



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

Yasmin Medeiros da Silva

Design de Personagens baseado no universo narrativo de Nárnia

Florianópolis

2023

Yasmin Medeiros da Silva

Design de Personagens baseado no universo narrativo de Nárnia

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

Orientador(a): Prof.(a) Mônica Stein, Dr.(a)

Florianópolis

2023

da Silva, Yasmin Medeiros

Design de Personagens baseado no universo narrativo de Nárnia / Yasmin Medeiros da Silva ; orientadora, Mônica Stein, 2023.

27 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,
Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação 2D. 3. Design de Personagens.
4. Adaptação Literária. 5. As Crônicas de Nárnia. I.
Stein, Mônica. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Animação. III. Título.

Yasmin Medeiros da Silva

Design de Personagem baseado no universo narrativo de Nárnia

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) 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, 29 de novembro de 2023.

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

Banca Examinadora:

Mônica Stein, Dr(a). (UFSC)

Flávio Andaló, Dr. (UFSC)

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (UFSC)



Documento assinado digitalmente

Monica Stein

Data: 12/12/2023 17:07:48-0300

CPF: ***,707.249-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

O artigo aborda o processo de *design* de personagens baseado na obra literária de Nárnia. Neste, é visto todo o processo criativo, desde a busca por referências históricas que o livro abrange até os exercícios semânticos para encontrar a visão artística de uma animação cartunizada. O livro base deste estudo faz parte da série de livros "As Crônicas de Nárnia", sendo este o segundo da série, "O Leão, a Feiticeira, e o Guarda-Roupa". O resultado deste artigo é a concepção dos quatro personagens principais do livro.

Palavras-chave: Design de Personagens; Adaptação Literária; Animação 2D; As Crônicas de Nárnia.

ABSTRACT

This article addresses the process of character design based on the literary work of Narnia. In this, it is seen all the creative process, from the search for historical references that the book covers to the semantic exercises looking for the artistic view for the cartoon animation. The base book of this study is part of the series of books "The Chronicles of Narnia", this being the second book of the series, "The Lion, the Witch and the Wardrobe". The result of this article is the conception of the four main characters of the book.

Keywords: Character Design; Literary Adaptation; 2D Animation; The Chronicles of Narnia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Moda Feminina.....	12
Figura 2 - Moda Medieval.....	13
Figura 3 - Referências.....	14
Figura 4 - Rascunhos iniciais.....	15
Figura 5 - Cenário 1.....	16
Figura 6 - Cenário 2 e Estudos de Estilo.....	17
Figura 7 - Lúcia Criança.....	19
Figura 8 - Edmundo Criança.....	20
Figura 9 - Susana Criança.....	21
Figura 10 - Pedro Criança.....	22
Figura 11 - Lúcia Adulta.....	24
Figura 12 - Edmundo Adulto.....	25
Figura 13 - Susana Adulta.....	26
Figura 14 - Pedro Adulto.....	27
Figura 15 - Os quatro irmãos.....	28

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 DESENVOLVIMENTO	10
2.1 ADAPTAÇÕES	10
2.2 DESENVOLVIMENTO VISUAL	11
2.2.1 Desenvolvimento dos Personagens	18
3 CONCLUSÃO	29

1 INTRODUÇÃO

O conjunto de livros conhecidos como "As crônicas de Nárnia" é um clássico da fantasia infanto-juvenil escrito por C.S. Lewis entre os anos de 1949 e 1954, que possui temas de mitologia e alta fantasia. Neste, uma grande gama de personagens é presente, desde humanos, animais à criaturas fantasiosas (como faunos ou anões). A história principal conta sobre como quatro irmãos, acidentalmente, se encontram no mundo de Nárnia. Há também livros que tangenciam a trama principal, eles servem para enriquecer e expandir o universo fantasioso, mas não serão considerados neste estudo.

Desta maneira, o propósito deste é explorar o processo e o resultado de possíveis designs de personagem para os protagonistas do material analisado. Considerando as teorias de linguagem visual, como as teorias de forma e cor, de modo a trazer *concepts*¹ e ilustrações que sejam compatíveis para uma adaptação de um projeto de animação. Há a necessidade de considerar os aspectos específicos para este objetivo, como a fidelidade com a estética proposta pelos livros, ou os estilos de animação a serem oferecidos, uma vez que estes são extremamente influentes no resultado a ser apresentado.

A respeito de adaptações, Henry Jenkins (2010) faz uma distinta diferenciação entre transmídias e adaptações. Em que, adaptações são re-apresentações de uma história existente, e as transmídias são expansões de um universo, utilizando principalmente de diferentes mídias (filmes, jogos, livros, etc.). Neste, ele também afirma que as adaptações são redundantes, por não trazerem nenhuma ou pouca contribuição para a história.

Não obstante, a autora Christy Dena (2009) desmistifica esta linha de raciocínio. Em sua tese, *Transmedia Practice* (Prática Transmídia) ela defende as adaptações como formas não-redundantes de se contar uma história. Ela argumenta

¹ *Concept art*, ou arte conceito, é uma etapa da pré-produção onde se é vista a estética e conteúdo visual do projeto.

que mesmo com histórias idênticas, experiências únicas ainda são possíveis de serem alcançadas através de edições e mídias distintas. Segundo ela, "É também importante notar que adaptação é um processo. Um adaptador (quer ele seja uma pessoa diferente que o criador original ou a mesma pessoa) faz decisões semiologicamente significativas", (DENA 2009, p. 152). Explicando que, mesmo que a narrativa principal seja a mesma entre as mídias, toda história adaptada é uma reinterpretação e raramente encontram-se adaptações que sejam idênticas ao material original.

As teorias de linguagem visual, forma e cor, são amplamente utilizadas pela indústria audiovisual. A empresa *Disney*, por exemplo, tem em seu acervo do *The Walt Disney Family Museum*, um arquivo educacional que resume alguns pontos principais da linguagem das formas, nesse explica "Linguagem das formas é um conceito usado em arte e animação para comunicar significado baseado em formas que somos familiarizados" (The Walt Disney Family Museum, 2020). A empresa também oferece seminários para estudantes sobre teoria da cor que ensina como as cores podem produzir efeitos visuais particulares². "As cores são forças, energias radiantes que nos afetam positivamente ou negativamente, quer estejamos cientes disso ou não." (ITTEN, 1973, p. 16).

O emprego das teorias de cor e forma, junto da narrativa de "As Crônicas de Nárnia" é o objeto de estudo deste, que tem como resultado final, a confecção visual de alguns dos personagens de maneira que seja possível sua adaptabilidade para mídias audiovisuais, de maneira mais específica, para animações, que será testada ao final com pequenos testes animados de cada um dos personagens. Uma vez que alguns dos livros já foram adaptados para o cinema, que serão desconsiderados neste.

Diante disso, o desafio é elaborar os conceitos e o *design* final dos personagens, encontrando um equilíbrio entre reinterpretação e fidelidade, adaptar de acordo com o novo modelo de mídia proposto como um exercício de extrair

² <https://www.waltdisney.org/education/field-trips/color-theory>

significado através do *design* e buscando a expansão deste universo. E com as teorias de forma e cor, garantir que o produto final crie *appeal*³ de maneira a causar conexão no público, seja este já ciente da obra original ou não.

2 DESENVOLVIMENTO

As Crônicas de Nárnia é uma história onde quatro irmãos se encontram em um novo mundo fantástico, os irmãos Pevensie são, do mais velho ao mais novo: Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia. Com certo protagonismo e destaque nos livros para Lúcia e Edmundo. Este projeto consta do *design* de personagens dos quatro. No primeiro livro, "O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa" os personagens entram pela primeira vez no mundo de Nárnia, e lá dentro crescem e se tornam adultos, assim se moldando aos costumes que este novo mundo segue. Logo, foram feitos dois *designs* para todos os quatro, em sua forma infantil, que é a maior parte do livro, e quando adultos.

2.1 ADAPTAÇÕES

Desde o princípio do cinema, adaptações eram o principal modelo de produção, sendo este uma novidade, era mais fácil atrair um público não familiarizado com a nova mídia, com histórias e personagens já reconhecíveis por este (Cartmell *et al.*, 2012, p. 2). O mesmo ocorreu com as animações, em que os primeiros longas-metragens eram baseados em literatura já existente, como As Aventuras do Príncipe Achmed (1926) e Branca de Neve e os Sete Anões (1937).

A autora Hutcheon (2006), defende e fecha seu livro com a seguinte frase: "No funcionamento da imaginação humana, adaptação é a norma, não a exceção." (HUTCHEON, 2006, p. 177). Ela defende ainda, de que há poucas histórias à nossa volta que não tenham sido "amorosamente roubadas" de outros.

³*Appeal* do inglês significa 'apelo', é um conceito amplamente utilizado na indústria da animação que significa a atratividade que o público tem pelo personagem, seja por conta do *design* ou pelo carisma dele.

E assim como Dena (2009) defende que adaptações não são redundantes, Hutcheon (2006) ainda expande.

Uma adaptação não é vampírica: Ela não tira o sangue-vital de sua fonte e a deixa perecendo ou morta, nem é mais pálida do que a obra adaptada. Ela pode, ao contrário, manter o trabalho anterior vivo, dando a ele uma sobrevida que nunca teria tido de outra forma. (HUTCHEON, 2006, p. 176)

2.2 DESENVOLVIMENTO VISUAL

O universo de "As crônicas de Nárnia" se baseia em dois momentos históricos, o mundo real das crianças que se passa na Inglaterra em meio a Segunda Guerra Mundial, e no mundo fantástico de Nárnia, em que há elementos de fantasia medieval. Sendo assim, é necessário que toda a proposta visual deste, tenha consideração dos dois momentos divergentes que serão adaptados.

Em primeiro momento, quando são crianças, os personagens utilizam roupas do mundo real, baseadas na década de 1940. Sendo assim, devido aos racionamentos da época quanto à moda (IMPERIAL WAR MUSEUM, 2023), vestidos geralmente eram na altura dos joelhos, com foco em silhuetas "ampulheta", assim os ombros eram geralmente ressaltados, e as saias eram evasê, como pode ser visto na figura 1.

A moda masculina, que também sofria as restrições da guerra, foi afetada pelos racionamentos. As cores se tornam mais sóbrias, sem muitas peças coloridas disponíveis, casacos foram encurtados, e as calças e *shorts* são mais apertados.

Figura 1 - Moda Feminina

Cotton Dress Bargains!

Cute Styles for 7 to 14

New! Chubby Wardrobe
Goody... goody... now Sears-Roebuck present a wardrobe for chubbies like us!

8½ to 14½ **89¢** 8½ to 14½ **\$1.98**
Also 7 to 14 Also 7 to 14 Sale Item

① **"My favorite school dress!"** Sweet little double-row of buttons, cute pocket and handy "one-button skirt!" Its skirt-waist lines slim the chubby figure. In regular sizes, too! **Percale**. Color: **Copen** or **Light Wine Print**. **Size** size, color, see Scale on this page. **Shpg. wt., ea., 10 oz.** 27 F 5048—Chubby Sizes: 8½, 10½, 12½, 14½. **89¢** 27 F 5048—Regular Sizes: 7, 8, 10, 12, 14. **89¢**

② **"I adore my cute tucked princess dress!"** Lucky from ruche, 2-inch hem! Detachable Rayon Bengaline collar. Full cut for chubby figure. In regular sizes, too! Chubby line quality printed All Spun Rayon. Color: **Light Navy Print** or **Light Wine Print**. **Size** size, color, see Scale on this page. **Shpg. wt., ea., 1 lb. 1 oz.** 27 F 6654—Chubby Sizes: 8½, 10½, 12½, 14½. **\$1.98** 27 F 6654—Regular Sizes: 7, 8, 10, 12, 14. **\$1.98**

Sears-Roebuck's Complete Girls' Wardrobe
in Chubby Sizes at No Extra Cost!
Coats—Page 292. Six Suits—Page 303A. Jackets—Page 304. Dresses—Above. Blouses—Page 304. Skirts—Page 304.

Measure—to get a Good Fit
Page 292 explains the best and quickest way to use Size Scale below. Read 292 before ordering.
Size Scale for Chubby Girls' Dresses, Jackets, Blouses, Skirts, Six Suits, Body Measurements.

Order Size:	8½	10½	12½	14½
If her chest measures:	31½	33	34½	36
And her waist measures:	29	30	31	32
Hips (7 in. down):	38	39½	41	42½
Dress Length:	24½	32	34	39
Sleeve Length (includes wristband):	17	21	24	26
Waist (includes waistband):	34	37	39	41

Color numbers refer to Color Graph, How to Order section.

Sensational Values!
69¢ Any 2 for **\$1.29**
Washfast Percale, in Sizes 7, 8, 10

298 . . . SEARS, ROEBUCK AND CO. >

2-Pc. Clan Plaid **59¢ 79¢**
Blouse 2-Pc. Dress
Remarkable value! Bonnet 2-piece dress in washfast woven Clan Plaid Gingham, short, fitted cardigan jacket. Faced suspender skirt. Waist blouse (D) to make a darling 3-pc. suit. **Girls' Size:** 7, 8, 10, 12, 14. **Size size; see Size Scale at right.** Shipping weight, 9 ounces. **27 F 4840—Red Plaid 2-Piece Dress 79¢**
③ **Blouse (small sketch)** Better quality Cotton Broadcloth. Plaid trim, Peter Pan collar. Sizes above. **Shpg. wt., 5 oz.** 27 F 4802—White with Plaid trim 59¢

④ **Chickadee Print** **79¢**
Solera Effect
One chickadee design printed on ladies-like front, 4 on flaring skirt. Better washfast checked jacket. Faced suspender Percale waist, white double Cotton Pique collar. **Girls' Size:** 7, 8, 10, 12, 14. **Size size; see Size Scale below.** Shipping weight, 9 ounces. **27 F 5038—Blue Check Each 79¢**

⑤ **Gay Ruffles** **69¢**
Pinafore Effect
Darling frock with waist, pocket and double white Cotton Pique collar all beruffled! Full gathered skirt. Better Washfast Percale. Contrasting Percale in a sweet floral print. **Size** size, color, see Scale below. **Shpg. wt., 8 oz.** 27 F 5033—Red Plaid or Blue Plaid 29¢
Good Quality Percale Plain Colors, Rose 435, or Sailor Blue 613. **27 F 5037—Copen Print, 27 F 5034 69¢**

⑥ **Pretty Princess** **59¢ 49¢**
Gingham Percale
In 2 washfast fabrics. Double white Cotton Pique collar. Neck piping trim. Back neck closing. **Girls' Size:** 7, 8, 10, 12, 14. **Size size, color; see Scale below.** **Shpg. wt., ea., 10 oz.** 27 F 5033—Red Plaid or Blue Plaid 29¢
Good Quality Percale Plain Colors, Rose 435, or Sailor Blue 613. **27 F 5037—Copen Print, 27 F 5034 49¢**

Growing Girls' 7 to 14 Size Scale, Dresses

Size:	7	8	10	12	14
Chest:	26	27	29	30½	32
Waist:	24½	25	26	27	28
Length:	22	27	31	33	38

Page 292 explains the best, quickest way to use Size Scale at right. Read Page 292 before ordering.

⑦ **Colorful smocking across front.** Double Cotton Lawn collar, back neck closing and tie-back wash. Better washfast Percale. 2-inch hem. **Girls' Size:** 7, 8, 10 only. **Size size; see Scale above.** **Shpg. wt., 8 oz.** 27 F 5027—Copen and White stripes 27 F 5028—Rose. White stripes. 2 for \$1.29 Each **69¢**

⑧ **Delicate embroidery trim, wide butterfly skirt and cute winging pocket!** Better washfast Percale. Back neck closing. 2-inch hem. **Girls' Size:** 7, 8, 10 only. **Size size; see Scale above.** **Shpg. wt., 8 oz.** 27 F 5029—Sailor Blue 613 27 F 5030—Rose 435. 2 for \$1.29 Each **69¢**

⑨ **Shirtwaist top, 4-gore skirt.** Gathered pocket. Double Cotton Lawn collar, embroidered ruffle. Better washfast Percale. **Girls' Size:** 7, 8, 10 only. **Size size; see Scale above.** **Shpg. wt., 8 oz.** 27 F 5031—Red Print 27 F 5032—Copen Print. 2 for \$1.29 Each **69¢**

Dresses 7 F 6654 and 7 F 6656 shipped from New York Fashion Headquarters. Order and pay postage from nearest Mail Order House.

Fonte: Disponível em: <https://archive.org/details/1940-sears-fall-winter-catalog>. Acesso em 15 de nov. 2023.

Já, quando adultos, eles seguem a moda medieval da Nárnia. Neste as mangas costumam ser longas e é comum que ambos os sexos possuem cintos que caem nos quadris. As saias femininas não costumam ter muito volume. As mulheres possuíam cabelos longos, que podiam ser soltos ou em tranças, e os homens geralmente os mantiveram em comprimentos médios, conforme visto na figura 2.

Figura 2 - Moda Medieval

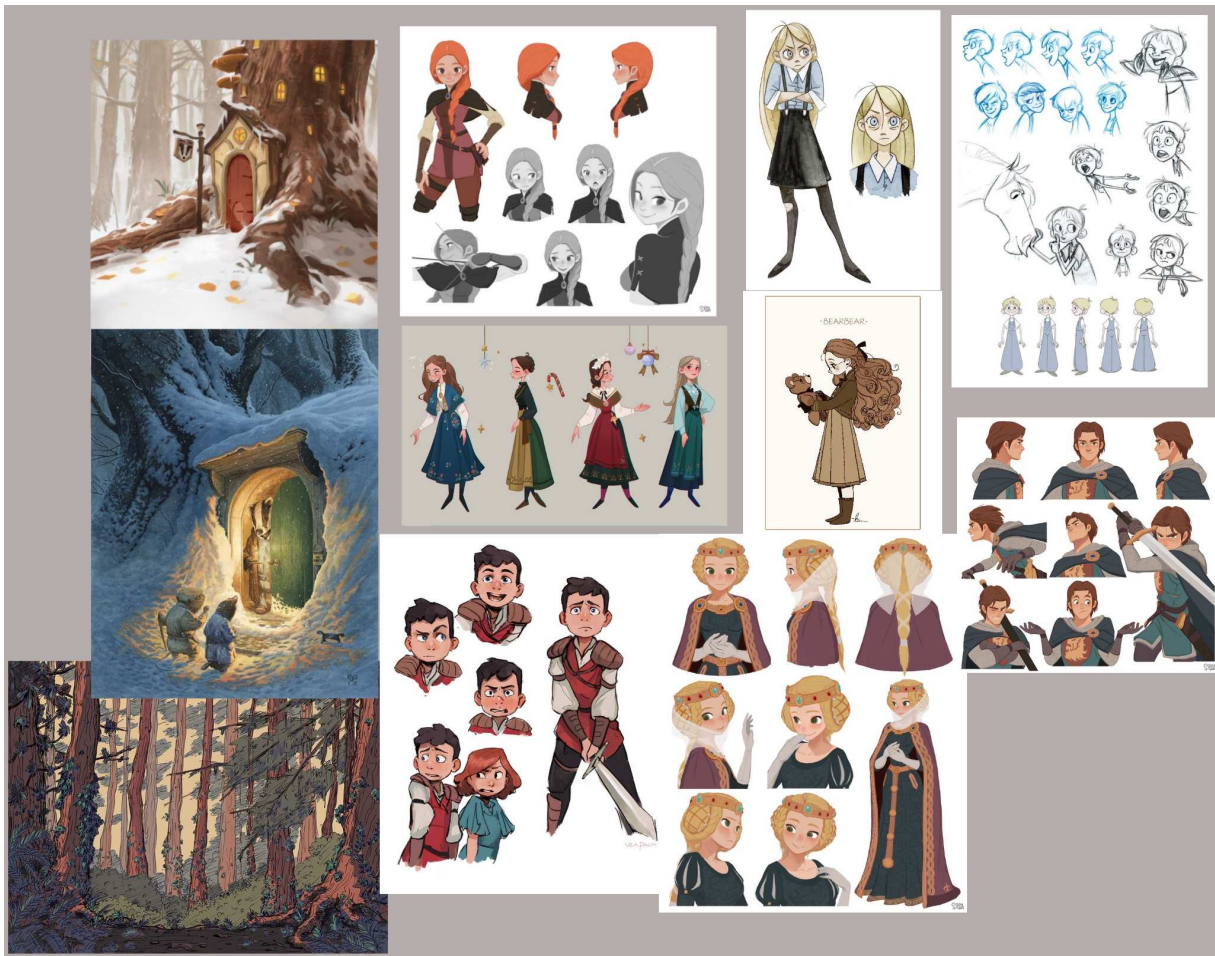


Fonte: The chronicle of Western fashion (p 46)

A busca de referências é importante para o processo criativo, elas são indispensáveis para auxiliar o artista a encontrar inspiração para suas peças ou para o entendimento de anatomia ou materiais que ele não possui total domínio.

Diante desse levantamento, um quadro de referências foi necessário no processo de concepção inicial dos primeiros conceitos. As imagens buscadas tem foco em questões de tema e estilo artístico (figura 3). Os cenários pesquisados tem foco em florestas densas e com neve, uma vez que o primeiro contato que temos com o universo de Nárnia é nesse contexto. E os personagens estão em busca de inspiração tanto de estilo, quanto na questão de roupas históricas simplificadas.

Figura 3 - Referências



Fonte: Colagem produzida pela autora⁴

Com este estudo inicial feito, alguns rascunhos com ideias primitivas, de forma livre, foram produzidas de modo a explorar ideias e estilos plausíveis com o objetivo.

⁴ Cenários de cima para baixo: Andrew Bosley; Chris Dunn; Gerard Dalbon.

Personagens da esquerda para direita: Hong SoongSang; Karoline Pietrowski; Kristen Campbell; Sooryu Kim; 눈새 ("Eye Bird"); Vanessa Palmer; Hong SoongSang; Hong SoongSang.

Figura 4 - Rascunhos iniciais



Fonte: Produção autoral

Acima (figura 4), alguns dos rascunhos produzidos, porém a aparência deles não se mostrou satisfatória com o propósito almejado. Desta forma, uma outra estratégia, que não fosse apenas tentativas "cegas", se mostrou imprescindível.

A criação de cenários pode auxiliar, de forma estratégica, a compreensão do universo onde os personagens serão inseridos. No caso desta adaptação, se fez necessária a criação de dois cenários com este intuito. Uma vez que mostrou-se um desafio decidir o estilo artístico dos personagens. Desta forma, dois cenários foram confeccionados, de momentos importantes do primeiro livro, "A mesa de pedra" e "O poste de luz na floresta". O seguinte cenário (figura 5), "A mesa de pedra" serve de ponto inicial para esclarecer a visão artística geral do projeto.

Figura 5 - Cenário 1



Fonte: Obra autoral, baseada em uma das cenas do livro

Abaixo se encontra outro cenário criado pela autora, o objetivo deste é auxiliar a artista a explorar diversos modelos artísticos possíveis para os personagens. A cena desenvolvida é baseada na primeira entrada de Lúcia em Nárnia, é uma localização importante na trama, aparecendo diversas vezes durante o livro. Junto do cenário limpo (em cima, à esquerda), há o estudo de outras três possibilidades de estilo artístico para a personagem (figura 6).

Figura 6 - Cenário 2 e Estudos de Estilo



Fonte: Produção autoral, baseada em uma das cenas do livro

Nas imagens, diferentes estilos da personagem Lúcia são apresentados. No primeiro (em cima, à direita) são utilizadas formas mais simplificadas, e cores mais saturadas, não há muitos detalhes na personagem, o formato dos olhos e da cabeça são exageradamente arredondados, e a roupa não possui nenhum detalhe. Já a segunda opção (em baixo, à esquerda) se baseia em estilos mais sombrios, tirando inspiração de projetos como o jogo "Don't Starve"⁵ e a paleta de cores menos saturada como em "Over the Garden Wall"⁶. A roupa é mais detalhada, com dobras no tecido por exemplo.

⁵ <https://www.klei.com/games/dont-starve>

⁶ <https://www.cartoonnetworkme.com/show/over-the-garden-wall>

A terceira ilustração é baseada em animações de sucesso na mídia ocidental, como "Star vs As forças do Mal"⁷ e "Gravity Falls"⁸. Neste, a personagem continua com formas arredondadas, mas sem tanto exagero, e as cores são levemente menos saturadas do que a primeira ilustração, mas ainda continuam vivas para o público.

Com os primeiros estudos de definição do direcionamento de estilo para os personagens a partir de sua relação com os cenários, pode-se passar para o seu aprofundamento, conforme a sequência dos próximos tópicos.

2.2.1 Desenvolvimento dos Personagens

As cores são parte importante do processo psicológico, sendo assim é fundamental que estas sejam consideradas no processo de criação. O autor e professor suíço Johannes Itten (1973) diz que as a estética das cores podem ser abordadas por três direções: Impressão (visualmente), expressão (emocionalmente) e construção (simbolicamente).

No campo da expressividade das cores, cada uma delas é capaz de manifestar certas emoções/sensações para o espectador. "Amarelo é a que mais ilumina de todas as matizes. (...) Amarelo é, por assim dizer, um mais denso, branco material." (ITTEN, 1973, p.132). Ele continua, quando queremos elogiar alguém por sua perspicácia, o chamamos de "brilhante", sendo assim, o amarelo é simbolicamente reconhecido como a cor da sabedoria e conhecimento.

Neste mesmo viés ele explica, o vermelho é a paixão intensa, o entusiasmo forte. O azul é ativo na espiritualidade, é o infinito e a imortalidade. Verde é a natureza e a tranquilidade, mas é mutável podendo facilmente acabar por ser a cor do declínio, do apodrecimento.

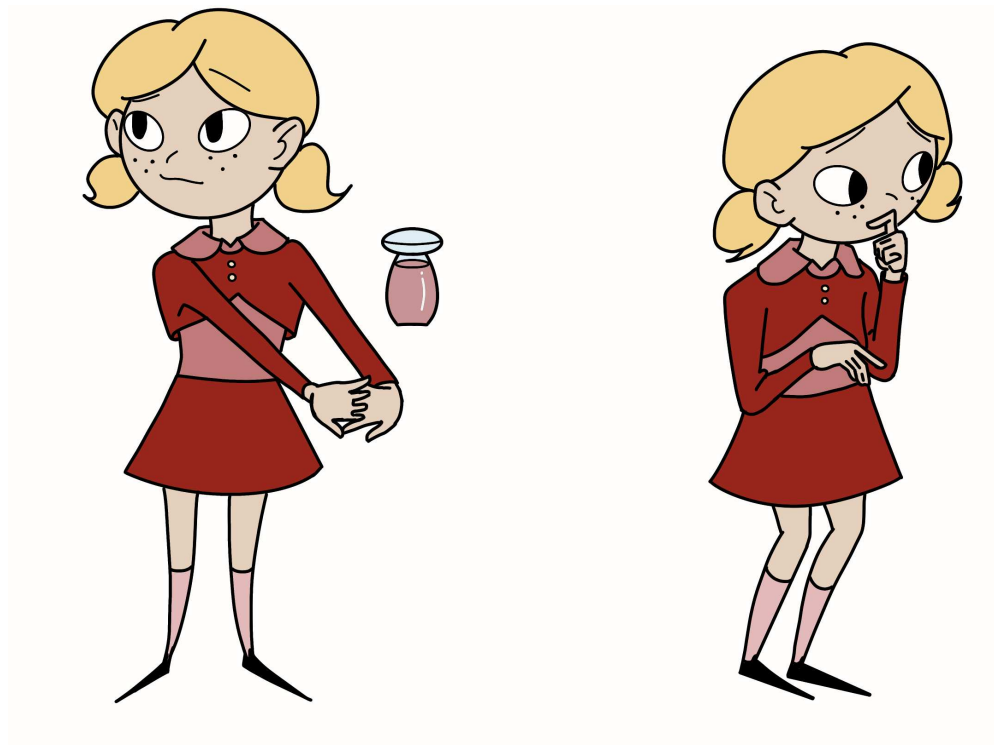
⁷ https://www.imdb.com/title/tt2758770/?ref_=tt_mv_close

⁸ <https://www.imdb.com/title/tt1865718/>

Paralelamente, há também as teorias de forma, que implicam que as formas geométricas também possuem "valores estéticos". Itten (1973) afirma que as expressões de forma e cor devem dar suporte uma à outra. "Para resumir, o quadrado é a matéria em repouso; o triângulo é o pensamento, e o círculo é o espírito em constante movimento" (ITTEN, 1973, p.120).

Após a confecção dos cenários, uma exploração de estilos possíveis, e a pesquisa teórica, os seguintes *designs* foram produzidos.

Figura 7 - Lúcia Criança



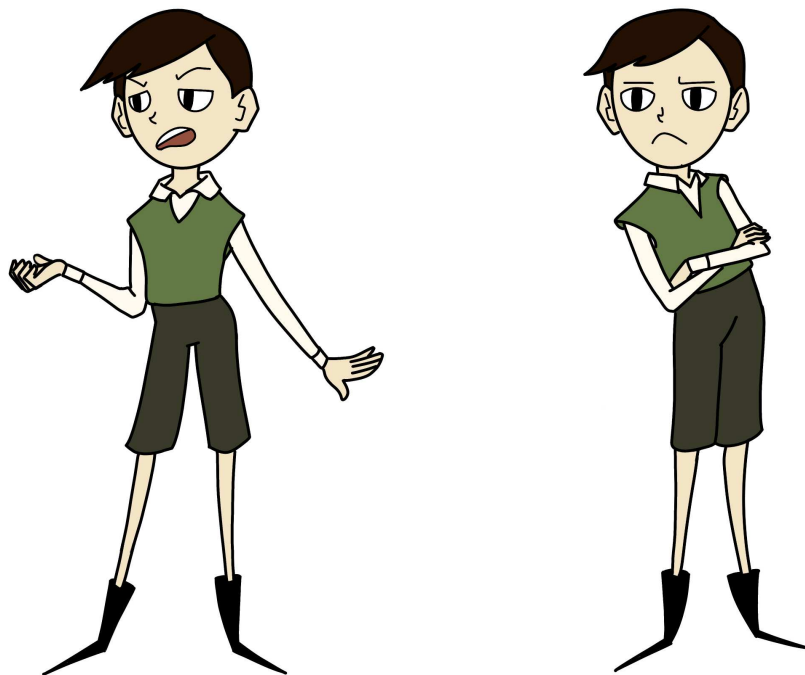
Fonte: Produção autoral

Acima, o conceito final da personagem Lúcia enquanto criança (Figura 7). Ela é a mais nova dos irmãos e a primeira a encontrar Nárnia. Por conta de sua idade e do ceticismo dos irmãos, ela constantemente tenta provar para eles que não é mentirosa e que o mundo místico realmente existe.

As formas arredondadas dela denotam a certa inocência que ainda possui, e o espírito aventureiro que guarda. A paleta de cores com tonalidades quentes, com tons de vermelho e rosa também são importantes para a caracterização dela. No livro "The Designer's Dictionary of Color" de Sean Adams (2017), ele explica que o vermelho é a cor da intensidade e da energia, já o rosa é comunicativo de compaixão e inocência.

A intenção da junção das duas cores, é que o espectador entenda a personalidade da personagem, que apesar de sua fragilidade atual, é determinada em seus objetivos.

Figura 8 - Edmundo Criança



Fonte: Produção autoral

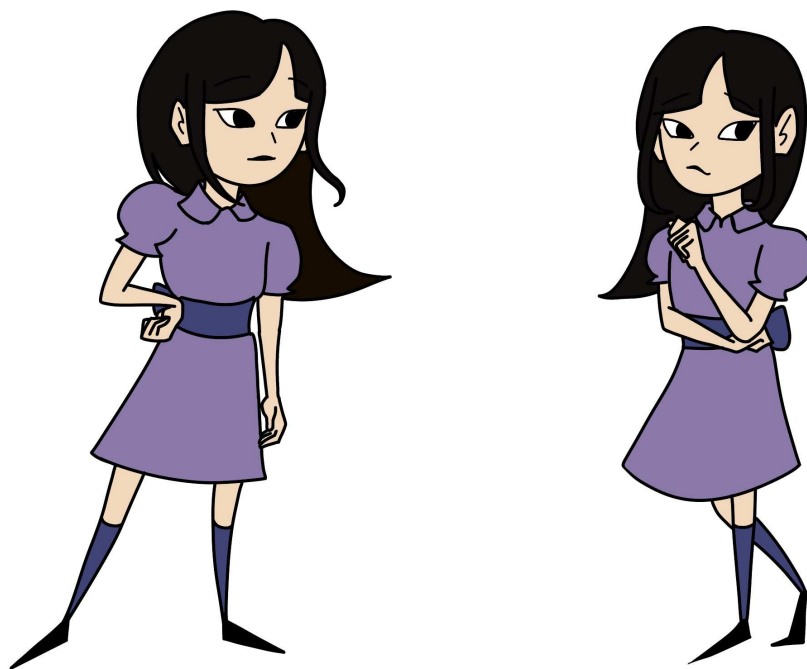
Edmundo (Figura 8), ao contrário da irmã mais nova, é uma criança egoísta, seu complexo de inferioridade com os irmãos o faz uma pessoa invejosa, e esta ganância o faz tomar atitudes ruins, ele é moralmente complexo, mas posteriormente revê seus erros. Ele é o segundo a descobrir Nárnia, e mesmo após isso, ele continua a mentir para os irmãos mais velhos, chamando Lúcia de

mentirosa, por querer esconder o mundo mágico, e a Rainha Jadis (que prometeu que o faria rei), para si.

O design de Edmundo é mais triangular, com várias pontas, de forma a inferir sua rispidez. "Quando o verde é entorpecido pelo cinza, um sentimento triste de ruína é facilmente produzido." (ITTEN, 1973, p. 136). Desta forma, os tons mais amarelados (pele, e camisa) assim como os verdes não saturados tem objetivo de serem lidos como a inveja e a raiva inerente do personagem.

É importante notar, embora, que durante a trama ele sofre as consequências de suas ações e eventualmente se torna alguém bondoso e justo, mesmo que mantenha seu comportamento sarcástico.

Figura 9 - Susana Criança



Fonte: Produção autoral

Susana (Figura 9) é a segunda mais velha dos irmãos, e constantemente age como mãe dos outros três, é a mais cética e cuidadosa entre os irmãos,

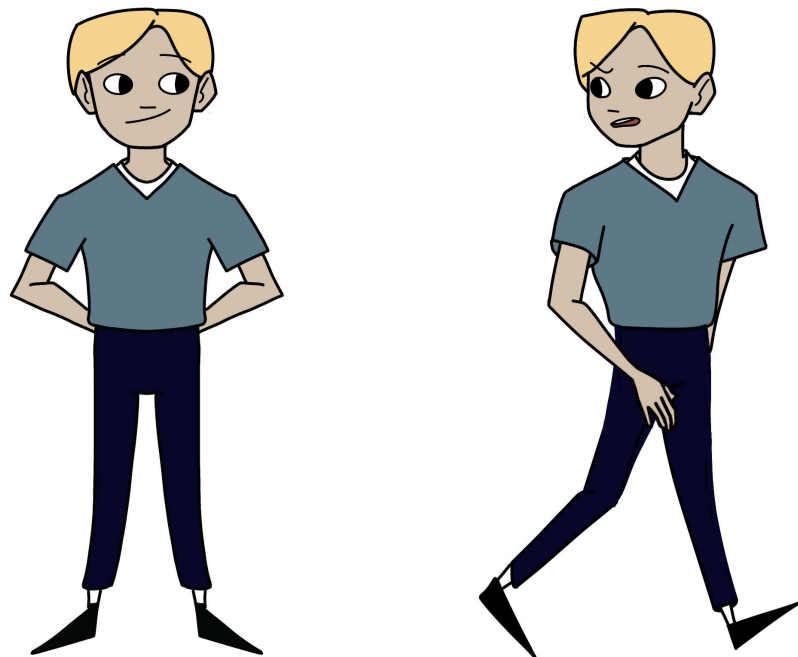
constantemente se certificando que os outros estejam seguros, especialmente com os mais novos. Apesar de ótima arqueira, não gosta de violência e prefere não lutar diretamente. Sua natureza cuidadora é, por vezes, motivo de briga entre os irmãos.

Quanto ao seu *design*, Susana também possui feições arredondadas, por conta de sua gentileza, mas é mais alongada do que sua irmã Lúcia, o rosto mais oval e as características mais "afiadas", por causa de sua seriedade.

Segundo Itten (1973), o violeta é a cor do impressionante, e ocasionalmente opressivo, ele ainda especifica que o violeta-azulado é a solidão e a dedicação. Além disso, de acordo com Adams (2017), o roxo é historicamente, na cultura ocidental, considerado a cor da aristocracia.

Essas considerações são importantes para o público entender a personagem como a mais madura e responsável entre a família.

Figura 10 - Pedro Criança



Fonte: Produção autoral

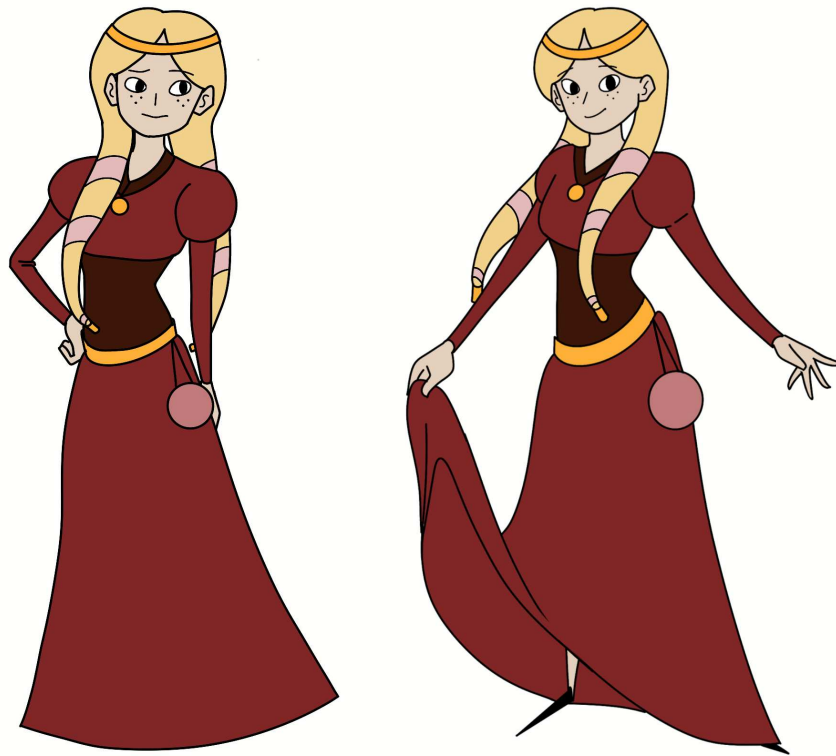
O mais velho entre todos, Pedro (Figura 10) é aventureiro e um ótimo guerreiro. O mais forte fisicamente entre os irmãos e extremamente honesto, é o único a repreender Edmundo quando o mesmo é maldoso com Lúcia e também o primeiro a se desculpar com ela por ter duvidado de sua palavra.

Com a silhueta mais retangular, Pedro é sinônimo de força e responsabilidade. Com cores mais sóbrias, concentrado em tons azulados "Ele [azul], comunica honestidade e lealdade. (...) têm conexão com estabilidade e força" (ADAMS, 2017, p. 129).

A decisão de que Pedro usasse calças, ao invés de *shorts* como seu irmão, é devido a uma tradição (que gradualmente parou de ser utilizada depois dos anos 60) de que o primeiro par de calças é um processo do crescimento de um menino, significando um rito de passagem entre a criança e o homem.

Segundo Reddy (2020), os uniformes escolares na década de 1910 eram obrigatoriamente constituídos de *shorts* (não importando a estação) para os mais novos. Apesar da tradição não ser mais usada nos dias de hoje, indícios históricos se mantêm, como por exemplo na família real britânica, em que até os dias de hoje, os meninos mais novos não são permitidos utilizar calças, (BRUNER, 2018).

Figura 11 - Lúcia Adulta



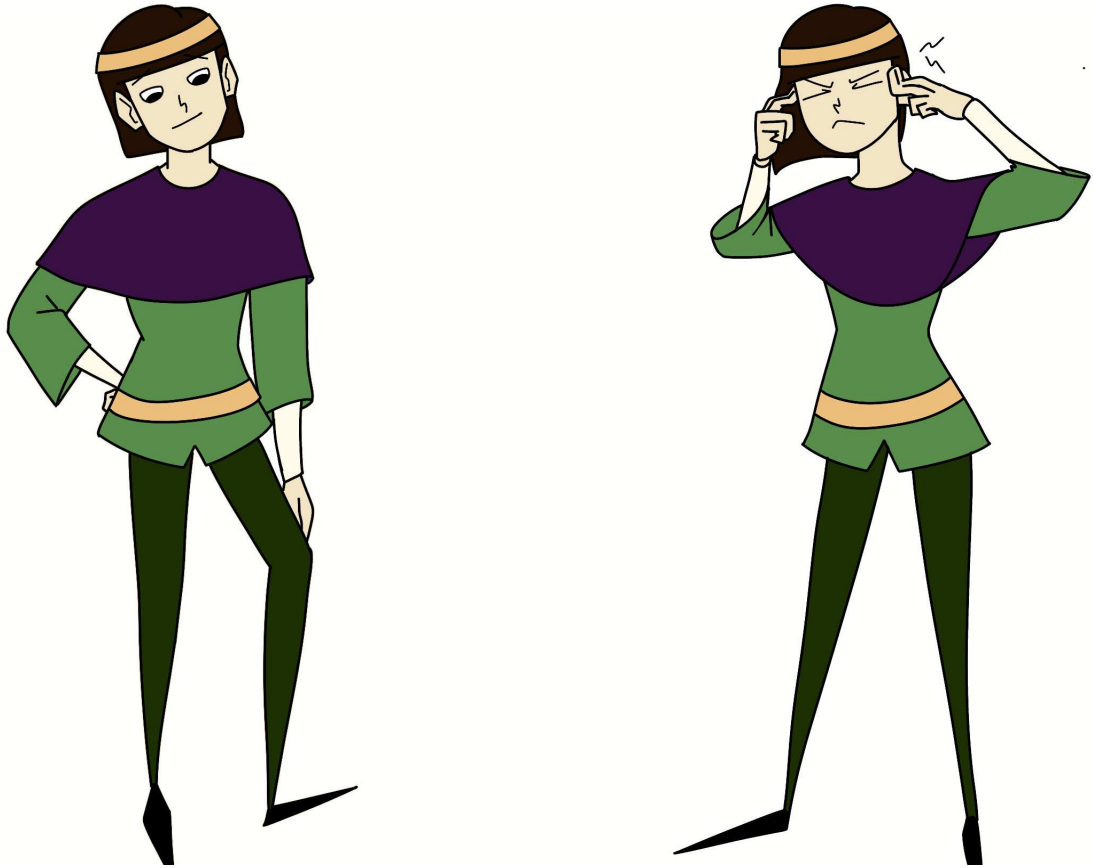
Fonte: Produção Autoral

Como uma das rainhas de Nárnia, é também conhecida pelo título de Rainha Lúcia, A Destemida. Isto é por conta de sua coragem e por ser uma ótima combatente. Ao contrário de quando criança, Lúcia (Figura 11) é altamente respeitada por todos.

Em sua aparência, algumas novas considerações foram feitas, as mangas são apertadas ao corpo, e os cabelos presos entre faixas de forma a facilitar caso precise entrar em combate. No cinto, ela carrega uma bolsa, por praticidade. Assim como quando criança, Lúcia mantém acessórios em tons rosas, indicação de que ela continua gentil e bondosa com todos. Porém, agora em sua maioria, a paleta de Lúcia se constitui principalmente de tons escarlate, um vermelho mais intenso, para Adams (2017), este é significativo de perigo, é uma cor que demanda atenção e respeito.

O objetivo com a escolha não é dizer que Lúcia é perigosa, mas sim que em seu processo de amadurecimento, ela se torna uma líder habilidosa e competente.

Figura 12 - Edmundo Adulto



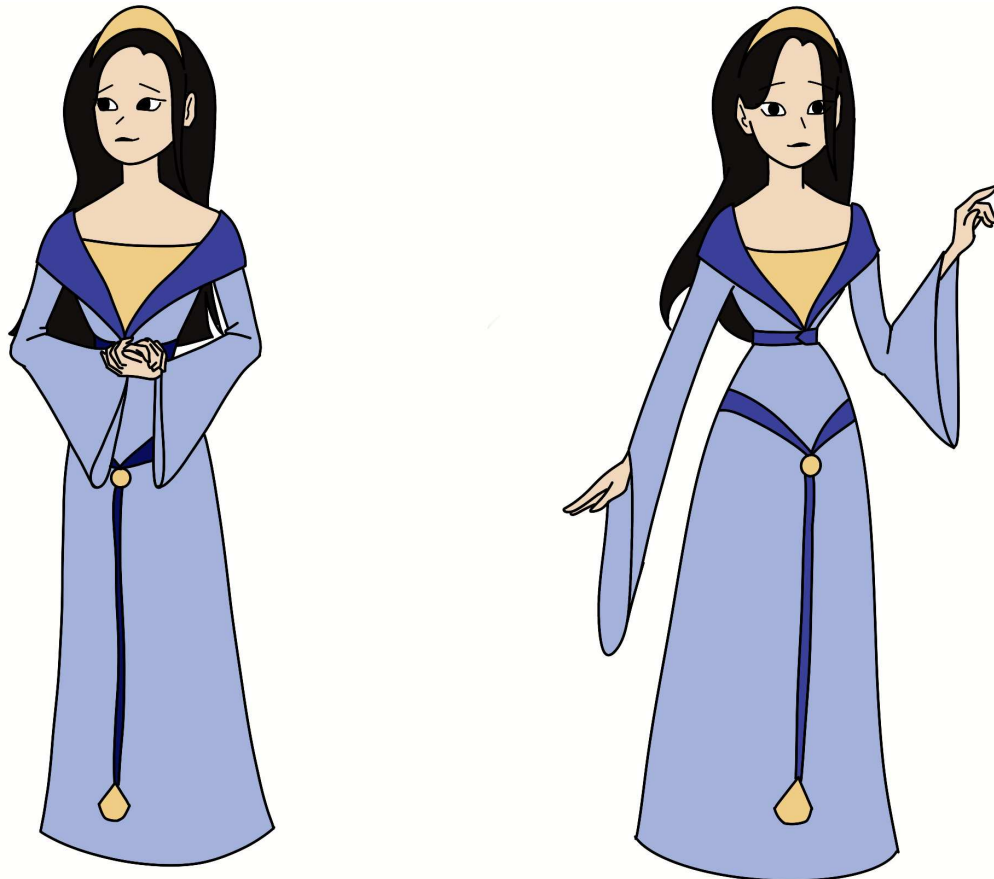
Fonte: Produção Autoral

Edmundo (Figura 12) é o personagem que mais muda durante a trama, de uma criança egoísta, ele cresce e é conhecido como Rei Edmundo, o Justo. Parte disso se deve porque, ao notar que estava sendo enganado pela Rainha Jadis, ele vê o mal que ela realmente causa, e as suas verdadeiras intenções. Após ser perdoado pelos irmãos, ele fica ao lado deles pela defesa de Nárnia.

Adotando agora roupas medievais, Edmundo tem partes do seu *design* adaptados. Os cabelos crescidos e a capa roxa arredondada, suavizam a aparência que outrora era mais aguda.

O verde da camisa é mais vívido e limpo, "(...) tranquilidade e esperança são valores expressivos do verde, a fusão e interpenetração do conhecimento e fé." (ITTEN, 1973, p. 136). Em conjunto, a capa roxa escura é tanto para demonstrar seu status de nobreza, quanto sua dedicação como rei.

Figura 13 - Susana Adulta



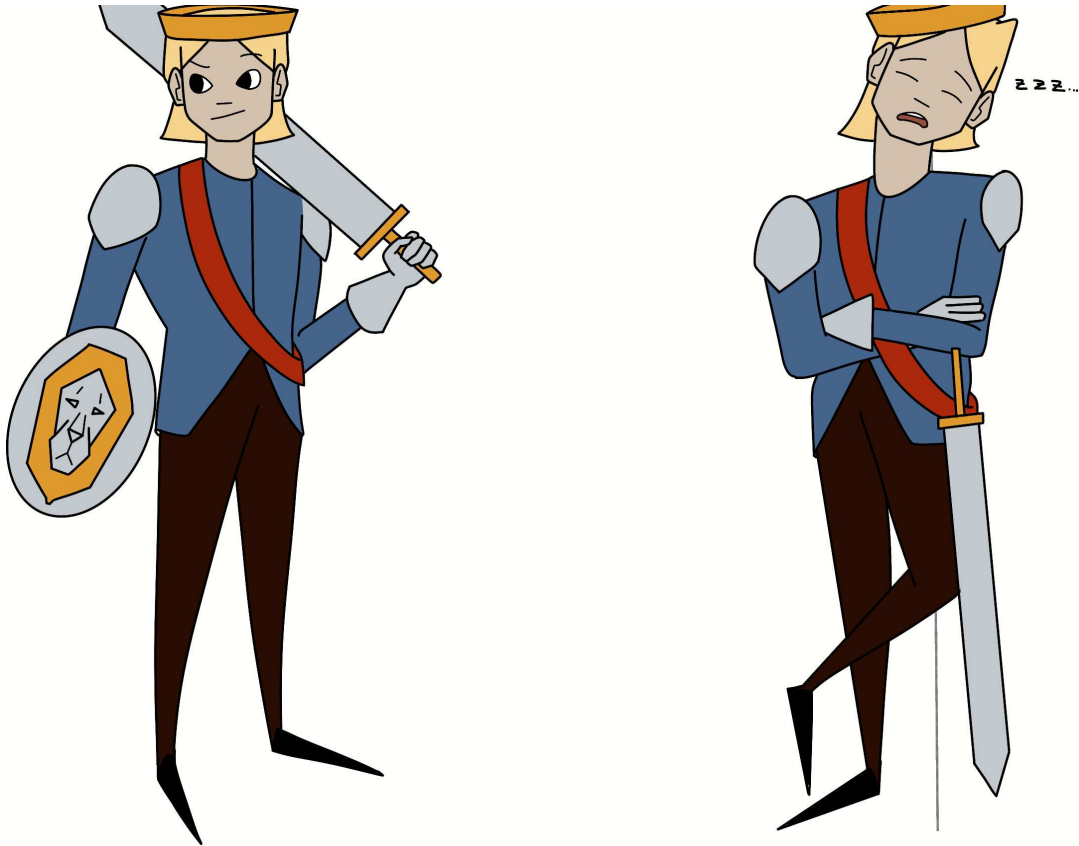
Fonte: Produção Autoral

Recebendo o título de Rainha Susana, A Gentil. Susana (Figura 13) cresce como uma rainha pacífica, e que não se envolve em conflitos, apesar de sua destreza com arco e flecha. Com a aparência mais delicada do que a dos outros irmãos, ela é considerada extremamente bonita, recebendo propostas de casamento de outros reinos.

As cores mais claras que ela utiliza são indicativas de sua natureza pacífica. O azul claro, de acordo com Adams (2017), é conectado com o céu ensolarado,

comunicando idéias de paz e silêncio. Azul claro misturado com amarelo vira menta, com muito vermelho se torna lavanda, o azul claro puro é calmante e reconfortante.

Figura 14 - Pedro Adulto

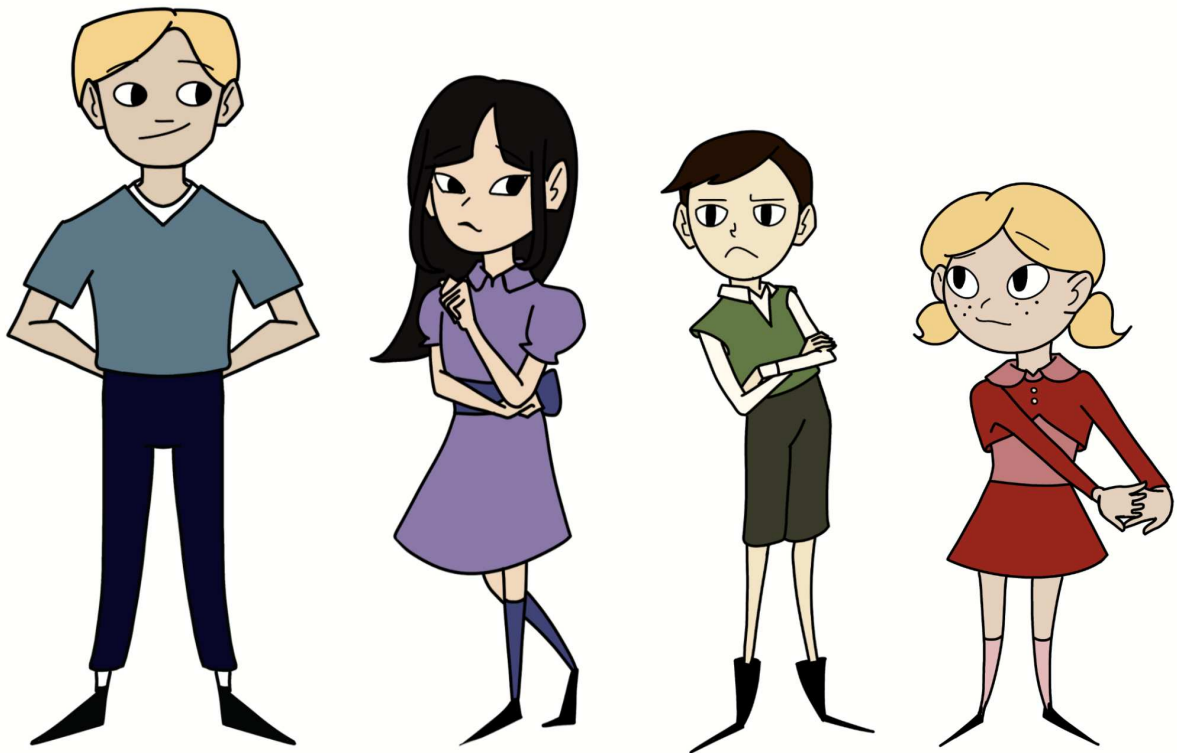


Fonte: Produção Autoral

Pedro (Figura 14), como o mais velho, é considerado O Grande Rei Pedro, por isso, ele possui maior autoridade do que os outros irmãos. Ele continua sendo extremamente cuidadoso com os irmãos, mas agora com sua mais nova autoridade, é também responsável com seu povo, sendo a principal força narniana e ganhando várias batalhas.

A junção do azul com o vermelho é símbolo do seu poderio militar. Segundo Adams (2017), azul é a cor do poder e autoridade e o vermelho, cor da paixão, energia, do fogo e sangue. "Vermelho em verde/azul é como o fogo ardente" (ITTEN, 1973, p. 135). Pedro continua sendo o irmão com mais formas em retangulares, novamente inferindo sua estabilidade e força.

Figura 15 - Os quatro irmãos



Fonte: Produção Autoral

Acima (Figura 15), há a junção de todos os irmãos, quando crianças, por motivos comparativos, de modo a mostrar a diferença entre alturas e proporções dos personagens.

Concomitantemente das ilustrações dos personagens, pequenas cenas de animação foram criadas, sem objetivos narrativos, mas como estudos de movimento, e da utilização dos personagens em sua mídia proposta. As cenas consistem de cada um dos personagens, como crianças, em cenas mundanas. O vídeo compilando as 4 cenas está disponível no canal de *youtube* da autora⁹.

⁹ <https://www.youtube.com/channel/UCK1CHfuS153sVeecn0IVtpQ>

3 CONCLUSÃO

O desenvolvimento dos personagens é uma etapa importante da pré-produção, onde como visto é necessário uma pesquisa teórica de modo que a aparência do personagem seja condizente com sua personalidade, ou com seu papel dentro da trama. Não se deve deixar de lado o *appeal* embora, uma vez que ele é necessário para que o público se conecte com o personagem.

Durante o processo de criação houve várias tentativas frustradas de se encontrar o estilo artístico que regeria o projeto, onde vários estudos eram feitos sem muita finalidade. Para a resolução desta frustração, a confecção dos cenários se mostrou imprescindível, visto que após a elaboração do cenário "A mesa de pedra" que facilitou o entendimento do todo o universo em si, e do segundo cenário "O poste de luz na floresta", que permitiu a elaboração de estudos mais pontuais. Facilitando o processo, antes improdutivo.

Cada um dos personagens possui uma aparência compatível com seu papel dentro dos livros, tanto quando crianças como quando adultos, e seus *designs* se mostraram compatíveis com o formato animado, uma vez que os testes se mostraram com êxito na utilização deles.

Neste estudo, somente os quatro personagens principais do "O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa" foram explorados, em suas formas infantis e adultas, mas o universo é muito mais expansivo, personagens importantes como Aslam, Jadis, Sr. Tumnus, etc. não puderam ser considerados e desenvolvidos, por motivos de tempo de produção limitados. Ademais, somente um dos livros foi adaptado, mas As Crônicas de Nárnia é uma narrativa longa, com diversos outros livros a serem explorados que são merecedores de maior aprofundamento.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Sean. **The Designer's Dictionary of Color**. Nova Iorque: Abrams, 2017.

CARTMELL, Deborah *et al.* **A Companion to Literature, Film and Adaptation**. Chichester: Blackwell Publishing Ltd, 2012.

DENA, Christy. **Transmedia Practice**:: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments. 2009. 358 f. Tese (Doutorado) - Curso de Culturas Digitais, Universidade de Sydney, Sydney, 2009.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. Nova Iorque: Taylor & Francis Group, 2006.

IMPERIAL WAR MUSEUM (org.). **How Clothes Rationing Affected Fashion In The Second World War**. Disponível em: <https://www.iwm.org.uk/history/how-clothes-rationing-affected-fashion-in-the-second-world-war>. Acesso em: 07 nov. 2023.

ITTEN, Johannes. **The Art of Color**: the subjective experience and objective rationale of color. Nova Iorque: Van Nostrand Reinhold, 1973. Traduzido para o inglês por Ernst van Haagen. Disponível em: <https://archive.org/details/johannes-ittens-the-art-of-color/page/13/mode/2up>. Acesso em: 07 nov. 2023.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling and Entertainment: an annotated syllabus. **Continuum**, [S.L.], v. 24, n. 6, p. 943-958, dez. 2010. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/10304312.2010.510599>.

LEWIS, C. S.. **As Crônicas de Nárnia**. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010. Tradução de Paulo Mendes Campos.

BRUNER, Raisa. **Here's Why Prince George Always Wears Shorts**. 2018. Disponível em: <https://time.com/5229830/prince-george-shorts/#:~:text=According%20to%20the%20Victoria%20and,through%20into%20the%20early%2020th>. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDY, Karina. **1910-1919**. 2020. Disponível em: <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1910-1919/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM. **Tips and Techniques**: shape language. Shape Language. Disponível em: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.