pela rainha. Na primeira mordida, a maçã amaldiçoada matou a rainha. O rei, em seu luto, acabou culpando a filha pela morte da esposa, fazendo com que a criança usasse apenas roupas velhas e dormisse no chão frio.

Eventualmente, uma linda mulher chegou ao castelo e conquistou o coração do rei. Era a bruxa, com sua aparência rejuvenescida. Ela casou-se com o rei, e passou a ter a vida que sempre sonhou. O rei lhe deu muitos presentes, inclusive um espelho mágico, capaz de responder qualquer pergunta. A bruxa o usava todas as manhãs, perguntando quem era a mais bela de todas, e a resposta era sempre a mesma: que ela era a mais bela de todas.

Assim passaram muitos anos, até que um dia a resposta do espelho mudou. A rainha não era mais a mais bela de todas. O título agora pertencia à Branca, que havia desabrochado em uma linda jovem. A bruxa, enraivecida, mandou que o caçador real levasse Branca à floresta e a matasse, trazendo de volta seu coração. O caçador assim o fez, mas

na hora do golpe fatal, não conseguiu matar a bela jovem. Ele mandou Branca fugir, e começou o caminho de volta ao castelo. Entretanto, ele foi atacado por algo terrível no meio do caminho, e nunca conseguiu voltar para casa.

Branca fugiu pela floresta. Correu por dias, fraca e com fome. Até que um dia encontrou uma pequena casa feita de pedra, abandonada. Dentro da casa, havia sete pequenas camas.

No castelo, a bruxa voltou a perguntar ao espelho quem era a mais bela, e o espelho responde novamente que a mais bela era Branca dos Mortos, e que ela vivia na floresta, dentro de uma pequena casa de pedra. A bruxa não se conteve e, em um ataque de fúria, destruiu o espelho. Então, disfarçada de velha e com uma maçã envenenada, foi atrás de Branca.

Enquanto isso, Branca saía da casa somente em casos de grande necessidade. Ela sabia que havia um mal horrível dentro da floresta, e que um dia esse mal viria atrás dela. Então, a jovem destruiu os móveis da casa, usando a madeira para vedar as todas as janelas. Se os monstros viessem, ela estaria preparada.

A bruxa, usando um pedaço quebrado do espelho como bússola, andou pela floresta atrás de Branca. Mas, no meio do caminho, foi encontrada por sete terríveis criaturas, uma mais horripilante e assustadora que a outra. Desesperada, a bruxa fugiu, as criaturas em seu encalço, e acabou achando a casa onde Branca vivia. Bateu na porta, gritando e implorando até que a jovem abriu a porta e a deixou entrar.

Dentro da casa, a bruxa revelou que era a rainha em disfarce. Isso fez com que Branca começasse a bater nela, mas sem desferir um golpe final. A jovem precisava da bruxa para se defender dos monstros que agora tentavam entrar na casa.

Devido sua engenhosidade, Branca havia armado várias armadilhas contra os monstros, mas eles eram incansáveis e imortais, nunca permanecendo caídos por muito tempo. A bruxa foi eventualmente mordida por um dos monstros, transformando-a em uma morta-viva. Branca conseguiu cortar a cabeça da bruxa, mas sabia que a mesma logo iria se recompor. Então, levantou a cabeça pelos cabelos e a levou até o poço. Infelizmente, a bruxa conseguiu morder a mão de Branca, deixando uma ferida preta.

Branca sabia o que aconteceria com ela, então voltou para a casa e pegou a maçã envenenada que a bruxa havia trazido. Com apenas uma mordida, Branca caiu desfalecida no chão. Os monstros, agora reformados, não viram mais motivos para permanecer próximos da casa, e foram novamente adentro da floresta.

Um tempo depois, passou pela casa um príncipe, que viu o corpo caído de Branca. Ele se aproximou do corpo e tentou reanimá-lo, sem sucesso. Então, a deu um beijo de despedida. O que o príncipe não podia ver era os dedos gangrenados que se contraíam e uma mão preta erguendo-se para segurar sua nuca. Ele sentiu dentes começarem a morder seus lábios. Cada vez com mais força.

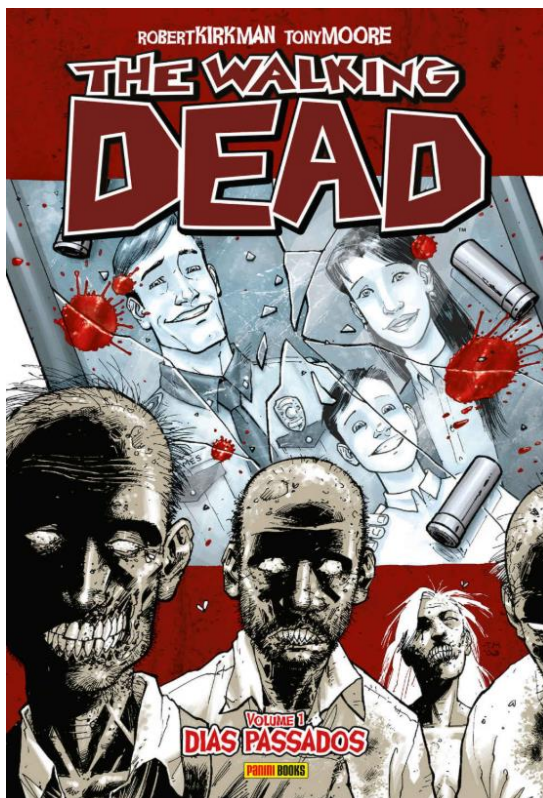
3 ESTUDO DE SIMILARES

Nesta seção, serão discutidas três histórias em quadrinhos com temas de terror. O intuito dessa análise é estudar os traçados, cores e estética usados nos quadrinhos, de forma a desenvolver um estilo de desenho que tenha um apelo estilístico relacionado ao tema de terror para ser utilizado na criação da concept art dos personagens.

Os critérios da análise são baseados nos elementos básicos da comunicação visual como descritos por Donis A. Dondis (2007).

3.1 The Walking Dead

Figura 3 - Capa de The Walking Dead - Dias Passados



Fonte: Panini Books

A série de quadrinhos *The Walking Dead* é escrita por Robert Kirkman e ilustrada por Tony Moore, e foi publicada pela primeira vez em 2003. A história é focada em um grupo de pessoas e sua luta para sobreviver o apocalipse zumbi e tentar reconstruir uma sociedade em que possam prosperar.

Figura 4 - Passagem de *The Walking Dead* - Dias Passados



Fonte: Panini Books

The Walking Dead usa uma paleta de cores monocromática, utilizando apenas o preto e branco. Isso ajuda a dar um tom mais sério e pessimista à história, fazendo com que o leitor se sinta mais próximo do sentimento de desespero e tristeza dos personagens.

Usa um sombreamento mais suave, sem muitas linhas retas e perfeitamente definidas, com diferente tons de sombreamento para áreas

diferentes. Esse estilo de sombra dá uma ideia mais realista aos desenhos, o que dá uma sensação de inquietação ao leitor. Esse tipo de sombreado também suaviza as formas, contrastando com as linhas mais retas que compõem os personagens.

Figura 5 - Passagem de *The Walking Dead* - Dias Passados



Fonte: Panini Books

Em relação aos traços, *The Walking Dead* usa um traçado mais angular e, mesmo sendo bastantes estilizado, consegue manter um certo realismo. Nos personagens humanos, isso ajuda na identificação do leitor com o personagem. Nos zumbis, isso ajuda a causar um sentimento de nojo e repugnância, sendo bastante detalhista com a decomposição apresentada nesses personagens.

Além disso, pode-se notar uma diferença na grossura do traço, o que dá maior ênfase a certas partes do desenho. Essa variação no traçado também ajuda a dar uma dinamicidade ao desenho, fazendo com que os traços, e por sua vez o desenho em geral, seja mais atrativo aos olhos dos leitores.

3.2 Locke & Key

Figura 6 - Capa de Locke & Key - Welcome to Lovecraft



Fonte: IDW Publishing

Locke & Key é uma série de histórias em quadrinhos escrita por Joe Hill e ilustrada por Gabriel Rodriguez. Foi publicada pela primeira vez em 2008. A história segue a família Locke e os diversos acontecimentos sobrenaturais que ocorrem ao seu redor.

Figura 7 - Passagem de Locke & Key - Welcome to Lovecraft

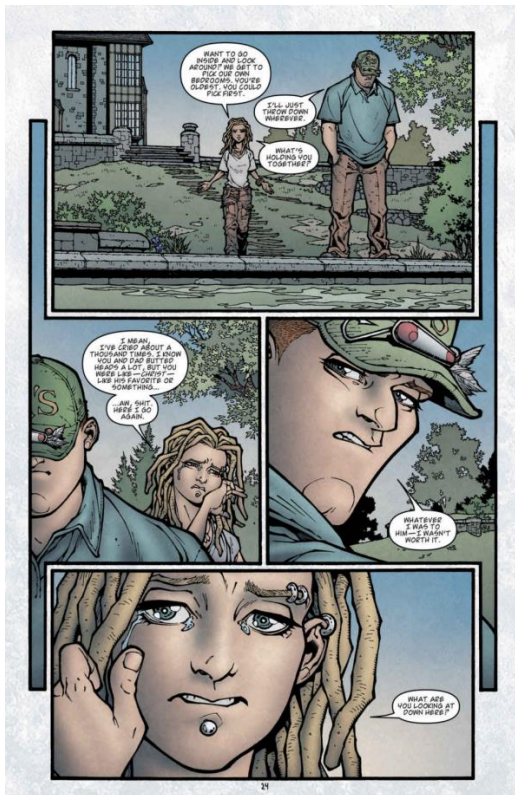


Fonte: IDW Publishing

Podemos notar um estilo de traçado bastante estilizado, o que dá mais personalidade a cada personagem. A utilização de formas mais geométricas para os personagens faz com que o leitor consiga identificar cada personagem com maior facilidade, dando uma silhueta diferenciada para cada um deles.

Assim como em *The Walking Dead*, em *Locke & Key* podemos notar que a espessura do traçado também sofre variações. Isso dá dinamicidade ao desenho, sendo mais visualmente atrativo ao leitor.

Figura 8 - Passagem de Locke & Key - Welcome to Lovecraft



Fonte: IDW Publishing

O uso das sombra é bastante suave, dando a ideia de que os personagens estão sempre rodeados de luzes difusas. Esse tipo de sombra também suaviza bastante as formas dos personagens, entrando em antagonismo com os traços mais angulares que são usados.

Apesar do quadrinho ser totalmente colorido, as cores são pouco vibrantes e bastante desbotadas. Esse tipo de coloração dá um tom de seriedade e desânimo, correspondendo ao humor que a história quer passar.

Figura 9 - Passagem de Locke & Key - Welcome to Lovecraft

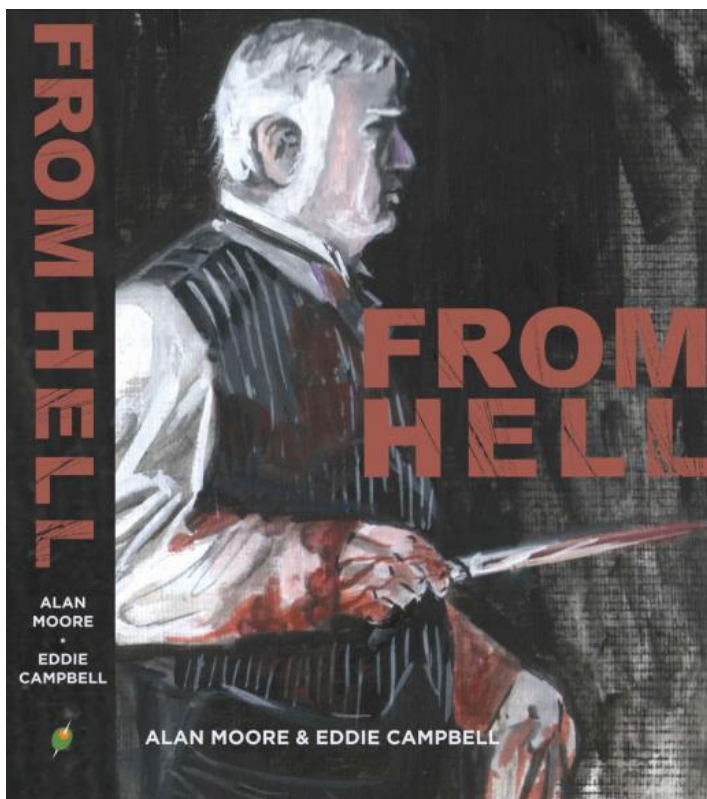


Fonte: IDW Publishing

O único momento em que cores mais fortes são usadas é para dar maior ênfase e definir o humor da cena. Na figura 9, em um momento em que os personagens se encontram em um quarto com pouco iluminação, pode-se ver que o sangue e as onomatopéias são os únicos elementos que possuem cores vibrantes, chamando mais a atenção do leitor para a ação ocorrendo na cena.

3.3 From Hell

Figura 10 - Capa de From Hell



Fonte: Top Shelf Productions

From Hell é uma graphic novel escrita por Alan Moore e ilustrada por Eddie Campbell. Foi publicada como uma coleção completa em 1999. A história se passa em Londres durante a era Vitoriana e conta uma versão ficcionalizada dos assassinatos perpetuados pelo misterioso Jack, o Estripador.

Figura 11 - Passagem de From Hell



From Hell—Chapter Four—Page 23

Fonte: Top Shelf Productions

Assim como *The Walking Dead*, *From Hell* usa apenas preto e branco. Esse tipo de coloração ajuda a demonstrar a era mais antiga em que a história se passa. Também dá um tom mais sombrio e um humor nefasto aos desenhos.

O sombreamento uma parte muito interessante. Diferente de outros quadrinhos, em *From Hell* as sombras são feita através de hachuras. Isso faz com que os desenhos pareçam mais datados e que tudo pareça mais fúnebre.

Figura 12 - Passagem de From Hell



From Hell—Chapter Five—Page 15

Fonte: Top Shelf Productions

O traçado dos personagens é feito de forma semi-realista, mas com uma estilização mais grotesca. A intenção do ilustrador é de causar uma inquietação no leitor, uma certa repulsa aos personagens e aos atos que os mesmos cometem.

A espessura do traçado muda de acordo com a ênfase que o desenhista quer dar à cena. Na figura 12, pode-se notar que as mãos do personagem têm um traçado mais grosso, dando maior força à ação de bater com os punhos sobre a mesa.

3.4 Síntese Do Estudo

Em relação ao desenho dos personagens, pode-se concluir que traçados estilizados são mais populares. Essa estilização pode servir para facilitar o trabalho do ilustrador, individualizar o estilo do quadrinho, ajudar no reconhecimento rápido dos personagens, destacar o humor e tom da história.

Os traçados mais angulares são mais utilizados, por oferecerem uma sensação de “dureza” aos desenhos. O uso desse tipo de traço aumenta os sentimentos que a história quer passar, fazendo que o leitor se sinta mais inquieto e ansioso.

A variação da espessura do traçado também tem o seu propósito. Mudando a espessura do traço, dá-se ênfase a diferentes partes do desenho, dando mais peso a certas áreas, e ajudando a dar dinamicidade ao desenho de forma geral.

As cores usadas em histórias em quadrinhos com temas de terror tendem a ser mais mudadas ou completamente monocromáticas em preto e branco. Cores menos vibrantes dão uma ideia de tristeza e desânimo, ajudando a história a passar uma mensagem pessimista.

Quanto às sombras, as histórias em quadrinhos estudadas tiveram uma tendência de usar um sombreamento mais suave. Esse tipo de sombreamento entra em choque com os traços angulares do desenho, mas não de uma forma desagradável.

4 CONCEPÇÃO

4.1 Necessidades do Projeto

Seegmiller (2008, apud TAKAHASHI; ANDREO, 2001) desenvolveu uma série de perguntas que ajudam a facilitar o processo de criação de design de personagens. Algumas dessas perguntas são:

- Qual o tamanho da personagem com relação aos outros?
- A personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?
- Qual o nível de detalhamento necessário para a personagem?
- A silhueta ou perfil da personagem é reconhecível por si próprio?

Baseando-se nessas perguntas, é possível traçar as necessidades do projeto:

- As personagens dos zumbis devem ter tamanhos relativamente semelhantes entre si, mas devem ser menores que a personagem da Branca dos Mortos;
- As personagens devem ser desenhadas com detalhamento o suficiente para ser possível ver as expressões faciais;
- O nível de detalhamento da personagem deve ser simples o suficiente para não causar poluição visual, mas com detalhes o suficiente para poder entender os conceitos que querem passar;
- Cada personagem deve possuir uma silhueta única e de fácil identificação.

4.2 Conceitos-Chave

Foram utilizados mapas mentais para selecionar as principais ideias e palavras-chave do texto.

4.2.1 BRANCA DOS MORTOS

“Assim, quarenta semanas após o encontro na floresta, no lugar da abominação disforme que a bruxa planejara, a rainha deu à luz uma linda menina, a pequena Branca, que nasceu com os lábios vermelhos como sangue, os cabelos negros

como as penas de um corvo e a pele branca como os olhos de um cadáver.” (YABU, 2016)

Figura 13 - Mapa Mental da personagem Branca dos Mortos

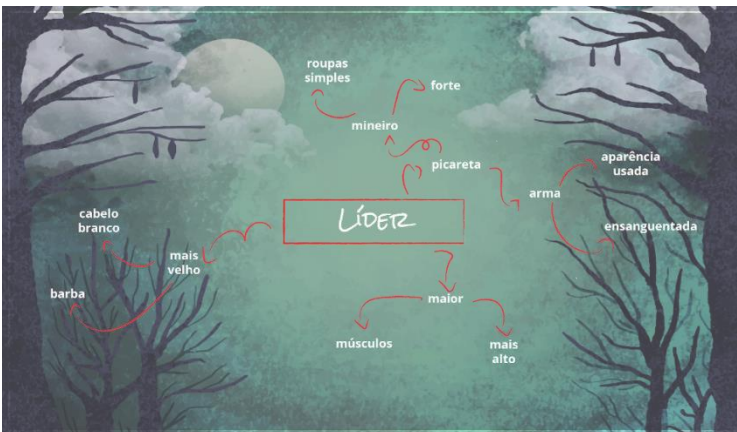


Fonte: Da Autora

4.2.2 LÍDER

“Ao centro, o que parecia ser o líder carregava uma picareta manchada de sangue, cuja ponta ele esfregava cnicamente no chão.” (YABU, 2016)

Figura 14 - Mapa Mental da personagem Líder



Fonte: Da Autora

4.2.3 CÃO RAIVOSO

“O segundo era como um cão raivoso, com a boca espumante.” (YABU, 2016)

Figura 15 - Mapa Mental da personagem Cão Raivoso



Fonte: Da Autora

4.2.4 CATARRENTO

“O terceiro era um catarrento que intercalava os grunhidos com incontroláveis espirros que espalhavam catarro ensanguentado por onde quer que passasse.” (YABU, 2016)

Figura 16 - Mapa Mental da personagem Catarrento



Fonte: Da Autora

4.2.5 CHACAL

“O quarto lembrava um chagal, cujo riso realçava as bochechas rasgadas que deixavam à mostra os dentes podres.” (YABU, 2016)

Figura 17 - Mapa Mental da personagem Chagal

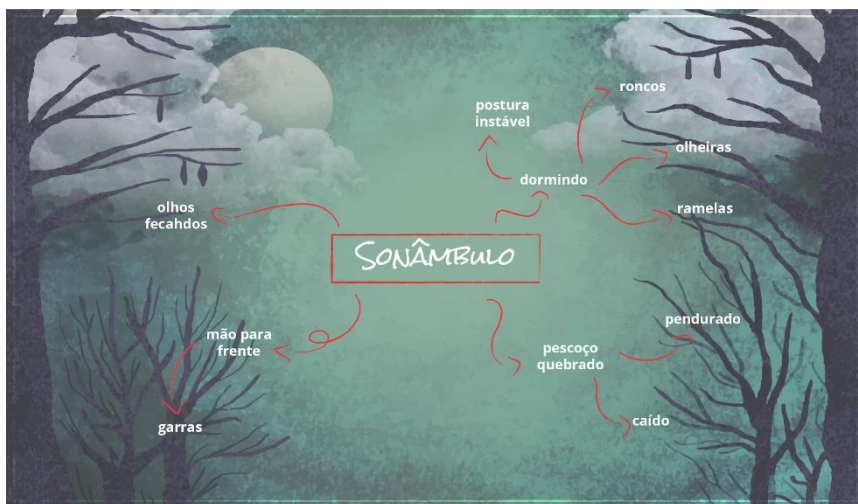


Fonte: Da Autora

4.2.6 SONÂMBULO

“O quinto parecia um espécie de sonâmbulo, com os olhos fechados, as mãos para frente e o pescoço quebrado, caído para a esquerda.”(YABU, 2016)

Figura 18 - Mapa Mental da personagem Sonâmbulo



Fonte: Da Autora

4.2.7 DEPRAVADO

“O sexto talvez fosse o mais perturbador de todos, um depravado que andava balançando o quadril, enquanto ria e se insinuava tal qual uma macaca no cio.” (YABU, 2016)

Figura 19 - Mapa Mental da personagem Depravado



Fonte: Da Autora

4.2.8 LINGUARUDO

“E o sétimo era um linguarudo com a mais horrível das mutilações: sem a mandíbula, a língua ficava pendurada para fora, balançando como os testículos de um búfalo ensandecido.”(YABU, 2016)

Figura 20 - Mapa Mental da personagem Linguarudo



Fonte: Da Autora

4.3 Mídia

A mídia escolhida foi a digital. Esse é o tipo de mídia mais utilizado atualmente no desenho de graphic novels e histórias em quadrinhos. Ela oferece a maior quantidade de possibilidades e facilidades na execução do projeto, e os menores limites.

4.4 Painéis Visuais

A partir dos mapas mentais e das descrições no conto, foi desenvolvido um painel visual para cada personagens, a fim de se ter referências visuais e temáticas para a criação do concept art das personagens.

As imagens dos painéis visuais foram retiradas de sites agregadores de imagens, onde foram buscadas palavras-chave com relação direta a cada personagem.

4.4.1 BRANCA DOS MORTOS

Figura 21 - Painel Visual da personagem Branca dos Mortos



Fonte: Da Autora

4.4.2 LÍDER

Figura 22 - Painel Visual da personagem Líder



Fonte: Da Autora

4.4.3 CÃO RAIVOSO

Figura 23 - Painel Visual da personagem Cão Raivoso



Fonte: Da Autora

4.4.4 CATARRENTO

Figura 24 - Painel Visual da personagem Catarrento



Fonte: Da Autora

4.4.5 CHACAL

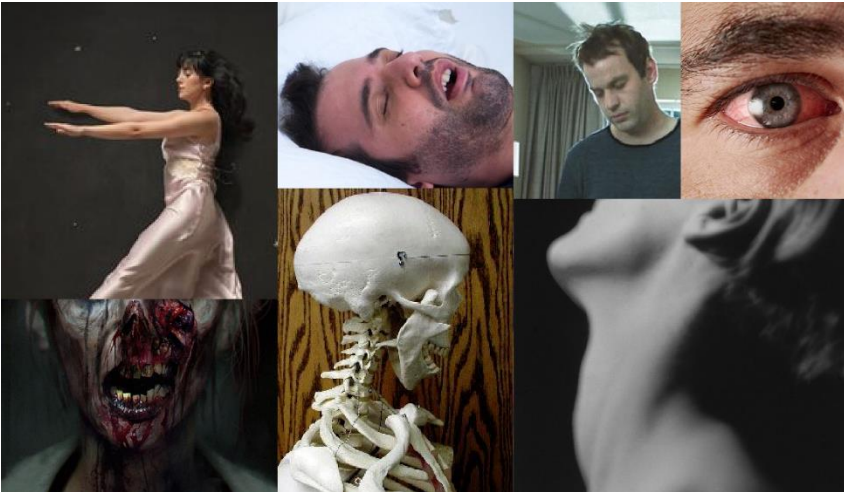
Figura 25 - Painel Visual da personagem Chacal



Fonte: Da Autora

4.4.6 SONÂMBULO

Figura 26 - Painel Visual da personagem Sonâmbulo



Fonte: Da Autora

4.4.7 DEPRAVADO

Figura 27 - Painel Visual da personagem Depravado



Fonte: Da Autora

4.4.8 LINGUARUDO

Figura 28 - Painei Visual da personagem Linguarudo



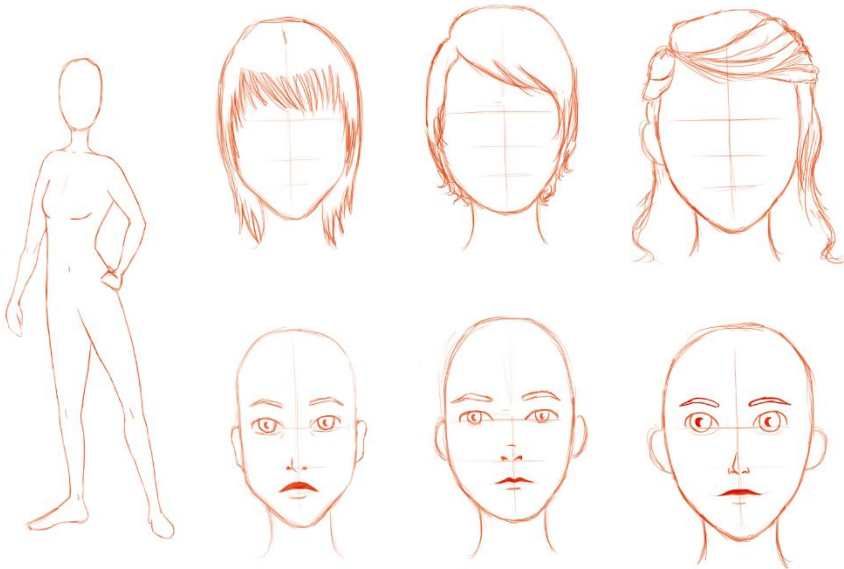
Fonte: Da Autora

4.5 Geração de Alternativas

Usando os painéis visuais e o estudo de similares, foram desenvolvidas alternativas de design para as personagens.

4.5.1 BRANCA DOS MORTOS

Figura 29 - Alternativas de design para a personagem Branca dos Mortos



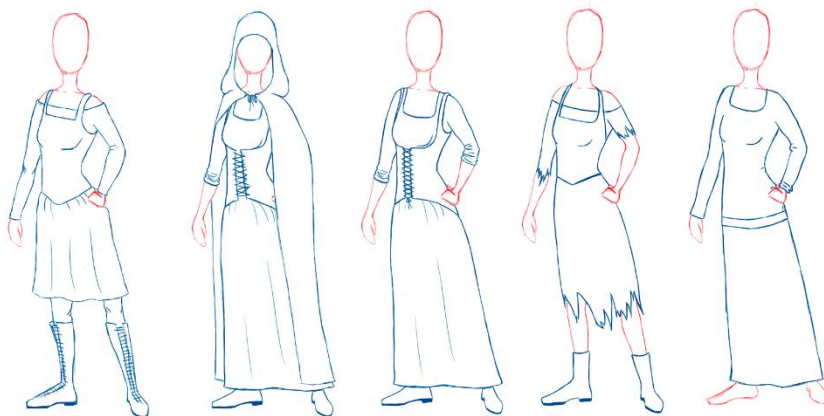
Fonte: Da Autora

Figura 30 - Alternativas de design para a personagem Branca dos Mortos



Fonte: Da Autora

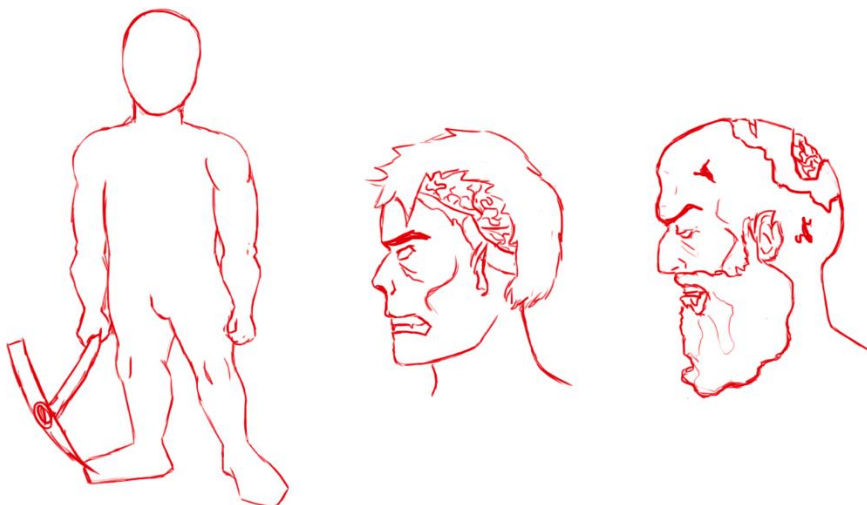
Figura 31 - Alternativas de design para a personagem Branca dos Mortos



Fonte: Da Autora

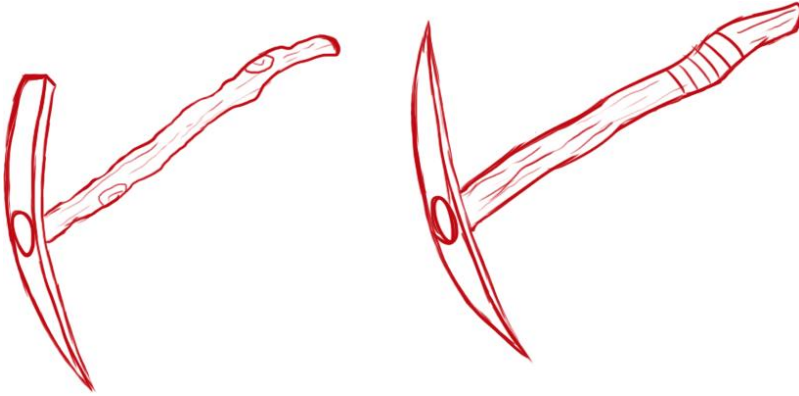
4.5.2 LÍDER

Figura 32 - Alternativas de design para a personagem Líder



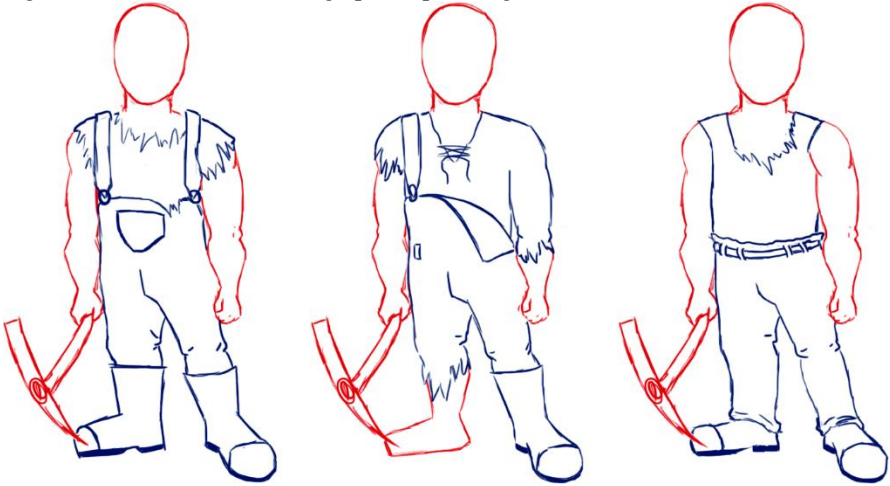
Fonte: Da Autora

Figura 33 - Alternativas de design para a personagem Líder



Fonte: Da Autora

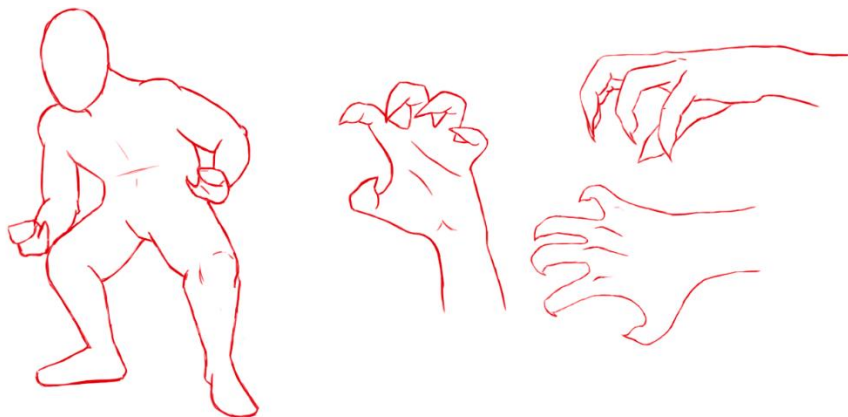
Figura 34 - Alternativas de design para a personagem Líder



Fonte: Da Autora

4.5.3 CÃO RAIVOSO

Figura 35 - Alternativas de design para a personagem Cão Raivoso



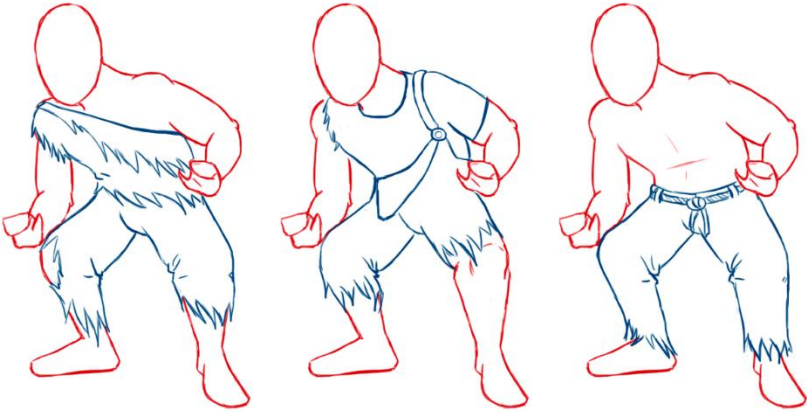
Fonte: Da Autora

Figura 36 - Alternativas de design para a personagem Cão Raivoso



Fonte: Da Autora

Figura 37 - Alternativas de design para a personagem Cão Raivoso



Fonte: Da Autora

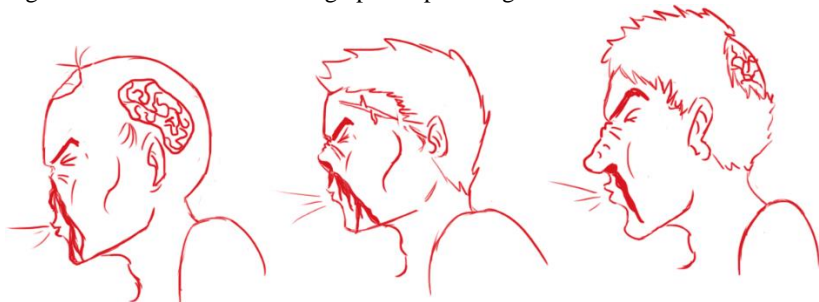
4.5.4 CATARRENTO

Figura 38 - Alternativas de design para a personagem Catarrento



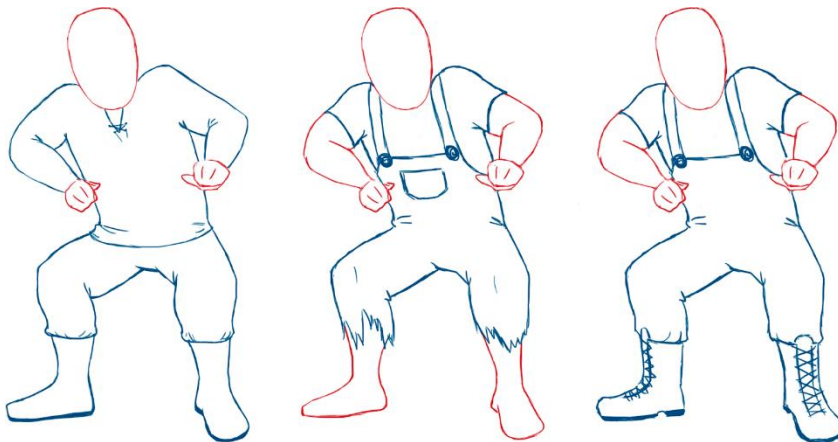
Fonte: Da Autora

Figura 39 - Alternativas de design para a personagem Catarrento



Fonte: Da Autora

Figura 40 - Alternativas de design para a personagem Catarrento



Fonte: Da Autora

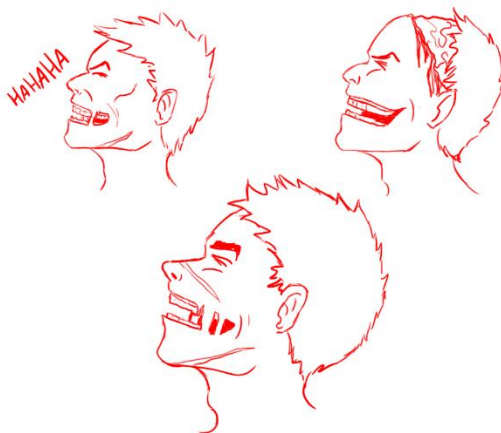
4.5.5 CHACAL

Figura 41 - Alternativas de design para a personagem Chacal



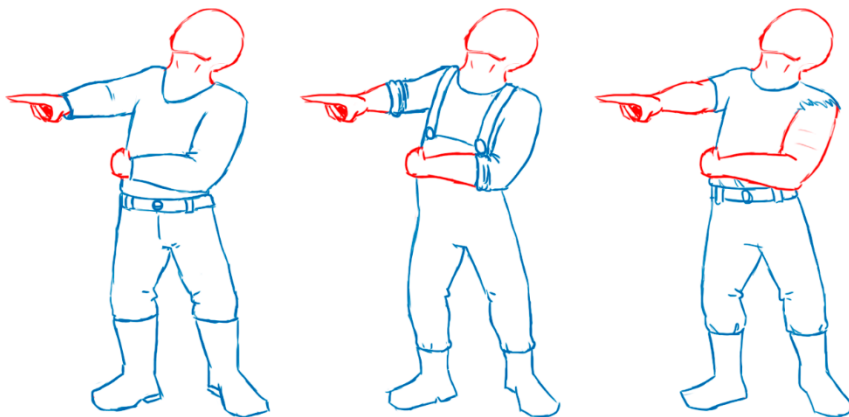
Fonte: Da Autora

Figura 42 - Alternativas de design para a personagem Chacal



Fonte: Da Autora

Figura 43 - Alternativas de design para a personagem Chacal



Fonte: Da Autora

4.5.6 SONÂMBULO

Figura 44 - Alternativas de design para a personagem Sonâmbulo



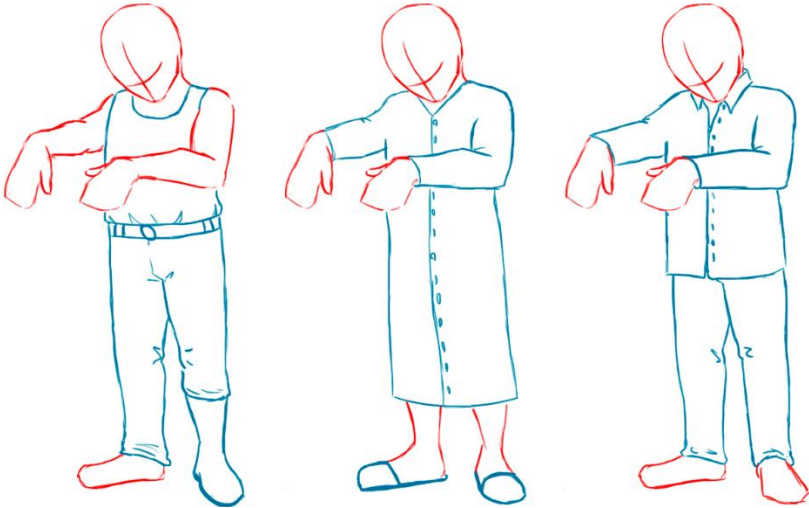
Fonte: Da Autora

Figura 45 - Alternativas de design para a personagem Sonâmbulo



Fonte: Da Autora

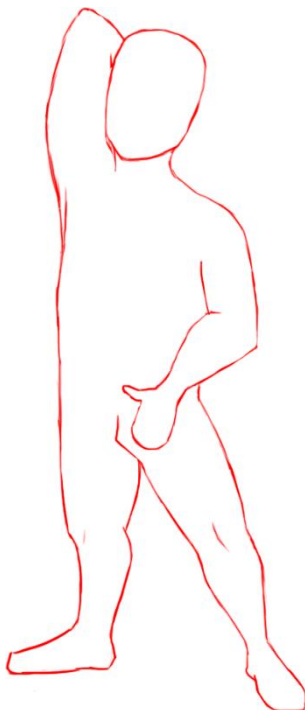
Figura 46 - Alternativas de design para a personagem Sonâmbulo



Fonte: Da Autora

4.5.7 DEPRAVADO

Figura 47 - Alternativas de design para a personagem Depravado



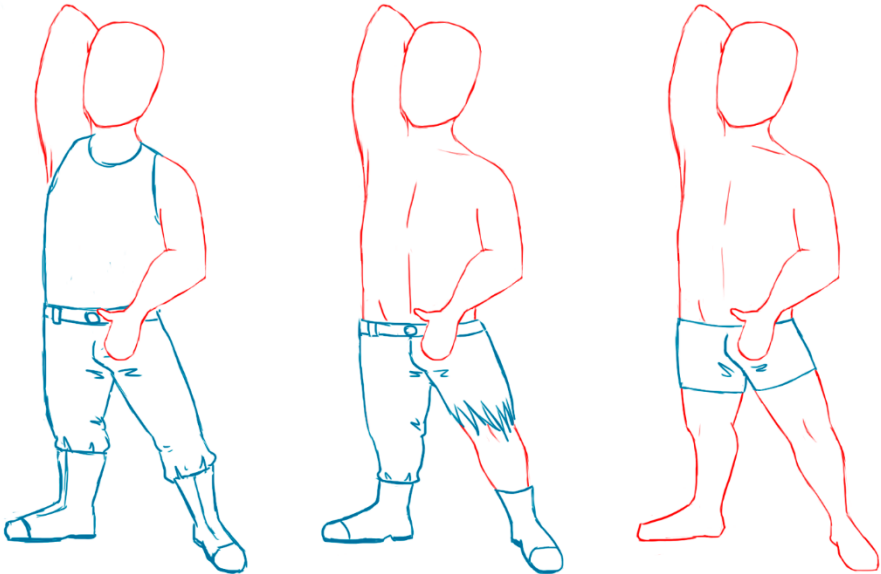
Fonte: Da Autora

Figura 48 - Alternativas de design para a personagem Depravado



Fonte: Da Autora

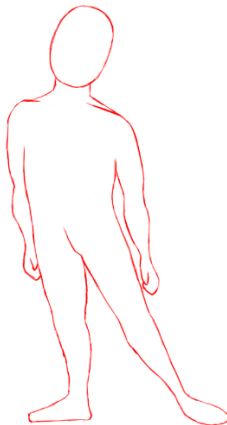
Figura 49 - Alternativas de design para a personagem Depravado



Fonte: Da Autora

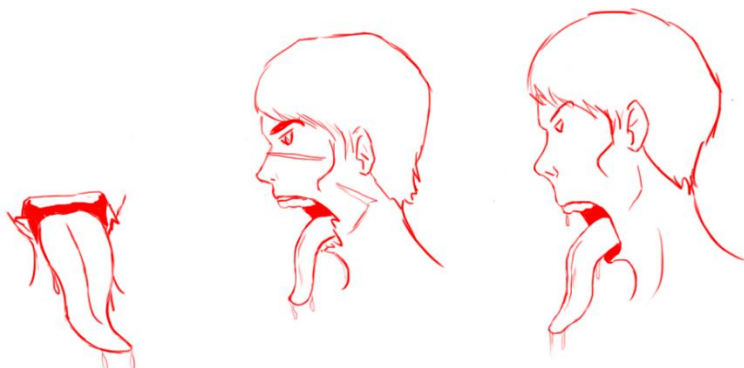
4.5.8 LINGUARUDO

Figura 50 - Alternativas de design para a personagem Linguarudo



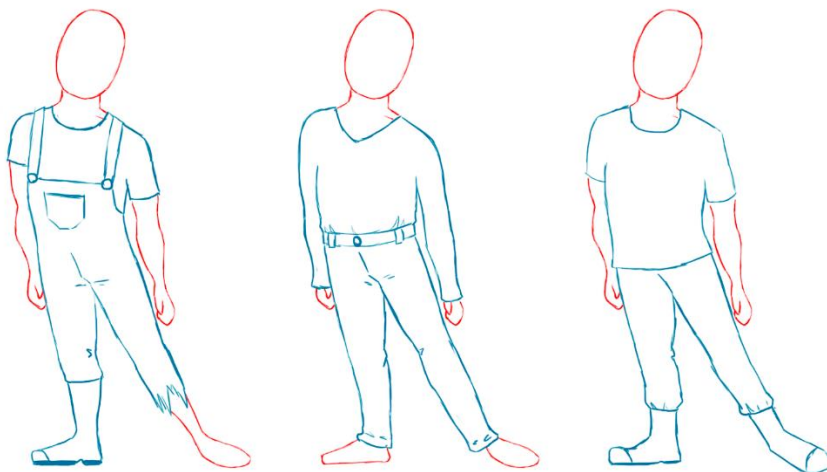
Fonte: Da Autora

Figura 51 - Alternativas de design para a personagem Linguarudo



Fonte: Da Autora

Figura 52 - Alternativas de design para a personagem Linguarudo



Fonte: Da Autora

5 SOLUÇÃO E VALIDAÇÃO

A partir das alternativas geradas, foram selecionados os designs finais. Os estilos de traçado, cor e sombreamento foram escolhidos tendo como base o estudo de similares de outras graphic novels de sucesso.

5.1 Alternativas Finais

5.1.1 BRANCA DOS MORTOS

A personagem da Branca dos Mortos é descrita como tendo pele branca como o olho de um cadáver, cabelos pretos como a asa de um corvo e lábios vermelhos como sangue.

Como o conto se passa no período medieval, as roupas de Branca são baseadas em vestimentas da época. Devido sua criação como simples criada do castelo, suas roupas são simples e sem detalhes, dando maior preferência à praticidade do que beleza. Como sempre trabalhou de forma braçal até a exaustão, sua expressão facial é neutra e, de certa forma, cansada.

Figura 53 - Alternativa final do design da personagem Branca dos Mortos



Fonte: Da Autora

5.1.2 LÍDER

A personagem do Líder é descrita como possuindo uma picareta ensanguentada, e, sendo assim, a ferramenta faz parte do design da personagem. A profissão da personagem é de mineiro, então suas roupas devem ser condizentes com as atividades que ela pratica. Como essa personagem é um zumbi, sua expressão facial denota raiva, e possui ferimentos que não seriam possíveis em um ser ainda vivo.

Figura 54 - Alternativa final do design da personagem Líder



Fonte: Da Autora

5.1.3 CÃO RAIVOSO

A personagem do Cão Raivoso é descrita como sendo extremamente enraivecida, com espuma saindo do canto da boca. Como se trata de uma personagem mais feroz, suas roupas são rasgadas, sua expressão facial denota raiva extrema, possui dentes afiados e garras pontudas. Sua pose denota agressividade e preparação para o movimento. Como a personagem se trata de um zumbi, a mesma possui ferimentos com vermes saindo deles.

Figura 55 - Alternativa final do design da personagem Cão Raivoso



Fonte: Da Autora

5.1.4 CATARRENTO

A personagem Catarrento é descrita como tendo incontrolláveis espirros, com catarro ensanguentado saindo do nariz e se espalhando para todos os lados. O nariz da personagem é completamente destruído, dando assim motivo para seus incontrolláveis espirros. Suas roupas condizem com a profissão de mineiro.

Figura 56 - Alternativa final do design da personagem Catarrento



Fonte: Da Autora

5.1.5 CHACAL

A personagem Chacal é descrita como rindo horrivelmente de tudo, com as bochechas mutiladas na forma de um sorriso macabro. A pose da personagem mostra a mesma rindo de forma incontrollável de algo, junto com sua expressão facial. Os ferimentos da personagem condizem com a ideia da mesma ser um zumbi em decomposição. Suas roupas remetem a sua profissão de mineiro, tal qual as outras personagens zumbis.

Figura 57 - Alternativa final do design da personagem Chacal



Fonte: Da Autora

5.1.6 SONÂMBULO

A personagem Sonâmbulo é descrita como estando adormecida, com os olhos fechados e a cabeça caída. Sua expressão facial é neutra, mantendo assim a ideia da personagem estar dormindo. Suas roupas diferem das outras personagens por serem pijamas, que ajudam a reforçar a ideia de que a personagem não está acordada.

Figura 58 - Alternativa final do design da personagem Sonâmbulo



Fonte: Da Autora

5.1.7 DEPRAVADO

A personagem Depravado é descrita como perturbadoramente se insinuando de maneira sexual. Assim, sua pose e expressão facial demonstram uma forma de “sedução”, dando ênfase às genitais da personagem. Suas roupas, mesmo que ainda apropriadas para a profissão de mineiro, são mais apertadas e retratantes, aumentando a sexualização da personagem.

Figura 59 - Alternativa final do design da personagem Depravado



Fonte: Da Autora

5.1.8 LINGUARUDO

A personagem Linguarudo é descrita como não tendo o osso da mandíbula, o que faz com que sua língua fique caída pra fora perpetualmente. A personagem possui vários ferimentos condizentes com sua situação de zumbi. Suas roupas retratam a profissão de mineiro.

Figura 60 - Alternativa final do design da personagem Linguarudo



Fonte: Da Autora

5.2 Contextualização

Cada personagem foi desenvolvida para que suas silhuetas pudessem ser facilmente reconhecidas, sem que houvesse confusão entre as mesmas. Dessa forma, pode-se facilmente reconhecer cada personagem observando apenas a sua silhueta.

Figura 61 - Silhuetas das personagens, em ordem, Branca dos Mortos, Líder, Cão Raivoso, Catarrento, Chacal, Sonâmbulo, Depravado e Linguarudo



Fonte: Da Autora

Um dos principais cenários do conto é a casa abandonada que pertencia anteriormente aos zumbis. Esse é o local onde Branca faz sua luta contra as criaturas que tentam matá-la.

A coloração do cenário ajuda na contextualização do universo da graphic novel, com cores escuras e pouco saturadas, dando uma atmosfera sombria.

A saturação e luminosidade do cenário não entra em choque com as cores das personagens, mas ajuda à manter as personagens condizentes com a atmosfera da história.

Figura 62 - Personagem Branca dos Mortos dentro de um cenário de exemplo da graphic novel



Fonte: Da Autora

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de design de personagens é um processo bastante complexo, mesmo partindo de um material literário já pronto. Entender o que o autor do texto original pretendia com as personagens e conseguir traduzi-las para uma mídia gráfica de maneira fiel é mais difícil do que a princípio parece. Entretanto, a utilização de uma metodologia apropriada, como a de tradução intersemiótica, ajuda muito nesse processo.

Usar uma boa metodologia como base faz com que seja muito mais simples extrair as ideias originais do autor do texto, compreender o que ele queria dizer em certas passagens, e chegar em um ponto onde a tradução da personagem seja fiel o suficiente ao texto original.

Por outro lado, corre-se o risco de se apegar demasiadamente ao texto, e não permitir que a criatividade do artista responsável pelo design da personagem seja exercitada. Um ponto importante da tradução é entender que nem tudo pode ser perfeitamente transformado do meio literário para o meio visual.

Dessa forma, pode-se concluir que, enquanto a metodologia de tradução intersemiótica seja a melhor para o design de personagens baseados em meio literário, é necessário que o profissional responsável pelo desenho dos personagens saiba utilizar sua criatividade em conjunto com as ferramentas à sua disposição.

7 REFERÊNCIAS

- SILVA, André S *et al.* Narrativa de Suspense: O Game Silent Hill. In: SB GAMES, XIV. 2015. **Anais eletrônicos...** Teresina, 2015. 352-358 p.
- CARROLL, Noël. Introduction. *In*: CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart**. Nova York: Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990. 256 p. cap. 1, p. 1-11.
- FREY, H.; NOYS, B. Editorial: History in the graphic novel. **Rethinking History**, v. 6, n. 3, p. 255–260, 2002.
- WEINER, Stephen ; EISNER, Will. **Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel**. NBM, 2003. 64 p.
- ROUND, Julia. A New Companion to The Gothic . **Gothic and the Graphic Novel**, p. 335-348, 2012.
- ROUND, Julia. **Gothic in Comics and Graphic Novels: A Critical Approach**. Jefferson: McFarland & Company, Inc, 2014.
- TAKAHASHI, Patricia K ; ANDREO, Marcelo C. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. In: SB GAMES, X. 2011. **Anais eletrônicos...** Salvador, 2011. 1-10 p.
- DA SILVA FILHO, João R *et al.* Character Design: a new Process and its Applications in a Trading Card Games. In: SB GAMES, XV. 2016. **Anais eletrônicos...** São Paulo, 2016. 547-555 p.
- MEDEIROS, Diego P; TEIXEIRA, Felipe; GONÇALVES, Marília M. Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico . **Revista Vincci**, v. 1, p. 23-38, jan./jul 2016.
- CARVALHO, Camila L. **TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA NOS QUADRINHOS DE ROMEU E JULIETA, ADAPTADO POR MAURICIO DE SOUSA: QUEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO?**. Brasília, 2017. 21 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Letras) - UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA, 2017

YABU, Fábio. Branca dos Mortos e os Sete Zumbis. *In:* YABU, Fábio. **Branca dos Mortos e os Sete Zumbis e outros contos macabros**. 2. ed. São Paulo: Globo Livros, 2013. cap. 1.

DONDIS, Donis A. Elementos Básicos da Comunicação Visual. *In:* DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. cap. 3, p. 51-84. Tradução de: A Primer of Visual Literacy.