



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Leticia Rieger da Silva

Ille e Papo: Design de personagens para uma história em quadrinhos.

Florianópolis
2021

Leticia Rieger da Silva

Ille e Papo: Design de personagens para uma história em quadrinhos.

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. André Luiz Sens.

Florianópolis

2021

da Silva, Leticia Rieger

Ille e Papo : Design de personagens para uma história em quadrinhos. / Leticia Rieger da Silva ; orientador, André Luiz Sens, 2021.

21 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Design de Personagem. 3. História em Quadrinhos. 4. Animação. I. Sens, André Luiz . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Leticia Rieger da Silva

Ille e Papo: Design de personagens para uma história em quadrinhos.

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Animação” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 17 de setembro de 2021.

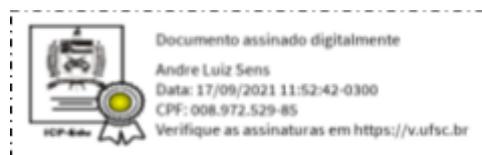
Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. André Luiz Sens, Dr. Orientador (UFSC)

Prof. Flávio Andaló, Dr. (UFSC)

Prof.(a) Mônica Stein, Dr.(a) (UFSC)



Prof. André Luiz Sens, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

O artigo trata do processo de design e concepção dos personagens e cenários de uma história em quadrinhos nomeada de Ille e Papo. Como resultado, foram apresentados três personagens e um cenário com elementos inspirados no desenho animado Adventure Time (2010) e no jogo de fantasia Dungeons & Dragons (1974).

Palavras-chave: Design de Personagem; Animação; História em Quadrinhos.

ABSTRACT

This article deals with the process of design and conception of the characters and scenarios of a comic book named Ille and Papo. As a result, three characters and a scenario were presented with elements inspired by the cartoon Adventure Time (2010) and the fantasy role-playing game Dungeons & Dragons (1974).

Keywords: Character Design; Animation; Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Moodboard.	11
Figura 2 - Referências.	11
Figura 3 - Inspirações.	13
Figura 4 - Design final de Ille.	15
Figura 5 - Design final de Papo.	16
Figura 6 - Design final de Saixat.	17
Figura 7 - Saixat, Ille e Papo.	18
Figura 8 - Masmorra do Olho de Fogo.	18

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	9
2.	PROCESSO CRIATIVO DE ILLE E PAPO	10
3.	PERSONAGENS E CENÁRIO DE ILLE E PAPO	13
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
5.	REFERÊNCIAS	20

INTRODUÇÃO

Para criação de uma história, os primeiros passos depois da epifania da ideia inicial, são a concepção da história, personagens e ambientação. Citando Ethan Becker, 2020, “Nada no mundo no mundo é original, a única coisa que é original é sua visão dele, e como você decide combinar ideias.” Sendo assim, a pré-produção do teaser baseou-se no uso de *concept art* para testar as ideias iniciais da peça em questão. É acreditado que o termo *concept art* foi espalhado por desenvolvedores de jogos e marqueteiros que queriam anunciar novos projetos através de artes promocionais. O propósito das artes promocionais é fazer a propaganda do produto futuro, e a *concept art* é o processo de trabalho no projeto (VESELKOVA, PASHKEVYCH, 2021), assim, a arte conceitual que apenas fazia parte da produção, também transformou-se em artigo para promoção dos projetos. No caso da concepção inicial de personagens, principalmente para séries animadas visadas para o público infantil, entram na equação questões como formas memoráveis e facilmente reconhecidas, cores simples e caracterizáveis e por fim, personagens fisicamente e sentimentalmente relacionáveis. Buscando resolver problemas de praticidade, coesão com o universo em que tal concepção de arte seja inserida, unir a visão inicial do criador a peça que será a versão final aplicada a mídia e conter o apelo popular. Com essa premissa, seu foco é expressar e converter a ideia inicial de tal franquia, como exemplo de seu universo, personagens e tom. O design de tal criação, sendo nesse caso o design de personagem, quando se é observado, subconscientemente se cria pressuposições sobre este, em questão de comportamento, como ele enxerga o mundo, como é sua personalidade e etc (GRACEI, 2020). O objetivo de um design de personagem eficaz é converter tudo que o personagem é em seu design, sendo por meio de sua forma, cores e expressões.

Analisando a escolha de cores e formas, temos o panorama sob a psique dos personagens que se apresentam em nosso subconsciente, o que cria um laço entre a história apresentada e o design escolhido, assim da mesma forma se é usado as mesmas escolhas para os conceitos dos cenários apresentados.

Pessoas, tal como todas as coisas, aparentam ter personalidade, atributos que nos auxiliam a compreender e nos relacionar com eles. Um personagem, segundo Janlert e Stolterman (1997), é um conjunto coerente de atributos e características que se aplicam à aparência e ao comportamento, através de diferentes situações e sistemas de valores. - estéticos, técnicos, éticos - fornecendo suporte para antecipação, interpretação e interação.

Sendo assim, a criação de personagens com a fundamentação teórica necessária, auxilia na concepção e profundidade de caráter de personagens, criando um apelo não somente visual como sentimental.

1. PROCESSO CRIATIVO DE ILLE E PAPO

A ideia inicial da história nasceu baseando o enredo em uma narrativa como *Adventure Time* (2010), que conta com grande parte de seu enredo inspirado no jogo de fantasia RPG¹ *Dungeons & Dragons*, mas também conta com referências a videogames e comics. Como a história de *Adventure Time* é aclamada pelo público, tanto quanto pela mídia, sua inspiração para o projeto fez-se mais que necessária. Sendo assim, Ille e Papo são subsidiários de Finn e Jake, mesmo tendo dinâmicas diferentes, pois ambos pares de protagonistas vivem em mundos cercados por magia e contam com um tom leve de comportamento mesmo cercados por assuntos e dinâmicas complexas.

Na história de Ille e Papo, Ille se viu amaldiçoado desde criança por um monstro que nunca chegou a conhecer, e vive sua vida em busca da criatura para que possa quebrar a maldição. Com o enredo inicial escolhido, partiu-se para o ponto de planejamento. Na metodologia utilizada, foi criado um guia de planejamento da produção para auxiliar os envolvidos no projeto a uma estimativa de prazos e etapas da produção.

Fez-se necessário a utilização de *moodboard*² (FIGURA 1) após a ideia inicial da narrativa, para uma melhor aproximação visual ao que se foi

¹ Sigla oriunda da expressão em inglês “Role-playing game”, define um estilo de jogo em que as pessoas interpretam seus personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por uma delas, que geralmente leva o nome de mestre do jogo.

² A moodboard is a visual tool that communicates our concepts and visual ideas. It is a well thought out and planned arrangement of images, materials, pieces of text, etc. that is intended to evoke or project a particular style or concept.

Baseado na carta de *Magic: The Gathering (1993)*³ Elesh Norn, Grand Cenobite, Saixat Axarta, o antagonista da história, empresta seu design esguio e fluido da carta como referência. Com isso em mente, o cenário foi derivado das cores já designadas do vilão, naturalmente guiando a ideia que a dungeon seria de lava com inspiração gótica em sua arquitetura.

A partir da decisão do antagonista e os cenários, o processo de concepção dos protagonistas fluiu sem esforço. Ille tem seu design inspirado inicialmente em mariposas, pois estas são atraídas pela luz das chamas, o que há em plenitude nas masmorras de Saixat. Para Papo, foi escolhido o uso da Caravela Portuguesa como referência, por se tratar de um animal visualmente sutil, mas com um veneno mortal, combinando com a ideia de que o mesmo seria obrigado a manter a forma amistosa em que é visto durante a história.

Com a inspiração para cada personagem e cenário decididos (FIGURA 3), a concepção de personagens seguiu guiando-se através das formas e cores para dar personalidade aos personagens.

Pessoas, tal como todas as coisas, aparentam ter personalidade, atributos que nos auxiliam a compreender e nos relacionar com eles. Um personagem, segundo Janlert e Stolterman (1997) é um conjunto coerente de atributos e características que se aplicam à aparência e ao comportamento, através de diferentes situações e sistemas de valores. - estéticos, técnicos, éticos - fornecendo suporte para antecipação, interpretação e interação.

³ Magic: The Gathering, also Magic or MTG, is a strategy card game created by Richard Garfield in 1993, and published by Wizards of the Coast.

Figura 3 - Inspirações.



Fonte: Acervo da autora

2. PERSONAGENS E CENÁRIO DE ILLE E PAPO

Segundo a base para a criação de formas para personagens no guia de dicas e técnicas na linguagem de formas Disney⁴, compartilhado para uso educacional em seu museu, as formas têm linguagem. Com conceitos que são familiares, as formas são usadas para comunicar sentido e contar história, mostrar personalidade e garantir uma resposta emocional do público sem precisar de nenhuma palavra. Existem três formas básicas utilizadas para o design de personagens, cada uma delas conta com um significado para o subconsciente. A linguagem de formas amarra o personagem por completo, da forma básica de seus corpos até detalhes como a forma de seus olhos ou orelhas (BARONE, 2020). São essas: círculos, quadrados e triângulos.

- Círculos: podem ser usados para personagens mutáveis e acessíveis, como não conta com nenhuma ponta, são preferíveis para personagens confiáveis e gentis.

⁴ Arquivos do *The Walt Disney Family Museum*. Disponibilizados em: <https://www.waltdisney.org/>

- Quadrados: usados para personagens com tendências a serem imutáveis e fortes, como geralmente é usado para grandes blocos, tende a trazer peso ao personagem, que lhe dá uma grande presença. É preferível para personagens pretensiosos arrogantes e orientados para a ação.
- Triângulos: seu uso mais comum é para personagens perigosos, imprevisíveis e ameaçadores, pois sua forma é afiada ao olhar.

Em questão de cores, segundo Heller (2012), não há cor que esteja destituída de significado, a impressão causada por cada uma é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. Esses significados são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento. Com o auxílio do simbolismo psicológico e da tradição histórica. Goethe concebeu a ideia de que as sensações de cores que surgem em nossa mente são também moldadas pela nossa percepção – pelos mecanismos da visão e pela maneira como nosso cérebro processa tais informações (ARAÚJO, 2017).

Goethe defende que o olhar é sempre crítico. Apenas olhar não seria um estímulo, um estímulo é uma experiência que vai além do simples observar, cria um vínculo teórico e leva o observador a tirar suas próprias conclusões. Cada olhar envolve uma observação, cada observação uma reflexão, cada reflexão uma síntese: ao olharmos atentamente para o mundo já estamos teorizando. (ARAÚJO, 2017).

Baseando-se nesses princípios, um personagem é muito mais que apenas uma representação visual. São a força atrás da conexão entre interlocutor e a história. Um bom personagem faz com que sua história seja agradável a audiência, mas um personagem incrível pode fazer com que o mesmo se apaixone pela história.

A escolha para cores dos personagens foi feita a partir de estudos no livro “A psicologia das cores” de Eva Heller, Ille, tendo sua inspiração na mariposa da lua, e tendo em vista sua personalidade pacífica e gentil, foi lhe dado o rosa, branco e o violeta. Rosa é a cor que simboliza a força dos fracos, como o charme, a gentileza e a amabilidade, do sentimentalismo e

dos milagres (HELLER, 2012), enquanto o violeta é a cor do poder, da vaidade e de todos os pecados ligados à beleza, simboliza o lado sinistro da fantasia, a busca anímica, tornar possível o impossível. A cor dos originais e dos inconformistas, a cor da magia (HELLER, 2012), e o branco a cor da inocência e da pureza.

Para formas, uma mistura entre triângulos pontiagudos e círculos, representando a dualidade do personagem amaldiçoado, pois dentro de sua bondade e calma, ainda há a maldade que ele deseja conter (FIGURA 4).

Figura 4 - Design final de Ille.

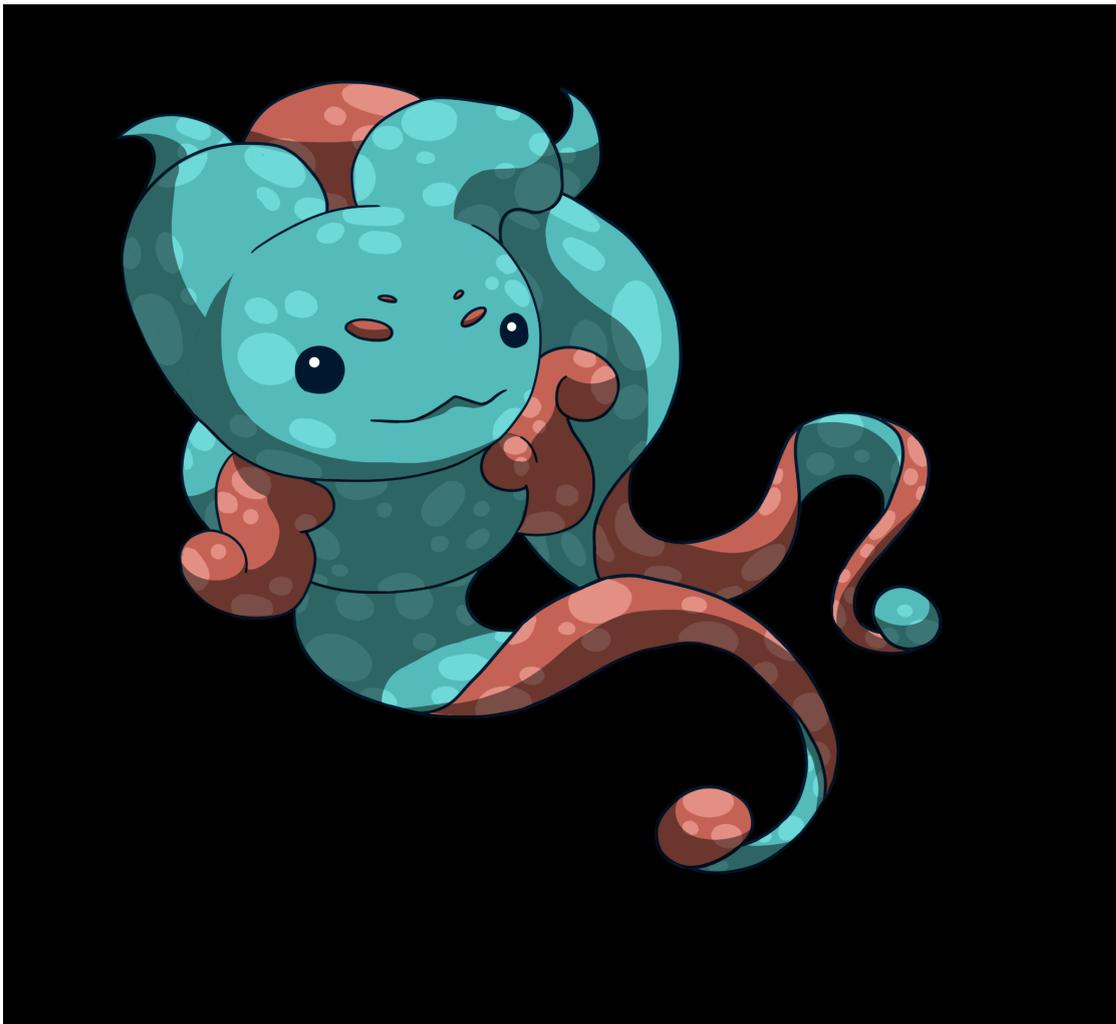


Fonte: Acervo da autora

Como forma, Papo é circular e fluido, seus tentáculos ondulam no ar em forma de arcos, criando uma aura calma e dócil. Para contraste, na escolha

das cores, foi-se escolhido o verde, pois segundo Heller (2012) o verde varia entre o sagrado e o venenoso, a cor da burguesia. O laranja é considerado uma cor subestimada, perigosa e não convencional (Heller 2012). Como Papo é um demônio preso em uma forma amistosa, a união de ambas as cores cria a atmosfera entre dócil e perigoso, dando a amostra ambígua de sua origem e suas intenções (FIGURA 5).

Figura 5 - Design final de Papo.



Fonte: Acervo da autora

Em Saixat, foi-se decidido por branco e marrom, pois segundo Heller (2012) o marrom é a cor do desagradável, da burrice, e o branco da perfeição e dos espíritos e fantasmas. Sobre formas, o antagonista conta com pontas afiadas e forma esguia, passando o seu tom de letalidade e magnitude na forma de se apresentar (FIGURA 6).

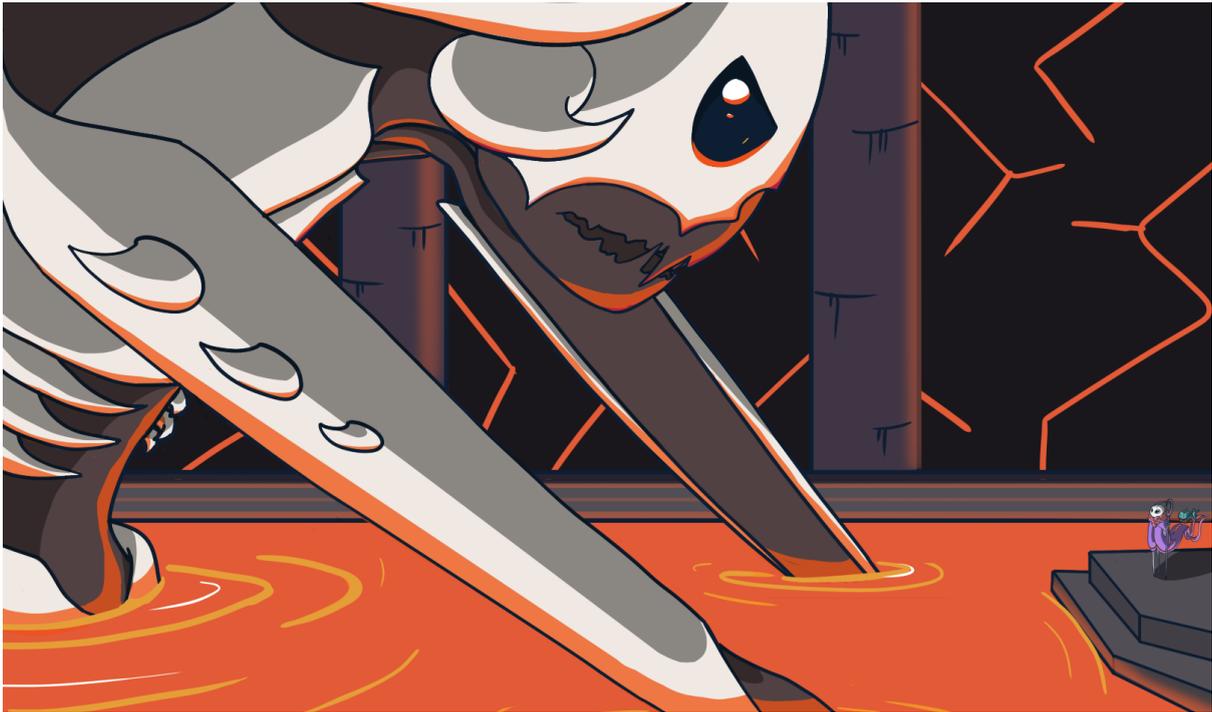
Figura 6 - Design final de Saixat.



Fonte: Acervo da autora

Para os cenários, foram escolhidos tons de laranja e azul, tanto para contraste quanto para a incógnita que é Saixat. Com referências góticas e amplitude, as masmorras de fogo onde o antagonista se encontra, representam sua magnitude em poder e existência. Seu tamanho foi pensado para que o leitor, assim como os protagonistas, sintam-se minúsculos na face de Saixat (FIGURA 7).

Figura 7 - Saixat, Ille e Papo.



Fonte: Acervo da autora

Seguindo a fórmula de rabisco, lineart e pintura, os cenários da história foram criados. A complexa perspectiva guia o olhar do leitor para as profundezas do lar do antagonista, mostrando que a jornada será longa e árdua (FIGURA 8).

Figura 8 - Masmorra do Olho de Fogo.



Fonte: Acervo da autora

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contando somente com uma ideia vaga para uma história não se é possível criar algo de grande apelo ao público, na adição de camadas no design visual do personagem, contempla-se uma janela para seu psicológico, sentimental e suas ambições, que sem isso, o personagem mesmo que esteticamente interessante aos olhos mas sem profundidade de sentido na escolha de peças importantes como sua coloração por exemplo, acaba por ser redundante perto de personagens visualmente mais simples porém com uma profundidade maior de sentidos em suas escolhas. A busca de referências visuais e pesquisa auxiliam muito no enriquecimento da significância possível em pequenas escolhas de longe insignificantes, mas que por fim com teoria e prática combinadas tornam-se o melhor método para a criação de personagens simples em seu design e complexos em suas camadas de significado.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Leonardo Carneiro de. **A TEORIA DAS CORES DE GOETHE**. Disponível em: <https://docplayer.com.br/33228312-A-teoria-das-cores-de-goethe.html> Acesso em: 21 jul. 2021.

BARONE, Ryan. **Fundamentals of character design**. Disponível em: <https://www.idtech.com/blog/fundamentals-of-character-design> Acesso: 28 jul 2021.

FONSECA, William. **O que é RPG?** Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/243-o-que-e-rpg-.htm#:~:text=A%20sigla%20RPG%2C%20oriunda%20da,nome%20de%20mestre%20do%20jogo.> Acesso em: 29 jul. 2021.

GRACEI, Chelsea. **How to Use SHAPES to Create Character Designs**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GbG45s1EZvo> Acesso em: 28 set. 2021.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2012. 311p.

HOTMART. **Descubra o que é teaser e como usá-lo em sua estratégia de vídeo marketing**. 2020. Disponível em: <https://blog.hotmart.com/pt-br/o-que-e-teaser/>. Acesso em: 22 set. 2021.

JANLERT, Lars-Erik. STOLTERMAN, Erik. **The character of things**. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0142694X97000045> Acesso em: 28 jul. 2021.

MTG Wiki, 2021 **Magic: The Gathering**. Disponível em: https://mtg.fandom.com/wiki/Magic:_The_Gathering Acesso em: 26 set. 2021.

PIERRUS, Grant. **WHAT IS A MOODBOARD AND HOW TO CREATE ONE?** Disponível em: <https://interiorstylehunter.com/what-is-a-moodboard-and-how-to-create-one/#comments> Acesso, 26, ago. 2021

The Walt Disney Family Museum. **Tips & Techniques Shape Language**. Disponível em: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf
Acesso: 04 set. 2021.

VESELKOVA, Taisa. PASHKEVY, Kalina. **CHCONCEPT ART AS PART OF GRAPHIC DESIGN**, 2021. 2f. Technical-Scientific Conference of Undergraduate, Master and PhD Students. Kyiv National University of Technologies and Design, faculty of design, department of drawing and painting. Kiev, Ukraine, 2021.