



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CAMPUS QUIXADÁ**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DIGITAL**

**LÁZARO SILVA FREITAS**

**DESIGN DE PERSONAGENS: UMA RELEITURA E RECONSTRUÇÃO DA  
NARRATIVA DO CONTO DE FADAS “CHAPEUZINHO VERMELHO”.**

**QUIXADÁ**

**2026**

LÁZARO SILVA FREITAS

**DESIGN DE PERSONAGENS: UMA RELEITURA E RECONSTRUÇÃO DA  
NARRATIVA DO CONTO DE FADAS “CHAPEUZINHO VERMELHO”.**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC apresentado ao programa do curso de Design Digital, da Universidade Federal do Ceará - UFC, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Design Digital.

Orientador: Prof. Dr. José Neto de Faria.

**QUIXADÁ**

**2026**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

F936d Freitas, Lázaro Silva.

Design de personagens : uma releitura e reconstrução do conto de fadas "Chapeuzinho Vermelho". /  
Lázaro Silva Freitas. – 2026.  
139 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá,  
Curso de Design Digital, Quixadá, 2026.

Orientação: Prof. Dr. José Neto de Faria.

1. design de personagens. 2. animação. 3. seca de 1915. I. Título.

CDD 745.40285

---

LÁZARO SILVA FREITAS

**DESIGN DE PERSONAGENS: UMA RELEITURA E RECONSTRUÇÃO DA  
NARRATIVA DO CONTO DE FADAS “CHAPEUZINHO VERMELHO”.**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC apresentado ao programa do curso de Design Digital, da Universidade Federal do Ceará - UFC, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Design Digital.

Orientador: Prof. Dr. José Neto de Faria.

Aprovada em 22/01/2026.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. José Neto de Faria (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Dr. Diana Patrícia Medina Pereira  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Tarcísio Bezerra Martins Filho  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Para Deus.

Para Gerlania, Geovan e Ludimilla.

E para meu orientador e querido amigo,

José Neto.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal o desenvolvimento dos personagens do conto de fadas “Chapeuzinho Vermelho” com base em uma releitura ambientada no sertão cearense durante a seca de 1915. A fundamentação teórica abordou os conceitos relacionados à animação, à narrativa visual, seca de 1915 e ao design de personagens, com ênfase nos aspectos da construção psicológica, silhuetas, forma, pose e expressividade. O processo de criação foi nortado pelas metodologias propostas por Don Seegmiller (2008) e Sergi Càmara (2005), os quais estruturam as etapas dos três momentos no qual o projeto foi dividido: “Momento de fundamentação e documentação” e “Momento de Concepção”, sendo seguidos, posteriormente, pelo momento documentação, com a montagem do *style guide*. Como resultado foi desenvolvido o guia de estilo dos quatro personagens concebidos para aplicação em um filme de animação.

**Palavras-chave:** design digital; design de personagens; animação; narrativa visual; seca de 1915.

## ABSTRACT

The main objective of this work is to develop the characters of the fairy tale "Little Red Riding Hood" based on a retelling set in the backlands of Cear  during the drought of 1915. The theoretical framework addressed concepts related to animation, visual narrative, the drought of 1915, and character design, with emphasis on aspects of psychological construction, silhouettes, form, pose, and expressiveness. The creative process was guided by the methodologies proposed by Don Seegmiller (2008) and Sergi C mara (2005), which structure the stages of the three phases into which the project was divided: "Foundation and Documentation Phase" and "Conception Phase," followed by the documentation phase, with the creation of the style guide. As a result, a style guide for the four conceived characters was developed for application in an animated film.

**Keywords:** digital design; character design; animation; visual narrative; drought os 1915.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Construção da Cabeça.....	19
Figura 2 - Eixo vertical e horizontal.....	19
Figura 3 - Forma do maxilar.....	19
Figura 4 - Construção do corpo.....	20
Figura 5 - Centro de gravidade.....	21
Figura 6 - Eixo dos ombros.....	22
Figura 7 - Linhas de flutuação.....	22
Figura 8 - Linha de ação.....	23
Figura 9 - Silhuetas.....	25
Figura 10 - Formas geométricas básicas em personagens.....	26
Figura 11 - Triângulos e empilhamento de formas.....	26
Figura 12 - Silhueta a partir de formas geométricas simples.....	27
Figura 13 - Círculo Cromático.....	29
Figura 14 - Campo de Concentração em Senador Pompeu.....	32
Figura 15 - Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	44
Figura 16 - Lampião (O Burro).....	44
Figura 17 - Maria (Vovozinha).....	45
Figura 18 - Lobo.....	45
Figura 19 - Mapa Mental Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	48
Figura 20 - Mapa Mental Lampião (O Burro).....	49
Figura 21 - Mapa Mental Maria (A Vovozinha).....	49
Figura 22 - Mapa Mental Lobo.....	50
Figura 23 - Experiência dos primeiros esboços da Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	52
Figura 24 - Thumbnails Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	53
Figura 25 - Silhuetas selecionadas Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	53
Figura 26 - Thumbnails selecionados Rosa (Chapeuzinho Vermelho), refinados.....	54
Figura 27 - Thumbnails Lampião (Burro).....	55
Figura 28 - Silhuetas selecionadas Lampião (Burro).....	55

Figura 29 - Thumbnails selecionados Lampião (Burro), refinados.....	56
Figura 30 - Thumbnails Maria (Vovozinha).....	57
Figura 31 - Silhuetas selecionadas Maria (Vovozinha).....	58
Figura 32 - Thumbnails selecionados Maria (Vovozinha), refinados.....	58
Figura 33 - Experiência dos primeiros esboços do Lobo.....	59
Figura 34 - Thumbnails Lobo.....	60
Figura 35 - Silhuetas selecionadas Lobo.....	60
Figura 36 - Thumbnails seleccionados Lobo, refinados.....	61
Figura 37 - Primeira pergunta do formulário.....	63
Figura 38 - Segunda, terceira e quarta perguntas do formulário.....	64
Figura 39 - Quinta pergunta do formulário.....	65
Figura 40 - Sexta, sétima e oitava perguntas do formulário.....	66
Figura 41 - Nona pergunta do formulário.....	68
Figura 42 - Décima, décima primeira e décima segunda perguntas do formulário.....	69
Figura 43 - Décima terceira pergunta do formulário.....	70
Figura 44 - Décima quarta, décima quinta e décima sexta perguntas do formulário.....	71
Figura 45 - Votação silhuetas Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	72
Figura 46 - Votação da versão detalhada Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	73
Figura 47 - Votação final Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	73
Figura 48 - Votação silhuetas Lampião (Burro).....	74
Figura 49 - Votação da versão detalhada Lampião (Burro).....	74
Figura 50 - Votação final Lampião (Burro).....	75
Figura 51 - Votação silhuetas Maria (Vovozinha).....	76
Figura 52 - Votação da versão detalhada Maria (Vovozinha).....	76
Figura 53 - Votação final Maria (Vovozinha).....	77
Figura 54 - Votação silhuetas Lobo.....	77
Figura 55 - Votação da versão detalhada Lobo.....	78
Figura 56 - Análise das respostas do formulário.....	80
Figura 57 - Construção a partir de formas simples Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	81

Figura 58 - Construção a partir de formas simples Lampião (Burro).....	82
Figura 59 - Construção a partir de formas simples Maria (Vovozinha).....	83
Figura 60 - Construção a partir de formas simples Lobo.....	84
Figura 61 - Detalhamento Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	85
Figura 62 - Detalhamento Lampião (Burro).....	86
Figura 63 - Detalhamento Maria (Vovozinha).....	86
Figura 64 - Detalhamento Lobo.....	87
Figura 65 - Tamanho dos personagens.....	88
Figura 66 - Escala de cinza Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	89
Figura 67 - Experimentação de cores Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	90
Figura 68 - Escala de cinza Lampião (Burro).....	91
Figura 69 - Experimentação de cores Lampião (Burro).....	91
Figura 70 - Escala de cinza Maria (Vovozinha).....	92
Figura 71 - Experimentação de cores Maria (Vovozinha).....	93
Figura 72 - Cores finais Lobo.....	94
Figura 73 - Turnaround: Rosa (Chapeuzinho Vermelho).....	95
Figura 74 - Turnaround: Lampião (Burro).....	95
Figura 75 - Turnaround: Maria (Vovozinha).....	95
Figura 76 - Turnaround: Lobo.....	96
Figura 78 - Expression sheet: Lampião (Burro).....	96
Figura 79 - Expression sheet: Maria (Vovozinha).....	97
Figura 80 - Expression sheet: Lobo.....	97
Figura 81 - Cenários 1, 2 e 3.....	99
Figura 82 - Experimentação dos personagens no cenário.....	100
Figura 83 - Fonte Cordel Encarnado.....	101
Figura 84 - Fontes Eldes Cordel e Montserrat.....	101
Figura 85- Logotipo “Chapeuzinho Vermelho”.....	102
Figura 86 - Usos da marca: Área de Reserva e Restrições de Uso.....	102
Figura 87 - Mockups de aplicação dos personagens em materiais promocionais do filme de	

animação.....	103
Figura 88 - Mockups de aplicação dos personagens em materiais gráficos de uso geral.....	103

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Comparativo dos trabalhos relacionados.....	8
Tabela 2 - Os primeiros brinquedos ópticos.....	12
Tabela 3 - Cronologia do desenvolvimento da animação.....	13

## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
1.1	Justificativa.....	2
1.2	Objetivos.....	2
<b>2.</b>	<b>TRABALHOS RELACIONADOS.....</b>	<b>4</b>
2.1	Concept art para jogos mobile: design de personagens e folclore brasileiro.....	4
2.2	Concept art dos personagens principais do livro “Amigos no escuro”.....	6
2.3	Design de personagens e representação gráfica: uma construção semiótica.....	7
2.4	Síntese dos trabalhos relacionados.....	7
<b>3.</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>9</b>
3.1	Design de personagens.....	9
3.1.1	Desenhos Animados.....	11
3.1.2	O personagem.....	14
3.1.3	Tipologias clássicas de personagens.....	15
3.2	Metodologia em Design de Personagens.....	15
3.3	Concept Art.....	23
3.4	Silhueta e formas base.....	24
3.5	Tons de cinza e cores.....	28
3.6	Os Contos de Fadas.....	30
3.7	A seca de 1915 como fenômeno histórico no Ceará.....	31
<b>4.</b>	<b>DESIGN DE PERSONAGENS: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>34</b>
4.1	Metodologia Adaptada.....	34
4.2	Fases.....	35
<b>5.</b>	<b>PROJETO “CHAPEUZINHO VERMELHO”.....</b>	<b>37</b>
5.1	Estória.....	37
5.2	Briefing.....	39
5.3	Expansão de ideias.....	43
5.4	Relação da história do personagem com sua aparência física.....	46
5.5	Ideia.....	48

<b>5.6</b>	<b>Cuidados na conceituação dos personagens.....</b>	<b>50</b>
<b>5.7</b>	<b>Thumbnails.....</b>	<b>51</b>
<b>5.8</b>	<b>Seleção de alternativas.....</b>	<b>61</b>
<b>5.9</b>	<b>Construção a partir de formas simples.....</b>	<b>80</b>
<b>5.10</b>	<b>Detalhamento.....</b>	<b>84</b>
<b>5.11</b>	<b>Tamanho dos personagens.....</b>	<b>87</b>
<b>5.12</b>	<b>Valores e cores.....</b>	<b>88</b>
<b>5.13</b>	<b>Poses.....</b>	<b>94</b>
<b>5.14</b>	<b>Cenários.....</b>	<b>98</b>
<b>5.15</b>	<b>Logotipo.....</b>	<b>100</b>
<b>5.16</b>	<b>Design promocional da animação.....</b>	<b>103</b>
<b>5.17</b>	<b>Montagem do Style Guide.....</b>	<b>104</b>
<b>6.</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>106</b>
	<b>REFERÊNCIAS:.....</b>	<b>108</b>
	<b>ANEXO A - CONTO CHAPEUZINHO VERMELHO.....</b>	<b>110</b>
	<b>ANEXO B - STYLE GUIDE CHAPEUZINHO VERMELHO - PELA</b>	
	<b>ESTRADA A FORA!.....</b>	<b>112</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A animação, enquanto linguagem artística e meio de comunicação, pode ser entendida como uma linguagem híbrida que articula arte, técnica e narrativa. Ao longo de seu desenvolvimento histórico, transformações significativas podem ser notadas, principalmente impulsionadas por avanços tecnológicos e novas formas de conceber personagens, cenários e histórias. Nesse contexto, o design de personagens assume um papel de protagonismo, visto que é através desses que o público estabelece vínculos emocionais, interpreta os conflitos e compreende o universo narrativo proposto.

Ao mesmo tempo, os contos de fadas, oriundos da tradição oral estão enraizados profundamente no imaginário coletivo, permanecem relevantes mesmo após séculos e séculos de reinterpretações. Essas narrativas, que atravessaram as culturas e os períodos históricos, adaptaram-se à diferentes contextos sociais e estéticos, preservando estruturas simbólicas. A releitura constante desses contos deixa evidente a sua capacidade de ressignificação de forma a dialogar com questões contemporâneas.

O conto “Chapeuzinho Vermelho”, amplamente difundido e reinterpretado ao longo do tempo, embora aparentemente simples, abriga uma diversidade de personagens e conflitos simbólicos. Revisitar essa história por uma nova ótica, pode envolver um novo recorte cultural e histórico, que abra espaço para estudos no campo do design de personagens, principalmente quanto à construção visual, psicológica e narrativa de figuras ficcionais.

Nesse sentido, o presente trabalho propôs o desenvolvimento dos personagens principais do conto “Chapeuzinho Vermelho” a partir de uma releitura ambientada no sertão cearense durante a grande seca de 1915. Ao contextualizar a narrativa nesse período histórico específico, o projeto buscou articular aspectos sociais, culturais e ambientais do nordeste brasileiro, explorar o potencial do design de personagens como ferramenta de representação simbólica e memória cultural.

Para o desenvolvimento dos personagens, foram adotados os métodos em design de personagens propostos por Don Seegmiller (2008) e Sergi Càmara (2005). Essas abordagens orientaram o processo da pesquisa e concepção narrativa até a construção visual, contemplou aspectos como silhueta, forma, pose, expressão e coerência estética.

O resultado do trabalho consiste no *Style Guide* Chapeuzinho Vermelho, um conjunto de personagens desenvolvidos para a possível aplicação em um filme de animação, que apresenta o resultado da integração entre fundamentação teórica, metodologia projetual e prática criativa. Optou-se pelo formato de filme de animação como suporte do projeto.

## 1.1 Justificativa

O atual trabalho foi uma oportunidade de desenvolver os conhecimentos no campo do design de personagens, utilizar a narrativa de um conto somado à cultura regional, como base para a materialização de seus personagens.

O conto “Chapeuzinho Vermelho” foi escolhido exatamente pela diversidade de seus personagens principais, por ter como protagonistas um animal falante, uma criança, uma senhora idosa e um homem adulto, os quais abrem espaço para um maior estudo acerca do desenvolvimento de personagens, pois cada um apresenta características distintas em relação aos outros.

Este projeto é relevante academicamente, socialmente e culturalmente para o aprendizado da utilização do design para o estabelecimento de princípios, valores e comportamentos sociais na sociedade contemporânea. Devido a relevância dos estudos da representação gráfica de personagens e a produção de um conteúdo que poderá servir como base para futuros trabalhos no campo do design de personagens, *concept art*, contos de fadas e a abordagem de temas que levantam pautas como a seca cearense de 1915 no Nordeste brasileiro.

O projeto é importante para o reconhecimento da cultura regional a partir do momento em que é contextualizado no sertão cearense durante a grande seca de 1915, o que abre espaço para debates sobre uma tragédia climática que flagelou grande parte da população e da fauna regional, que com pouco amparo de poderes governamentais se encontrou profundamente desestabilizada após o ocorrido. Contribui assim para a democratização do conhecimento das demais regiões do Brasil sob ocorridos históricos que marcaram o nordeste brasileiro.

## 1.2 Objetivos

O objetivo principal do trabalho foi desenvolver os personagens principais do conto “Chapeuzinho Vermelho” com vista o contexto e a ambientação nos quais será inserido nessa nova adaptação. Para alcançar esse objetivo, os objetivos específicos foram: conhecer os personagens e suas características; entender o que foi a “grande seca” de 1915, seu cenário e consequências; aprofundar o conhecimento sobre desenhos animados; assimilar a etapa de design de personagens no processo de desenvolvimento de um filme animado; compreender as etapas e ferramentas próprias do design de personagens; utilizar as metodologias de

D.Seegmiller (2008) e de Sergi Câmara (2005) para fundamentar e produzir os quatro personagens principais do conto escolhido; e, finalmente, formalizar e documentar o projeto pela produção do *Style Guide*.

No capítulo 2, foram apresentados os trabalhos relacionados, são eles “*Concept art* para jogos mobile: design de personagens e folclore brasileiro”, de Ricardo Hagen (2023), “*Concept art* dos personagens principais do livro ‘Amigos no escuro’”, de Silvia Meira (2018) e “Design de personagens e representação gráfica: uma construção semiótica”, de Thiago Francisco e de Pricilla Garone (2022), onde cada trabalho teve suas contribuições para que o objetivo principal fosse alcançado.

O capítulo 3, apresenta a fundamentação teórica, onde se fez um estudo sobre temas relevantes para o trabalho: design de personagens, desenhos animados, personagem, tipologias clássicas, metodologia em design de personagens, *concept art*, silhuetas e formas base, tons de cinza e cores, contos de fadas e a seca de 1915 como fenômeno histórico no Ceará.

O capítulo 4 descreve os procedimentos metodológicos adotados, bem como a metodologia adaptada, criada a partir da metodologia de Don Seegmiller (2008) e Sergi Câmara (2005), somadas a etapas específicas de metodologias apresentadas nos trabalhos relacionados.

Por sua vez, o capítulo 5, apresenta o próprio “Projeto ‘Chapeuzinho Vermelho’”, onde é possível observar a concepção do projeto desde o momento de fundamentação no início aos momentos de concepção e documentação, mais ao final.

O capítulo 6 contempla a conclusão do trabalho, reunindo reflexões sobre os obstáculos enfrentados durante o desenvolvimento do projeto, bem como apontamentos para trabalhos futuros. Em seguida, são apresentadas as referências e, mais a frente, os anexos, onde, dentre outros, está o *style guide*, produzido através da documentação dos resultados provenientes de cada etapa do processo metodológico adotado.

## 2. TRABALHOS RELACIONADOS

Esta seção é voltada aos trabalhos e estudos que, de alguma forma, estão conectados com o presente projeto. 2.1 “*Concept Art* para jogos *mobile*: design de personagens e folclore brasileiro” (2023), 2.2 “*Concept Art* dos personagens principais do livro ‘Amigos no escuro’” (2018), 2.3 “Design de Personagens e representação gráfica: uma construção semiótica” (2022), foram selecionados por apresentarem características consideradas essenciais para o avanço deste.

A análise destes trabalhos foi feita com o objetivo de entender quais caminhos os autores percorreram para desenvolver da melhor forma os seus personagens, quais metodologias foram tomadas como base e os trabalhos de quais autores nortearam seus projetos.

### 2.1 Concept art para jogos mobile: design de personagens e folclore brasileiro

Neste trabalho, desenvolvido por Ricardo Hagen (2023), o autor desenvolveu um projeto que visava desenvolver três personagens, baseados em contos folclóricos brasileiros, para o jogo *mobile* “*Clash Royale*”, da empresa finlandesa Supercell.

Com a justificativa de trazer visibilidade para a cultura brasileira dentro do mercado internacional de jogos, buscou no desenvolvimento do projeto valorizar a parte criativa e não linear do processo de Design de Personagens, usou como metodologias norteadoras de seu projeto as metodologias de Design “Duplo Diamante” (DESIGN COUNCIL, 2015, *apud* Hagen, 2023, p. 19), a metodologia de Design de Personagens “*The Silver Way*” (Silver, 2017, *apud* Hagen, 2023, p. 19) e a metodologia de Design de Personagens “*The Stylization Process*” (Jolly, 2018, *apud* Hagen, 2023, p. 19).

A metodologia do “Duplo Diamante” é a mais voltada a estruturar o planejamento do projeto, consiste em criar um diagrama de divergência e convergência, dividido em duas partes, nas quais são distribuídas as etapas do projeto, dentro dos losangos, dispostos lado a lado, a fim de ilustrar a dinâmica de todo o processo de desenvolvimento: **Descobrir**, que é a parte voltada a imersão no projeto a partir da coleta de dados; **Definir**, etapa voltada a buscar dar sentido aos dados que foram coletados, definindo-se então o problema a ser resolvido e como se alinha às necessidades do usuário; **Desenvolver**, momento em que são concebidas e testadas alternativas para uma solução; **Entregar**, a última etapa que tem como objetivo promover os refinamentos e formalizar o projeto. Já a metodologia “*The Silver Way*” é voltada

a criação de personagens, e se divide em cinco partes: **Estória**, etapa em que se busca ao máximo aprender e pesquisar sobre a história do personagem; **Gestual**, que consiste em criar uma forma de transmitir a essência do personagem, definida na etapa anterior, a partir de seu gestual, em sua fisicalidade e a forma como personagem se movimenta; **Design**, etapa onde são trabalhadas as principais características dos personagens graficamente visando transmitir da melhor forma sua personalidade, como quais roupas irá utilizar, tal qual seu estilo de cabelo e acessórios; **Forma**, concepção total do personagem, pensando em seu movimento, seus volumes, profundidades e silhueta, será o momento de produção de peças como *expression sheets* e *turn arounds*; **Detalhamento**, finalização com foco no refinamento, tanto de traços, como definição de paletas de cores e pintura. “*The Stylization Process*” é outra metodologia voltada ao Design de Personagens, essa por sua vez se divide em 8 etapas, que são: a **Ideia**, voltada a responder perguntas que ajudem a conhecer melhor o personagem, orienta-se fazer um mapa mental nessa etapa; **Pesquisa**, etapa destinada à criação de um painel visual com referências necessárias para a criação da personagem, montada com base nas informações obtidas na etapa anterior; **Thumbnails**, produção de rascunhos rápidos e pequenos dos personagens, visando a produção de alternativas sem focar em detalhes; **Formas Base**, escolha da opção gerada na etapa anterior, que será trabalhada, refinando formas e elementos, sempre atento em manter a clara leitura da silhueta e em manter a pregnância com a adição de elementos; **Detalhamento**, solidificação do personagem com adição de elementos faciais, roupas e acessórios; **Expressão e Pose**, produção de *expression sheet* e *turnarounds*, se atendo a materializar aspectos psicológicos do personagem, que foram obtidos nas etapas anteriores, pelo gestual e a pose; **Valores e Cores**, etapa de seleção de paleta de cores, orientada pela teoria da cor aplicada à características do personagem obtidas previamente; **Projeto Final**, etapa que objetiva trabalhar os últimos detalhes, como uma pintura com mais detalhamento e adição de luz e sombra, de forma a criar uma melhor simulação do personagem na mídiã na qual estará inserido posteriormente, assim conseguindo o resultado final. Ao final da apresentação destas 3 metodologias, o autor mostra o seu método adaptado, criado pela junção de etapas recortadas dos métodos citados, de forma a criar um fluxo contínuo, dividido seu projeto em 4 momentos: **Descobrir**, momento de pesquisa e documentação, **Definir**, definição dos personagens que serão trabalhados e suas características principais; **Desenvolver**, geração de alternativas; **Entregar**, com o personagem

já pronto, será o momento de este ser polido e refinado, também será a parte de criação de peças técnicas como *expression sheet*<sup>1</sup> e *turnarounds*<sup>2</sup> (Hagen, 2023).

Ao final do trabalho, o autor conseguiu contemplar seu objetivo geral, conceber o *concept art* dos personagens folclóricos Iara, Boitatá e Caipora, tão quanto seus objetivos específicos, no decorrer da pesquisa, de fundamentação teórica e de construção do método adaptado. Hagen (2023, p.118) cita o quão desafiador foi a criação de seu método adaptado, a “construção de um método adaptado que contemplasse o escopo do trabalho bem como estruturar uma metodologia de possível execução se apresentou, por vezes, desafiadora”, comenta a escassez de material disponível sobre a disciplina Design de Personagens, mas que foi possível construir o método e executá-lo com êxito até o fim. O autor ainda cita que “geralmente, o processo de criação de produtos da área do entretenimento tem pouca interferência do usuário no seu decorrer”, sugere que em trabalhos futuros, haja uma validação com usuários, para medir a aceitação do público.

## 2.2 *Concept art* dos personagens principais do livro “Amigos no escuro”

Neste trabalho desenvolvido por Silvia Meira (2018), a autora busca desenvolver os personagens principais do livro “Amigos no escuro” através do *concept art*, utiliza de metodologias que são estruturadas com o objetivo de criar personagens que possam ser utilizados nesta narrativa específica.

O trabalho de Meira (2018), tinha o objetivo de criar personagens visualmente atraentes que conseguissem se conectar emocionalmente com o público-alvo, utilizando de uma narrativa infantil como plano de fundo. Também visava uma imersão completa no desenvolvimento dos personagens desde os esboços iniciais até a ilustração final, aplicando técnicas que buscavam garantir a autenticidade e a relevância dos personagens dentro da história.

Em contato direto com o autor do livro, a autora do design dos personagens percorreu um percurso de mediações, passando pela documentação, *sketches* e refinamento, concluindo o projeto com quatro personagens finalizados. O trabalho publicado apresenta toda a evolução do seu projeto desde a fase inicial até a conclusão.

---

<sup>1</sup> Também conhecido como folha de expressões, é um documento visual usado em design de personagens que mostra o personagem expressando diversas emoções, servindo como guia para artistas e animadores explorarem a personalidade do personagem e manterem a consistência.

<sup>2</sup> Conjunto de imagens que mostra o personagem em vários ângulos, usado para garantir a consistência do design.

O trabalho “Amigos no escuro” é voltado à literatura infantil e a ilustração de livros, embasa seu trabalho em uma história infantil original.

Meira (2018) teve como principal contribuição o uso da metodologia de Seegmiller (2008), em que ela utilizou seus métodos de pesquisa bibliográfica e procedimentos técnicos, o que enfatizou a importância de um planejamento detalhado para aumentar a produtividade e direcionar o processo criativo. Características importantes na criação de personagens consistentes que se adequem a narrativa pretendida.

### **2.3 Design de personagens e representação gráfica: uma construção semiótica**

O artigo de Thiago Francisco e de Pricilla Garone (2022) visava apresentar o desenvolvimento de personagens históricos do Estado do Espírito Santo para a criação de uma história em quadrinhos direcionada aos alunos do ensino fundamental. Norteados pela metodologia de projeto em design e da semiótica de Charles Sanders Peirce (Santaella, 1983, *apud* Francisco; Garone, 2013, p. 2) os autores desenvolveram 2 personagens.

“Design de personagens e representação gráfica” usou a semiótica para orientar a criação dos personagens, levantou tanto os aspectos visuais quanto os psicológicos buscando garantir que os personagens funcionassem da forma esperada dentro de suas respectivas narrativas, conseguindo desenvolver personagens visualmente consistentes e também ricos em significação, isso porque o uso da semiótica de Charles Sanders Peirce (1999, *apud* Francisco; Garone, 2013), ajudou na exploração da relação entre os signos, o objeto e o interpretante, a fim de criar uma representação gráfica que enfatizasse os aspectos psicológicos e o visual dos personagens. Contudo, a abordagem semiótica utilizada foi aplicada ao contexto histórico e educacional, através da implantação de arquétipos clássicos de maneira relevante ao público contemporâneo.

Francisco e Garone (2022), tinham como objetivo conceber personagens que não se limitassem apenas a figuras visuais, mas que conseguissem transmitir emoções e histórias através de sua representação gráfica, ambos os trabalhos utilizaram de metodologias cuidadosamente estruturadas visando a construção de cada detalhe dos personagens, desde características intrínsecas à extrínsecas, seja considerado e alinhado à narrativa.

### **2.4 Síntese dos trabalhos relacionados**

Foram selecionados 6 critérios de comparação entre os trabalhos citados, e o ideal planejado, inicialmente, para este projeto:

**Tabela 1 - Comparativo dos trabalhos relacionados**

<b>Crítérios</b>	<b>Trabalho 1 (2.1)</b>	<b>Trabalho 2 (2.2)</b>	<b>Trabalho 3 (2.3)</b>	<b>Este projeto</b>
Design de Personagens	x	x	x	x
Método de Pesquisa	x	x	x	x
Método de Projeto	x	x	-	x
Método de Gestão	x	-	-	-
Criação de Personagens	x	x	x	x
Documentação de Projeto	-	-	-	x

Fonte: Elaborada pelo autor

Os critérios foram escolhidos com foco na temática dos trabalhos, suas metodologias e a estrutura pela qual o projeto foi desenvolvido.

A análise dos trabalhos relacionados demonstra a importância do uso de metodologias estruturadas e flexíveis para o desenvolvimento de personagens consistentes e alinhados às suas narrativas. Os estudos de Hagen (2023), Meira (2018) e Francisco e Garone (2022) evidenciam a importância da pesquisa contextual, do planejamento do processo criativo e da integração entre aspectos visuais, psicológicos e simbólicos. Elementos que orientam decisões quanto à forma, silhueta, vestimenta, cores, expressões e comportamentos dos personagens.

Desta forma, os trabalhos analisados serviram como base para a formação da metodologia deste projeto, além de ilustrarem a importância de cada etapa, e como cada uma era importante para a formação do personagem como um todo.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 Design de personagens

Design de personagens é um termo muito abrangente, que inclui desde personagens que serão voltados a mídia visual como também a escrita, a questão principal, é que geralmente quando se fala em design de personagens logo se associa a parte visual, muitas vezes negligenciando todas as questões psicológicas do ser, criando personagens que mesmo muitas vezes agradáveis visualmente, não conseguem apresentar ao espectador nada sobre as convicções, pensamentos, caráter ou índole do mesmo.

Marika Nieminen (2017, p. 6) diz que não há problemas em se criar um personagem visualmente agradável, mas é necessário que sejam fornecidas características identitárias que possibilitem que o observador, público ou leitor elabore alguma identificação consistente com o personagem.

Em sua essência, o design de personagens é responsável por desenvolver personagens originais para os mais variados tipos de mídias, desde animações, videogames, quadrinhos a filmes e livros, é a partir dos acontecimentos que ocorrerão com este personagem que o observador poderá compreender a história, por isso se torna importante que os personagens consigam criar uma conexão com o público. Nieminen (2017, p.7) diz que os “personagens devem ter uma conexão com o público para evocar emoção e investimento na história”. Diz também, que os personagens desagradáveis podem se tornar alienantes ao público, daí vem a importância do trabalho do designer de personagens, que tem o conhecimento para projetar personagens agradáveis e efetivos.

Nieminen (2017, p. 8) explica que o primeiro passo para se iniciar um bom design de personagens, é saber quem é o personagem e identificar qual será seu uso, isso se chama demografia e aplicação, pois o personagem depende bastante da funcionalidade que ele terá, um personagem que será usado em um jogo de videogame dotado de violência explícita, não funcionará para o público infantil.

Personagens voltados ao público infantil tendem a ser coloridos e feitos a partir de formas básicas e com expressões exageradas, isso porque as crianças não têm a capacidade de processar imagens visuais complexas. Nieminen (2017, p. 8) também define que o design simples é apropriado ao público, pois se encaixa perfeitamente nas necessidades de interpretação da criança, tornando assim o personagem agradável ao público alvo, porém, se

tornará também, provavelmente desagradável ao público adolescente e adulto, o público mais maduro é provido de processar as informações de um personagem mais complexo e profundo.

Os adultos frequentemente demonstram uma capacidade notável de compreender relacionamentos complexos, discernir nuances em grandes volumes de diálogo e interpretar pistas não-verbais. Essa habilidade se reflete na complexidade visual e comportamental de personagens criados por eles. (Nieminen, 2017, p. 8)

Nieminen (2017) explica que nem tudo funciona como um preto no branco, animações voltadas a um público demográfico amplo, costumam usar os chamados “12 princípios de animação introduzidos pela Disney” que foram descritos pelos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas em 1981.

Princípios de design são estratégias para enfatizar o movimento, visual e expressões de forma agradável e realista, cativando espectadores de todas as idades. O design de um personagem está intrinsecamente ligado ao contexto no qual é desenvolvido, sendo crucial compreender não apenas a demografia, mas também o ambiente no qual será apresentado. (Nieminen, 2017, p. 9)

O meio em que o personagem irá ser utilizado é uma informação vital para a concepção do mesmo, pois cada projeto têm o seu contexto, estilo e propósito, e tendo estas informações, o designer estará mais pronto para desenvolver personagens otimizados para a finalidade pretendida (Bancroft, 2006, 154, *apud* Nieminen, 2017, p. 9). “As restrições definem o esboço no qual você inicia suas iterações<sup>3</sup>.”, foi o que disse o diretor graduado e design de personagens Simo Routsalainen (2017, *apud* Nieminen, 2017, p. 9), quando questionado sobre seus métodos de trabalho.

A funcionalidade de um personagem também dita a complexidade de seus aspectos internos.

A pose é uma característica fundamental que temos de procurar em qualquer personagem que se crie. À distância reconhecemos certas pessoas pela sua maneira de andar, pelo modo de se moverem, pelos gestos. Por isso, quando nos referimos à pose, o que queremos dizer na realidade é que o espectador tem de ver tudo o que deve ver à primeira vista. (Câmara, 2005, p. 66).

É necessário que se consiga transmitir o estado de espírito do personagem, tanto como suas intenções e atitudes, pois não só por morfologias específicas é possível caracterizar os vilões ou heróis, mas também por sua pose.

---

<sup>3</sup> ato de repetir um processo várias vezes e em cada repetição refinar ou aprimorar o resultado anterior, fazendo ajustes contínuos até alcançar o objetivo almejado.

Levando em conta de que a trama será entendida graças a continuidade de uma cena após a outra, é necessário que se faça entender todo o conteúdo dramático de uma cena nos poucos segundos de tela que a mesma dura. “Através da pose conseguimos que qualquer personagem e mesmo qualquer objecto tenha vida suficiente para transmitir sensações ao espectador” (Càmara, 2005, p. 66).

Deve-se ter em mente que as personagens são os principais atores de uma trama, são seres de ficção que tem por papel recriar os seres humanos, são eles que viverão todas as aventuras e passaram por todas as situações previstas pela trama, a animação permite que além de personagens imaginados ou inspirados na realidade, seja possível também dar vida a animais e objetos.

Segundo Sergi Càmara (2005, p. 72), deve-se ter em mente que “Uma personagem num filme actua principalmente pelos seus pensamentos, pelas suas acções ou porque reage aos pensamentos ou acções de outros”, é necessário idealizar o personagem como um ser pensante, que pode ter a profundidade que a trama exige dele, ao mesmo tempo que pode ser uma personagem profunda e ambígua, também é possível que seja simples e básica, a questão principal, é que de acordo com a história que se quer contar, a psicologia do personagem ganha uma grande ênfase, se torna muitas vezes mais importante que as suas ações, ao mesmo tempo que pode ocorrer o contrário, Càmara (2005) relata que a partir das duas formas, ou mesmo do equilíbrio das duas, podem se conseguir resultados muito interessantes. “Uma personagem deve transmitir-nos o seu estado de espírito e algo da sua personalidade de um modo simples e eficaz” (Càmara, 2005, p. 72).

O profissional criativo por trás do personagem deve ser capacitado a transmitir da melhor forma as emoções, o ânimo e estado de espírito da mesma, não se limitando a necessidade de movimento da personagem, ou aos diálogo (mesmo se antecipando a eles), ela deve conseguir repassar ao espectador seu sentimentos de forma clara, transmitir da melhor maneira suas emoções, sem a necessidade de palavras.

Embora a linguagem gestual a nível corporal através da pose seja de grande importância, o rosto e as mãos são importantes elementos na hora de se transmitirem emoções, talvez os mais importantes na hora de conferir expressividade a qualquer personagem animada.

### **3.1.1 Desenhos Animados**

Càmara (2005, p. 6), julga a elaboração de um filme de desenhos animados como “talvez uma das obras artísticas mais completas que existe.” e faz uma comparação sobre o mercado em seus primórdios com o da época em que escreveu o livro, explicou que naquela época era impossível que um amador conseguisse abordar uma produção de animação, porém, que a televisão havia aberto portas para que muitos amadores se envolvessem neste tipo de projeto, pois a qualidade gráfica já não era tão importante como nas produções cinematográficas.

Desde a pré-história o ser humano procura captar o movimento através de séries de desenhos, mas foram em meados do século XVII, que surgiram as primeiras inquietações devido o surgimento da Lanterna Mágica, que é considerada, por muitos, o primeiro aparelho com que se projectaram imagens em movimento sobre uma tela (Càmara, 2005, p. 8).

**Tabela 2 - Os primeiros brinquedos ópticos.**

Os primeiros brinquedos ópticos	
Lanterna mágica, por Anthonasius Kircher em 1640	Constituído por placas de cristal desenhadas e por partes móveis que, conferiam movimentos às personagens através de movimentos mecânicos.
Fenacistoscópio, por Joseph Antoine Plateau em 1832	Baseava-se em olhar através das ranhuras de um disco, outro disco giratório, no qual havia uma sequência de imagens, em uma série de movimentos, dispostas em caracol, o que causava um efeito de movimento nas imagens do disco giratório.
Cinetoscópio, por Thomas Alva Edison em 1889	Embasado nos inventos anteriores, que se baseava em uma caixa a qual tinha em seu interior um rolo de fotografias, que eram passadas à velocidade de 46 imagens por segundo, iluminadas por uma lâmpada incandescente, essa reprodução poderia ser assistida através de uma pequena ranhura na caixa.

Fontes: O desenho animado Animado (Càmara, 2005), tabela elaborada pelo autor

Menção honrosa ao Zootrópio de William Lincoln em 1867 e ao Praxinoscópio de Émile Reynaud em 1878.

Peter Mark Roget, num artigo científico publicado em 1824. Ele explica que uma imagem captada pelo olho humano persiste na retina por uma fração de segundo. Se várias imagens forem projetadas de forma sequencial rapidamente, a retina as associa e a ideia é de movimento ininterrupto. Anos mais tarde, Joseph Plateau descobriu que o tempo que a imagem fica retida na retina é de um décimo de

segundo, o que torna o movimento mais rápido que essa fração imperceptível para o olho humano (Mogadouro, 2013).

Essa descoberta foi muito útil, pois a partir dela surgiram estudos que buscaram aperfeiçoar os artefatos que se baseiam neste princípio, o que culminou em novas invenções.

O francês Émile Cohl é considerado por muitos historiadores o verdadeiro pai dos desenhos animados. O seu filme Fantasmagoria (Fantasmagorie), de 36m de comprimento e uma duração de 1 minuto e 57 segundos, foi integralmente interpretado por personagens de linha simples e animadas com a técnica de fotograma a fotograma. Émile Cohl realizou cerca de 300 filmes, dos quais subsistem 65. A sua carreira desenvolveu-se entre França, Inglaterra e Estados Unidos (Câmara, 2005, p. 9)

**Tabela 3 - Cronologia do desenvolvimento da animação.**

Cronologia do desenvolvimento da animação	
1895	Os irmãos Louis e Auguste Lumière criaram o cinematógrafo.
1911	Primeira adaptação cinematográfica de um personagem de história aos quadrinhos por Winsor McCay, também foi seu primeiro filme “ <i>Little Nemo</i> ”, constituído por cerca de 400 desenhos. O mesmo é autor de <i>Gertie, o Dinossauro</i> , de 1914.
1912	Primeiro filme realizado com animação de bonecos por Ladislav Starewicz, intitulado “ <i>Cameraman 's Revenge</i> ”.
1915	Earl Hurd inventa o acetato de animação, que consiste em uma folha transparente na qual eram depositados os personagens, essa invenção revolucionou a forma como se fazia animações na época, pois a partir deste princípio, se tornou desnecessário desenhar o cenário em cada fotograma, economizando assim muito tempo e trabalho.
1915	Max Fleischer inventa o rotoscópio (sua patente só foi registrada dois anos mais tarde), aparelho que era utilizado para imagens reais de movimentos, que depois poderiam ser utilizadas como base para a animação tradicional. Max foi o fundador do estúdio aos poucos conseguiram uma ótima reputação com séries como o Gato Félix, Betty Boop, Popeye e Out of the Inkwell.
1917	Surge o primeiro filme de longa metragem da história da animação, “ <i>El Apóstol</i> ”, criado e dirigido por Quirino Cristiani. Sua duração era de 70 minutos, filmado em 35mm, a partir da técnica do desenho e recorte, atualmente não existem registros, pois o filme foi perdido em um incêndio.
1919	É lançado por Pat Sullivan e Otto Mesmer o primeiro filme de “ <i>O Gato Félix</i> ”, que seria a primeira de muitas aventuras, se prolongando por cerca de 175 filmes, podendo-se assim afirmar, que junto ao O Gato Félix, surgiu a primeira série animada da história.
1928	Surge o primeiro filme de animação sonoro, protagonizado pelo rato Mickey, por Walt Disney, intitulado “ <i>O Barco a Vapor Willie (Steamboat Willie)</i> ”, com duração de 7 minutos e 45 segundos.
1932	É lançado o primeiro filme de animação em cores, também pelos estúdios Disney, “ <i>Árvores e Flores (Flowers and Trees)</i> ”.

<b>Cronologia do desenvolvimento da animação</b>	
1937	O estúdio Disney produz o filme “ <i>O Velho Moinho (The Old Mill)</i> ”, sendo o primeiro curta a utilizar a técnica de multiplanos, que consiste em fragmentar o cenário em várias camadas, conseguindo através da aproximação ou afastamento das já mencionadas camadas, causar a impressão de profundidade. Este mesmo sistema foi utilizado no filme lançado no mesmo ano “ <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> ”, que embora não tenha sido o primeiro filme de animação da história, foi o primeiro a conseguir alcançar sucesso a nível internacional, seja por parte do público ou da crítica.
1957	Foi fundado o estúdio Hanna & Barbera, que segundo Cláudia Mogadouro (2013), foi o estúdio americano mais conhecido entre as crianças de muitas gerações, a partir dos anos 60. Foi o estúdio responsável por obras como Tom e Jerry, Os Flintstones, Os Jatsons e Scooby-Doo, que contavam com personagens não tão elaborados mas segundo Mogadouro (2013) “marcantes”. Mais tarde viria a ser comprado pela Turner Enterprises e posteriormente pela Warner Bros, atualmente se chama Cartoon Network.
1964	Surgem em Nova Iorque as primeiras incursões na animação por computador, por Ken Knowlton, nos laboratórios Bell.
1995	É lançado o filme “ <i>Toy Story</i> ”, em uma colaboração dos estúdios Disney e Pixar, o primeiro longa-metragem integralmente realizado em computador e com a técnica 3D.

Fontes: Resumo da História do Desenho Animado, elaborado pelo autor, baseado em: O desenho animado Animado (Câmara, 2005) e a História da animação (Mogadouro, 2013).

Segundo Mogadouro (2013) “Os personagens Gato Félix (1920) e Betty Boop (1930), cujo sucesso provocou a comercialização de brinquedos com suas imagens, mostrou o potencial comercial dos personagens da animação no mercado de entretenimento.”

### **3.1.2 O personagem**

O personagem é o principal elemento de um filme, pois será dever dele conduzir o público por toda a trama, será papel dele criar uma proximidade com o espectador, unida à outros aspectos da composição ele deverá causar empatia, alegria ou tristeza, como disse Sergi Câmara (2005, p.60), ele é o principal ator de um filme de animação.

Segundo Câmara (2005, p. 60), para que o personagem cumpra o seu papel efetivamente, é importante que esteja vestindo a indumentária correta, tão quanto os complementos necessários para situar o espectador no tempo e no espaço que se passa a trama, é necessário também, que o personagem consiga transmitir visualmente o perfil psicológico, a morfologia, a estrutura e o carácter adequados em função da história. Para escolher o “ator” perfeito para um filme de desenhos animados, há todo um processo de pesquisa e de documentação muito importante, efetuado pela equipe criativa, estudando todas as possibilidades.

O “Guião”, segundo Câmara (2005, p. 60), é o documento que serve de base para o trabalho de criação de personagens e fundos. A equipe criativa irá desenvolver seus primeiros esboços embasados nas informações contidas neste “Guião”, posteriormente, em conjunto, escolherão as personagens que por sua estrutura, melhor corresponderão ao perfil pretendido.

### 3.1.3 Tipologias clássicas de personagens

Sergi Câmara (2005, p. 72) afirma em seu trabalho que uma narrativa é composta por diversos personagens, protagonistas ou coadjuvantes, que carregam toda ação dramática do projeto narrativo. Os protagonistas devem ser carismáticos, uma vez que assim se conseguirá uma imediata identificação do público com eles. Em qualquer caso, o importante é que, independentemente do tipo, existe uma série de fatores que são comuns à grande maioria das personagens protagonistas; o **vilão** costuma ser o personagem mais importante de filmes de animação, muitas vezes mais do que os próprios protagonistas [...] Será dos vilões que depende grande parte da acção principal, uma vez que são eles que desencadeiam a trama [...] costumam ser mais carismáticos do que os protagonistas, uma vez que têm uma motivação essencial que os fazem atuar e pôr à prova o seu engenho, enquanto as ações dos protagonistas são uma consequência das acções dos vilões; a **personagem heróica** é o protagonista positivo que deve ser o exemplo para o público, quer pela força, quer pelos poderes, pela inteligência, pela ilimitada valentia, etc; o **anti-herói** é a personagem que não se destaca pela sua inteligência, beleza, força, valentia ou por outras virtudes especiais. A mediocridade é o seu traço mais característico e, por isso, o seu fascínio advém da sua simplicidade e da proximidade com o espectador; a **personagem infantil** costuma encarnar em geral os protagonistas. Destacam-se pela sua simpatia, pelo seu brilhantismo intelectual e engenho, mais que pela sua força ou pelo seu poder.

### 3.2 Metodologia em Design de Personagens

O Don Seegmiller (2008, p.20) cita que a criação de um personagem deriva de um projeto, geralmente personagens que foram feitos sem um projeto prévio tem um resultado ineficaz, o que é descrito por Câmara (2005) como um personagem “desagradável”. É importante que haja um plano definido para a concepção. Segundo Seegmiller (2008, p.20):

O design de bons personagens não costuma surgir de ficar sentado batendo um lápis na mesa ou de ir diretamente para os sketches. Planejamento e trabalhos preliminares são sempre necessários e iram pagar grandes dividendos no final do projeto.

O Design de Personagens é uma disciplina do design e das artes visuais, geralmente, o fluxo de trabalho do designer de personagens costuma se aproximar de metodologias fluidas e dinâmicas. Contudo, as metodologias escolhidas para nortear o projeto foram a metodologia de Don Seegmiller (2008, p. 12) apresentada no livro “*Digital Character Painting Using Photoshop*” e a metodologia apresentada por Sergi Câmara (2005, p. 60) no livro “O Desenho Animado”.

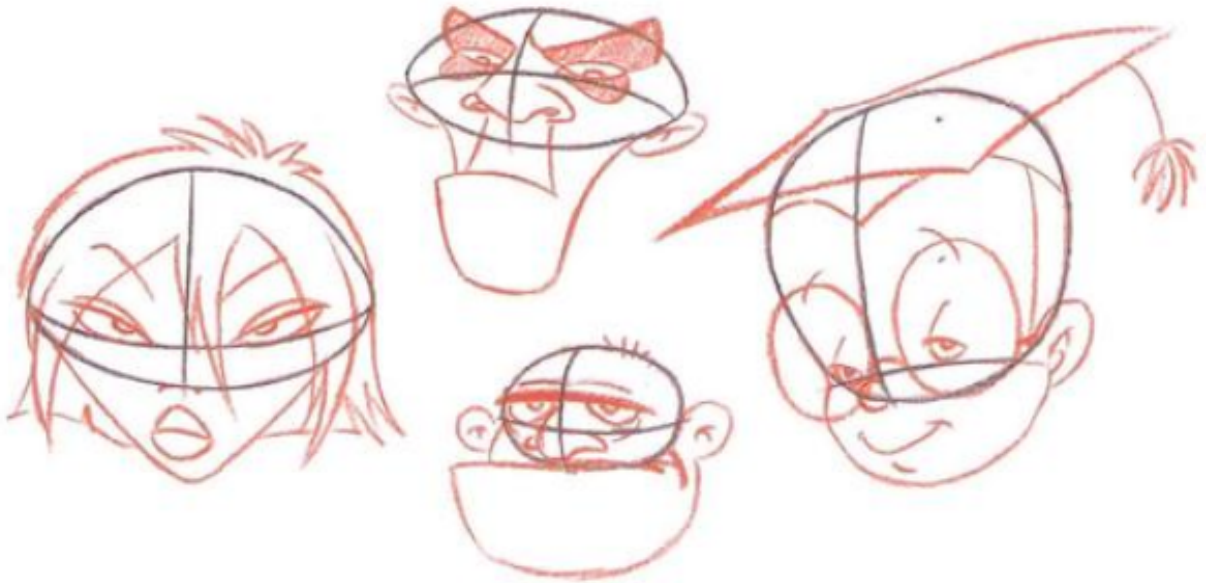
Conforme o trabalho de Don Seegmiller (2008), a metodologia utilizada no Design de Personagens pode ser resumida como composta pelas seguintes etapas: o **Briefing**, é a etapa em que se realiza um conjunto importante de perguntas que ao serem respondidas irão nortear a equipe criativa da concepção à produção de todo o projeto; a **Identificação do problema**, é a etapa na qual busca-se compreender e descrever da forma mais clara possível o problema para se propor uma solução; a **Expansão de ideias**, é a etapa em que busca-se promover ideias criativas através de técnicas de respiração e relaxamento, conversar consigo mesmo, deixar a mente vagar, observar o entorno físico e as pessoas que estão ao redor, perceber qualidades específicas de objetos e pessoas, definir elementos simbólicos que possam ser utilizados como dicas visuais dos personagens, imaginar o personagem em situações do contexto simplório e inusitado, pensar em como construir um mito para o personagem, fazer um *brainstorming*, tentar olhar para o problema por uma nova perspectiva e “Ser capaz de encontrar materiais de referência apropriados e aprender a usá-los é um das habilidades mais importantes que um artista pode ter” (2008, p. 22); a **Relação da história do Personagem com sua aparência física**, é a etapa em que se busca produzir um nível mais elevado de profundidade narrativa para cada personagem, através da expansão da história pessoal do personagem, conforme o grau de importância de cada personagem no projeto, da constituição do contexto espacial e temporal (cenário e ambiente), da construção narrativa das motivações psíquicas e da constituição de uma organização social e familiar, a criação de uma narrativa por trás do personagem permite uma representação mais sólida de sua personalidade e impede a criação de personagens rasos, a história é importante mesmo que não seja totalmente revelada ao espectador, ou mesmo, não seja apresentada de forma alguma e permaneça apenas na mente do designer, a “história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que você irá desenhar” (2008, p.34), as informações contidas na história criada

irão se tornar valores intrínsecos aos personagens, delimitando quem eles são e quais são suas motivações, possibilitando uma maior profundidade e consistência, o que se materializará nos detalhes morfológicos dos personagens; a **Materialização do personagem (Experimental)**, é considerada pelo autor uma das etapas mais difíceis do processo, nela se rabiscam ideias que passam pela cabeça do criativo, possibilitando sketches e mesmo refinando estes se achar necessário, o objetivo é materializar as ideias e abrir espaço para o surgimento de novas ideias, é interessante criar caricaturas, trabalhar os personagens por meio do humor, trabalhar com manchas de tinta para a geração de novas ideias, brincar com traços exagerados nos personagens, experimentar movimentos e corporais e expressões faciais, usar a “técnica dos 5 pontos” para explorar a espacialização do personagem sobre o papel (pedir a alguém que traça 5 pontos no papel e usar cada ponto para um membro principal do corpo), trabalhar com listas de elementos, avaliando combinações e transferindo características de um para outro, se necessário, brincar com as distorções, cortando, dobrando, girando, mesmo mutilando o personagem e também é possível dar continuidade ao processo de materialização fazendo modificações contínuas na morfologia do design do personagem; a **Desenhos (Designação)**, é a etapa do refinamento da morfologia do personagem através de hafe, de esboços, de sketches, de croquis e de desenhos; a **Cuidados na Conceituação do Personagem**, é a etapa em que se pondera a utilização de estereótipos (apropriados e não ofensivos), evite fazer o público de bobo, entregando o que foi prometido sem confundir o público, cuidado ao lidar com elementos simbólicos e culturais, preocupa-se com a sensibilidade do público, crie pontos de referência com a realidade para o personagem, que possam ser reconhecíveis para o público e busque balancear o corriqueiro e o original (2008, p.44).

A metodologia apresentada por Câmara (2005) é mais focado na concepção da representação gráfica da morfologia dos personagens, e pode ser resumida como sendo composta pelas seguintes etapas principais: a **Construção a partir de formas simples**, que consiste em basear a construção do personagem em soluções gráficas assimiláveis e copiáveis, já que o personagem terá de futuramente interpretado por uma equipe criativa, e no caso desta parte não ser bem executada, não será possível desenvolver o personagem de forma que pareça que todos os desenhos sejam feitos pela mesma mão, dando espaço a variações do mesmo personagem que rompem com o seu estilo e forma: a **Construção da cabeça**, que é a etapa em que se esboça uma cabeça na sua estrutura craniana, supondo esta como uma massa redonda totalmente esférica ou oval, é necessário saber os impactos que os diferentes formatos de cabeça causam no espectador, conforme Figura 01. Sobre a massa de forma redonda anteriormente feita, é possível traçar os eixos que nortearão a posição dos olhos, o

eixo vertical que divide o rosto em altura e oferece uma visão do grau de inclinação da cabeça e o eixo horizontal, traçado para colocar os olhos, indicando a direção do olhar para cima ou para baixo, conforme Figura 02, em seguida é traçada a forma circular que marcará o maxilar, está também contará com eixos, que por sua vez darão noção da posição da boca e do nariz, essa estrutura é importante, pois ela será responsável por transmitir mais informações do personagem, tal quanto, mesmo um pouco do seu caráter, conforme Figura 03. É importante que haja uma fácil distinção do círculo que embasa a cabeça do círculo que demarca o maxilar, pois estes funcionam de forma diferente na hora de animar um personagem, enquanto o círculo que serve de base para a cabeça é mais fixo e rígido, o do maxilar é mole e maleável, ou seja, na hora de animar diálogos e expressões, o esforço incidirá principalmente sobre a área do maxilar; a **Construção do corpo**, o cânone clássico acadêmico divide o corpo em oito cabeças de altura total, esse padrão serve para a criação de personagens reais e proporcionais, porém, pode-se adaptar o número de cabeças conforme a necessidade, de início o corpo é criado por massas esféricas e ovais, o guião proverá as informações de modo a criar uma massa que acentue os traços típicos característicos de cada personagem, tal qual seu papel no filme em função de suas características físicas e psíquica, conforme Figura 04. A **Pose**, escolher a pose, deve ser pensada para qualquer personagem que se crie, através dela, se bem executada, podemos transmitir traços do personagem nos poucos segundos de tela que ele aparecer: os **Eixos**, essa etapa consiste em traçar no personagem alguns eixos, que são linhas imaginária que proporcionam equilíbrio e estabilidade, além de ajudarem a sempre construí-lo na sua perspectiva correta, cada eixo têm a sua função, o **Centro de gravidade** mantém a personagem não só em equilíbrio estático da sua posição sobre o solo, mas também em equilíbrio dinâmico quando executa uma ação, conforme Figura 05; o **Eixo dos ombros** ajuda a encontrar a perspectiva da personagem sobre o plano; os eixos de perspectiva além de confirmarem o equilíbrio e a perspectiva da figura em geral, afirmarão a pose, independentemente do seu eixo de gravidade ou dos eixos dos ombros e das ancas, conforme Figura 06; as **Linhas de flutuação** servem principalmente para transmitir aspectos da personalidade do personagem, e se dão pela combinação do eixo torácico com o da cintura, assim mesmo tendo um aspecto físico muito semelhante, uma combinação côncava mostrará personagens temperamentais, valentes e capazes de enfrentar desafios, enquanto uma combinação convexa, mostrará personagens tímidos, indecisos e, por vezes, covardes, conforme Figura 07; a **linha de ação** reforça o efeito dramático, a intenção do movimento na sua expressão, o dinamismo e a direção da energia, ela estende-se ao longo da personagem, na sua ação principal, conforme Figura 08.

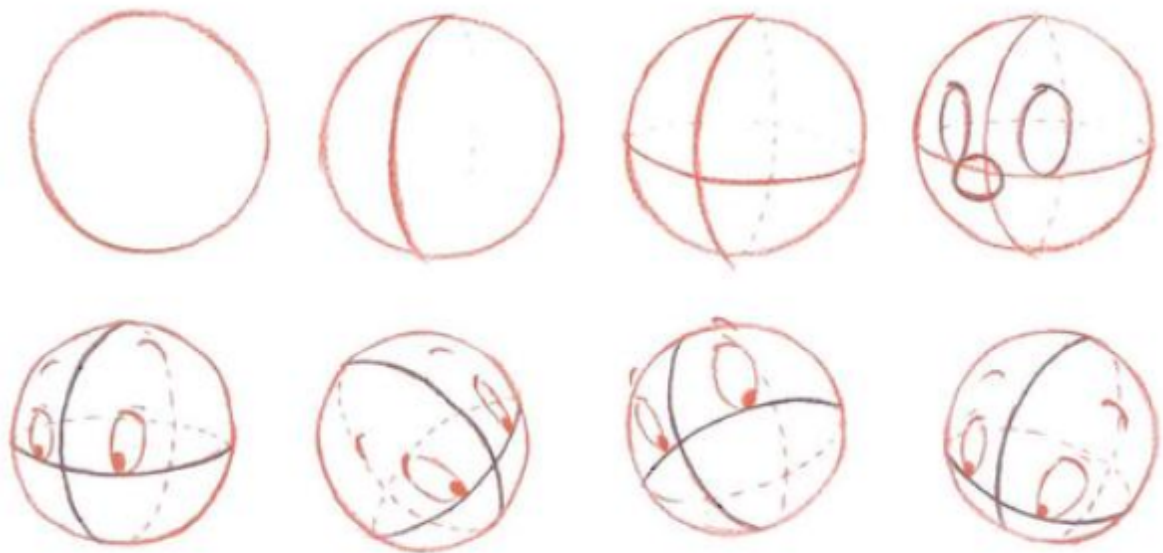
Figura 1 - Construção da Cabeça.



---

Fonte: O desenho animado (Câmara, 2005, p. 62)

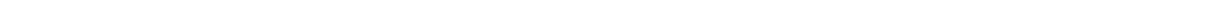
Figura 2 - Eixo vertical e horizontal.

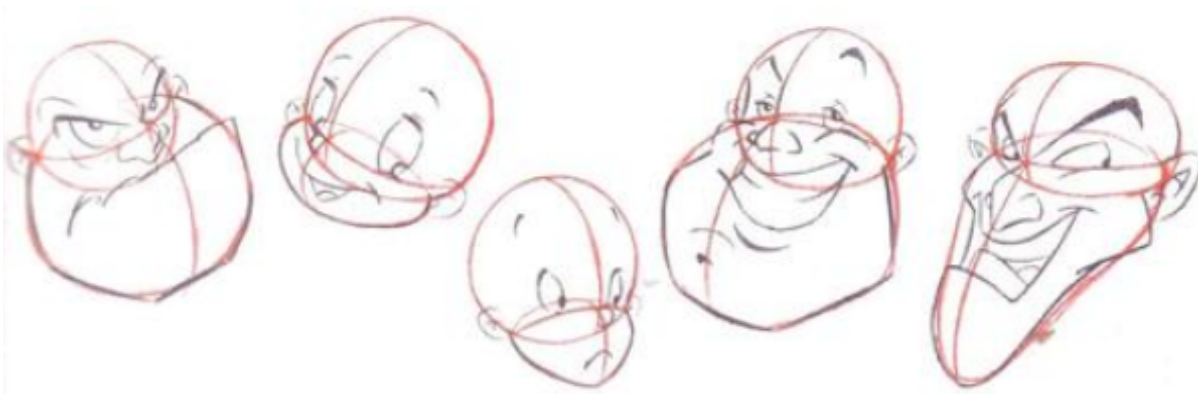


---

Fonte: O desenho animado (Câmara, 2005, p. 62).

Figura 3 - Forma do maxilar.



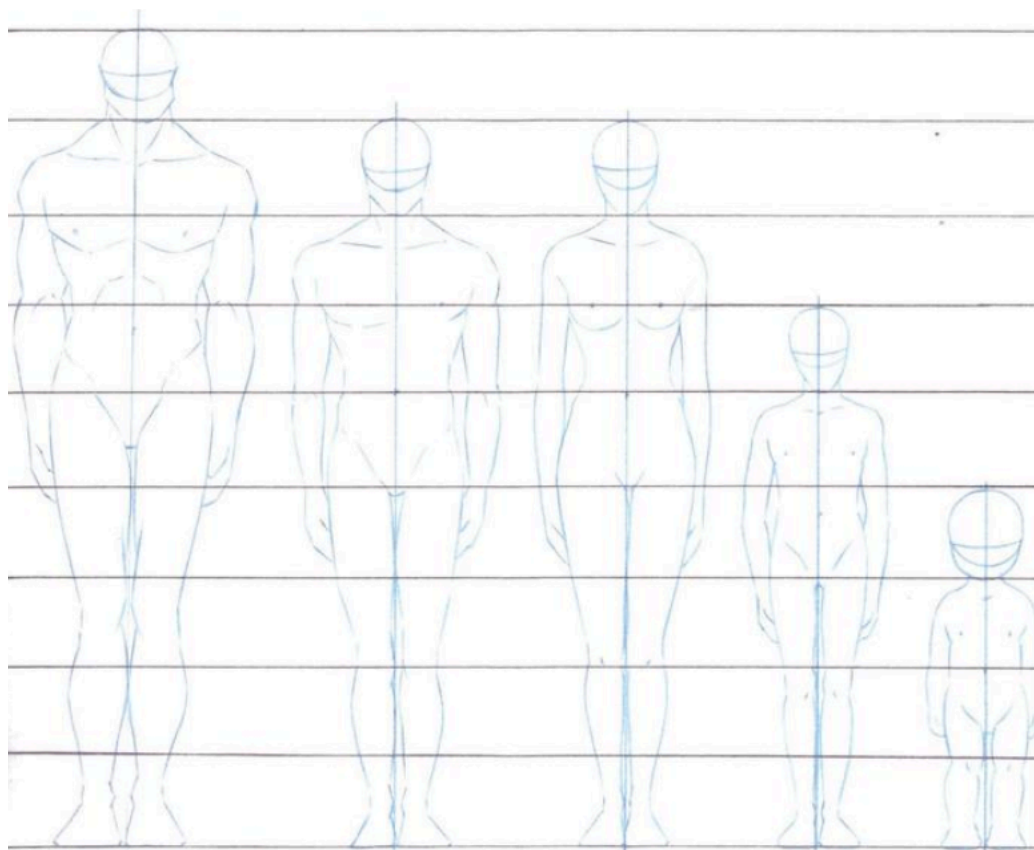


---

Fonte: O desenho animado (Câmara, 2005, p. 63).

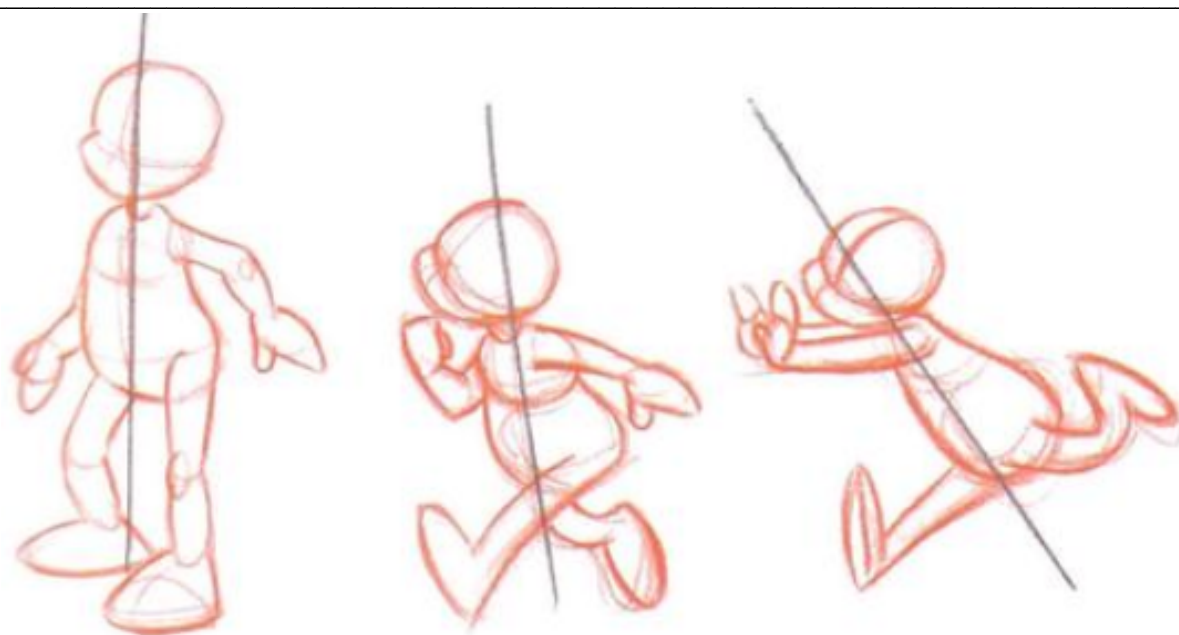
Figura 4 - Construção do corpo.

---



Fonte: O desenho animado (Cámara, 2005, p. 64)

Figura 5 - Centro de gravidade.



Fonte: O desenho animado (Cámara, 2005, p. 67).

Figura 6 - Eixo dos ombros.



Fonte: O desenho animado (Câmara, 2005, p. 67).

Figura 7 - Linhas de flutuação.



Fonte: O desenho animado (Câmara, 2005, p. 68).

Figura 8 - Linha de ação.



Fonte: O desenho animado (Câmara, 2005, p. 70).

### 3.3 *Concept Art*

O *concept art*, ou arte-conceito, pode ser entendido como o conjunto de representações visuais que são desenvolvidas com o objetivo de materializar um conceito idealizado, principalmente quando é considerada a indústria do entretenimento, como filmes de animação, produções cinematográficas e jogos eletrônicos.

[Concept art é a] arte capaz de traduzir ou vender uma idéia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmago artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho. (ZUPI, *apud* Takahashi e Andero, 2010, p. 01)

Além de desde a fase inicial do projeto, conseguir propor e estabelecer uma identidade visual, o *concept art* auxilia de forma relevante à comunicação de propostas a possíveis investidores, devido a sua característica de tornar as idealizações dos conceitos em peças visuais palpáveis. É importante ressaltar que, conforme Zupi (2010, p. 04, *apud* Takahashi e Andero, 2011, p. 01), essa prática é diferente da *conceptual art*, ou arte conceitual, vinculada ao campo das artes plásticas, uma vez que está voltada à criação de produtos culturais e comerciais.

O estágio conceitual é caracterizado por uma ampla liberdade criativa, que permite ao designer explorar ideias por meio de esboços que funcionam como guias visuais para o projeto (Pipes, 2007, *apud* Takahashi e Andero, 2011, p. 01). Esse processo estimula a definição de formas, a avaliação de possibilidades e a materialização de ideias, contribui para o refinamento gradual do design. Ainda segundo o autor, a mera elaboração de esboços simples pode resultar no surgimento de novas ideias e possibilidades.

A prática do *concept art* envolve o desenvolvimento de diversos elementos, como personagens, cenários, objetos, dentre outros componentes, que tendem a interagir entre si, compondo de forma coesa a identidade visual da obra final. Portanto, para que seja executada de forma efetiva essa prática, é necessário que o *concept artist* tenha um conjunto diversificado de competências, com a habilidade de interpretação de *briefings*, desenho, perspectiva, conhecimento de teoria de cores, além de variadas técnicas, que possibilitem atribuir forma visual a conceitos abstratos.

### **3.4 Silhueta e formas base**

A estética ou aparência do personagem está entre as primeiras pautas no processo de design de personagens, pois esta irá exercer um grande impacto em como o público perceberá o personagem em todos os produtos em que o personagem será utilizado. Até mesmo em obras nas quais o personagem não tem sua aparência renderizada, como em livros, é importante que o autor pense na aparência do personagem, pois seu visual e personalidade será descrito através de palavras, e assim o leitor consegue formular a imagem em sua mente.

É importante que o designer crie personagens que sejam reconhecíveis em um mundo repleto de muitas personagens já existentes, e esse processo de criação geralmente começa com a silhueta. Neste processo o criativo irá trabalhar com sombras e silhuetas planas e pretas dos personagens, assim consegue-se observar se sua forma é reconhecível quando posta ao lado de outros personagens companheiros, mesmo sem detalhes de cor. As silhuetas também

podem ser tomadas como parâmetro para medir a qualidade de um personagem, pois um personagem de sucesso deve ser reconhecível apenas por sua silhueta. Além disso, se a silhueta por si só consegue causar interesse em quem está olhando, provavelmente o personagem finalizado também o fará.

Figura 9 - Silhuetas.



---

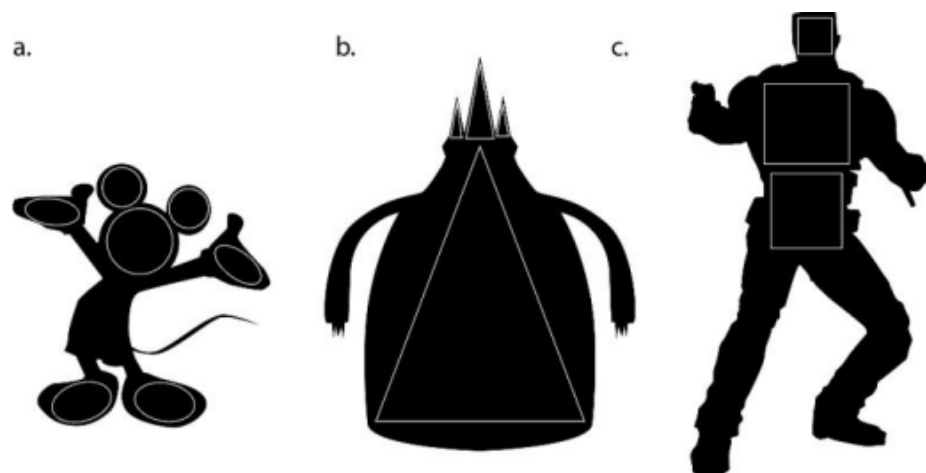
Fonte: Psicologia em Design de Personagens (2017, p. 10).

As formas geométricas básicas apresentam grande relevância na forma como um personagem será percebido pelo público, é um recurso que potencializa a representação de aspectos emocionais e comportamentais dos personagens. Tais formas estão ligadas a associações que transcendem o aspecto visual.

Os círculos, por exemplo, são percebidos como amigáveis e não ameaçadores, devido à falta de arestas vivas. Eles também projetam um sentimento de conclusão e unidade. Os quadrados são considerados formas estáveis e sólidas. Têm lados largos, são simétricos e difíceis de empurrar. Isso é por que os quadrados evocam a sensação de segurança, confiança e ordem. Triângulos por comparação são formas nítidas e ativas e podem facilmente ser instáveis. Os triângulos estão frequentemente ligados à ação, agressão e energia.

(Tillman, 2011, p. 68)

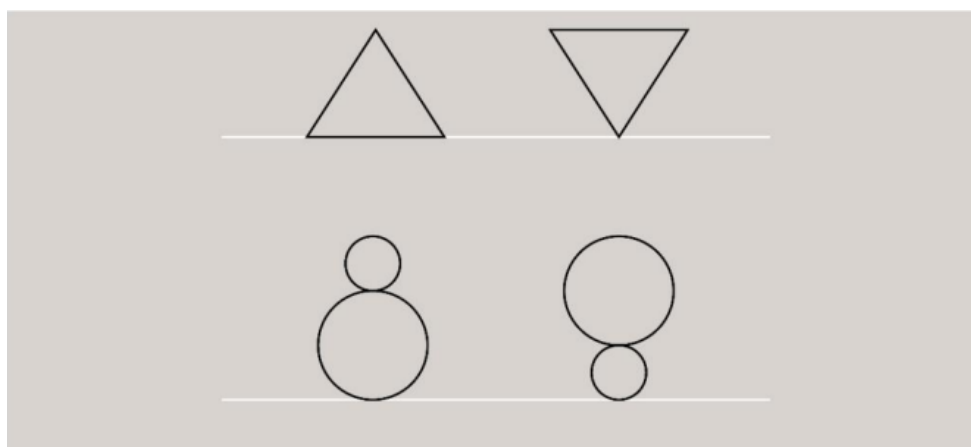
Figura 10 - Formas geométricas básicas em personagens.



Fonte: Psicologia em Design de Personagens (2017, p. 11).

As impressões geradas também são influenciadas pela disposição, posição e postura das formas, como em um triângulo que pode parecer estável quando deitado de lado, mas instável se posto em equilíbrio em cima de uma de suas pontas. Além disso, a partir de como as formas são organizadas, podem-se obter resultados muito interessantes, é comum empilhar as formas menores sobre as maiores, o que gera uma sensação de equilíbrio, mas quando o contrário é feito é possível se obter personagens dotados de mais dinamismo.

Figura 11 - Triângulos e empilhamento de formas.



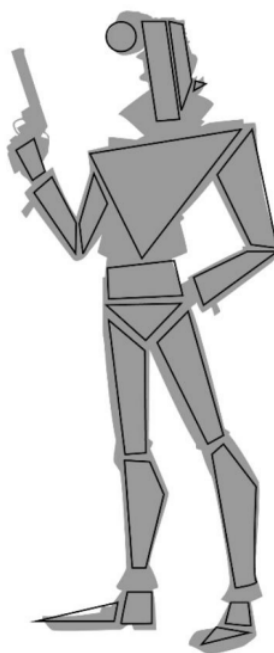
Fonte: Psicologia em Design de Personagens (2017, p. 11).

A característica humana de absorver convenções impregnadas nas formas instantaneamente, mesmo que inconscientemente, dá a oportunidade de explorar mais possibilidades dentro do design de personagens, como por exemplo, subverter essas convenções, de forma a criar personagem que fujam destes padrões, como vilões “arredondados” e heróis “pontudos”. A quebra de expectativa tornará o personagem memorável, pois minará a primeira impressão.

A importância do uso de formas geométricas simples nos personagens também está em potencializar a sua capacidade de reprodutibilidade, as vezes, muitas pessoas têm de desenhar o mesmo personagem em diferentes poses e ângulos, e o personagem deve permanecer idêntico, então a capacidade de uma figura em partes menores e organizá-las a fim de conseguir diferentes variações em sair do modelo, ajuda a criar um personagem visualmente consistente.

Figura 12 - Silhueta a partir de formas geométricas simples.

---



### 3.5 Tons de cinza e cores

É comum que alguns designers trabalhem uma pintura em tons de cinza dos personagens antes de partirem para a aplicação das cores, o que facilita a definição de valores tonais, contrastes e ajuda a identificar problemas no design desde o início, visto que, se o único contraste dentro do design for feito através das cores, podem surgir problemas na leitura dos traços. No mais, a escala de cinza é uma ótima opção para combater anomalias na visão das cores.

A escala de cinza também pode ser utilizada para medir a qualidade do design, pois se conseguir gerar um personagem distintivo com o mínimo de elementos, provavelmente o resultado será agradável, porém, por mais que a simplicidade das formas aponte o sucesso, é um pouco complicado obtê-la, é necessário que haja também um balanceamento para que o personagem fique em equilíbrio, sem elementos demais ou de menos.

As cores são de extrema importância no design de personagens, através delas é possível projetar a personalidade de um personagem, com escolhas embasadas em simbolismos culturais, além de razões estéticas. As cores podem ser geralmente descritas através de três dimensões: matiz, croma e valor. Sendo que as cores estão ligadas a matiz, a claridade ao valor e a intensidade ao croma.

Figura 13 - Círculo Cromático.



---

Fonte: Psicologia em Design de Personagens (2017, p. 15).

Variações na saturação, tonalidade e matiz podem alterar significativamente a forma como uma cor é percebida, influenciando diretamente na comunicação visual do personagem.

A definição de um esquema de cores coerente geralmente ocorre a partir de modelos de cores, que consistem em representações básicas do personagem com áreas destinadas à aplicação de diferentes combinações cromáticas. Através desse modelo é possível gerar variações do personagem com diferentes conjuntos de cores, através da experimentação com paletas que melhor expressem a personalidade pretendida para o personagem.

A construção de modelos de cores deve considerar os significados culturalmente atribuídos às diferentes tonalidades, pois a escolha de um esquema cromático, por si só, é capaz de provocar um impacto visual expressivo na caracterização do personagem. Além disso, é essencial que as cores selecionadas se integrem de forma harmoniosa, compondo um conjunto esteticamente coerente e agradável ao observador. Elementos pontuais de cores marcantes também podem funcionar como focos visuais estratégicos, contribuindo para a comunicação de aspectos específicos da personalidade do personagem.

### 3.6 Os Contos de Fadas

De acordo com o site Andi (2014), contos de fadas podem ser definidos como “Narrativas curtas cujas histórias giram em torno de uma temática central e cujo objetivo é transmitir conhecimentos e valores culturais de uma geração a outra. Oriundos da tradição oral, transmitem a ideia de que o herói (ou heroína) tem de enfrentar grandes obstáculos antes de triunfar contra o mal.”. Profissionais que voltam seus trabalhos a pesquisa e estudo deste tipo de narrativa, concordam que sua origem é muito antiga, possivelmente pré-histórica, e teve seu início nas histórias contadas pelos xamãs e anciões de tribos ao redor do fogo.

A literatura maravilhosa que floresceu, já a partir da Antiguidade, com ecos no terreno do sagrado como a Gesta de Gilgamesh, cujos primeiros fragmentos datam de cerca de 2.100 antes da presente era -, conteria elementos provenientes daquele imaginário ancestral, povoado de seres mágicos, animais fantásticos, feiticeiros, deuses e gênios, além de um herói (ou heroína) enviado numa jornada que é ao mesmo tempo a busca de um objetivo e do autoconhecimento. Histórias mitológicas, como as de Ísis e Osíris e Eros e Psiquê, e clássicas como A Ilíada e A Odisseia trazem motivos que, mais tarde, seriam recorrentes nos contos de fadas. Por outro lado, podem-se atribuir a essas histórias inúmeros significados ligados à psique humana, razão pela qual elas também despertam o interesse de estudiosos da área, como Bruno Bettelheim e Carl Gustav Jung. (Merege, 2019, p. 8)

Lúcia Merege (2019, p. 8) comenta ainda sobre a complexidade de encontrar uma definição para contos de fadas, mesmo que do olhar puramente literário, devido às implicações socioculturais encontradas neste tipo de narrativa. Entretanto, afirma que é possível traçar alguns parâmetros formais que podem ser estabelecidos na análise dos textos, devido às fórmulas clássicas e o próprio estilo que a linguagem costuma seguir, como a famosa abertura “Era uma vez...”, e também seu fechamento. A estrutura narrativa costuma seguir uma linha básica, contudo, pode ser facilmente confundido com os outros gêneros de narrativas, como lendas, fábulas e principalmente o conto maravilhoso.

No seu texto principal sobre a literatura fantástica, Todorov (1970, *apud* Merege, 2019, p. 9) apresenta o conto de fadas como “uma das variedades do maravilhoso, do qual se distingue por uma certa escritura e não pelo estatuto do sobrenatural”. Nelly Novaes Coelho (1987, *apud* Merege, 2019, p. 9) apresenta outro ponto de vista, no qual há duas diferenças básicas entre os gêneros: a Origem, o conto maravilhoso teria vindo do Oriente, através de coletâneas como “As mil e uma noites”, enquanto o conto de fadas surgiu na Antiguidade Clássica e tomou forma na Idade Média; e o Propósito, o objetivo do herói do conto maravilhoso seria sempre de natureza material e/ou social e/ou sensorial, tal como em “O Gato de Botas” e “Aladim”. Já no conto de fadas, a recompensa seria de ordem espiritual e

existencial: o herói ou heroína encontra o amor, transcende uma condição negativa e se purifica por meio das provas enfrentadas.

### **3.7 A seca de 1915 como fenômeno histórico no Ceará**

As secas que historicamente afligem o nordeste brasileiro constituem um fenômeno de natureza climática, social e geográfica. Embora recorrentes, esses episódios passaram a adquirir maior visibilidade e relevância no cenário nacional a partir da grande seca de 1877, num momento devastador, principalmente para os habitantes do semiárido cearense. A partir deste evento, a seca deixou de ser compreendida apenas como uma situação climática natural e passou a ocupar espaço em debates políticos, sociais e intelectuais do país.

Esse momento marca a consolidação da seca como um problema estrutural do nordeste, evidencia a vulnerabilidade da região frente à irregularidade climática e da ausência de políticas públicas eficazes. O fenômeno recorrente, aliado à precariedade das condições socioeconômicas da população sertaneja, contribuiu para que a seca fosse levada a um tema central na interpretação da realidade nordestina, mobilizando discursos científicos, políticos e culturais ao longo das décadas seguintes.

Um exemplo do reconhecimento da seca como questão de interesse nacional é a consolidação do que se convencionou chamar de “Literatura das Secas”. Trata-se de um conjunto de obras que, a partir da segunda metade do século XIX, passou a tematizar os impactos da estiagem no sertão nordestino, especialmente no estado do Ceará. Entre essas obras destacam-se “Lendas e Canções Populares” (1865), de Juvenal Galeno, “O Sertanejo” (1817), de José de Alencar, “O Cabeleira” (1876), de Franklin Távora e “A Fome” (1890), de Rodolfo Teófilo.

Embora sendo obras relevantes, essas obras muitas vezes apresentavam a seca de forma romantizada ou naturalizada, tratando-a como um fenômeno inevitável do sertão, sem tratar de fato das suas dimensões políticas e sociais, neste contexto, em oposição à essa abordagem, a autora Rachel de Queiroz (2004), em seus incompletos 20 anos, lançou a obra “O Quinze”, em 1930.

O romance “O Quinze” foi escrito a partir do testemunho vivo, vivido, lembrado e ouvido pela autora. Rachel de Queiroz (2004) recorre tanto à sua experiência pessoal quanto à memória coletiva e à oralidade de seus conterrâneos para criar uma obra que se distancia do estilo romantizado adotado anteriormente na literatura regionalista, apresentou um cenário realista do cotidiano de desolação, imposto pela seca de 1915 no sertão cearense, como pode

ser observado no trecho: “[...] morna correnteza que levantava, passava silenciosa como um sopro de morte; na terra desolada não havia sequer uma folha seca; e as árvores negras e agressivas eram como arestas de pedra enristadas contra o céu” (Queiroz, 2004, p. 64–65).

A seca de 1915 foi responsável por consequências sociais e políticas devastadoras no estado do Ceará, principalmente no interior sertanejo. Sem contar com o apoio do poder público, o contexto se materializou em fome, epidemias, mortalidade elevada e deslocamentos forçados. Villa (2000), descreve, homens, mulheres e crianças passaram a se alimentar de vegetação silvestre, enquanto outros migravam em busca de sobrevivência.

Embora um assunto grave e de interesse público, a seca de 1915 não recebeu a devida atenção da imprensa nacional, tendo em vista que simultaneamente a essa situação, estava acontecendo a Primeira Guerra Mundial, que dominava o cenário das notícias internacionais. Ao mesmo tempo, o governo estadual adotou estratégias de contenção populacional, como a criação do primeiro Campo de Concentração no Ceará, localizado em Alagadiço, Fortaleza, que chegou a abrigar cerca de oito mil pessoas sob vigilância militar. Esses espaços, conhecidos como Currais do Governo, serviram como instrumento de controle social, disseminando epidemias, violência e mortes (Neves, 1995).

Figura 14 - Campo de Concentração em Senador Pompeu.



Outra estratégia governamental consistiu em financiar o deslocamento de sertanejos para outras regiões do país, especialmente para o Amazonas, como forma de esvaziar a capital. Tais medidas comprovam que o principal interesse do poder público não era enfrentar as causas estruturais da seca, e sim, excluir e deslocar forçadamente a população flagelada.

As consequências da seca de 1915 estenderam-se para além do período da estiagem, sendo que o estado entrou em 1916 desestruturado, com perdas expressivas na pecuária, queda de cerca de 50% na produção agrícola regional e redução populacional estimada em 350 mil habitantes, em decorrência da migração e da mortalidade (Villa, 2000).

Se em 1914 o Ceará exportava mais do que o Rio Grande do Sul, após o flagelo o estado perdeu 680 mil bovinos, 2,4 milhões de caprinos e ovinos, 210 mil cavalos, 243 mil suínos e 112 mil muas. A perda da pecuária, proporcionalmente, foi quase a perda nos outros estados. A agricultura de Pernambuco, Ceará, Sergipe, Alagoas, Rio Grande do Norte, Bahia, Paraíba e Piauí teve uma queda de 50% em relação a 1914. A infraestrutura foi destruída, o aparelho de Estado desorganizado, além de se verificar uma queda na população de cerca de 350 mil habitantes, devido à migração para outras regiões e à morte pela fome, pela sede e por diversas doenças. (Villa, 2000, p. 122)

O conhecimento sobre a seca de 1915 permitiu que a narrativa e o design dos personagens se inserirem de forma verossímil nesse período histórico, o que contribuiu para uma representação mais ética, consistente e expressiva da tragédia climática. Ao desenvolver a pesquisa histórica e criação visual, o projeto buscou transformar o cenário da seca em um elemento vivo da narrativa.

#### 4. DESIGN DE PERSONAGENS: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento do projeto, tomando base nas metodologias de Don Seegmiller (2008) e Sèrgi Càmara (2005), foi desenvolvida uma metodologia adaptada, a partir da seleção e organização de etapas provenientes de ambos os autores. Além disso, foram incorporadas etapas específicas das metodologias apresentadas nos trabalhos relacionados, quando necessário, objetivando-se um processo metodológico mais completo e adequado às demandas do projeto, conforme descrito nas etapas a seguir.

##### 4.1 Metodologia Adaptada

A metodologia apresentada por Don Seegmiller (2008, p. 12) se assemelha bastante a etapa de documentação e fundamentação dos personagens e estudo de possibilidades apresentada por Sèrgi Càmara (2005, p. 60), se assemelhando a criação do “Guião” e não se aprofundando muito à concepção do personagem em si, a metodologia de Càmara por sua vez, preenche a lacuna criada por Seegmiller, sua técnica é apresentada supondo a pré-existência de um guião, se atentando exclusivamente a concepção visual do personagem. Em resumo a primeira metodologia está ligada na criação do conceito da personagem, atuando na história por trás da personagem, seu contexto e aspectos psicológicos, já a segunda está voltada à tradução desta fundamentação obtida através da primeira metodologia em traços, cores e formas que constituam o personagem.

Desta forma, as duas metodologias serão utilizadas de forma complementar, onde uma prossegue a outra à completando, a primeira na parte de documentação e fundamentação e a segunda na parte da concepção, sendo que algumas etapas acabaram por serem retiradas por não fazerem sentido no contexto deste projeto.

Através do estudo dos trabalhos relacionados, foram percebidas algumas etapas que a metodologia destes dois autores principais não contemplam, que também foram adicionadas a metodologia adaptada através da qual este trabalho será desenvolvido, resultando assim em três momentos com suas respectivas etapas:

Momento de fundamentação: Estória (*The Silver Way*), *Briefing* (Seegmiller, 2008) e Ideia (*The Stylization Process*), Expansão de ideias (Seegmiller, 2008), Relação da história do personagem com sua aparência física (Seegmiller, 2008), Cuidados no conceituação do personagem (Seegmiller, 2008)

Momento de Concepção: Thumbnails (*The Stylization Process*), Construção a partir de formas simples (Càmara, 2005), Detalhamento (*The Stylization Process*), Valores e cores (*The*

*Stylization Process*), Pose (Câmara, 2005).

Momento de Documentação: produção de elementos específicos do *Style Guide* e montagem deste documento.

## 4.2 Fases

O presente trabalho foi organizado em três fases principais. Na primeira fase foi realizada uma pesquisa de fundamentação teórica baseada em uma revisão bibliográfica, no estudo de três casos similares, descrição da disciplina de Design de Personagens, descrição de um método possível de trabalho aplicável ao desenvolvimento de personagens. A segunda fase, por sua vez, será dividida em dois momentos: “Documentação e Fundamentação” e “Concepção”, que correspondem aos momentos, respectivamente, em que foi feito o estudo dos personagens a serem desenvolvidos e em que a metodologia em concepção de personagens foi executada. Na terceira fase será feita revisão da fundamentação teórica, a documentação do projeto e finalização da monografia.

Assim, foram realizadas as seguintes etapas de pesquisa e projeto:

1º Fase: Fundamentação Teórica.

Revisão Bibliográfica - foi realizada através da análise e interpretação dos principais autores que fundamentam a prática da disciplina de Design de Personagens, Sergi Câmara (2005) e Don Seegmiller (2008).

Fichamento - foi organizado em função de 3 palavras-chaves de descrição, 1 principal e 2 secundárias, citação em destaque, comentários e reflexões sobre o ponto, referência bibliografia e número de páginas.

Descrição da disciplina de Design de Personagens - síntese descritiva da história e da atividade da disciplina de Design de Personagens.

Método de Design de Personagens - análise e descrição da metodologia atualmente utilizada na disciplina de Design de Personagens.

Descrição de um Método Geral Aplicável - descrição das etapas que deverão ser executadas no desenvolvimento do Design de Personagens deste trabalho.

2º Fase: Design de Personagens.

Momento Documentação e Fundamentação: foram respondidas as perguntas, coletadas informações e produzidos os conteúdos que nortearão a concepção dos personagens.

Momento Concepção: foram concebidos os personagens através das metodologia adaptada, proposta através da mescla de etapas das metodologias criadas pelos autores das principais obras que fundamentam este trabalho, tal qual metodologias apresentadas nos trabalhos relacionados.

3º Fase : Sintetização e finalização.

Revisão da fundamentação teórica - juntamente com o professor orientador, será feita uma revisão da fundamentação teórica, objetivando tornar o texto mais coeso, direto e estruturado de forma a facilitar a compreensão.

Plano Executivo do Design de Personagens - documento elaborado contendo todas as informações sobre o resultado final da concepção dos personagens, tal qual todas as vistas do personagem em seus mínimos detalhes.

Finalização da Monografia - finalização da escrita do trabalho de conclusão de curso (TCC) e encaminhamento para a banca avaliadora.

Defesa - Preparação da apresentação para a defesa nas bancas de TCC 1 e TCC 2.

## 5. PROJETO “CHAPEUZINHO VERMELHO”

O projeto se trata de uma nova versão do conto de fadas clássico “Chapeuzinho Vermelho”, contextualizado no município cearense de Quixadá, durante a seca de 1915, portanto, é necessária uma revisão do conto original fazendo as adaptações necessárias para alcançar a narrativa que será trabalhada.

### 5.1 Estória

O projeto se trata de uma nova versão do conto de fadas clássico “Chapeuzinho Vermelho”, contextualizado no Ceará, durante a seca de 1915, portanto, é necessária uma adaptação do conto original fazendo as alterações necessárias para alcançar a narrativa que será trabalhada.

A versão do conto escolhida para ser trabalhada foi a dos irmãos Grimm.

### *Chapeuzinho Vermelho*

Era uma vez, em 1915, em pleno sertão nordestino, uma menina chamada Rosa. Rosa era a filha mais nova de uma família de arrendatários, conhecida por sua bondade e pelo seu característico capuz de chita vermelha, que sua avó, uma exímia costureira, lhe fizera antes da seca. Era o capuz que ela usava para cobrir a cabeça e se proteger do Sol impiedoso, que queimava a pele e fazia o ar vibrar de calor. Aquele capuz era o seu único conforto durante as caminhadas na caatinga, onde, diariamente, seguia com seu burrinho chamado Lampião, e por isso, passaram a chamá-la de “Chapeuzinho Vermelho”. Enquanto caminhava, o capuz a protegia não só do Sol, mas também parecia ser uma barreira contra a dureza da paisagem, como se aquele pedaço de tecido carregasse um pouco do carinho e força de sua avó.

Lampião não era apenas seu transporte, mas também sua companhia mais fiel. O pequeno animal, magro e resistente, parecia compreender cada palavra que Rosa murmurava durante o trajeto. Ela o acariciava enquanto contava sobre a dificuldade no trabalho na roça devido à seca que assolava a região e a saúde da avó.

Juntos, enfrentavam as dificuldades do sertão. Quando a fome ou o cansaço ameaçavam Rosa, era como se o olhar doce de Lampião a encorajasse a continuar. Ele

também carregava na sela o pequeno pote de remédio e os mantimentos que Rosa levava para a avó, sendo parte indispensável desta missão diária de cuidado e sobrevivência.

Com a seca assolando o sertão, a vida era uma luta diária. Rosa vivia com a mãe e irmãos em uma casa de taipa, enquanto o pai, já levado pela doença e a seca, era uma memória carregada de saudade. Sua avó, que vivia isolada em um casebre distante, estava gravemente doente, sem forças para cuidar de si mesma.

Uma manhã, enquanto o Sol começava a castigar a terra rachada, a mãe de Rosa lhe entregou uma pequena cabaça com água e um punhado de farinha dizendo:

“Rosa, leve isso para sua avó. Ela precisa se alimentar e se medicar. Vá depressa, minha filha, mas não se desvie pelo caminho. A seca é traiçoeira, e o que ronda por aí não tem piedade.”

Rosa colocou seu capuz de chita e partiu. No caminho, a fome e a miséria pareciam ganhar forma. Cada árvore seca parecia uma sombra, cada som do vento sibilava como um sussurro sinistro. Rosa sentia a presença de algo invisível e sufocante, era o Lobo.

O Lobo era a fome, a praga e a morte em um só, sempre à espreita, esperando o momento certo para atacar. Ele era a personificação da morte que rondava os sertanejos, tomando vidas, sonhos e esperanças, deixando um rastro de dor e desolação por onde passava. Quem o via sentia na pele o peso da ausência de vida, e quem não o via, sabia que ele estava lá, como um vulto, pronto para levar o que restava.

Ao atravessar o terreno árido, Rosa foi tentada a colher frutos de um mandacaru que brilhava ao longe, fraquejou e cedeu. O calor do sertão queimava sua garganta, e a visão daqueles frutos parecia a única promessa de alívio. Por um momento, ela hesitou, mas a sede e a exaustão tomaram conta de seu corpo, e sem resistir, desviou do caminho e se aproximou do mandacaru. Arrancou os frutos, sentindo um breve alívio ao saborear a doçura amarga que encontrou. No entanto, enquanto comia, uma sensação de culpa começou a crescer dentro dela. Algo parecia errado, como se ela tivesse traído o aviso de sua mãe, além de estar tardando a chegar na casa de sua avó que a aguardava chegar com a comida. Rosa continuou sua jornada, chegou ao casebre de sua avó ao entardecer, onde encontrou a porta entreaberta.

“Vovó, sou eu, Rosa!” gritou, mas o silêncio era inquietante. Ao entrar, encontrou a avó deitada, quase irreconhecível, com os olhos fundos e a respiração fraca.

“Vovó, o que é isso? Que olhos fundos você tem!”

“São os olhos da fome, minha neta.”

“Que mãos magras você tem.”

“São as mãos de quem já não planta mais.”

“Que boca seca você tem!”

“É a boca de quem clama por um gole d’água.”

De repente, a sombra do Lobo tomou conta da pequena casa. Rosa sentiu o peso da morte se aproximando, mas recusou-se a se entregar. Lembrou-se das histórias de sua mãe sobre como a fé e a coragem podiam enfrentar até mesmo as piores adversidades. Com a ajuda de um pouco de água e farinha, preparou uma papa e alimentou sua avó, que, lentamente, recuperou as forças.

Quando o Lobo tentou envolver Rosa e sua avó, foi afastado pelo som de um sino vindo da vila. Era o sino da igreja do povoado vizinho, que todos conheciam como o coração pulsante da fé naquele lugar esquecido.

O som atravessou o vazio seco da terra como um sopro de esperança. Maria abriu os olhos, ainda fraca, mas com uma centelha de vida renovada. Para Rosa, o badalar do sino era como uma chamada, um lembrete de que, mesmo em meio à morte e à fome, a fé persistia.

O sino não só anunciou a sobrevivência de sua avó, mas também parecia dizer a Rosa que a seca, como todas as adversidades, um dia passaria.

A seca de 1915 ficou marcada na memória de Rosa, mas ela nunca se esqueceu de que, mesmo nos piores momentos, a coragem e a fé podiam enfrentar até mesmo o mais terrível dos Lobos.

## 5.2 Briefing

### **Rosa (Chapeuzinho Vermelho):**

- Como o personagem será usado?  
Será usado como *concept* para um conto infantojuvenil.
- Como o personagem será exibido (mídia)?  
Será exibido através de um filme de desenhos animados
- Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?  
Pequeno, pois se trata de uma criança.
- O personagem será animado? Como?  
Sim, através de uma animação 2D (duas dimensões).
- O personagem será visto por quais ângulos?  
Deve ser desenvolvido visando sua visualização em qualquer ângulo possível.

- Quanto movimento o personagem terá?  
Uma animação 2D completa.
- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?  
Sim, é possível que haja quadros em que o foco seja na expressão facial da personagem.
- O personagem necessitará falar?  
Sim, esse personagem realiza diálogos.
- Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?  
É necessário que os detalhes presentes na personagem sejam desenvolvidos através de símbolos e signos que consigam transmitir sua história e personalidade.
- O personagem será simples ou complexo?  
Simples, se trata de uma menina sertaneja.
- A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?  
O público alvo é o infantojuvenil.
- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?  
Sim, irrelevante qual for o ambiente, segue sendo uma criança.
- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?  
Sim, apenas através de sua silhueta pode-se identificar a criança.

### **Lampião (O Burro):**

- Como o personagem será usado?  
Será usado como *concept* para um conto infantojuvenil.
- Como o personagem será exibido (mídia)?  
Será exibido através de um filme de desenhos animados
- Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?  
Médio, pois se trata de um animal de médio porte em sua fase adulta.
- O personagem será animado? Como?  
Sim, através de uma animação 2D (duas dimensões).
- O personagem será visto por quais ângulos?  
Deve ser desenvolvido visando sua visualização em qualquer ângulo possível.
- Quanto movimento o personagem terá?  
Uma animação 2D completa.
- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?

Sim, é possível que haja quadros em que o foco seja na expressão facial do personagem.

- O personagem necessitará falar?

Não, esse personagem não realiza diálogos.

- Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?

Pouco, ele não têm profundidade o suficiente para que seja necessário um detalhamento visando a transmissão de sua história, porém é necessário que este tenha um visual gentil e acolhedor, que conquiste a simpatia do público.

- O personagem será simples ou complexo?

Simples, se trata de um animal.

- A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?

O público alvo é o infantojuvenil.

- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?

Sim, irrelevante qual for o ambiente, segue sendo um burro.

- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?

Sim, apenas através de sua silhueta pode-se identificar um burro.

#### **Maria (A Vovozinha):**

- Como o personagem será usado?

Será usado como *concept* para um conto infantojuvenil.

- Como o personagem será exibido (mídia)?

Será exibido através de um filme de desenhos animados

- Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?

Médio, pois se trata de uma senhora de estatura baixa.

- O personagem será animado? Como?

Sim, através de uma animação 2D (duas dimensões).

- O personagem será visto por quais ângulos?

Deve ser desenvolvido visando sua visualização em qualquer ângulo possível.

- Quanto movimento o personagem terá?

Uma animação 2D completa.

- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?

Sim, há quadros em que o foco é na expressão facial deste personagem.

- O personagem necessitará falar?

Sim, esse personagem realiza diálogos.

- Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?  
É necessário que os detalhes presentes na personagem sejam desenvolvidos através de símbolos e signos que consigam transmitir sua história e personalidade.
- O personagem será simples ou complexo?  
Simples, se trata de uma idosa sertaneja.
- A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?  
O público alvo é o infantojuvenil.
- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?  
Sim, irrelevante qual for o ambiente, segue sendo uma idosa.
- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?  
Sim, apenas através de sua silhueta pode-se identificar uma idosa.

#### **Lobo:**

- Como o personagem será usado?
  1. Será usado como *concept* para um conto infantojuvenil.
  2. Dentro da história esse personagem é usado como uma personificação para a fome, a miséria, a desgraça e a própria morte.
- Como o personagem será exibido (mídia)?  
Será exibido através de um filme de desenhos animados.
- Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?  
Grande, pois não se trata realmente de um lobo, e sim de uma figura sobrenatural, a proposta é que ele vá ficando cada vez maior de acordo com o passar do filme, como se ele crescesse de acordo com o sofrimento dos personagens.
- O personagem será animado? Como?  
Sim, através de uma animação 2D (duas dimensões).
- O personagem será visto por quais ângulos?  
Deve ser desenvolvido visando sua visualização em qualquer ângulo possível.
- Quanto movimento o personagem terá?  
Uma animação 2D completa.
- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?  
Sim, é possível que haja quadros em que o foco seja na expressão facial dos personagens.

- O personagem necessitará falar?  
Não, esse personagem não realiza diálogos.
- Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?  
É necessário que os detalhes presentes na personagem sejam desenvolvidos através de símbolos e signos que consigam transmitir sua essência.
- O personagem será simples ou complexo?  
Complexo, se trata de uma criatura sobrenatural. Sua representação será mais próxima de um lobo fantasma que solta vapores e pode assumir uma forma de fumaça.
- A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?  
O público alvo é o infantojuvenil.
- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?  
Não, embora sua forma de “lobo fantasma” seja consistente, o significado que ele carrega não faria sentido em outro ambiente.
- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?  
Sim, apenas através de sua silhueta pode-se identificar o lobo.

### **5.3 Expansão de ideias**

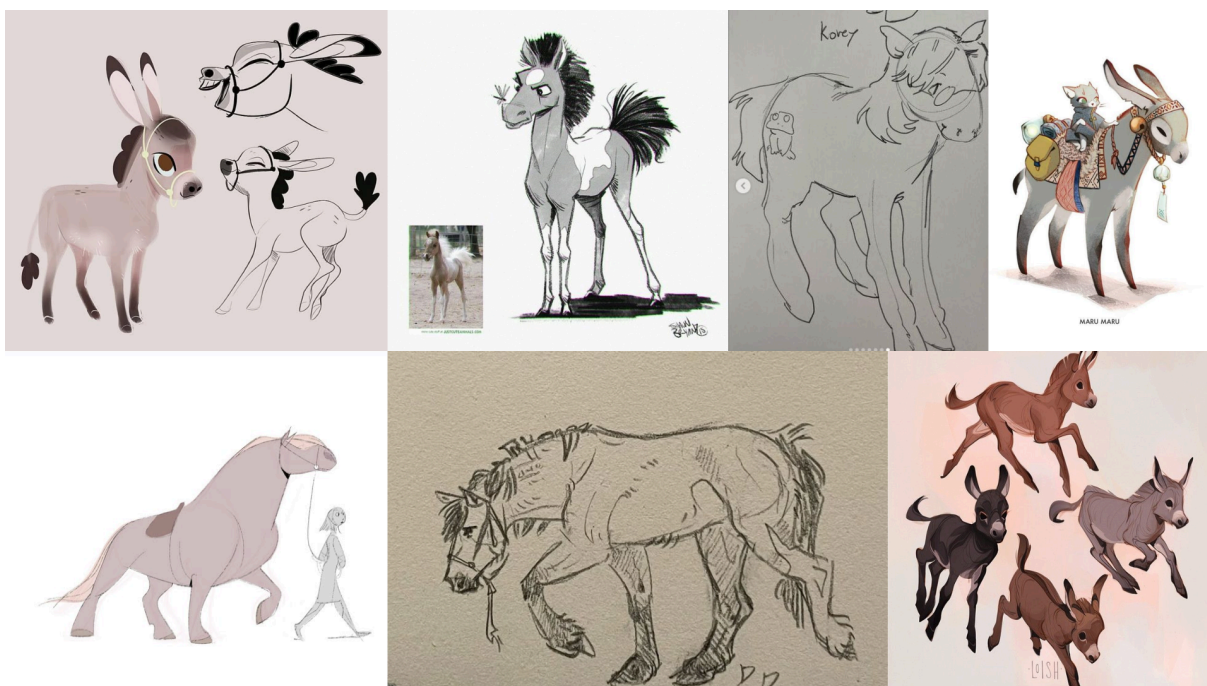
Nesta etapa foi elaborado um painel semântico para cada personagem, visando a sintetização dos materiais de referência escolhidos:

Figura 15 - Rosa (Chapeuzinho Vermelho)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 16 - Lampião (O Burro)



Fonte: Elaborado pelo autor.



#### 5.4 Relação da história do personagem com sua aparência física

##### **Rosa (Chapeuzinho Vermelho)**

Rosa era uma menina alegre que vivia com sua mãe e seus oito irmãos em uma casa de taipa no interior do Ceará. Sua família trabalhava como arrendatários nas terras de um proprietário que lhes cedia o espaço para plantio, mediante o pagamento de uma renda periódica. Essa era a realidade desde o tempo em que seu pai ainda era vivo.

Ela amava ser quem era e viver onde vivia, sentimento possivelmente intensificado pelo fato de nunca ter conhecido outra realidade. Desde que nascera, sempre viveu no interior e pouco sabia sobre o mundo fora dali. Brincava de pega-pega e outras atividades recreativas com seus irmãos, pois em sua casa não havia brinquedos. Sua família nunca teve condição de comprá-los, mas a criatividade nunca lhes faltava: faziam "bonecas" de sabugos de milho e "bois" de melão caetano, transformando qualquer objeto em uma forma de diversão.

Seu pai, José, havia falecido há cinco anos. Rosa era muito nova na época e pouco se lembrava dele. No entanto, recordava-se de como sua mãe manteve tudo funcionando, garantindo que, apesar das dificuldades, nunca faltasse comida — ainda que em pouca quantidade. Mesmo sendo crianças, seus irmãos tinham funções e faziam o possível para ajudar a família. Agora, aos oito anos, Rosa também queria cumprir seu papel e contribuir com as tarefas diárias.

Sua avó, Maria, estava muito doente e morava em um casebre distante. Como sua mãe estava sempre ocupada com a roça e os afazeres da casa, contando com a ajuda dos irmãos de Rosa, a responsabilidade de levar remédios e mantimentos para a avó recaiu sobre ela. Quando ainda era saudável, Maria fez um lenço para a neta, para que ela pudesse proteger a cabeça do sol. Rosa amou o presente, pois adorava brincar ao ar livre e, com o lenço na cabeça, sentia-se protegida. Com o tempo, passou a usá-lo sempre, o que lhe rendeu o apelido de "Chapeuzinho Vermelho".

Mas Rosa nunca estava sozinha. Antes de falecer, seu pai havia comprado um burrinho para ajudar no transporte de cargas. Embora o animal pertencesse à família, José sempre brincava que ele era de Rosa. Com o tempo, Lampião, como era chamado, tornou-se seu melhor amigo de quatro patas.

Todos os dias, Lampião acompanhava Rosa até a casa de sua avó, carregando os mantimentos em sua cela. Quando estava muito cansada, ela subia no burrinho, embora evitasse isso sempre que podia, pois sentia que poderia sobrecarregá-lo. Para Rosa, ele não era apenas um animal de carga, mas sim um companheiro fiel. Durante o trajeto, compartilhava

com ele suas dificuldades e, para afastar a tristeza que vez ou outra surgia, inventava histórias mirabolantes. Entre palavras e risadas, encontravam juntos um jeito de tornar o caminho mais leve.

### **Lampião (O Burro)**

Longe de ser apenas um burro comum, Lampião surgiu na vida de Rosa como um presente de seu pai, e rapidamente tomou um lugar maior do que isso, se tornando um companheiro de aventuras, um guardião leal e confidente. Desde pequeno, demonstrava inteligência e sensibilidade, percebendo o humor de Rosa, seus medos e suas alegrias. Nos caminhos do árido sertão, aprendeu a suavizar a rotina difícil de sua pequena dona.

Ele carrega, além de mantimentos, segurança e conforto. Cada passo ao lado de Rosa é um gesto de lealdade e paciência, mesmo quando o trajeto, ou as peripécias dela, os levam para um lugar perigoso.

Lampião é o grande amigo de Rosa, assim como a menina é sua grande amiga também, ambos tem uma importância imensurável um na vida do outro e mesmo sem palavras, ele a ensina a importância da empatia, do cuidado e da coragem.

### **Maria (A Vovozinha)**

Maria sempre foi uma mulher forte. Antes da seca de 1915 transformar a sua vida, ela trabalhava com agricultura, junto de seu marido e seus filhos, que depois se espalharam pelo sertão.

Quando a seca chegou, ela viu suas plantações murcharem, seus animais morrerem e sua casa ficar vazia. Perdeu familiares para a fome e doenças, como José, o pai de Rosa. Assim passou a viver isolada, tentando sobreviver com o pouco que tinha. Mesmo debilitada, Maria nunca perdeu a força de espírito, se dedicou a ensinar sua neta sobre a vida, contando histórias que misturavam realidade e folclore sertanejo, ensinando a menina a enfrentar a dureza do sertão com criatividade, esperança e coragem.

Se tornou a bússola emocional de Rosa. Mais do que tarefas, ensinou-a a compreender o mundo ao redor, perceber os sinais da natureza, respeitar o ambiente e valorizar o afeto entre as pessoas.

### **Lobo**

Há muito tempo, desde que a vida se fez presente sobre a terra, nasceu também a ideia do fim, e com ela, uma força invisível, implacável, que caminhava entre os vivos em silêncio.

Essa entidade, sem nome verdadeiro, sem corpo fixo ou forma definida, atravessava os tempos assumindo faces que os homens podiam compreender. No sertão assolado pela seca de 1915, ela passou a ser chamada de 'o Lobo'.

Não era um lobo de verdade, era fome, sede, praga e morte. Mas os moradores daquele interior, diante do sofrimento que se espalhava como poeira seca sobre seus dias, viram na figura do lobo uma forma de nomear o invisível. Chamavam-no assim por sua semelhança com o animal: calculista, perigoso, estrategista, sempre à espreita, esperando o momento certo para atacar os mais fracos.

A lenda dizia que o Lobo só podia ser visto por aqueles que estavam à beira da morte. Para todos os outros, ele era apenas um pressentimento, uma sombra, uma sensação ruim de que algo estava por vir. Crescia com o sofrimento das pessoas, alimentando-se da dor. Começava pequeno, uma presença leve, quase imperceptível, e ganhava forma conforme os corpos se rendiam sob o peso da fome, da febre, da solidão.

## 5.5 Ideia

A partir das informações obtidas sobre os personagens foi elaborado um mapa mental para cada um, com o objetivo de ajudar no momento de concepção.

Figura 19 - Mapa Mental Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

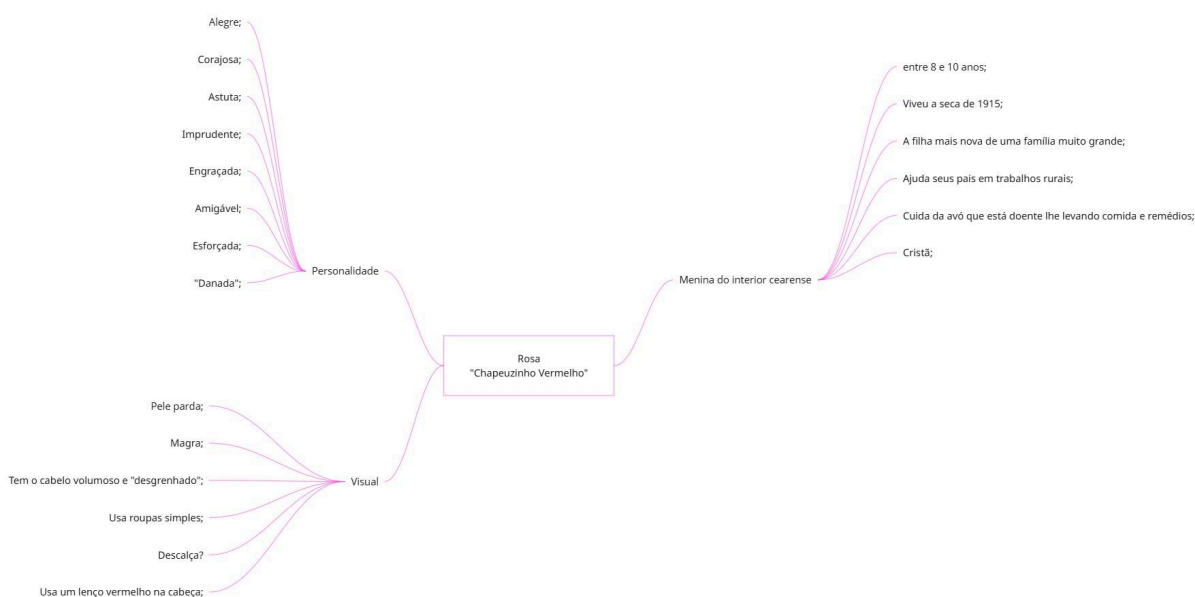
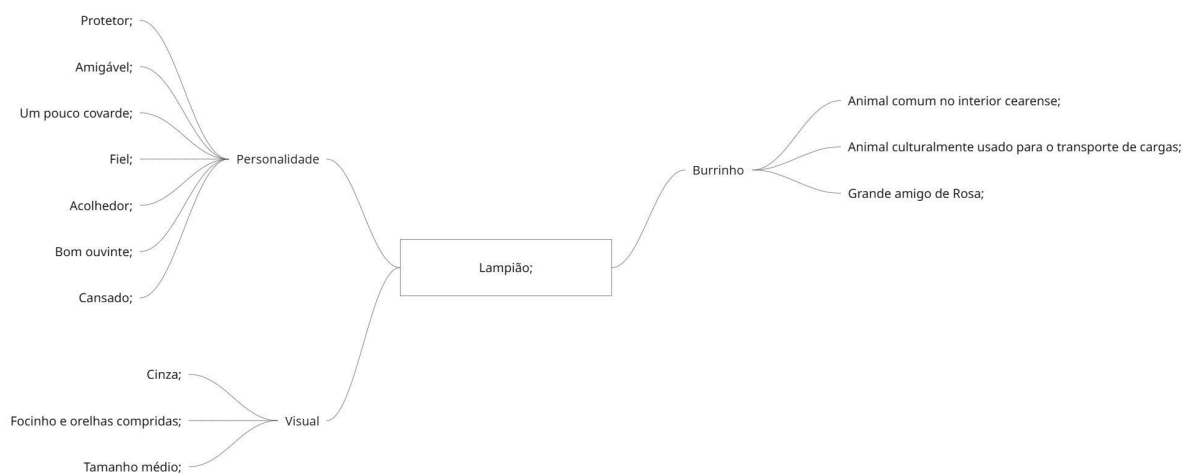
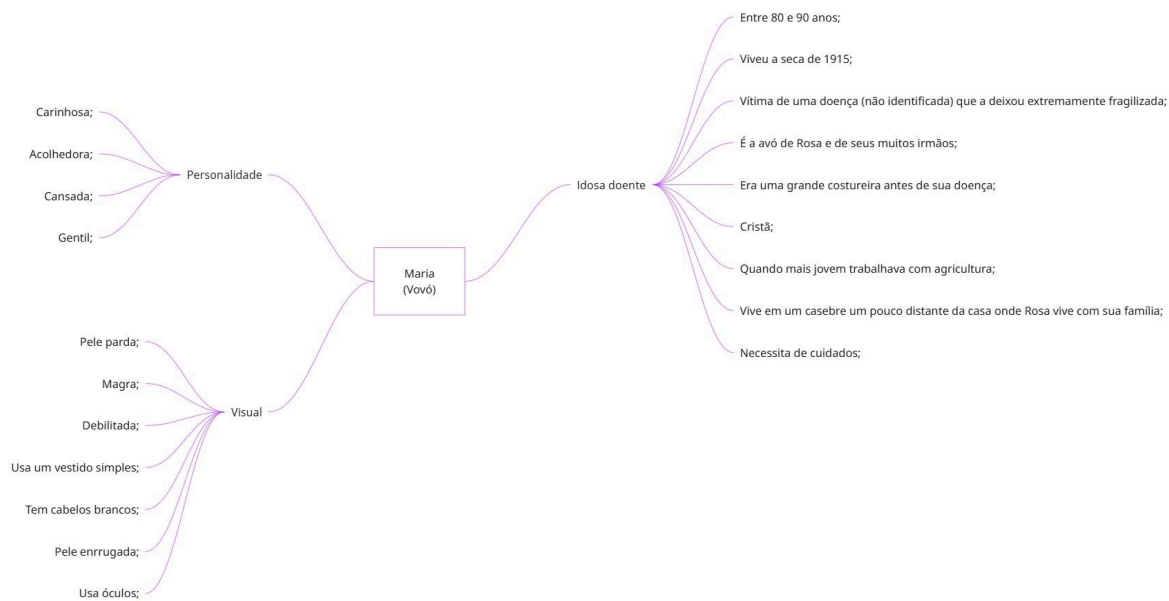


Figura 20 - Mapa Mental Lampião (O Burro)



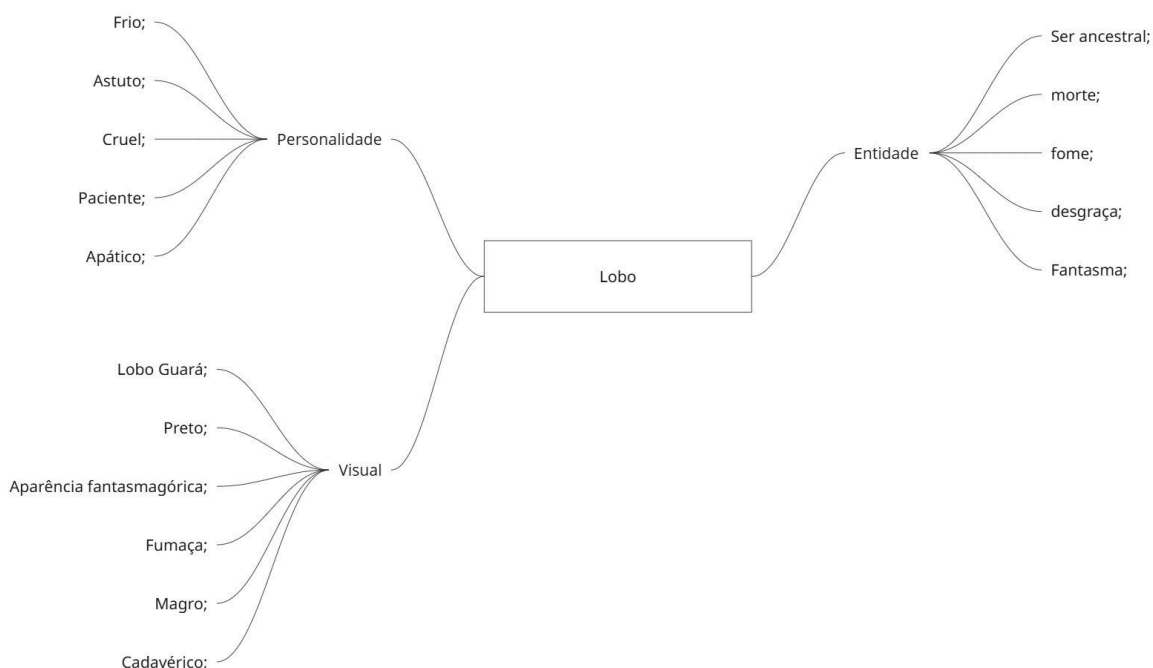
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 21 - Mapa Mental Maria (A Vovozinha)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 22 - Mapa Mental Lobo



Fonte: Elaborado pelo autor.

## 5.6 Cuidados na conceituação dos personagens

Durante a etapa de conceituação dos personagens, foi necessário utilizar estereótipos culturais e sociais de forma consciente. Levou-se em consideração a ambientação em um cenário nordestino, no contexto de um período de extrema escassez e sofrimento, como a seca de 1915, o processo de desenvolvimento dos personagens buscou equilíbrio entre fidelidade cultural e responsabilidade representacional.

Foi evitada a caracterização dos personagens com traços exagerados ou pejorativos, corriqueiramente utilizados em representações midiáticas, nas quais a estereotipação da cultura nordestina não é executada com respeito e responsabilidade. Ao invés disso, optou-se pela construção de personagens com profundidade emocional, que refletissem os valores históricos presentes dentro da cultura dos sertanejos, como a força, a resiliência, a fé e a afetividade.

O lobo, por exemplo, não foi materializado apenas como um vilão, mas como uma personificação das ameaças invisíveis da seca, como a fome, o abandono e a violência social. Já a figura da Vovozinha foi baseada nas matriarcas nordestinas, sábias e firmes que carregam em sua imagem o elo entre a tradição e a sobrevivência familiar. Chapeuzinho (Rosa), por sua

vez, é apresentada como uma menina curiosa, corajosa, “danada” e alegre, por mais que inserida no cenário de um momento tão difícil, traços atrelados à imagem de uma infância resiliente diante das adversidades do sertão.

Foram considerados elementos simbólicos locais, sem exotizar ou reduzir a cultura nordestina a “temas visuais”. O objetivo foi criar pontos que conseguissem se comunicar com o público, o que permite gerar identificação, principalmente do nordestino, ao mesmo tempo em que se apresenta uma nova leitura de um conto clássico popular.

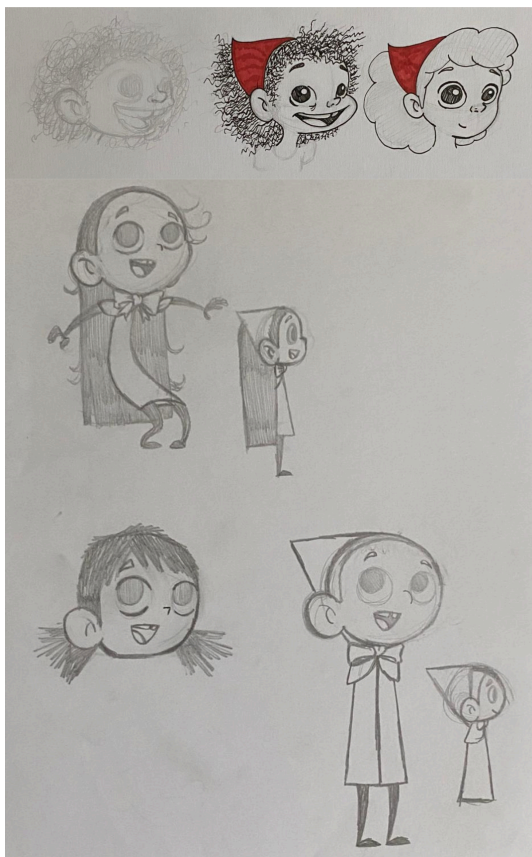
## **5.7 Thumbnails**

Nessa etapa, foram desenvolvidos os esboços iniciais com a intenção de explorar as silhuetas e a composição visual dos personagens. Os desenhos foram feitos através de traços livres e sem tanto capricho, pois o objetivo era a experimentação formal e expressiva das figuras. Optou-se por apresentar os *thumbnails* de cada um dos personagens separadamente, de modo a evidenciar as escolhas tomadas durante o desenvolvimento de cada um dos personagens.

### **Rosa (ou Chapeuzinho Vermelho)**

Rosa foi a primeira personagem a ser trabalhada, ao trabalhar em uma animação, geralmente, o designer de personagens recebe um briefing desenvolvido pela direção de arte, com referências de um universo similar ao que os personagens posteriormente criados irão fazer parte, além de referências visuais de como os personagens da animação deverão parecer, porém, os personagens deste projeto serão, supostamente, utilizados em uma animação, com a adaptação que foi tomada como base para a trama, tendo autoria do mesmo autor deste projeto, não havendo, assim, referências de um mundo e seus integrantes que poderiam ser utilizados como base. Muitas experimentações, em diversos estilos de traços e formas, foram feitas, no papel e de forma digital, em busca de um estilo que se adequasse à narrativa.

Figura 23 - Experiência dos primeiros esboços da Rosa (Chapeuzinho Vermelho).

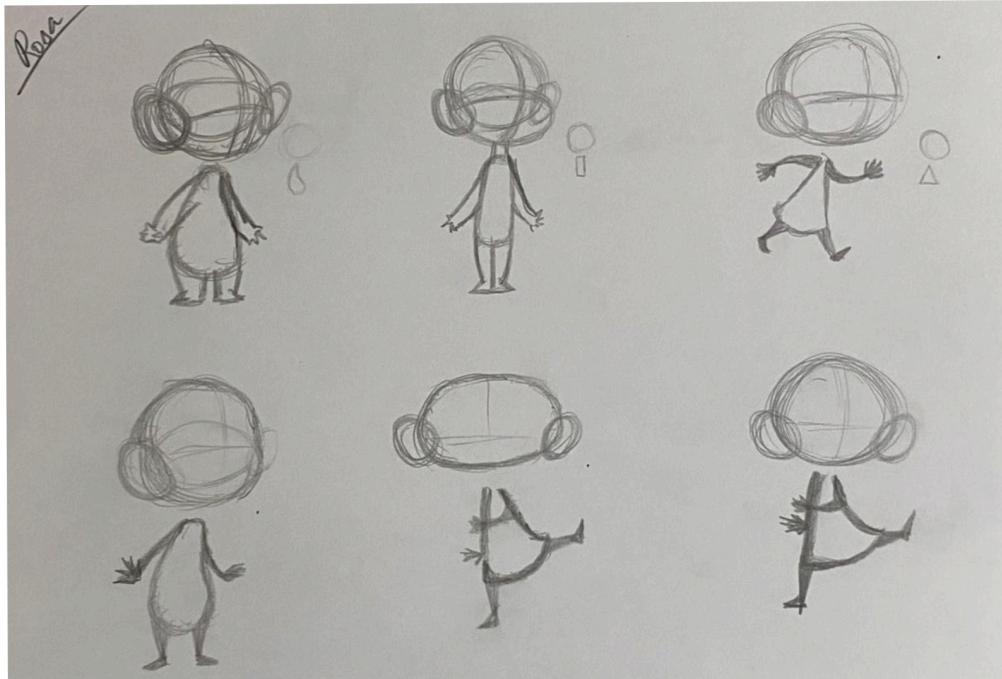


Fonte: Elaborado pelo autor.

No final, o estilo escolhido a ser trabalhado foi um cartunesco estilizado, comum em produções de animação contemporâneas voltadas ao público infantil. Porém com uma influência da animação digital moderna.

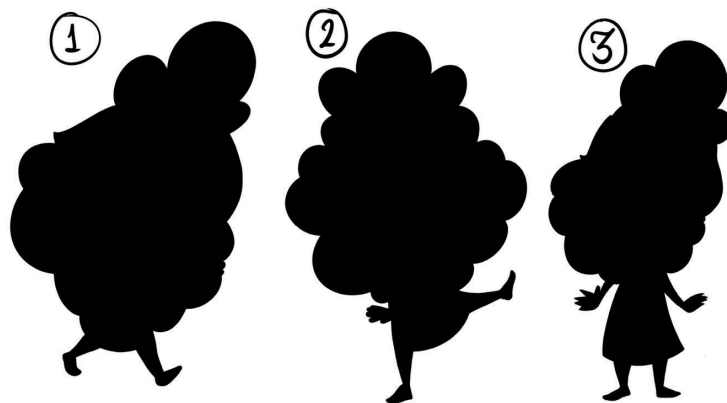
Foram feitos desenhos rápidos em linhas buscando encontrar soluções visuais para o corpo da personagem. Depois de alguns testes (que podem ser visualizados na figura 23) obtiveram-se as opções “1”, “2” e “3”, que exibem uma experimentação mais harmônica dos elementos do personagem.

Figura 24 - Thumbnails Rosa (Chapeuzinho Vermelho).



Fonte: Elaborado pelo autor.

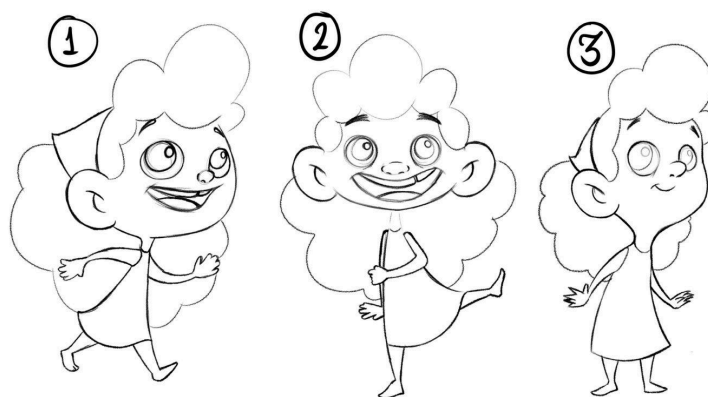
Figura 25 - Silhuetas selecionadas Rosa (Chapeuzinho Vermelho).



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 26 - Thumbnails selecionados Rosa (Chapeuzinho Vermelho), refinados

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

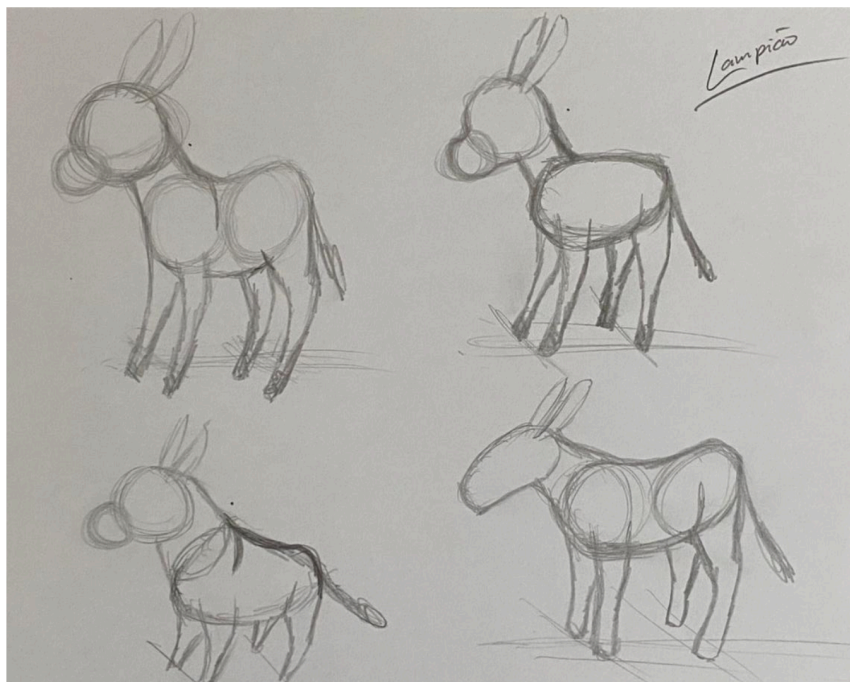
### **Lampião (Burro)**

Lampião corresponde a um burro nordestino, também conhecido popularmente como “jegue”, uma variedade de asno popular na região onde a narrativa é ambientada, buscou se uma proposta em que a sua morfologia remetesse à fisionomia do animal, de forma que pudessem ser adicionados posteriormente mais elementos ao seu visual.

A figura 27 mostra as opções concebidas para o personagem, das quais foram selecionadas “1”, “2” e “3”, cuja silhueta se mostrou mais interessante levando em conta as diretrizes encontradas para o personagem.

Figura 27 - Thumbnails Lampião (Burro)

---

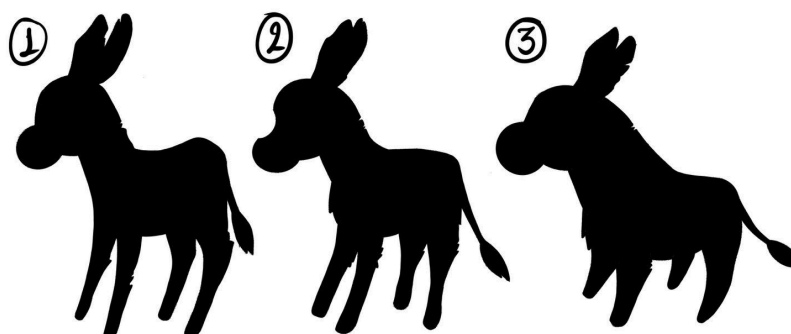


---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 28 - Silhuetas selecionadas Lampião (Burro)

---

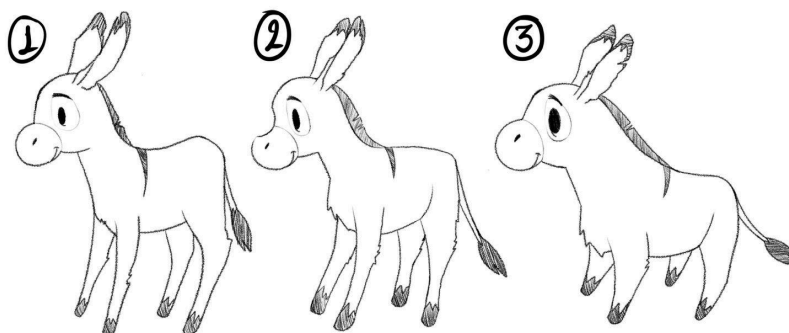


---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 29 - Thumbnails selecionados Lampião (Burro), refinados

---



---

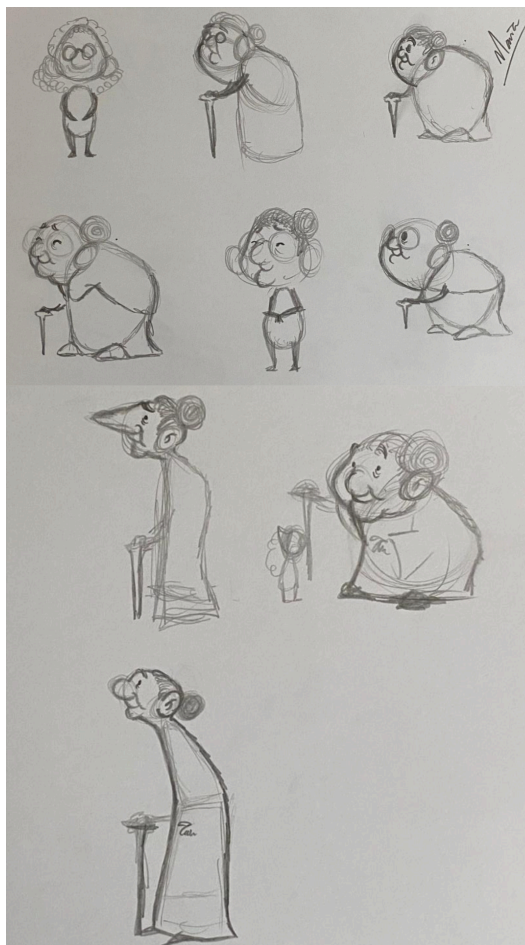
Fonte: Elaborado pelo autor.

### **Maria (Vovozinha)**

Para a Vovozinha, foram exploradas silhuetas cujas composições melhor se adequassem à descrição. A personagem tinha de parecer sensível e debilitada, foram feitos testes em que as formas foram empilhadas de maneira a gerar uma morfologia mais corcunda, mais alta e magra, e possibilidades mais saudáveis também. Apostou-se em acrescentar uma bengala e óculos a alguns experimentos, com o objetivo de evidenciar as suas dificuldades de locomoção e visão reduzida.

Figura 30 - Thumbnails Maria (Vovozinha)

---



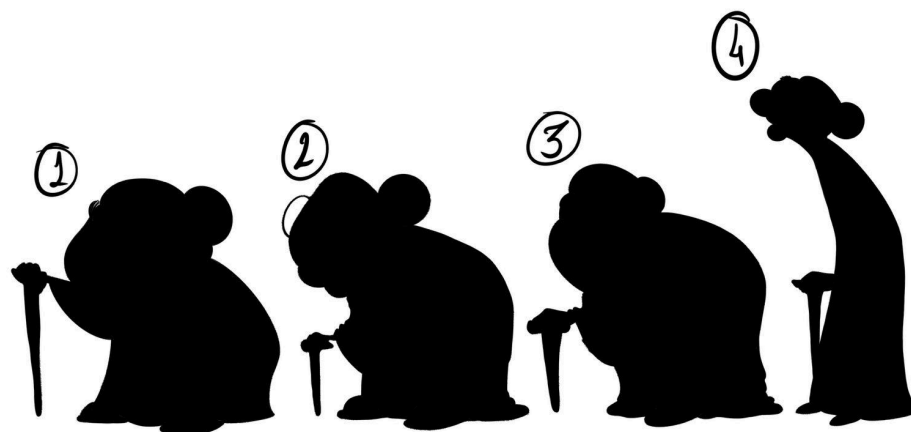
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

As opções que se mostraram mais eficazes em traduzir os elementos encontrados no personagem foram “1”, “2”, “3” e “4”, mostradas abaixo.

Figura 31 - Silhuetas selecionadas Maria (Vovozinha)

---

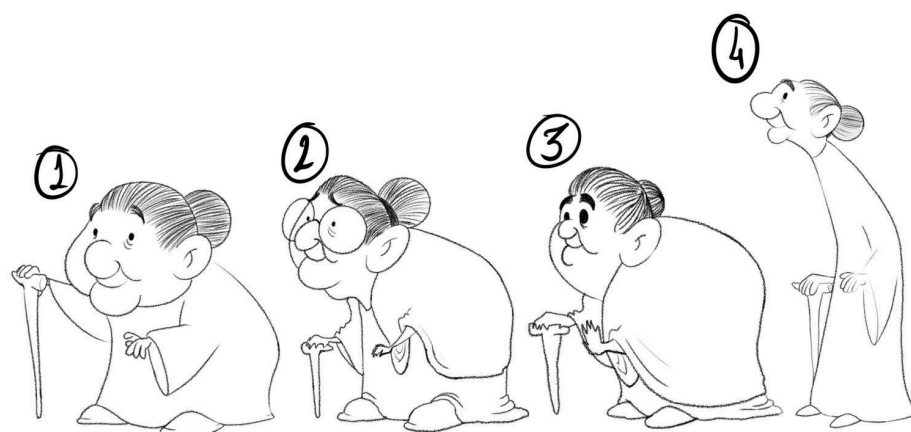


---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 32 - Thumbnails selecionados Maria (Vovozinha), refinados

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

## Lobo

O design do Lobo foi o mais complexo a ser desenvolvido, pois tinha de parecer ao mesmo tempo um lobo e também algo mais, como um fantasma, uma assombração, um ser espectral. Na adaptação, o animal lobo foi a forma que o ser místico escolheu, mas a interpretação sugere que este poderia tomar qualquer outra forma que quisesse. Desde o início o autor imaginou um conceito preciso para o lobo, que embora tenha sofrido algumas pequenas modificações, se manteve até o final.

Figura 33 - Experiência dos primeiros esboços do Lobo.



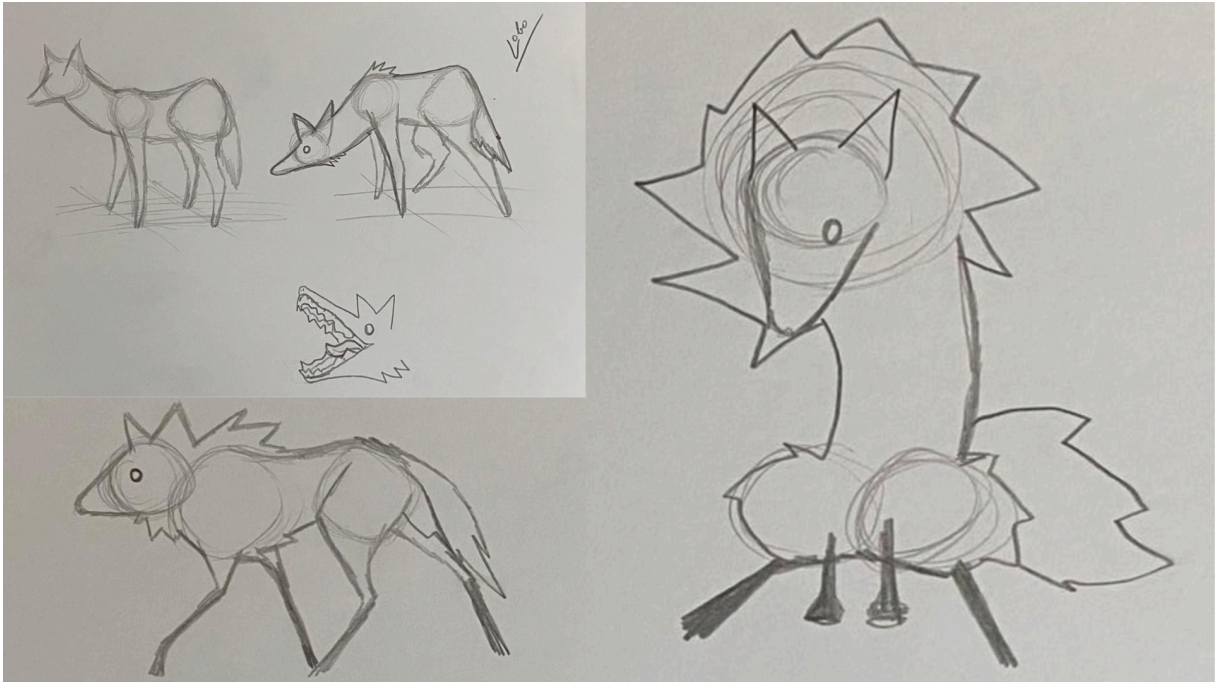
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

A ideia era que o visual do personagem seria composto apenas por sua silhueta e olhos brancos redondos, evitando ao máximo traços e delimitações internas, a fim de constituir a ideia do lobo como uma sombra e também de um ser com morfologia imprecisa, a falta de detalhes enaltece a percepção de que a criatura não é um animal e sim um conceito.

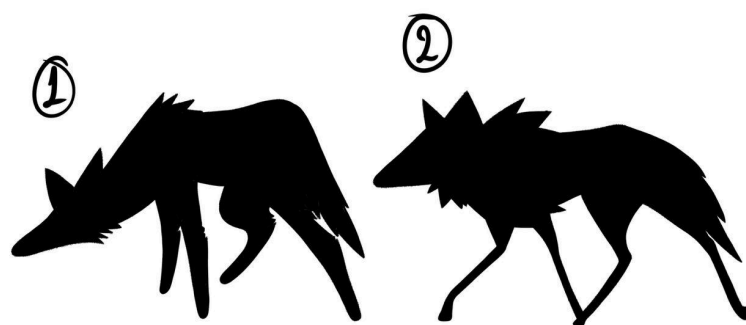
É válido ressaltar que não existem grandes lobos no sertão cearense, embora hajam raposas, por exemplo, que são da mesma família, a imagem da raposa é popular, nas mídias, associada a outros estereótipos, o do “raposo”, ladrão e falso, o que diverge bastante do ser implacável que é a figura do lobo nessa história. Em uma das experimentações, optou-se em uma forma inspirada no lobo Guará, embora não encontrado popularmente em todo o nordeste, pode ser encontrado em algumas regiões do mesmo.

Figura 34 - Thumbnails Lobo



Fonte: Elaborado pelo autor.

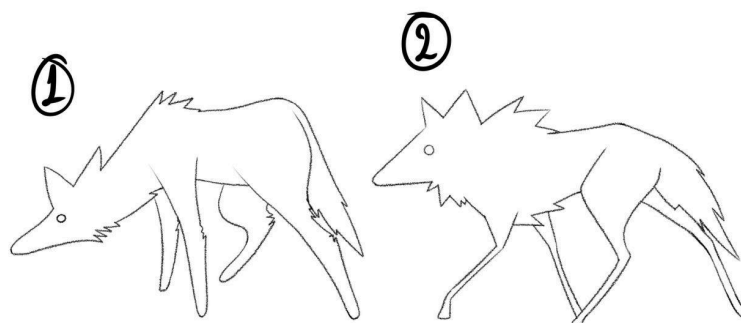
Figura 35 - Silhuetas selecionadas Lobo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 36 - Thumbnails seleccionados Lobo, refinados

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### 5.8 Seleção de alternativas

É uma prática comum, dentro da indústria do entretenimento, realizar consultas junto ao público-alvo a fim de avaliar a recepção de um produto antes de seu lançamento. Este processo pode ser observado, por exemplo, nos *test screenings*, que consistem em exibições prévias de produções midiáticas voltadas ao entretenimento para uma audiência selecionada, com o intuito de observar suas reações. Com base nos dados obtidos na pesquisa pode-se fazer alterações no produto final, ajuste do roteiro, mudança do elenco, mudanças nos personagens ou até mesmo trocar o título da obra. Esse tipo de consulta funciona como uma etapa de validação que contribui diretamente para as escolhas que serão tomadas sobre as alternativas que melhor se encaixam com as diretrizes criativas e estratégicas previamente definidas.

Para isso, foi elaborada uma enquete por meio da plataforma Formulários *Google*, em busca de investigar quais as alternativas visuais que melhor materializavam as características de cada personagem, segundo a percepção do público-alvo infantojuvenil. As silhuetas selecionadas pelo autor como mais “harmônicas” e “interessantes” foram apresentadas, acompanhadas posteriormente de uma versão mais detalhada.

O link dos formulários foi compartilhado via *WhatsApp*, com uma mensagem que explicava que o conteúdo se tratava da etapa do desenvolvimento de um trabalho, que não era necessário se sentir pressionado ao responder as perguntas, apenas marcar as opções de acordo com as sensações que cada imagem lhe causava, também foi dito que o formulário havia sido compartilhado apenas com um pequeno número de pessoas e que não compartilhassem o mesmo. Do total de 30 pessoas abordadas, com idades que contemplam o público infantojuvenil, 20 participaram da pesquisa.

A enquete consistiu em uma série de questões, nas quais as mesmas perguntas eram feitas sobre cada personagem. Primeiro era apresentado uma introdução de traços importantes do personagem, selecionados dos mapas mentais desenvolvidos na etapa de *Idea*, como idade, personalidade e características genéricas, em seguida o participante responderia qual a opção de silhueta ele acreditava que melhor se adequaria aos traços apresentados anteriormente. Após responder sobre a silhueta, ele poderia visualizar a próxima página, que contava com uma visualização detalhada de cada personagem, e responderia “sim” ou “não” à questão se a “Sua escolha continua a mesma quando vê o personagem com detalhes?”, caso marcasse que não, poderia dizer o porque e novamente era convidado a responder qual opção ele acreditava que melhor se adequava a situação, mas agora com os desenhos detalhados.

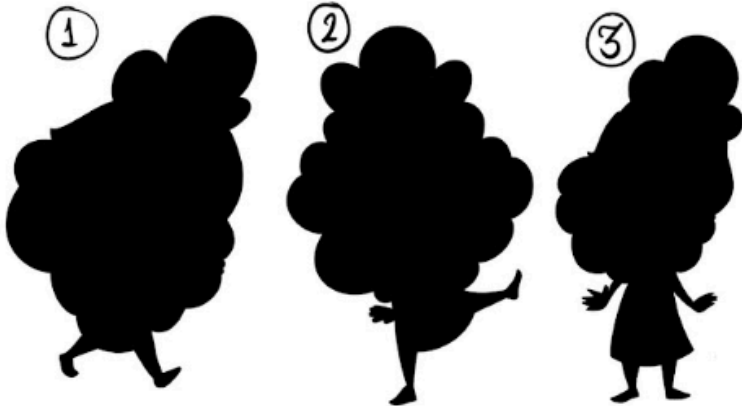
O primeiro personagem tratado foi Rosa, perguntou-se qual das opções “1”, “2” ou “3” melhor se encaixava nos seguintes atributos: Menina do interior cearense, entre 8 e 10 anos, alegre, corajosa, danada, cansada, enfrentando épocas difíceis.

Figura 37 - Primeira pergunta do formulário

Início

Qual das silhuetas abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? \*

**Menina do interior cearense, entre 8 e 10 anos, alegre, corajosa, danada, cansada, enfrentando épocas difíceis.**



Opção 1

Opção 2

Opção 3

Voltar Próxima Limpar formulário




Fonte: Elaborado pelo autor.

Em seguida foram apresentadas as opções de forma detalhada e novas questões correspondentes às escolhas.

Figura 38 - Segunda, terceira e quarta perguntas do formulário

**Continuação**

Sua escolha continua a mesma quando vê a personagem com detalhes? \*

①  ②  ③ 

Sim

Não

Se não, por qual motivo?

Sua resposta \_\_\_\_\_

Se não, qual das opções acima você acredita que melhor se encaixa nos atributos listados a seguir?

**Menina do interior cearense, entre 8 e 10 anos, alegre, corajosa, danada, cansada, enfrentando épocas difíceis.**

Opção 1

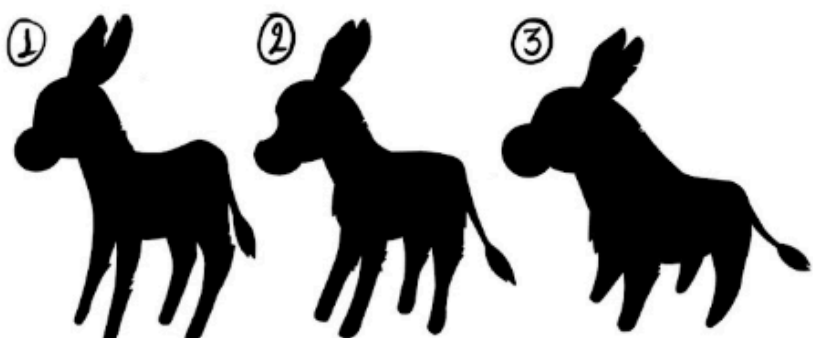
Opção 2

Opção 3

Após respondidas as perguntas era apresentada as silhuetas selecionadas do próximo personagem, Lampião, para este, os traços selecionados foram: Burrinho, protetor, amigável, um pouco covarde, acolhedor, cansado, enfrentando épocas difíceis.

Figura 39 - Quinta pergunta do formulário

Qual das silhuetas abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir?  
**Burrinho, protetor, amigável, um pouco covarde, acolhedor, cansado, enfrentando épocas difíceis.**



Opção 1

Opção 2

Opção 3

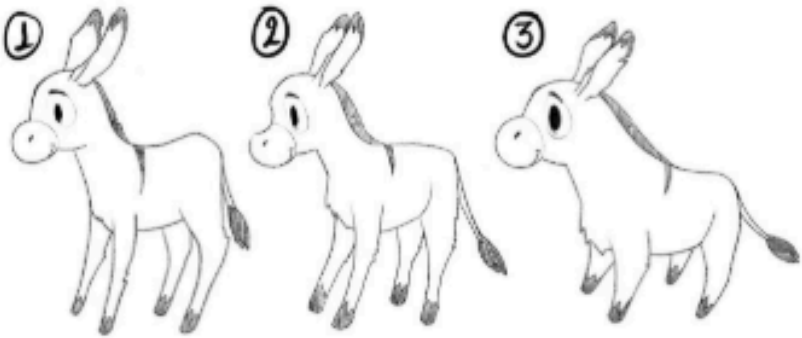
[Voltar](#) [Próxima](#) [Limpar formulário](#)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 40 - Sexta, sétima e oitava perguntas do formulário

**Continuação**

Sua escolha continua a mesma quando vê o personagem com detalhes? \*



Sim

Não

Se não, por qual motivo?

Sua resposta \_\_\_\_\_

Se não, qual das opções acima você acredita que melhor se encaixa nos atributos listados a seguir?

**Burrinho, protetor, amigável, um pouco covarde, acolhedor, cansado, enfrentando épocas difíceis.**

Opção 1

Opção 2

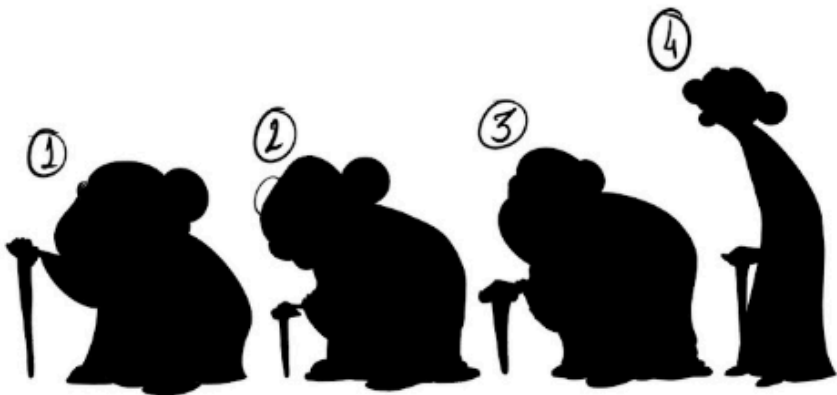
Opção 3

Após escolher uma opção, o participante, assim como anteriormente, era direcionado a outra página na qual poderia visualizar o personagem com mais detalhes e escolher manter sua resposta anterior ou não, justificar a sua escolha e mudar seu voto se fosse o caso, e assim sucessivamente.

A próxima silhueta apresentada foi a de Maria, a Vovozinha, que teve como traços apresentados: Idosa doente, entre 80 e 90 anos, vítima de uma doença que a deixou extremamente fragilizada, nordestina, carinhosa, acolhedora, debilitada.

Figura 41 - Nona pergunta do formulário

Qual das silhuetas abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir?  
**Idosa doente, entre 80 e 90 anos, vítima de uma doença que a deixou extremamente fragilizada, nordestina, carinhosa, acolhedora, debilitada.**



Opção 1

Opção 2

Opção 3

Opção 4

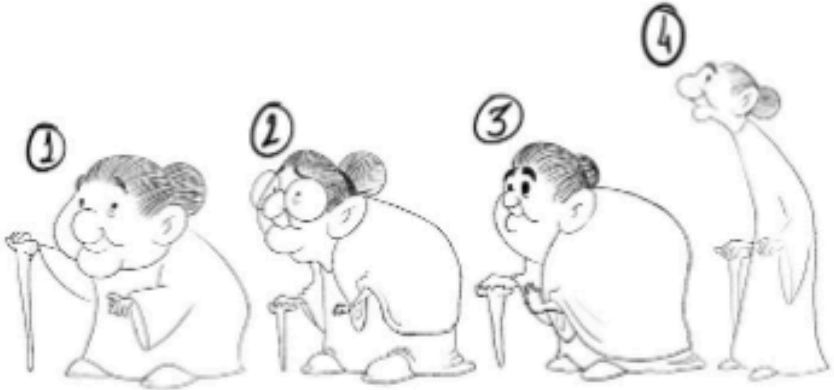
[Voltar](#) [Próxima](#) [Limpar formulário](#)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 42 - Décima, décima primeira e décima segunda perguntas do formulário

**Continuação**

Sua escolha continua a mesma quando vê o personagem com detalhes? \*



Sim

Não

Se não, por qual motivo?

Sua resposta \_\_\_\_\_

Se não, qual das opções acima você acredita que melhor se encaixa nos atributos listados a seguir?

**Idosa doente, entre 80 e 90 anos, vítima de uma doença que a deixou extremamente fragilizada, nordestina, carinhosa, acolhedora, debilitada.**

Opção 1

Opção 2

Opção 3

Opção 4

---

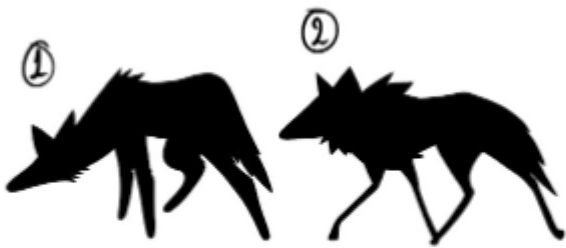
Fonte: Elaborado pelo autor.

O último foi o lobo, cujos traços mencionados foram: Entidade, ser ancestral, morte, fome, desgraça, ser místico, frio, astuto, cruel.

Figura 43 - Décima terceira pergunta do formulário

---

Qual das silhuetas abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir?  
**Entidade, ser ancestral, morte, fome, desgraça, ser místico, frio, astuto, cruel.**



Opção 1

Opção 2

Voltar Próxíma Limpar formulário

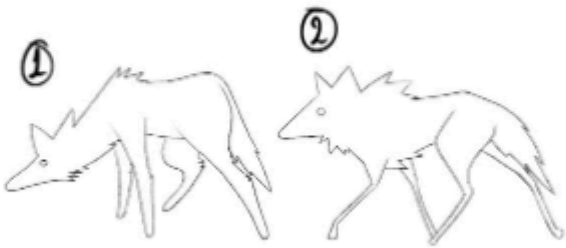
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 44 - Décima quarta, décima quinta e décima sexta perguntas do formulário

Continuação

Sua escolha continua a mesma quando vê o personagem com detalhes? \*



Sim

Não

Se não, por qual motivo?

Sua resposta

Se não, qual das opções acima você acredita que melhor se encaixa nos atributos listados a seguir?

**Entidade, ser ancestral, morte, fome, desgraça, ser místico, frio, astuto, cruel.**

Opção 1

Opção 2

[Voltar](#) [Próxima](#) [Limpar formulário](#)

Fonte: Elaborado pelo autor.

A página final do formulário contava com um agradecimento a todos que participaram da pesquisa.

### 5.8.1 Análise das Respostas da Enquete

Com a finalização da aplicação do formulário, foi possível obter dados suficientes para que fossem definidas as alternativas mais indicadas de cada figura analisada. A pesquisa contou com a participação de 20 pessoas. No entanto, houve na pesquisa um empate entre duas das alternativas na avaliação do Lampião, neste caso, o autor escolheu a que acreditava funcionar melhor.

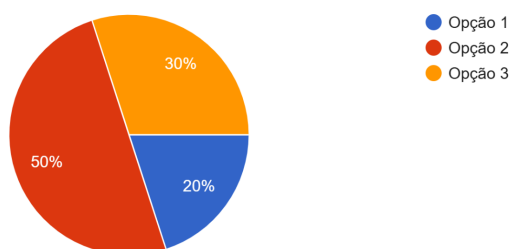
### **Rosa (Chapeuzinho Vermelho)**

Quanto às silhuetas da personagem Rosa (ou Chapeuzinho Vermelho), conforme ilustrado na Figura 00, a opção 2 recebeu a preferência da maioria, com 50% dos votos (10 votos), seguida da opção 3, com 30% (6 votos), e da opção 1, com 20% dos votos (4 votos).

Figura 45 - Votação silhuetas Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

---

Qual das silhuetas abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? Menina do interior cearense, entre 8 e 10 anos, alegre, corajosa, danada, cansada, enfrentando épocas difíceis.  
20 respostas



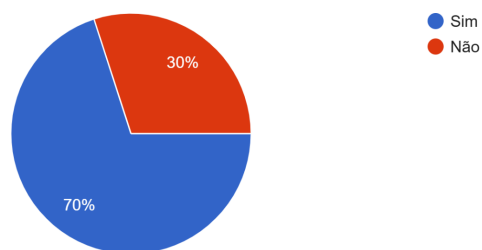
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Porém, quando a versão com mais detalhes foi apresentada ao público, 2 votantes da opção “1” mudaram seu voto para a opção “2” e dos 5 votantes da opção “3”, 4 mudaram seu voto também para a opção 2. Tornando a opção 2 a melhor recebida pelo público quanto aos traços apresentados no formulário.

Figura 46 - Votação da versão detalhada Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

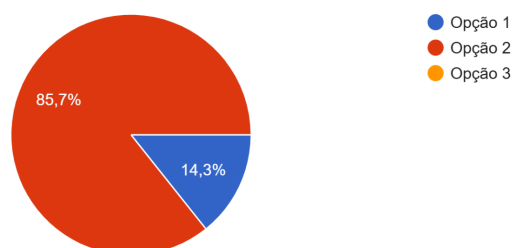
Sua escolha continua a mesma quando vê a personagem com detalhes?  
20 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 47 - Votação final Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

Se não, qual das opções acima você acredita que melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? Menina do interior cearense, entre 8 e 10 a...osa, danada, cansada, enfrentando épocas difíceis.  
7 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor.

Entre as justificativas haviam respostas como “Acho que a segunda parece mais danada” e “A três parece mais cansada, mas com detalhes ela parece quieta demais, a 2 parece mais danada”.

**Resultado:** a partir da análise, a opção escolhida para as próximas etapas foi a “2”.

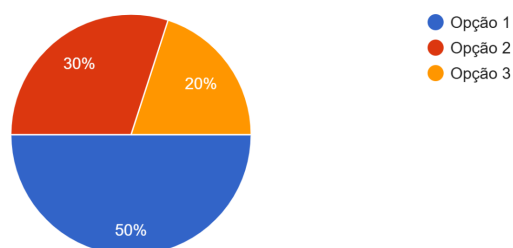
### Lampião (Burro)

Já quanto ao Lampião, 50% dos respondentes votaram na opção 1 (10 votos), 30% na opção “2” (6 votos) e 20% na opção 3 (4 votos).

Figura 48 - Votação silhuetas Lampião (Burro)

Qual das silhuetas abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? Burrinho, protetor, amigável, um pouco covarde, acolhedor, cansado, enfrentando épocas difíceis.

20 respostas



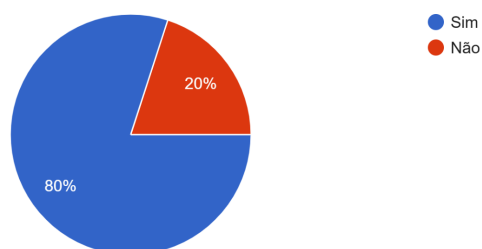
Fonte: Elaborado pelo autor.

Assim como na avaliação da Rosa, muitos respondentes alteraram sua resposta ao verem o personagem detalhado, no caso do Lampião, dos 10 votantes que votaram inicialmente na primeira opção, apenas 7 permaneceram com ela, os outros 3 mudaram seu voto para a opção “2”. Já na opção “2”, 5 dos 6 votantes mantiveram seu voto e apenas 1 alterou seu voto para a opção “1”. As 4 pessoas que votaram na opção “3” mantiveram seu voto.

Figura 49 - Votação da versão detalhada Lampião (Burro)

Sua escolha continua a mesma quando vê o personagem com detalhes?

20 respostas

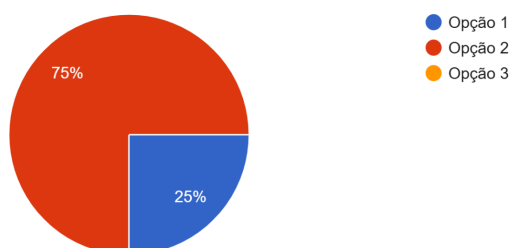


Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 50 - Votação final Lampião (Burro)

Se não, qual das opções acima você acredita que melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? Burrinho, protetor, amigável, um pouco cov..., acolhedor, cansado, enfrentando épocas difíceis.

4 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor.

Entre as justificativas das mudanças deixadas pelos personagens estavam “O 2 tá com uma carinha mais inocente e de coitadinho, além de que ele tá mais fofo”, “O 2 parece tá um pouquinho mais sofridinho, o nariz dele é mais magrinho também” e “Ele é o que menos parece menos covarde. O segundo se encaixa muito bem em todas. O terceiro passa muito muito bem os outros atributos, só não encaixa bem na parte da época difícil, já que ele aparenta uma boa nutrição.”

**Resultado:** embora tenha ocorrido um empate entre a opção “1” e “2”, o autor levou em conta a silhueta, as formas e os comentários deixados pelos votantes e optou por continuar com a opção “2”.

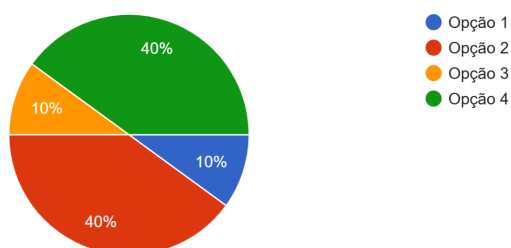
### **Maria (Vovozinha)**

A Maria era a personagem com maior variedade de opções, ambas as opções “2” e “4” obtiveram 40% de votos cada (8 votos cada), as opções “1” e “3” receberam 10% cada (2 votos cada).

Figura 51 - Votação silhuetas Maria (Vovozinha)

Qual das silhuetas abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? Idosa doente, entre 80 e 90 anos, vítima de uma doença que a deixou extre...da, nordestina, carinhosa, acolhedora, debilitada.

20 respostas



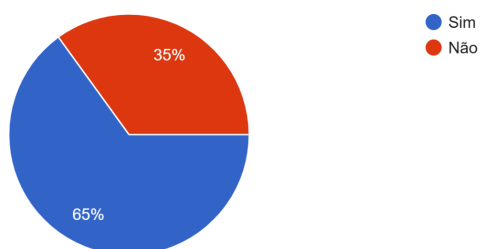
Fonte: Elaborado pelo autor.

Porém, quando os votantes foram questionados se manteriam os votos quando viram os desenhos com mais detalhes, 35% (7 pessoas) responderam que não. Dos 2 votantes que optaram pela opção “1”, 1 mudou seu voto para a opção “2”, todos que votaram nas opções “2” (8 pessoas) e “3” (2 pessoas) mantiveram o seu voto até o final e dos 8 votantes que votaram na opção “4”, 2 mantiveram o voto, 1 mudou seu voto para a opção “1” e 5 para a opção “2”.

Figura 52 - Votação da versão detalhada Maria (Vovozinha)

Sua escolha continua a mesma quando vê o personagem com detalhes?

20 respostas

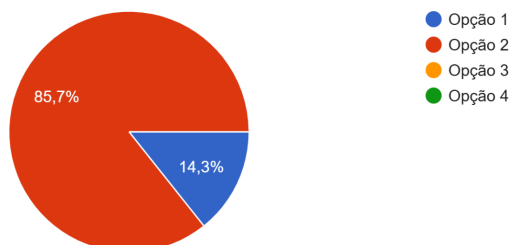


Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 53 - Votação final Maria (Vovozinha)

Se não, qual das opções acima você acredita que melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? Idosa doente, entre 80 e 90 anos, vítima de ...ada, nordestina, carinhosa, acolhedora, debilitada.

7 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor.

Entre as justificativas apresentadas estavam “a 2 se encaixa mais”, “continuo com a minha opinião mas a 4 pra mim se encaixa muito também”, “Acho q a 4 é uma boa pq é magra e seca, toda debilitada, mas a 2 me parece mais uma velha gente fina e coitada” e “A 4 parece estar mais saudável, a 2 parece ter mais dificuldades”.

**Resultado:** Com base nos votos a opção selecionada para ser trabalhada nas próximas etapas foi a “2”.

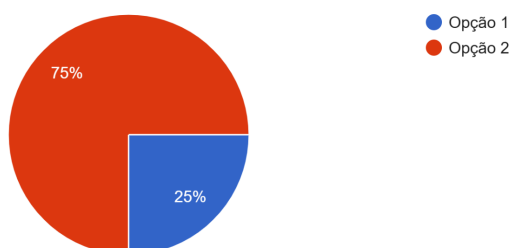
### Lobo

O Lobo por sua vez contava com o menor número de opções, a opção “1” contou com 25% (5 votos) dos votos e a opção “2” com 75% (15 votos).

Figura 54 - Votação silhuetas Lobo

Qual das silhuetas abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? Entidade, ser ancestral, morte, fome, desgraça, ser místico, frio, astuto, cruel.

20 respostas



---

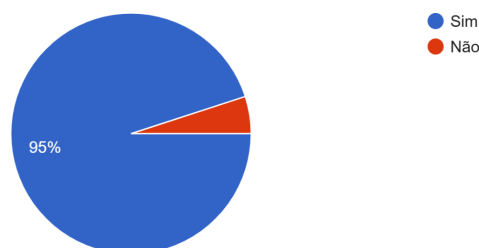
Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira escolha foi muito consistente e se manteve ao longo das perguntas que vieram a seguir, quando questionados se manteriam os votos após ver os desenhos com mais detalhes, 95% (19 pessoas) afirmaram que sim, e os 5% (1 pessoa) que afirmaram que não, justificaram mais tarde “Não sei, acho que o 1 parece uma entidade, ser ancestral, fome e desgraça e ser místico, mas o 2 parece morte, frio, astuto e cruel, então não sei tô em dúvida”, e não marcou um novo voto.

Figura 55 - Votação da versão detalhada Lobo

---

Sua escolha continua a mesma quando vê o personagem com detalhes?  
20 respostas



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Segundo o resultado dos votos apurados, a opção com maior aceitação do público para interpretar o papel do Lobo foi a opção “2”. Porém, após um estudo mais aprofundado da silhueta, formas utilizadas em sua morfologia e comentário deixado por um votante, uma questão surgiu sobre um fator que estava influenciando na votação: “O que o lobo deve representar? Está mais próximo de um ser maligno ou de um ser místico?”.

A partir dessa questão, uma análise mais detalhada foi feita sobre cada opção do Lobo.

Na história o lobo é apresentado com “a fome, a praga e a morte em um só [...] era a personificação da morte que rondava os sertanejos [...] um vulto, pronto para levar o que restava”, a partir de mais informações obtidas na etapa Relação da história do personagem com sua aparência física, não apresentada ao público, o personagem é retratado como “uma força invisível, implacável, que caminhava entre os vivos em silêncio. Essa entidade, sem nome verdadeiro, sem corpo fixo ou forma definida [...] Não era um lobo de verdade. Era fome. Era sede. Era praga. Era morte” e os moradores da região o chamaram de Lobo devido

sua semelhança com o animal “calculista, perigoso, estrategista”. Em uma interpretação mais aprofundada, o Lobo não é de fato “maligno”, ele é uma representação dos males que afetavam o sertão nordestino, principalmente durante a grande seca de 1915, que embora fosse uma realidade extremamente cruel, não partia da maldade de um indivíduo específico, e sim de condições sociais, socioeconômicas, climáticas, geográficas, o abandono e a violência social.

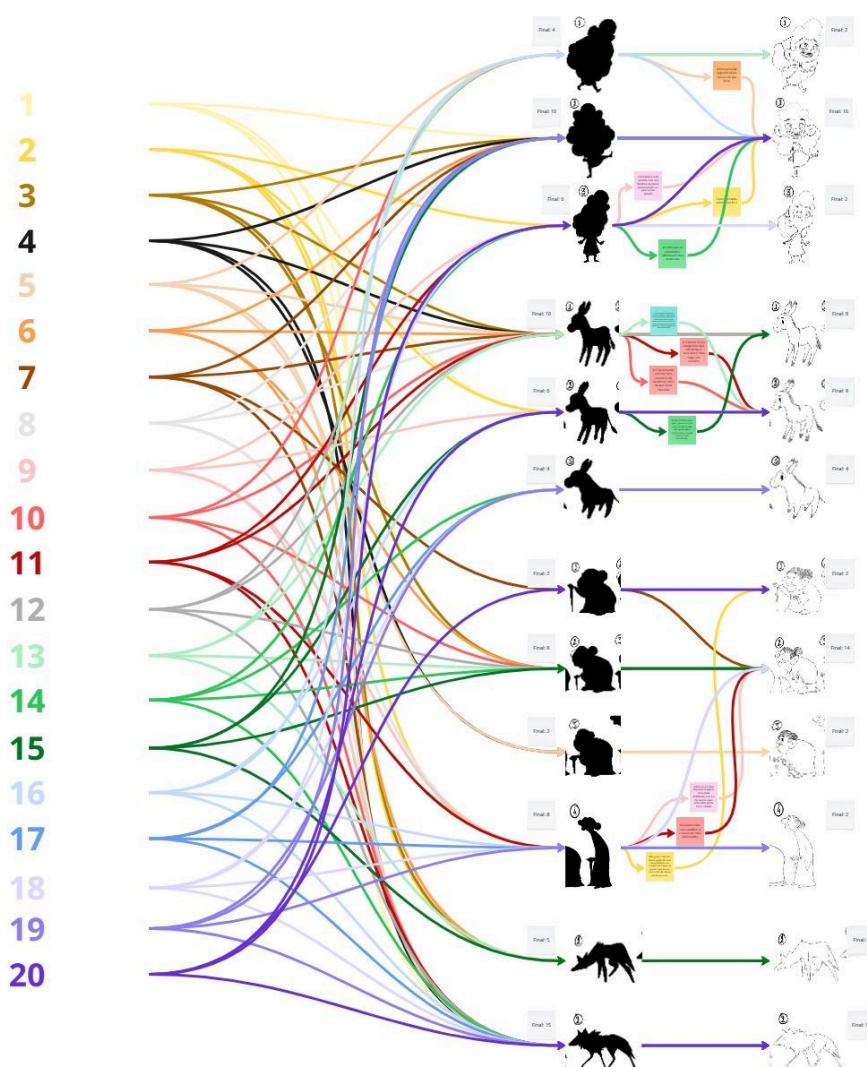
A opção “1” foi desenvolvida visando gerar sensações de inquietação e tensão, um ser astuto, furtivo e traiçoeiro, já a opção “2” foi uma exploração desenvolvida com formas mais ameaçadoras, com o objetivo de gerar uma opção mais violenta e ameaçadora, o que embora esteja mais próxima de um “Lobo Mau”, não sendo o mais adequado para representar o vilão da adaptação que está sendo trabalhada.

**Resultado:** o autor acredita que esse ruído se deu pela falta de contexto para um personagem que se mostra mais complexo e profundo como o lobo, mas optou por continuar com a opção “1” pois acredita que seja mais apropriada para a adaptação do personagem.

### **5.8.2 Análise sistemática da morfologia dos personagens**

A partir dessas informações, foi elaborado um quadro para se fazer uma análise sistemática morfológica dos conjuntos de formas e informações a fim de se obter uma melhor visualização e compreensão das formas dos personagens.

Figura 56 - Análise das respostas do formulário



Fonte: Elaborado pelo autor.

## 5.9 Construção a partir de formas simples

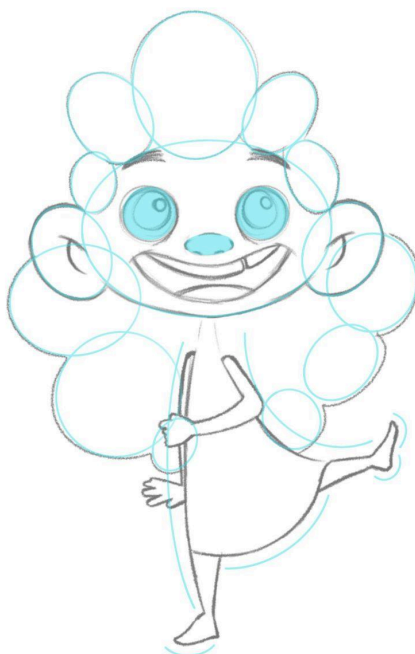
Todos os personagens, desde seus primeiros esboços, foram desenvolvidos através da exploração da combinação de formas e linhas em busca de encontrar soluções visuais para a morfologia dos personagens de modo a transmitir todas as características emocionais e

psicológicas necessárias ao projeto . O foco foi a definição da silhueta dos personagens a partir de formas básicas, alinhadas às características de suas personalidades.

### **Rosa (ou Chapeuzinho Vermelho)**

No caso de Rosa buscou-se evidenciar sua personalidade alegre, entusiasmada, curiosa e otimista, apostando-se no uso de formas arredondadas e curvas suaves, sua cabeça é predominantemente circular, e possui um grande volume de cabelo também feito através de formas curvas e arredondadas, isso transmite certa suavidade, simpatia e inocência, sugerindo uma personagem amigável, gentil, e mesmo ingênua ou muito otimista, enaltecendo a ideia de uma figura carismática, encantadora, infantil e sonhadora. Seus olhos são grandes e redondos, o que intensifica a aparência infantil e junto do seu sorriso largo com dentes visíveis enfatizam a expressão de alegria, o seu corpo é composto por formas finas e simples, sem muita angulação, optou-se pela predominância de formas curvas suaves, a fim de transmitir delicadeza e fluidez, o que somado à ausência de formas rígidas reforça a ideia de uma personalidade leve e cheia de energia.

Figura 57 - Construção a partir de formas simples Rosa (Chapeuzinho Vermelho)



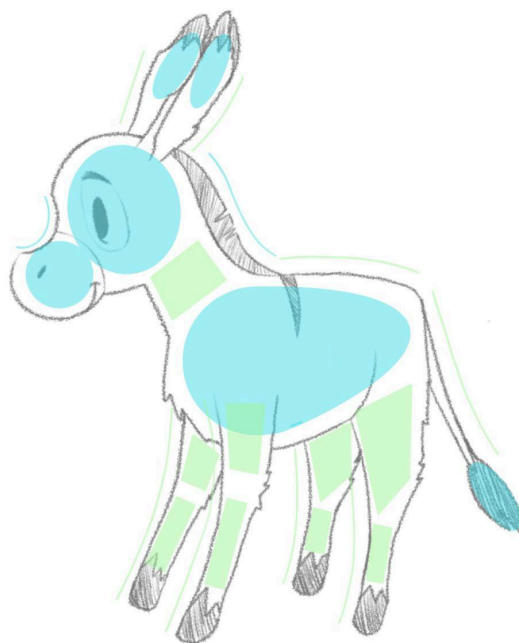
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### **Lampião (ou Burro)**

Lampião foi desenvolvido para ser um personagem gentil, leal e sensível, um perfeito companheiro de jornada e ajudante fiel da protagonista, em sua morfologia foram utilizadas formas arredondadas com adição de algumas formas retas. Sua cabeça têm uma forma arredondada suave, olhos grandes e orelhas longas, o que remete a doçura, sensibilidade, curiosidade e inocência, a leveza dos traços indica a ausência de ameaça ou agressividade, um sentimento de ternura e receptividade. Lampião transmite uma personalidade dócil, gentil e amigável. Seus olhos grandes e sobrancelhas arqueadas expressam empatia e sensibilidade, e propõe que ele pode ter uma conexão afetiva com outros personagens, no caso da trama, Rosa e Maria. Já o seu corpo é alongado e composto por formas mais retas com pernas delgadas, feitas a partir de formas retilíneas, sem rigidez, o que propõe uma figura confiável, persistente, ágil e um bom apoio em momentos difíceis.

Figura 58 - Construção a partir de formas simples Lampião (Burro)



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### **Maria (ou Vovozinha)**

Maria, a Vovozinha, representa a figura da “avó sábia”, acolhedora e carinhosa, ela tinha de transparecer doçura, afeto, experiência e fragilidade física, optou-se por trabalhar com formas redondas e ovais. A cabeça da Vovozinha foi feita a partir de formas arredondadas e volumosas, com nariz grande e óculos circulares, o que transmite acolhimento,

ternura, familiaridade e remete à “vovó carinhosa” e protetora, o seu grande óculos adicionado a sua bengala, sugerem fragilidade e fazem parte da linguagem visual da velhice e da experiência. O seu corpo é composto por grandes formas ovais curvadas, com a parte superior volumosa e curvada para frente, o que reforça a ideia de passividade e fragilidade física, mas também de resiliência, que contrasta com os braços e as mãos pequenos e frágeis, enaltece sua fraqueza física e a dependência da bengala, uma personagem que necessita de cuidado. Tudo em Maria remete a calma, vulnerabilidade e proteção.

Figura 59 - Construção a partir de formas simples Maria (Vovozinha)



Fonte: Elaborado pelo autor.

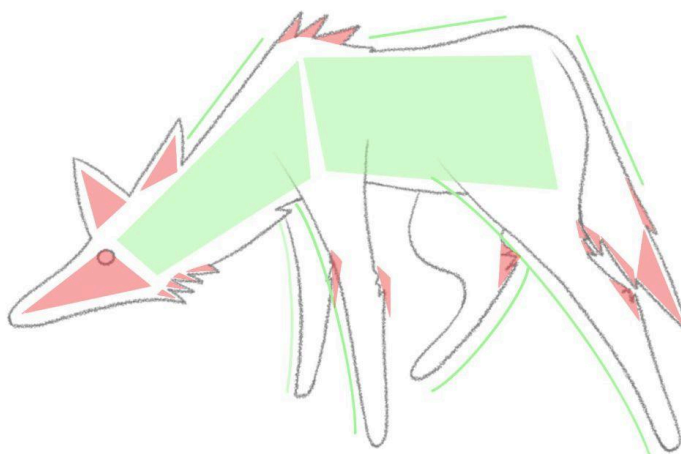
### **Lobo (ou espectro)**

O visual do Lobo foi pensado para passar a sensação de um ser astuto, misterioso e ameaçador que cause tensão, que imponha respeito e cautela, um personagem solitário e enigmático, neutro com intenções ocultas, que na trama recebe o papel do antagonista. A cabeça e focinho do lobo são afilados, em formato de triângulo, com pequenos olhos sem pupilas, o que sugere perigo, velocidade, astúcia e tensão, pode ser interpretado como um personagem esperto, misterioso e traiçoeiro, a ausência de expressão nos olhos enaltece a frieza e falta do emocional. Seu corpo consiste em uma silhueta estreita ligeiramente arqueada para frente, com pelos em formato de triângulos, pernas longas, finas e retas, com ângulos

rígidos (diferentes das de Lampião), essas características remetem a furtividade, tensão, frieza e rapidez, o que constrói a imagem de um personagem não confiável e imprevisível que age de forma sorrateira.

Figura 60 - Construção a partir de formas simples Lobo

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### 5.10 Detalhamento

Nesta parte do projeto apresenta o processo de refinamento e geração de alternativas, se necessário, com base nos *thumbnails* selecionados na etapa anterior. As variações dos personagens apresentadas nesta etapa, serão produzidas com o traço planejado para a versão final da animação, com a finalidade de melhorar a visualização das opções para facilitar a seleção final das melhores formas. O traço selecionado para a arte, foi um pincel fino e uniforme, pertinente ao visual esperado para o projeto.

#### **Rosa (Chapeuzinho Vermelho)**

Rosa sofreu suaves mudanças, o tamanho de sua cabeça foi reduzido com o intuito de promover mais harmonia e equilíbrio com seu corpo, foram adicionados dedos aos seus pés e o brilho dos seus olhos foi removido.

Figura 61 - Detalhamento Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

---



---

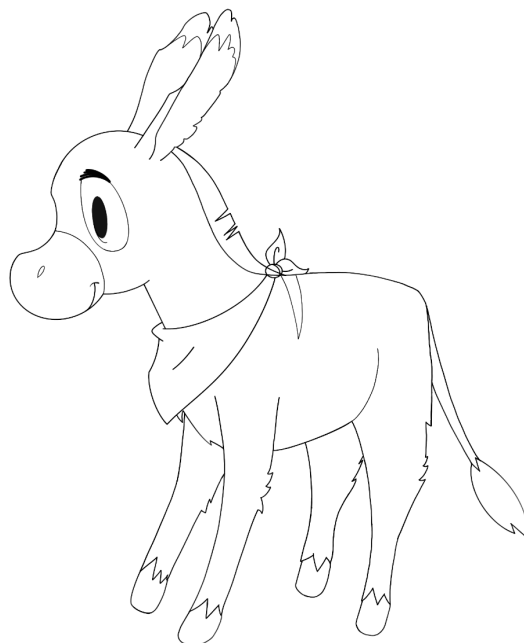
Fonte: Elaborado pelo autor.

### **Lampião (Burro)**

Lampião não sofreu alterações em seu corpo, porém foi adicionado um lenço ao seu pescoço. Imaginou-se que o personagem será monocromático, há a possibilidade de sua aparência se tornar desinteressante em relação aos outros personagens, cujos visuais contam com roupas e adereços coloridos, então o lenço colorido chamará atenção para o rosto e as expressões do burrinho. O lenço também reforça a identidade regional, comumente associado a vaqueiros, cangaceiros e trabalhadores rurais.

Figura 62 - Detalhamento Lampião (Burro)

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### **Maria (Vovozinha)**

Em seu processo de refinamento e iteração, Maria ganhou uma delimitação no seu cabelo e houveram mudanças na forma de como o seu manto funcionava, o que gerou duas alternativas para a personagem.

Figura 63 - Detalhamento Maria (Vovozinha)

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Optou-se por continuar com a primeira opção, por considerar que esta traduz melhor a simplicidade esperada para Maria, além de o vestuário estar mais ligado ao regional onde a personagem está inserida.

### **Lobo**

As formas do lobo correspondem ao que é esperado para o personagem, não se viu a necessidade de mudanças.

Figura 64 - Detalhamento Lobo

---



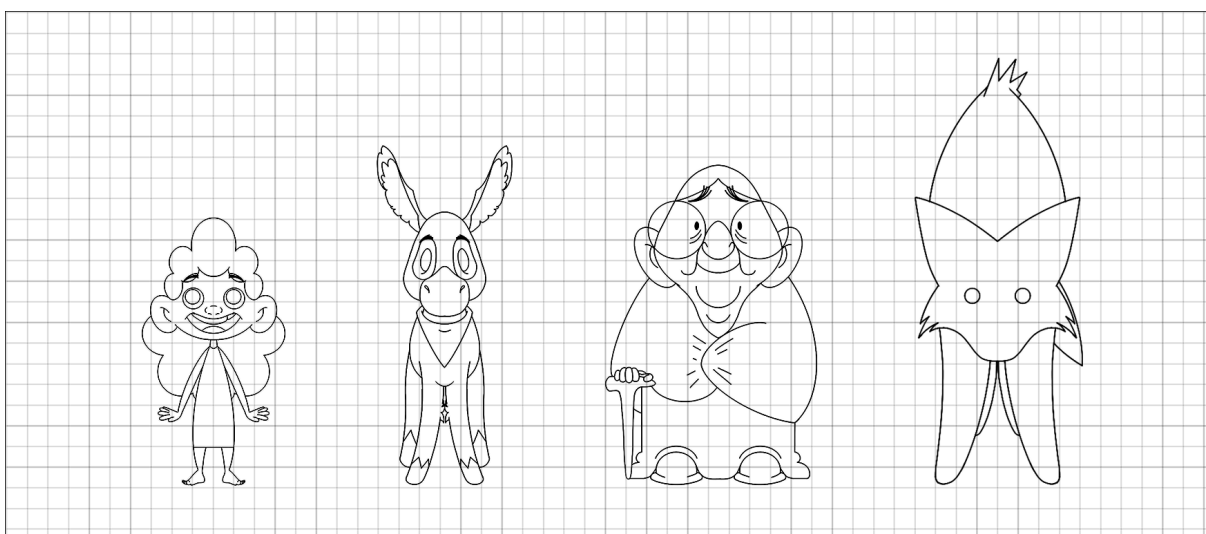
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### **5.11 Tamanho dos personagens**

É importante que sejam mantidas as proporções dos personagens um em relação ao outro para a consistência visual. Exceções se aplicam ao Lobo, cujo conceito dita que seu tamanho se altere no decorrer da animação.

Figura 65 - Tamanho dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor.

### 5.12 Valores e cores

As cores e valores selecionados para os personagens foram definidos com o objetivo de destacar suas personalidades, embora animações abram espaço à criatividade, optou-se por não utilizar cores fantasiosas e ater-se a cores que mantivessem ligação com o mundo real.

Antes de dar início a experimentação com cores, cada um dos personagens passou por uma pintura com tons de cinza, para facilitar a definição de contrastes e valores tonais.

#### **Rosa (Chapeuzinho Vermelho)**

Optou-se para a Chapeuzinho, optou-se pelo uso de uma paleta de cores quentes e terrosas, com o intuito de transmitir sua personalidade e contexto cultural. Foram feitas experimentações com o rosa, no vestido, pensando na gentileza e na delicadeza da menina, porém, o amarelo foi escolhido devido seu caráter simbólico associado à alegria, otimismo e energia, características presentes na personalidade de Rosa que têm mais destaque, enquanto o marrom, presente na cor da pele e do cabelo, é associado à rusticidade e proximidade com o ambiente sertanejo, contexto regional no qual foi está contextualizada a narrativa.

Figura 66 - Escala de cinza Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

---



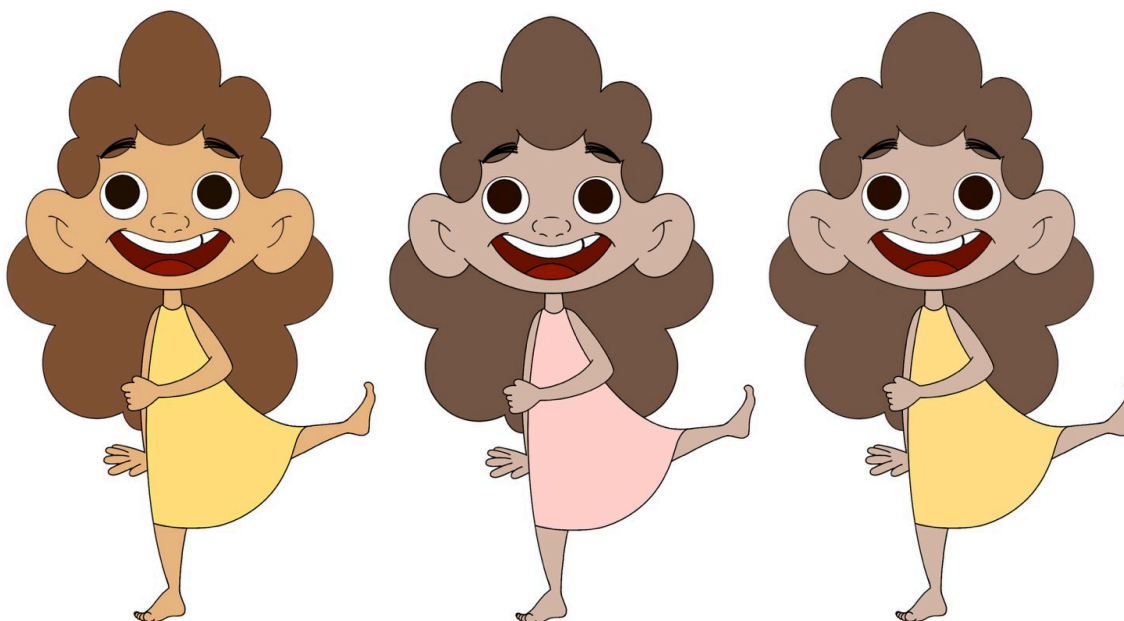
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

O vermelho, aplicado no lenço que a personagem traz na cabeça, estabelece um elo com a versão tradicional do conto Chapeuzinho Vermelho, criando um apelo visual para o que o público espera da personagem. Mais do que uma referência, a cor representa significados como à coragem de Chapeuzinho. O vermelho atua como um marcador visual que preserva a essência do personagem clássico ao mesmo tempo que acrescenta novos significados à adaptação.

Figura 67 - Experimentação de cores Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

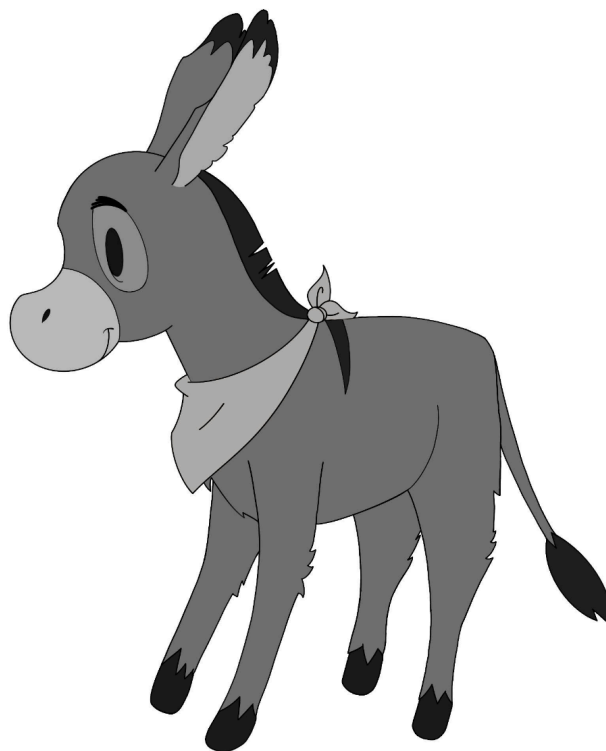
A composição de cores apresentada na terceira experimentação foi a escolhida para dar continuidade no desenvolvimento da personagem, principalmente devido ao caráter da narrativa na qual a Rosa é a protagonista, optou-se pelo uso de tons menos vibrantes e saturados.

### **Lampião (ou Burro)**

Para Lampião, optou-se por uma paleta de tons neutros e terrosos, predominantemente com variações de cinza e de marrom. A intenção é reforçar a rusticidade e a simplicidade do ambiente sertanejo, ao mesmo tempo, que garante a verossimilhança do animal no universo narrativo. O cinza é associado culturalmente à humildade e discrição, o que caracteriza o burro como uma figura coadjuvante, mas ao mesmo tempo essencial, que embora não seja o protagonista, estabelece vínculos afetivos de apoio e de companheirismo com os demais personagens. O marrom, por sua vez, evoca firmeza e ligação com a terra, enaltece à força de trabalho e à resistência do animal.

Figura 68 - Escala de cinza Lampião (Burro)

---



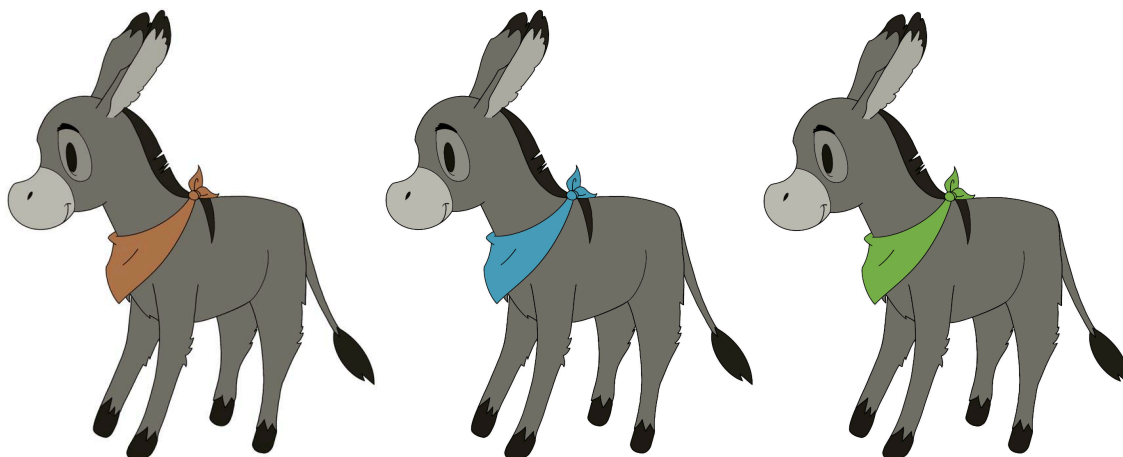
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Além disso, a simplicidade cromática reforça o caráter acessório do personagem dentro da narrativa, evita uma sobrecarga visual e promove clareza nas cenas. O contraste entre os seus grandes olhos e a sua coloração neutra, destaca sua expressão gentil, intensifica o apelo emocional, simpatia e doçura transmitidos pelo animal.

Figura 69 - Experimentação de cores Lampião (Burro)

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Optou-se por continuar com a segunda opção, devido o azul de seu lenço remeter a serenidade e suavidade, exaltando o personagem como um apoio confiável e calmo, o resultado dessa paleta sóbria, transmite ao mesmo tempo realismo e a percepção do animal como uma figura confiável e acolhedora.

### **Maria (ou a Vovozinha)**

Figura 70 - Escala de cinza Maria (Vovozinha)

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Para a paleta da Maria, foram desenvolvidas três experimentações, optou-se por cores mais sóbrias, com predominância do azul em suas vestes, uma cor tradicionalmente associadas à serenidade, sabedoria e confiança, simbolismo que reforça o papel da avó como figura acolhedora. Os cabelos grisalhos remetem tanto o envelhecimento quanto a pureza e a experiência da vovozinha. A pele em tonalidade terrosa mantém a coerência cultural com o contexto sertanejo, enquanto o marrom presente na bengala e calçados evocam rusticidade e estabilidade, remetendo ao vínculo da personagem com a terra.

Maria é visualmente distinta de Rosa, ao mesmo tempo que estabelece um contraste simbólico entre as duas personagens, dinamismo e serenidade.

Figura 71 - Experimentação de cores Maria (Vovozinha)



Fonte: Elaborado pelo autor.

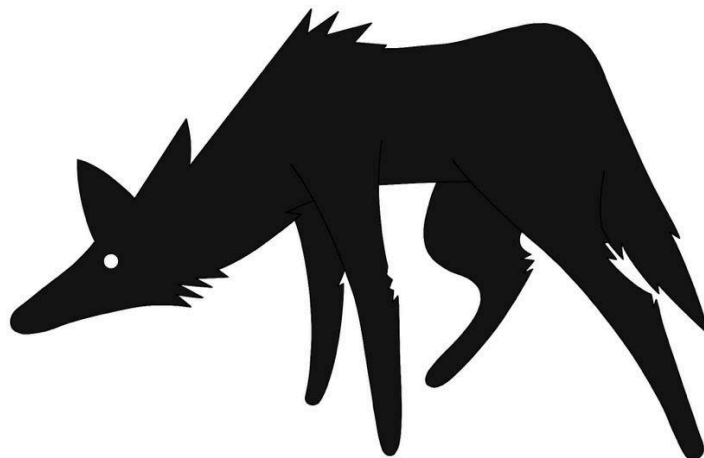
A opção selecionada foi a primeira, o lilás presente no vestido enaltece a delicadeza de Maria, e junto ao azul, por serem tons menos saturados, criam uma composição melancólica, o que enfatiza os desafios que a personagem está enfrentando.

### **Lobo**

Desde a conceituação do Lobo, a criatura foi idealizada como uma figura preta, uma sombra ou um vulto, simbolizando a morte e o vazio. Tendo essa cor estabelecida desde o início, optou-se por não trabalhar com o preto absoluto, mas com um tom de cinza escuro muito próximo ao preto.

Figura 72 - Cores finais Lobo

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

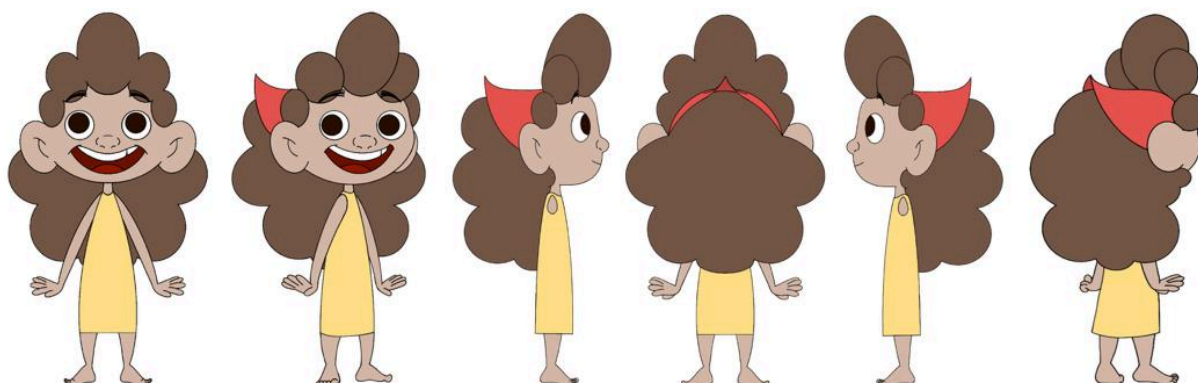
A cor sólida funciona muito bem com o conceito do personagem, mesmo nas telas, pois permite que o personagem cresça ou diminua sem ficar visualmente poluído, além disso, simboliza a ausência de luz e de vida, o que reforça a ideia de que o lobo não é um ser vivo, mas uma manifestação sobrenatural dos males que afligem os personagens do universo da história.

### 5.13 Poses

Nessa etapa foram desenvolvidas as pranchas de *turnaround* de cada personagem, dando uma visão geral de como o personagem se parece quando visto de diferentes ângulos. Funciona como um gabarito visual, para que o profissional que manuseará o personagem consiga manter a consistência visual e articulá-lo em diferentes poses sem perder a fidelidade. A seguir, são apresentadas as pranchas técnicas mencionadas.

### **Rosa (Chapeuzinho Vermelho)**

Figura 73 - *Turnaround*: Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

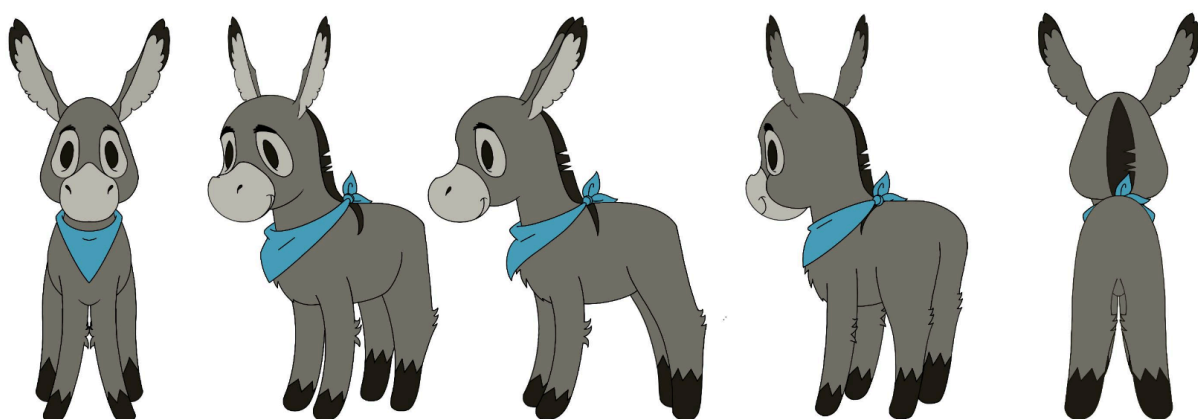


---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### Lampião (Burro)

Figura 74 - *Turnaround*: Lampião (Burro)



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### Maria (Vovozinha)

Figura 75 - *Turnaround*: Maria (Vovozinha)



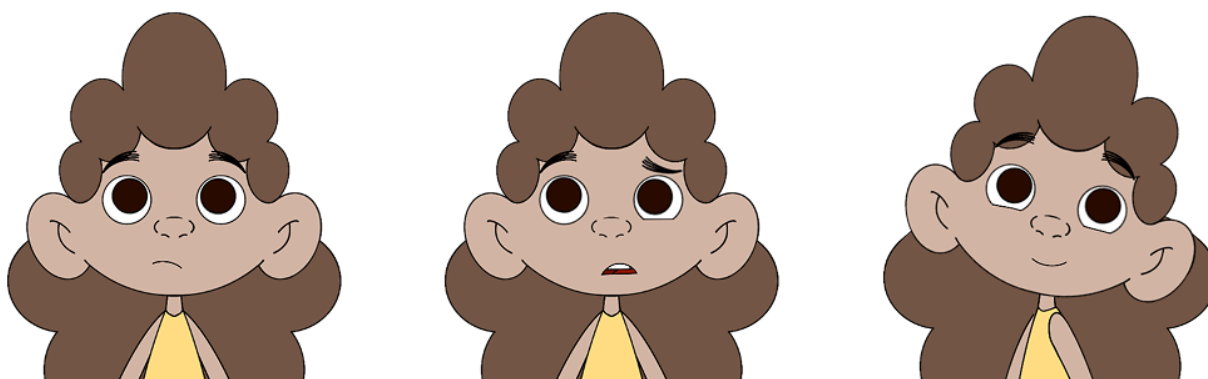
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

**Lobo**Figura 76 - *Turnaround*: Lobo

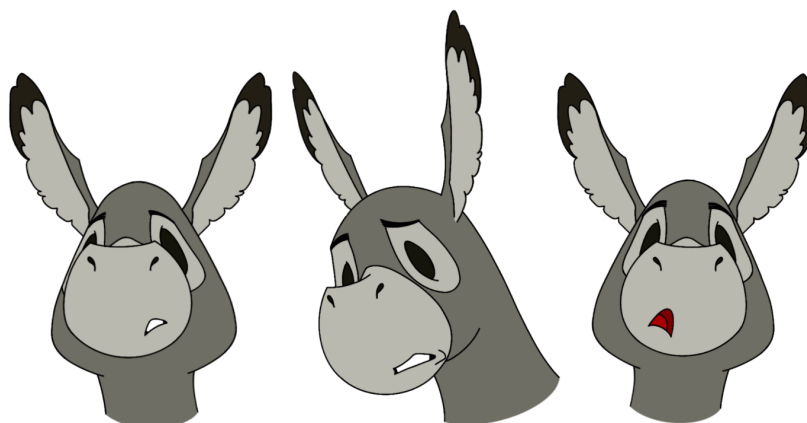
Fonte: Elaborado pelo autor.

Com o giro dos personagens prontos, foi possível seguir para a próxima etapa e produzir os *expressio sheets*. Essas folhas de expressões foram feitas de forma a tentar transmitir a personalidade dos personagens.

**Rosa (Chapeuzinho Vermelho)**Figura 77 - *Expression sheet*: Rosa (Chapeuzinho Vermelho)

Fonte: Elaborado pelo autor.

**Lampião (Burro)**Figura 78 - *Expression sheet*: Lampião (Burro)



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### **Maria (Vovozinha)**

Figura 79 - *Expression sheet*: Maria (Vovozinha)



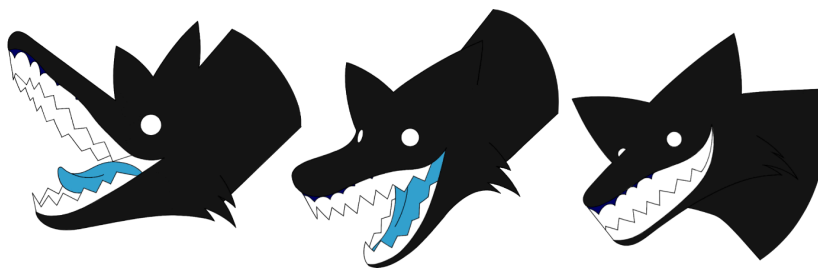
---

Fonte: Elaborado pelo autor.

### **Lobo**

Figura 80 - *Expression sheet*: Lobo

---



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Para Rosa, buscou evidenciar-se sua personalidade gentil e levada. Lampião é representado como um personagem mais doce e inocente. Maria, embora debilitada, sempre alegre e receptiva. Já o Lobo tem suas expressões construídas de modo a transmitir seu caráter ameaçador e assombroso.

É válido ressaltar que é possível explorar mais expressões de cada personagem, entretanto, é fundamental ser fiel à personalidade de cada um. Deve-se ter cuidado para não criar representações com reações que pelo seu caráter ele não teria, pois isso pode gerar confusão e estranhamento no público.

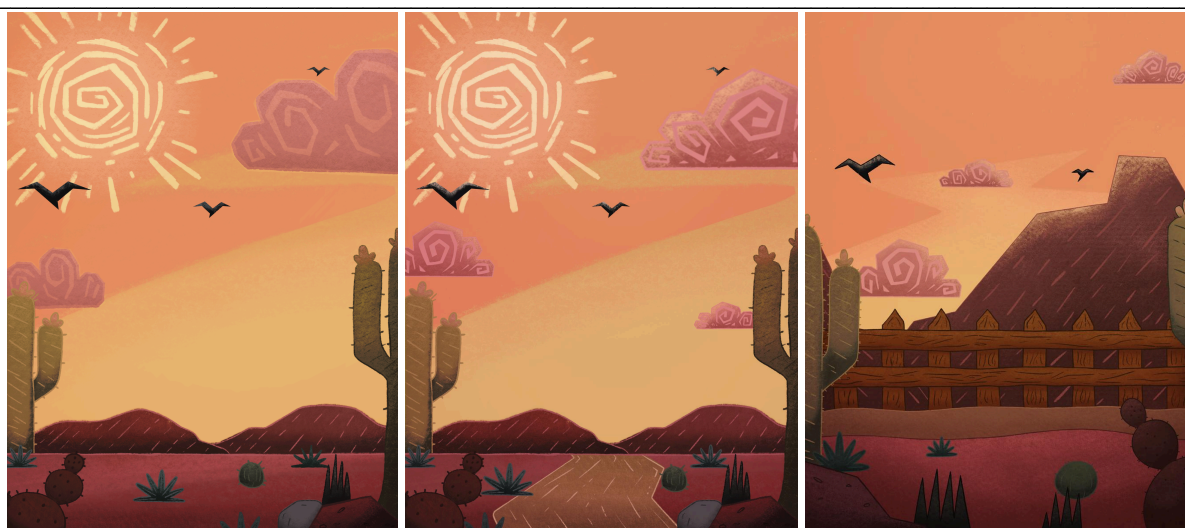
#### 5.14 Cenários

Embora o foco deste trabalho esteja no design dos personagens, foram desenvolvidos três cenários com o objetivo de funcionarem como suporte visual, além de facilitarem a compreensão do universo no qual a narrativa acontece. A criação desses ambientes serviu como ferramenta para avaliar a coerência estética entre os personagens e os cenários, ou permitiu verificar se todos os personagens funcionam harmonicamente dentro com o seu mundo na tela.

Os cenários tiveram como base referências imagéticas dos cordéis nordestinos, resgatou-se elementos característicos dessa grafia. Ainda que não se tenha adotado uma estética que visasse simular a xilogravura, buscou-se absorver a essência visual do cordel, especialmente das suas formas simplificadas, traços duros e na maneira de representar os elementos. Essa escolha de referência reforça a identidade regional e a atmosfera em que a trama está inserida, ligada ao valor estético e cultural, já que a história se ambienta no Ceará, no contexto da seca de 1915.

A paleta de cores dos cenários também foi desenvolvida de modo a enfatizar a ambientação. Optou-se pelo uso de tons quentes e terrosos, como vermelhos, bordôs, marrons avermelhados e salmão, evocou-se a sensação de calor que caracteriza o sertão durante a seca. A vegetação foi desenvolvida de acordo com a predominante no bioma local, e também na forma como costuma ser retratada em cordéis, incluiu-se cactus, xique-xique e pequenas concentrações de mato distribuídos pontualmente no cenário, em verdes mais escuros e dessaturados, com flores em tons rosados salmão, além de pedras em nuances de vinho e marrom. O céu foi colorido com variações de laranja, em tons mais intensos e mais claros, a fim de reforçar a atmosfera quente e seca do período histórico.

Figura 81 - Cenários 1, 2 e 3



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Embora os cenários não sejam o foco central do projeto, sua elaboração se mostrou importante para assegurar a unidade visual do universo criado.

Figura 82 - Experimentação dos personagens no cenário



Fonte: Elaborado pelo autor.

Com o cenário foi possível conferir a unidade estética dos personagens, além de servir como suporte para a análise do comportamento dos mesmos, contribuindo para uma construção coerente, culturalmente e visualmente integrada à proposta da narrativa.

### 5.15 Logotipo

O logotipo do filme mantém a mesma coerência estética e cultural do restante do projeto. Inspirado em folhetos de cordel nordestinos, utiliza a fonte “Cordel Encarnado”, com aparência rústica e texturizada, remete à letras impressas por xilogravura, o que reforçou a identidade regional e fortaleceu a ambientação já trabalhada no projeto.

Figura 83 - Fonte Cordel Encarnado

---

**ABCDEFGHIJKLMNOpQRST**  
**UVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvw**  
**yz**  
**1234567890 \ | / . , ; ~ ? !**  
**8 & @ # \$ % () { }**

---

Fonte: Elaborado pelo autor.

"Eldes Cordel" foi escolhida como fonte de apoio para textos, seguindo o mesmo conceito que norteou a escolha da tipografia usada no logotipo. Para os textos muito pequenos recomenda-se utilizar a fonte "Montserrat", devido à sua alta legibilidade.

Figura 84 - Fontes Eldes Cordel e Montserrat

---

<b>ABCDEFGHIJKLMNOpQR</b>	ABCDEFGHIJKLMNO
<b>STUVWXYZ</b>	PQRSTUVWXYZ
<b>1234567890   / . , ; ~ ? !</b>	abcdefghijklmnopqr
<b>8 ( )</b>	stuvwxyz
	1234567890 \   / . , ; ~ ? !
	8 & @ # \$ % () { }

---

Fonte: Elaborado pelo autor.

Algumas letras foram substituídas ou customizadas com um conjunto de elementos gráficos característicos do sertão, como o "i", representado por um cacto, e o "o", substituído por um sol estilizado. Os símbolos visuais estão diretamente ligados à geografia e ao contexto de seca descrito na obra. As letras não seguem uma linha reta, foram reorganizadas de maneira levemente tortuosa, formando uma curva, com o objetivo de remeter ao formato de uma estrada. Essa escolha busca aludir ao caminho percorrido por Rosa, a fim de criar uma conexão do logotipo com a narrativa e essa parte insubstituível do conto original, que é a menina caminhando pela estrada até a casa de sua avó.

Figura 85- Logotipo “Chapeuzinho Vermelho”



Fonte: Elaborado pelo autor.

A escolha do preto como a cor predominante foi feita com o intuito de preservar a estética característica dos folhetos de cordel, tradicionalmente impressos em tinta preta sobre papel claro. Reforçar o vínculo cultural que orienta o projeto e garante a leitura adequada dos elementos texturizados que compõem o logotipo. Em casos específicos, em que o fundo comprometa sua visibilidade, é possível recorrer a um aplicação na cor branca, contudo, é recomendado priorizar o preto como aplicação principal para manter a coerência e evitar a perda de significado. Devido suas formas e cor de alto contraste, o logotipo não apresenta dificuldade em se encaixar em *backgrounds* de diversas cores sólidas, considerando suas variações em preto e branco, porém o logo não interage bem com fundos estampados.

Figura 86 - Usos da marca: Área de Reserva e Restrições de Uso

ÁREA DE RESERVA



RESTRICÇÕES DE USO



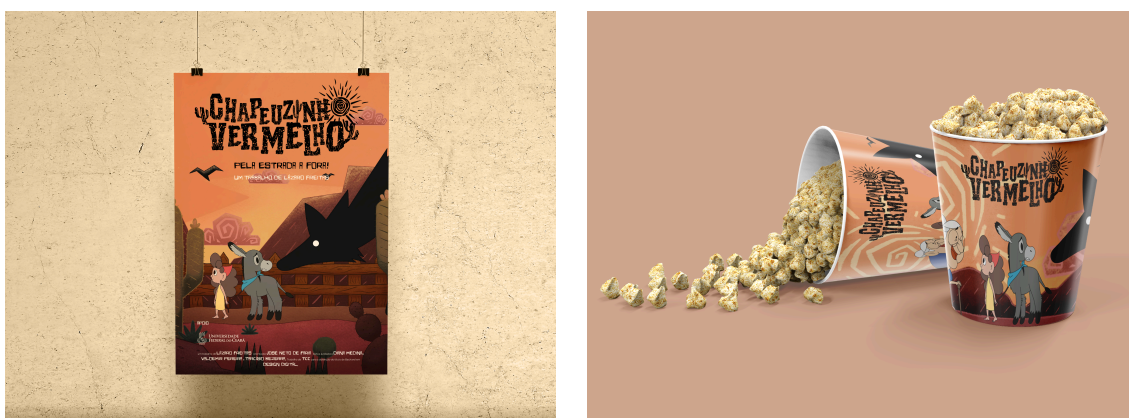
Fonte: Elaborado pelo autor.

A letra “N” foi tomada como medida padrão para a área de proteção do logotipo. A área mínima no eixo X delimita um espaço livre, resultando em uma área de respiro, enquanto a do eixo Y, ajuda a evitar a desordem visual com quaisquer elementos que possam competir no espaço de visão.

### 5.16 Design promocional da animação

Foram desenvolvidas algumas aplicações para exemplificar a aplicabilidade dos personagens em peças publicitárias e materiais diversos, demonstrando a possibilidade de seu uso em diferentes contextos.

Figura 87 - *Mockups* de aplicação dos personagens em materiais promocionais do filme de animação



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 88 - *Mockups* de aplicação dos personagens em materiais gráficos de uso geral



---

Fonte: Elaborado pelo autor.

As aplicações buscam evidenciar como é possível empregar os personagens para além do filme de animação, sem perder a coerência visual, narrativa e conceitual.

### **5.17 Montagem do *Style Guide***

Após a conclusão de todos os materiais desenvolvidos no projeto, deu-se início à documentação no *style guide* “Chapeuzinho Vermelho - Pela estrada a fora”. Nessa etapa, com os personagens, cenários e demais elementos visuais já finalizados, o *Style Guide* passou a funcionar como um instrumento normativo, reunindo informações visuais e conceituais, sobre todo o universo do trabalho.

Além de documentar os materiais resultantes do processo criativo, o *Style Guide* recebeu o acréscimo de conteúdos desenvolvidos especificamente para esta etapa, focando na ampliação das possibilidades de uso dos personagens. Embora o projeto tenha sido desenvolvido objetivando sua aplicação em um filme de animação, os personagens não se restringem apenas à esse uso. Por isso, foram criados materiais adicionais voltados para outras finalidades, como aplicações gráficas e peças promocionais, o que possibilita seu uso em diversos contextos, como materiais que podem ser utilizados na criação de peças para a divulgação do filme, por exemplo.

O documento foi organizado em capítulos que apresentam todos os elementos que compõem o projeto. Entre eles estão o conceito da marca, a história que serviu como base para todo o projeto, uma apresentação geral dos personagens e de suas histórias individuais, seguindo para partes mais técnicas de padronização, onde são apresentados imagens dos personagens e variações, informações sobre cores, tamanhos dos personagens, poses padrão, expressões, elementos de apoio, estampas, paleta de cores padrão para uso, o desenvolvimento e as variações do logotipo, bem como suas regras de uso e registros técnicos.

O *Style Guide* não apenas registra o projeto finalizado, mas é indispensável para o profissional que estiver fazendo o uso do material produzido no projeto, pois orienta o uso consistente dos personagens e da identidade visual, assegurando coerência estética e a consistência narrativa e conceitual da marca. Também é importante por estabelecer

parâmetros que possibilitam a expansão do universo de Chapeuzinho Vermelho para além da animação, mantendo a integridade do projeto em qualquer aplicação futura.

## 6. CONCLUSÃO

Com a proposta de desenvolver os personagens principais do conto de fadas “Chapeuzinho Vermelho”, através de uma leitura e reconstrução da narrativa, contextualizando e adaptando a história para o cenário cearense durante a grande seca de 1915, esse trabalho buscou se aprofundar nessas temáticas. Entender os contos de fadas, o conto “Chapeuzinho Vermelho”, conhecer os personagens, a seca de 1915 e seu impacto no Ceará, aprofundar-se no estudo de *concept art* e design de personagens, buscando suas técnicas e disciplinas e compreender o funcionamento de filmes animados, constituem as bases que nortearam esse projeto.

Ao fim do projeto, o objetivo geral foi contemplado com a criação dos personagens e a documentação dos resultados obtidos em um *Style Guide*. Tal qual os objetivos específicos, que foram contemplados ao decorrer da pesquisa, fundamentação teórica e construção do método adaptado.

A construção do método adaptado que contemplasse a demanda do projeto bem como estruturar uma metodologia, se mostrou um trabalho desafiador em alguns momentos, devido à escassez bibliográfica e de trabalhos acadêmicos sobre esse tema. Porém, foi possível, a partir do material encontrado, arquitetar o método e executá-lo até o fim, obtendo resultados satisfatórios.

Produzir personagens tão ricos em significação, inseridos em um contexto regional e ambientados em um momento histórico tão sensível de abordar como a seca de 1915 foi um processo muito enriquecedor. O esperado é que este projeto leve o público-alvo a conhecer um pouco mais sobre a cultura e os desafios que o Ceará já enfrentou historicamente, e reflitam sobre políticas públicas, suas efetividades e limitações ao longo do tempo. Desenvolvendo também um olhar mais crítico e consciente sobre as ações governamentais, especialmente no que diz respeito à forma como essas políticas impactam diretamente a vida das populações mais vulneráveis.

Os personagens foram desenvolvidos objetivando sua utilização em um filme de animação, porém não são restritos apenas a isso, sendo possível disponibilizá-los para licenciamento, no qual poderão ser utilizados em produtos voltados ao mercado ou mesmo a materiais didáticos, como livros escolares. Como trabalho futuro, recomenda-se a realização de uma pesquisa sobre materiais específicos presentes em *style guides* de personagens desenvolvidos para licenciamento. Os resultados dessa investigação orientarão novas

produções e ajustes, que poderão ser incorporados ao *Style Guide* atual de Chapeuzinho Vermelho, tendo em foco torná-lo mais completo e condizente às exigências do mercado.

## REFERÊNCIAS:

ANDI. **O significado oculto dos contos de fadas**. Brasília: ANDI Comunicação e Direitos. Publicado em: 19 dez. 2014. Disponível em: [https://andi.org.br/infancia\\_midia/o-significado-oculto-dos-contos-de-fadas](https://andi.org.br/infancia_midia/o-significado-oculto-dos-contos-de-fadas). Acesso em: 29 ago. 2024 .

AWARI. **Frases sobre Design Thinking: Inspiração e Reflexão**. São Paulo: Atividades de ensino LTDA. Publicado em: 1 jul. 2023. Disponível em: <https://awari.com.br/frases-sobre-design-thinking-inspiracao-e-reflexao>. Acesso em: 17 abr. 2024.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

COELHO, Penélope. **Sangue e canibalismo: história real de Chapeuzinho Vermelho**. São Paulo: Grupo Perfil - AH Aventuras na História. Publicado em: 20 abr. 2020. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/sangue-canibalismo-historia-real-de-chapeuzinho-vermelho.phtml>. Acesso em: 12 mai. 2024.

ESCOLA BRITÂNICA DE ARTES CRIATIVAS - EBAC. **Concept Art: Uma imagem vale mais que mil palavras**. Osasco: Ebac Ensino à Distância LTDA. Publicado em: 2 jun. 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/concept-art-uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras>. Acesso em: 18 abr. 2024.

FRANCISCO, T.; GARONE, P. M. C. **Design de personagens e representação gráfica: uma construção semiótica**. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE GEOMETRIA DESCRITIVA E DESENHO TÉCNICO, 21., 2013, Florianópolis. Anais [...]. Florianópolis, 2013.

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. **Chapeuzinho Vermelho**. In: TATAR, Maria. **Contos de Fadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p. 36-43.

HAGEN, Ricardo. **Concept Art para Jogos Mobile: Design de Personagens e folclore brasileiro**. 2023. Monografia (Bacharelado em Design Visual) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Faculdade de Arquitetura. Porto Alegre, 2023.

NIEMINEN, Marika. **Psicologia em Design de Personagem**. 2017. Monografia (Bacharelado em Design) - Universidade de Ciências Aplicadas do Sudeste da Finlândia. Kouvola, 2017.

MOGADOURO, Cláudia. **Instituto Claro - História da Animação**. Rio de Janeiro: Portal de Educação. Publicado em: 8 out. 2013. Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/nossas-novidades/opinio/historia-da-animacao/#:~:text=A%20anima%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A9%20t%C3%A3o%20antiga,que%20re%20presentam%20verdadeiras%20narrativas%20animadas>. Acesso em: 17 abr. 2024.

LAYER LEMONADE. **Animação**. Goiânia: Curso de animação. Publicado em: 8 mar. 2023. Disponível em: <https://www.layerlemonade.com/animacao/#:~:text=A%20anima%C3%A7%C3%A3o%20no>

%20Brasil%20remonta,por%20Raul%20Pederneiras%20em%201907. Acesso em: 18 abr. 2024.

MEIRA, Silvia Severo. **Concept Art dos personagens principais do livro Amigos do Escuro**. 2018. Monografia (Bacharelado em Design) - Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL. Florianópolis, 2018.

MEREGE, Ana. **Os Contos de Fadas: Origens, história e permanência no mundo moderno**. São Paulo: Editora Claridade, 1. ed. 2019.

NEVES, F. de C. **Curral dos Bárbaros: os campos de concentração no Ceará (1915 e 1932)**. Rev. Bros. de história, São Paulo, v. 15, n. 29. p. 93-122, 1995.

PERRAULT, Charles. **Chapeuzinho Vermelho**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 1<sup>a</sup> ed., 2007.

QUEIROZ, Rachel. **O Quinze**. Rio de Janeiro: José Olympio, 122<sup>a</sup> ed., 2023.

SEEGMILLER, Don. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Boston: Charles River Media, 2008.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. **Desenvolvimento de concept art para personagens**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 10., 2011, Salvador. Anais [...]. Salvador: SBC, 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG. **Cinema de Animação e artes digitais**. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes - EBA. Publicado em: 15 abr. 2024. Disponível em: <https://eba.ufmg.br/caad/index.php/animacao>. Acesso em: 15 abr. 2024.

VILLA, M. A. **Vida e morte no sertão**. História das secas no nordeste nos séculos XIX e XX. São Paulo: Ática, 2000.

XAVIER, A. R.; MUNIZ, K. R. de A.; LEMOS, A. B. da S.; LEMOS, P. B. S.; XAVIER, M. R. C.; DOS SANTOS, H. R.; LIMA, G. R. O.; DA SILVA, A. N. **História e literatura das secas: a seca de 1915 a partir do romance “O Quinze”**. CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES, [S. l.], v. 16, n. 3, p. 1022–1043, 2023. DOI: 10.55905/revconv.16n.3-004. Disponível em: <https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/431>. Acesso em: 27 dez. 2025.

## ANEXO A - CONTO CHAPEUZINHO VERMELHO.

Era uma vez uma menininha encantadora. Todos que batiam os olhos nela a adoravam. E, entre todos, quem mais a amava era sua avó, que estava sempre lhe dando presentes. Certa ocasião ganhou dela um pequeno capuz de veludo vermelho. Assentava-lhe tão bem que a menina queria usá-lo o tempo todo, e por isso passou a ser chamada Chapeuzinho Vermelho.

Um dia, a mãe da menina lhe disse: “Chapeuzinho Vermelho, aqui estão alguns bolinhos e uma garrafa de vinho.<sup>2</sup> Leve-os para sua avó. Ela está doente, sentindo-se fraquinha, e estas coisas vão revigorá-la. Trate de sair agora mesmo, antes que o sol fique quente demais, e quando estiver na floresta olhe para frente como uma boa menina e não se desvie do caminho.<sup>3</sup> Senão, pode cair e quebrar a garrafa, e não sobrá nada para a avó. E quando entrar, não se esqueça de dizer bom dia e não fique bisbilhotando pelos cantos da casa.”

“Farei tudo o que está dizendo”, Chapeuzinho Vermelho prometeu à mãe.

Sua avó morava lá no meio da mata, a mais ou menos uma hora de caminhada da aldeia. Mal pisara na floresta, Chapeuzinho Vermelho topou com o lobo.<sup>4</sup> Como não tinha a menor ideia do animal malvado que ele era, não teve um pingão de medo.

“Bom dia, Chapeuzinho Vermelho”, disse o lobo.

“Bom dia, senhor Lobo”, ela respondeu.

“Aonde está indo tão cedo de manhã, Chapeuzinho Vermelho?”

“À casa da vovó.”

“O que é isso debaixo do seu avental?”

“Uns bolinhos e uma garrafa de vinho. Assamos ontem e a vovó, que está doente e fraquinha, precisa de alguma coisa para animá-la”, ela respondeu. “Onde fica a casa da sua vovó, Chapeuzinho?”

“Fica a um bom quarto de hora de caminhada mata adentro, bem debaixo dos três carvalhos grandes. O senhor deve saber onde é pelas aveleiras que crescem em volta”, disse Chapeuzinho Vermelho.

O lobo pensou com seus botões: “Esta coisinha nova e tenra vai dar um petisco e tanto! Vai ser ainda mais suculenta que a velha. Se tu fores realmente matreiro, vais papar as duas.”

O lobo caminhou ao lado de Chapeuzinho Vermelho por algum tempo. Depois disse: “Chapeuzinho, notou que há lindas flores por toda parte? Por que não para e olha um pouco para elas? Acho que nem ouviu como os passarinhos estão cantando lindamente. Está se comportando como se estivesse indo para a escola, quando é tudo tão divertido aqui no bosque.”

Chapeuzinho Vermelho abriu bem os olhos e notou como os raios de sol dançavam nas árvores. Viu flores bonitas por todos os cantos e pensou: “Se eu levar um buquê fresquinho, a vovó ficará radiante. Ainda é cedo, tenho tempo de sobra para chegar lá, com certeza.”

Chapeuzinho Vermelho deixou a trilha e correu para dentro do bosque à procura de flores. Mal colhia uma aqui, avistava outra ainda mais bonita acolá, e ia atrás dela. Assim, foi se embrenhando cada vez mais na mata.

O lobo correu direto para a casa da avó de Chapeuzinho e bateu à porta.

“Quem é?”

“Chapeuzinho Vermelho. Trouxe uns bolinhos e vinho. Abra a porta.”

“É só levantar o ferrolho”, gritou a avó. “Estou fraca demais para sair da cama.”

O lobo levantou o ferrolho e a porta se escancarou. Sem dizer uma palavra, foi direto até a cama da avó e a devorou inteirinha. Depois, vestiu as roupas dela, enfiou sua touca na cabeça, deitou-se na cama e puxou as cortinas.

Enquanto isso Chapeuzinho Vermelho corria de um lado para outro à cata de flores. Quando tinha tantas nos braços que não podia carregar mais, lembrou-se de repente de sua avó e voltou para a trilha que levava à casa dela. Ficou surpresa ao encontrar a porta aberta e, ao entrarna casa, teve uma sensação tão estranha que pensou: “Puxa! Sempre me sinto tão alegre quando estou na casa da vovó, mas hoje estou me sentindo muito aflita.”

Chapeuzinho Vermelho gritou um olá, mas não houve resposta. Foi então até a cama e abriu as cortinas. Lá estava sua avó, deitada, com a touca puxada para cima do rosto. Parecia muito esquisita.

“Ó avó, que orelhas grandes você tem!”<sup>5</sup>

“É para melhor te escutar!”

“Ó avó, que olhos grandes você tem!”

“É para melhor te enxergar!”

“Ó avó, que mãos grandes você tem!”

“É para melhor te agarrar!”

“Ó avó, que boca grande, assustadora, você tem!”

“É para melhor te comer!”

Assim que pronunciou estas últimas palavras, o lobo saltou fora da cama e devorou a coitada da Chapeuzinho Vermelho.<sup>6</sup>

Saciado o seu apetite, o lobo deitou-se de costas na cama, adormeceu e começou a roncar muito alto. Um caçador<sup>7</sup> que por acaso ia passando junto à casa pensou: “Como essa velha está roncando alto! Melhor ir ver se há algum problema.” Entrou na casa e, ao chegar junto à cama, percebeu que havia um lobo deitado nela.

“Finalmente te encontrei, seu velhaco”, disse. “Faz muito tempo que ando à sua procura.”

Sacou sua espingarda e já estava fazendo pontaria quando atinou que o lobo devia ter comido a avó e que, assim, ele ainda poderia salvá-la. Em vez de atirar, pegou uma tesoura e começou a abrir a barriga do lobo adormecido.<sup>8</sup> Depois de algumas tesouradas, avistou um gorro vermelho. Mais algumas, e a menina pulou fora, gritando: “Ah, eu estava tão apavorada! Como estava escuro na barriga do lobo.”

Embora mal pudesse respirar, a idosa vovó também conseguiu sair da barriga. Mais que depressa Chapeuzinho Vermelho catou umas pedras grandes e encheu a barriga do lobo com elas.<sup>9</sup> Quando acordou, o lobo tentou sair correndo, mas as pedras eram tão pesadas que suas pernas bambearam e ele caiu morto.

Chapeuzinho Vermelho, sua avó e o caçador ficaram radiantes. O caçador esfolou o lobo e levou a pele para casa. A avó comeu os bolinhos, tomou o vinho que a neta lhe levava, e recuperou a saúde. Chapeuzinho Vermelho disse consigo: “Nunca se desvie do caminho e nunca entre na mata quando sua mãe proibir.”

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. **Chapeuzinho Vermelho**. In: TATAR, Maria. **Contos de Fadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p. 36-43.

**ANEXO B - *STYLE GUIDE* CHAPEUZINHO VERMELHO - PELA ESTRADA A FORA!**



**CHAPEUZINHO  
VERMELHO**

**PELA ESTRADA A FORA!**

**STYLE GUIDE 2026**

**DESIGNER:**  
Lázaro Freitas



## CHAPEUZINHO VERMELHO

### PELA ESTRADA A FORA!

Este trabalho propõe a construção de um universo narrativo sensível e simbólico, inspirado no sertão nordestino durante a seca de 1915, desenvolvido com cuidado estético e atenção aos aspectos históricos, culturais e emocionais que compõem essa realidade. Cada elemento foi pensado para dialogar com o público infantojuvenil, utilizando uma linguagem visual acessível, afetiva e significativa.

Ao longo deste guia, são apresentados os personagens, suas histórias e as diretrizes que orientam sua construção visual e conceitual. O objetivo é oferecer uma base sólida que permita compreender a identidade do projeto como um todo, garantindo coerência entre narrativa, design e proposta estética.

Este material foi desenvolvido para servir como apoio criativo e técnico, possibilitando a exploração do design de personagens com segurança conceitual e qualidade visual, respeitando tanto a sensibilidade do tema quanto as necessidades do público ao qual se destina.

Que esta seja uma jornada de descoberta, imaginação e reflexão!

## 01 - SUMÁRIO

03

02 Conceito da marca .....	05
03 História .....	06
04 Personagens .....	08
04.1 Rosa .....	09
04.2 Lampião .....	10
04.3 Maria .....	11
04.4 O Lobo .....	12
05 Art Guide .....	13
05.1 Imagens dos personagens .....	15
05.1.1 Visões Rosa .....	16
05.1.2 Visões Lampião .....	17
05.1.3 Visões Maria .....	18
05.1.4 Visões O Lobo .....	19
05.2 Cores .....	20
05.3 Proporções .....	23
05.4 Poses padrão .....	24
05.5 Expressões .....	25
05.6 Elementos .....	29
05.7 Patterns .....	30
05.8 Paleta padrão .....	31
06 Identidade visual .....	32
06.1 Logotipo .....	33
06.2 Tipografia .....	35
07 Produtos sugeridos .....	36

## 01.1 - LISTA DE IMAGENS

04

Imagem dos personagens .....	15
Visões Rosa .....	16
Visões Lamião .....	17
Visões Maria .....	18
Visões O Lobo .....	19
Cores .....	20
Escalas de cinza .....	21
Traço .....	22
Proporções dos personagens .....	23
Poses padrão Rosa / Poses padrão Lamião / Poses padrão Maria / Poses padrão O Lobo .....	24
Expressões Rosa / Expressões Rosa traço .....	25
Expressões Lamião / Expressões Lamião traço .....	26
Expressões Maria / Expressões Maria traço .....	27
Expressões O Lobo / Expressões O Lobo traço .....	28
Elementos / Cenários .....	29
Estampas .....	30
Cores padrão para uso geral .....	31
Logotipo .....	33
Área de reserva / Restrições de uso .....	34
Cordel Encarnado / Eldes Cordel / Montserrat .....	35
Materiais promocionais para o filme / Materiais gráficos de uso geral .....	36

## 02 - CONCEITO DA MARCA

05



## SOBRE CHAPEUZINHO VERMELHO

O conceito central do projeto Chapeuzinho Vermelho busca:

- Despertar empatia e coragem nas crianças;
- Aguçar a sensibilidade para as relações e o ambiente;
- Valorizar a força que vem das diferenças e da diversidade de experiências.

Os sentimentos fundamentais que norteiam o desenvolvimento dos personagens, da narrativa e do visual são:

- Coragem
- Solidariedade
- Afeto
- Resiliência

Os valores do universo Chapeuzinho Vermelho incluem: cuidado, respeito, apoio mútuo, união familiar e perseverança. Cada personagem traz uma personalidade própria, que se complementa e fortalece a história como um todo. A relação entre Rosa, Maria e Lamião evidencia como a confiança, o cuidado e a parceria podem transformar desafios em aprendizado e crescimento.

**IMPORTANTE:** Não se esquecer que CHAPEUZINHO VERMELHO trata-se do título e envolve vários personagens, não apenas Rosa.

## 03 - HISTÓRIA



## CHAPEUZINHO VERMELHO

Era uma vez, em 1915, em pleno sertão nordestino, uma menina chamada Rosa. Rosa era a filha mais nova de uma família de arrendatários, conhecida por sua bondade e pelo seu característico capuz de chita vermelha, que sua avó, uma exímia costureira, lhe fizera antes da seca. Era o capuz que ela usava para cobrir a cabeça e se proteger do Sol impiedoso, que queimava a pele e fazia o ar vibrar de calor. Aquele capuz era o seu único conforto durante as caminhadas na caatinga, onde, diariamente, seguia com seu burrinho chamado Lampião, e por isso, passaram a chamá-la de "Chapeuzinho Vermelho". Enquanto caminhava, o capuz a protegia não só do Sol, mas também parecia ser uma barreira contra a dureza da paisagem, como se aquele pedaço de tecido carregasse um pouco do carinho e força de sua avó. Lampião não era apenas seu transporte, mas também sua companhia mais fiel. O pequeno animal, magro e resistente, parecia compreender cada palavra que Rosa murmurava durante o trajeto. Ela o acariciava enquanto contava sobre a dificuldade no trabalho na roça devido à seca que assolava a região e a saúde da avó. Juntos, enfrentavam as dificuldades do sertão. Quando a fome ou o cansaço ameaçavam Rosa, era como se o olhar doce de Lampião a encorajasse a continuar. Ele também carregava na sela o pequeno pote de remédio e os mantimentos que Rosa levava para a avó, sendo parte indispensável desta missão diária de cuidado e sobrevivência.

Com a seca assolando o sertão, a vida era uma luta diária. Rosa vivia com a mãe e irmãos em uma casa de taipa, enquanto o pai, já levado pela doença e a seca, era uma memória carregada de saudade.

Sua avó, que vivia isolada em um casebre distante, estava gravemente doente, sem forças para cuidar de si mesma.

Uma manhã, enquanto o Sol começava a castigar a terra rachada, a mãe de Rosa lhe entregou uma pequena cabaça com água e um punhado de farinha dizendo:

"Rosa, leve isso para sua avó. Ela precisa se alimentar e se medicar. Vá depressa, minha filha, mas não se desvie pelo caminho. A seca é traiçoeira, e o que ronda por aí não tem piedade."

Rosa colocou seu capuz de chita e partiu. No caminho, a fome e a miséria pareciam ganhar forma. Cada árvore seca parecia uma sombra, cada som do vento sibilava como um sussurro sinistro. Rosa sentia a presença de algo invisível e sufocante, era o Lobo.

O Lobo era a fome, a praga e a morte em um só, sempre à espreita, esperando o momento certo para atacar. Ele era a personificação da morte que rondava os sertanejos, tomando vidas, sonhos e esperanças, deixando um rastro de dor e desolação por onde passava. Quem o via sentia na pele o peso da ausência de vida, e quem não o via, sabia que ele estava lá, como um vulto, pronto para levar o que restava.

Ao atravessar o terreno árido, Rosa foi tentada a colher frutos de um mandacaru que brilhava ao longe, fraquejou e cedeu. O calor do sertão queimava sua garganta, e a visão daqueles frutos parecia a única promessa de alívio. Por um momento, ela hesitou, mas a sede e a exaustão tomaram conta de seu corpo, e sem resistir, desviou do caminho e se aproximou do mandacaru. Arrancou os frutos, sentindo um breve alívio ao saborear a doçura amarga que encontrou. No entanto, enquanto comia, uma sensação de culpa começou a crescer dentro dela. Algo parecia errado, como se ela tivesse traído o aviso de sua mãe, além de estar tardando a chegar na casa de sua avó que a aguardava chegar com a comida. Rosa continuou sua jornada, chegou ao casebre de sua avó ao entardecer, onde encontrou a porta

06

## 03 - HISTÓRIA

entreaberta.

"Vovó, sou eu, Rosa!" gritou, mas o silêncio era inquietante. Ao entrar, encontrou a avó deitada, quase irreconhecível, com os olhos fundos e a respiração fraca.

"Vovó, o que é isso? Que olhos fundos você tem!"

"São os olhos da fome, minha neta."

"Que mãos magras você tem."

"São as mãos de quem já não planta mais."

"Que boca seca você tem!"

"É a boca de quem clama por um gole d'água."

De repente, a sombra do Lobo tomou conta da pequena casa. Rosa sentiu o peso da morte se aproximando, mas recusou-se a se entregar. Lembrou-se das histórias de sua mãe sobre como a fé e a coragem podiam enfrentar até mesmo as piores adversidades. Com a ajuda de um pouco de água e farinha, preparou uma papa e alimentou sua avó, que, lentamente, recuperou as forças.

Quando o Lobo tentou envolver Rosa e sua avó, foi afastado pelo som de um sino vindo da vila. Era o sino da igreja do povoado vizinho, que todos conheciam como o coração pulsante da fé naquele lugar esquecido.

O som atravessou o vazio seco da terra como um sopro de esperança.

Maria abriu os olhos, ainda fraca, mas com uma centelha de vida renovada. Para Rosa, o badalar do sino era como uma chamada, um lembrete de que, mesmo em meio à morte e à fome, a fé persistia.

O sino não só anunciou a sobrevivência de sua avó, mas também parecia dizer a Rosa que a seca, como todas as adversidades, um dia passaria.

A seca de 1915 ficou marcada na memória de Rosa, mas ela nunca se esqueceu de que, mesmo nos piores momentos, a coragem e a fé podiam enfrentar até mesmo o mais terrível dos Lobos.



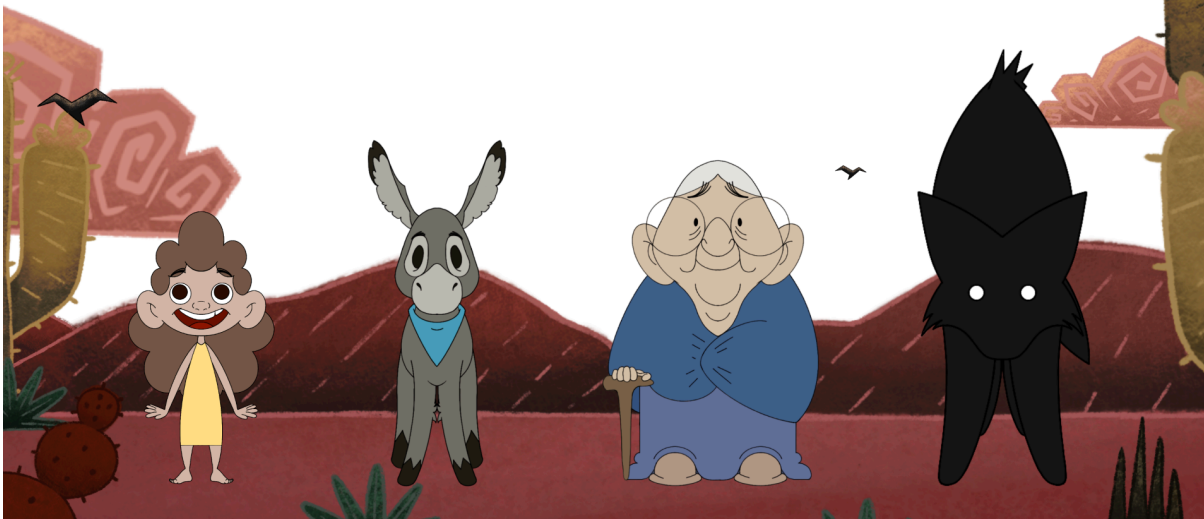
07

História adaptada por Lázaro Freitas.

## 04 - PERSONAGENS

08

O universo de Chapeuzinho Vermelho nasce do encontro entre personagens que compartilham trajetórias distintas, mas que se conectam por laços de cuidado, aprendizado e convivência. Cada personagem carrega experiências próprias, valores e formas singulares de perceber o mundo, contribuindo para a construção de um imaginário coletivo rico, afetivo e simbólico.



### 04.1 - ROSA

ROSA

### CHAPEUZINHO VERMELHO

Rosa era uma menina alegre de oito anos que vivia com sua mãe e oito irmãos em uma casa de taipa no interior do Ceará, trabalhando com a família como arrendatária de terras. Apesar da falta de recursos, Rosa se divertia criando brincadeiras com os irmãos e desenvolvendo sua criatividade. Seu pai havia falecido, e sua mãe mantinha a família unida e cuidava de todos.

A responsabilidade de levar remédios e mantimentos para a avó doente, Maria, recaiu sobre Rosa. Sua avó havia feito um lenço para proteger sua cabeça do sol, que Rosa passou a usar constantemente, ganhando o apelido de "Chapeuzinho Vermelho".

O burrinho da família, Lampião, tornou-se seu fiel companheiro, acompanhando-a diariamente na viagem até o casebre da avó. Para Rosa, Lampião não era apenas um animal de carga, mas um amigo com quem compartilhava histórias e risadas, tornando a difícil rotina do sertão mais leve e suportável.

09



### O BURRINHO, AMIGO FIEL

Longe de ser apenas um burro comum, Lampião surgiu na vida de Rosa como um presente de seu pai, e rapidamente tomou um lugar maior do que isso, se tornando um companheiro de aventuras, um guardião leal e confiante. Desde pequeno, demonstrava inteligência e sensibilidade, percebendo o humor de Rosa, seus medos e suas alegrias. Nos caminhos do árido sertão, aprendeu a suavizar a rotina difícil de sua pequena dona.

Ele carrega, além de mantimentos, segurança e conforto. Cada passo ao lado de Rosa é um gesto de lealdade e paciência, mesmo quando o trajeto, ou as peripécias dela, os levam para um lugar perigoso.

Lampião é o grande amigo de Rosa, assim como a menina é sua grande amiga também, ambos tem uma importância imensurável um na vida do outro e mesmo sem palavras, ele a ensina a importância da empatia, do cuidado e da coragem.

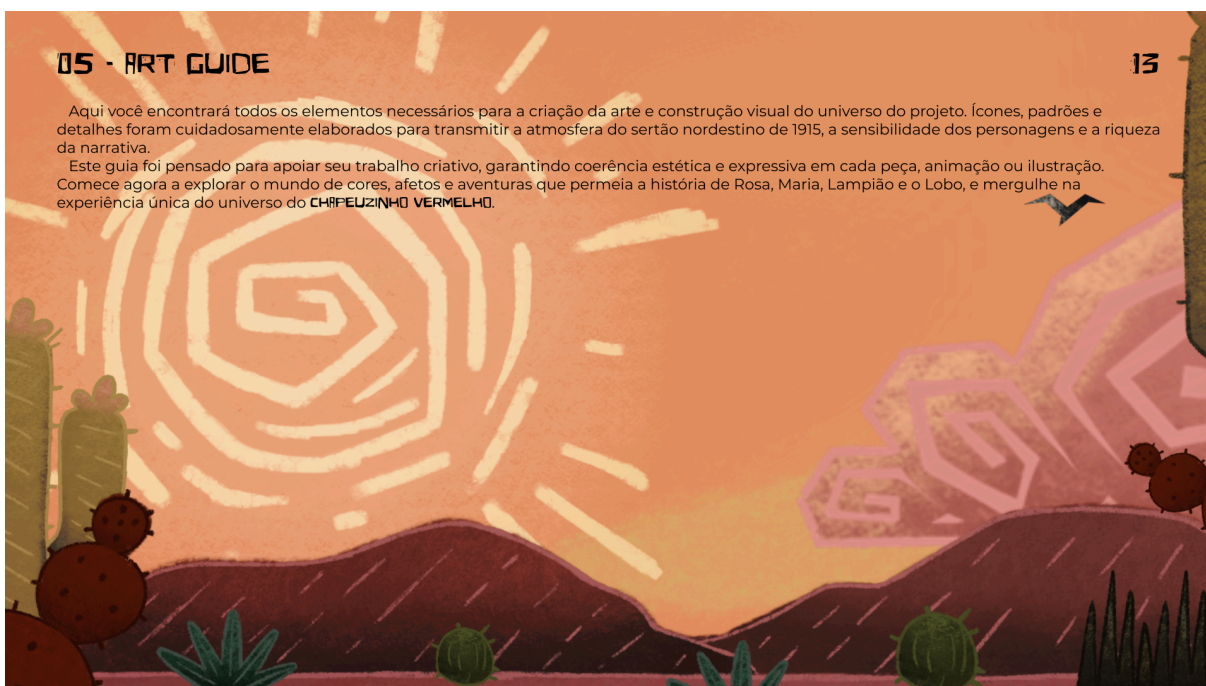


### A POBRE VOVOZINHA

Maria sempre foi uma mulher forte. Antes da seca de 1915 transformar a sua vida, ela trabalhava com agricultura, junto de seu marido e seus filhos, que depois se espalharam pelo sertão.

Quando a seca chegou, ela viu suas plantações murcharem, seus animais morrerem e sua casa ficar vazia. Perdeu familiares para a fome e doenças, como José, o pai de Rosa. Assim passou a viver isolada, tentando sobreviver com o pouco que tinha. Mesmo debilitada, Maria nunca perdeu a força de espírito, se dedicou a ensinar sua neta sobre a vida, contando histórias que misturavam realidade e folclore sertanejo, ensinando a menina a enfrentar a dureza do sertão com criatividade, esperança e coragem.

Se tornou a bússola emocional de Rosa. Mais do que tarefas, ensinou-a a compreender o mundo ao redor, perceber os sinais da natureza, respeitar o ambiente e valorizar o afeto entre as pessoas.



## 05 - ART GUIDE

14



1. As proporções de todos os personagens devem ser, obrigatoriamente, seguidas conforme indicações contidas no Art Guide;
2. Uma exceção ao respeito às proporções é quando houver necessidade de utilizar personagens em destaque, como, por exemplo:
  - (1) em uma cena ou ilustração principal, quando um personagem for o foco da narrativa — neste caso, ele poderá aparecer maior que os demais para reforçar sua importância visual;
  - (2) em contextos diferentes, os tamanhos dos personagens também podem variar de acordo com a composição da cena;
4. Toda e qualquer imagem utilizada não deve ser modificada, editada ou combinada com outras imagens, áudios, textos ou materiais que não estejam contidos no Art Guide;
5. Todo conteúdo do Art Guide não deve ser distorcido de forma alguma. Isso inclui imagens, fundos, ícones, personagens, fontes, etc. Nunca devem ser esticados, achatados ou colocados em perspectiva;

6. Uma exceção à proibição de distorções é a aplicação de imagens em perspectiva para demonstração visual de produtos ou layouts (como ilustrações, fotos ou mock-ups), desde que seja submetida à aprovação por escrito do responsável pelo projeto;

7. Os personagens do projeto Chapeuzinho Vermelho devem ser aplicados da seguinte forma:

- (1) Estampas individuais para cada personagem;
- (2) Estampas em grupo, com personagens organizados de forma coordenada;
- (3) Estampas com a dupla Rosa e Lampião, quando o foco for a relação entre a menina e seu companheiro, sem a necessidade de incluir os demais personagens.

Nunca deve-se valorizar apenas um personagem isoladamente, pois o universo do projeto se constrói com a interação e complementaridade de todos os personagens, Rosa, Lampião, Maria e o Lobo, e não de forma isolada.



## 05.1 - IMAGENS DOS PERSONAGENS

15

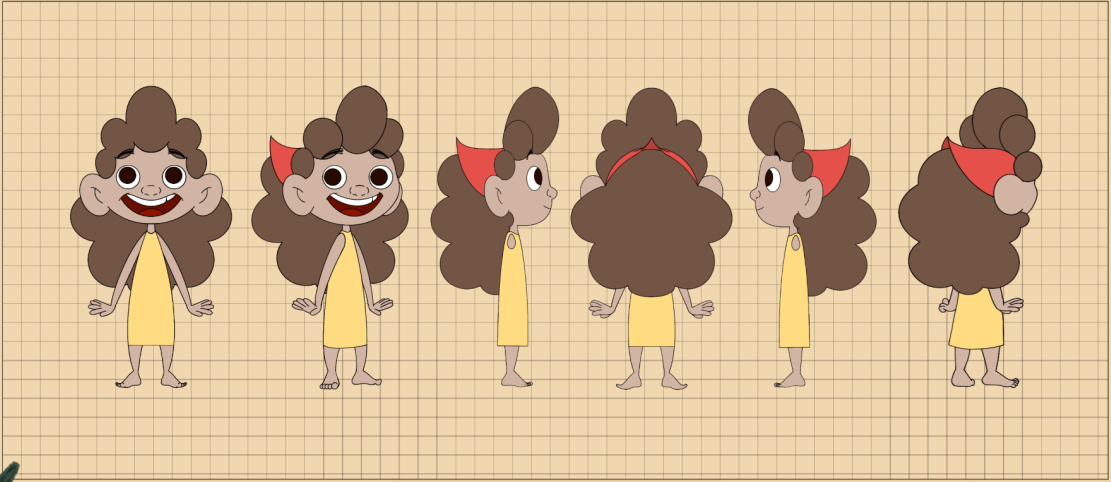
## 01. IMAGENS DOS PERSONAGENS



05.1.1 - VISÕES ROSA

16

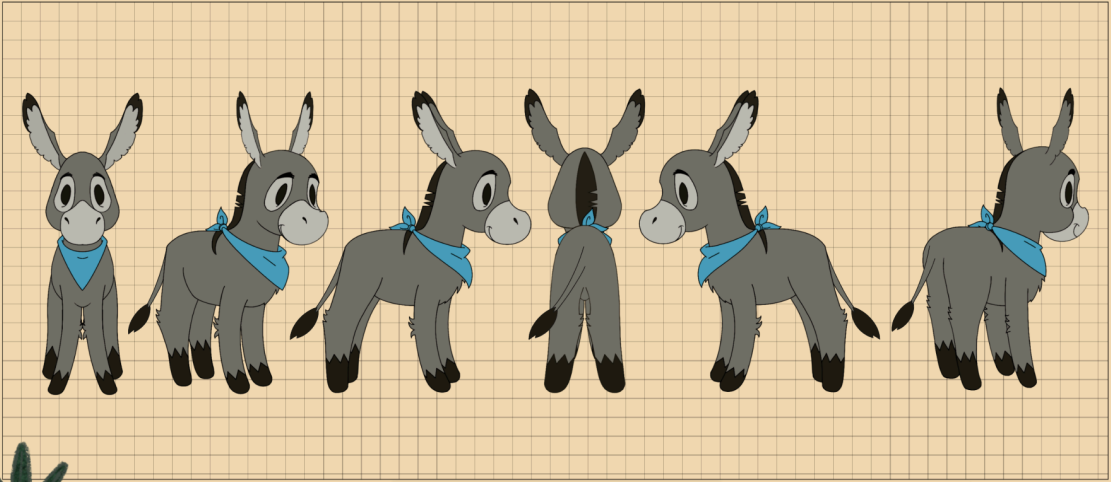
02. VISÕES ROSA



05.1.2 - VISÕES LAMPIÃO

17

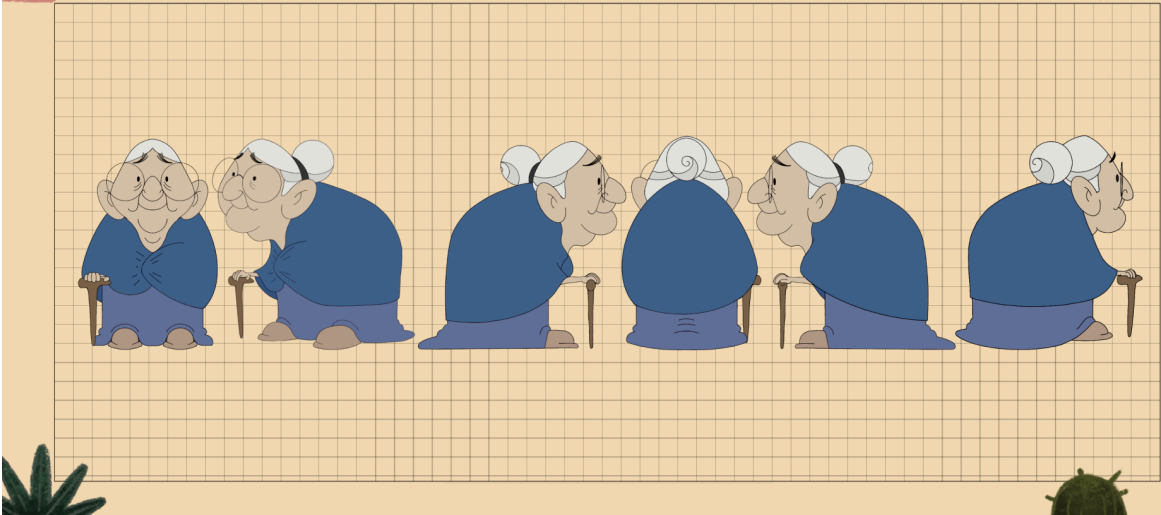
03. VISÕES LAMPIÃO



05.1.3 - VISÕES MARIA

18

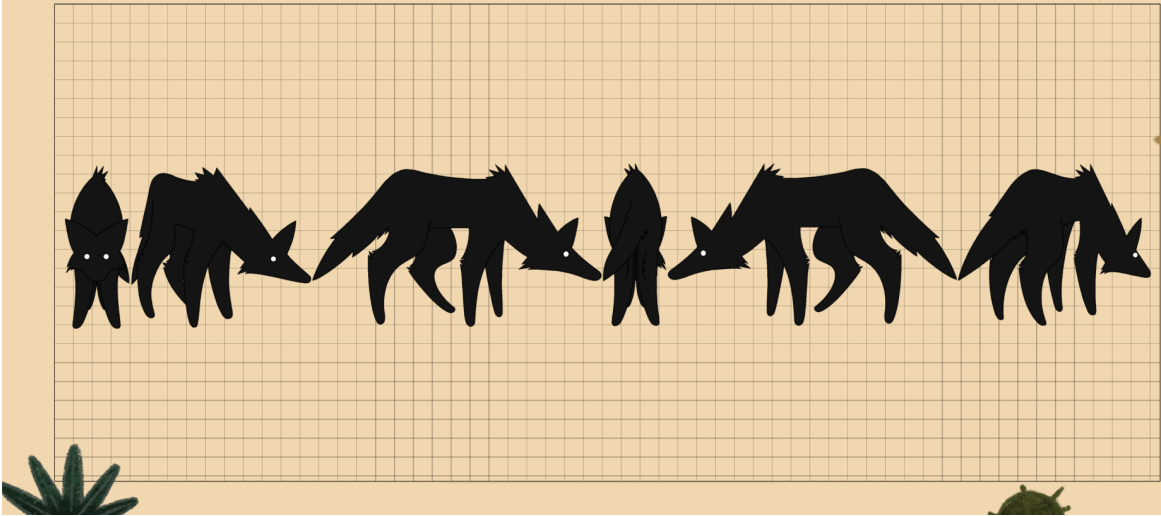
04. VISÕES MARIA



05.1.4 - VISÕES O LOBO


19

05. VISÕES O LOBO




## 05.2 - CORES

### 01. CORES




CVR\_V01.PNG

- #735646
- #8F1800
- #D4B7A7
- #280E00
- #6C1200
- #FFDE86
- #FFFFFF
- #E6524D




CVLA\_V01.PNG

- #1E1B12
- #810000
- #726F66
- #AE0000
- #479EB9



CVM\_V01.PNG

- #E5E3DF
- #B09685
- #D6C0A8
- #78624A
- #A7431A
- #405F8A
- #B44519
- #626E97




CVLO\_V01.PNG

- #141414
- #FFFFFF
- #33A0D1

**IMPORTANTE:** O contorno de todos os personagens é em preto #000000.


## 05.2 - CORES

### 02. ESCALA DE CINZA



CVR\_VGS.PNG

- #5C5C5C
- #494949
- #BDBDBD
- #171717
- #373737
- #E1E1E1
- #FFFFFF
- #848484




CVLA\_VGS.PNG

- #1B1B1B
- #404040
- #6F6F6F
- #565656
- #939393



CVM\_VGS.PNG

- #E3E3E3
- #9B9B9B
- #C3C3C3
- #666666
- #626262
- #5E5E5E
- #686868
- #6F6F6F



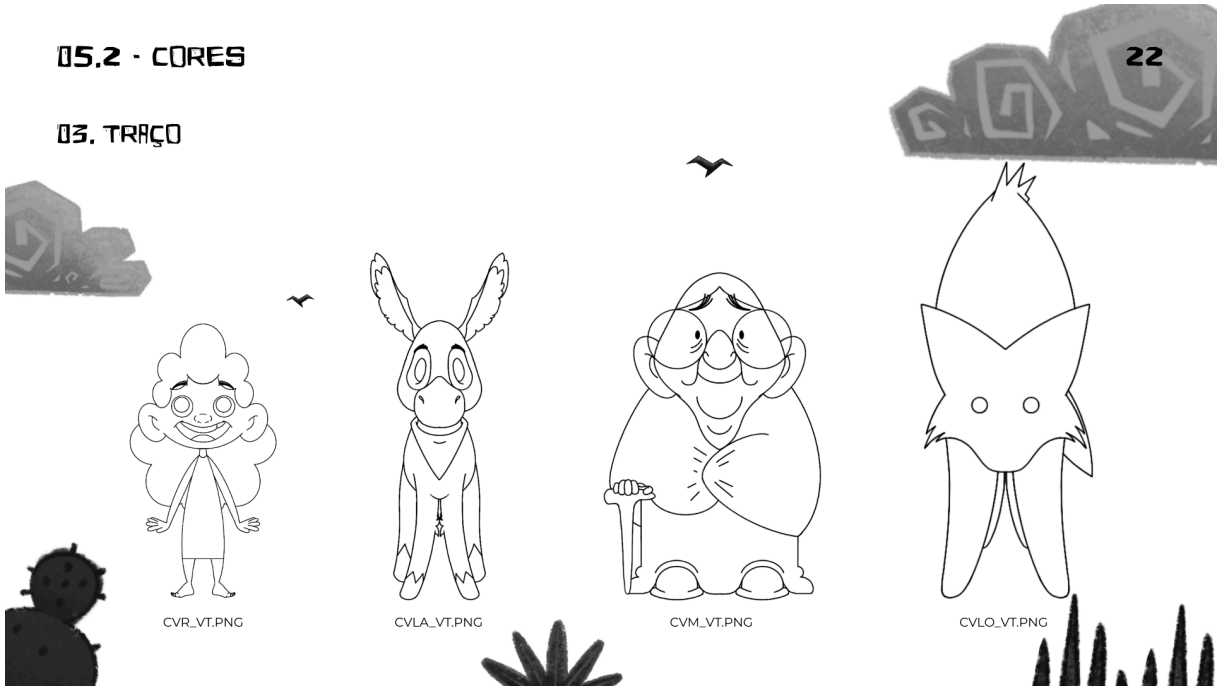
CVLO\_V01.PNG

- #141414
- #FFFFFF
- #969696

**IMPORTANTE:** O contorno de todos os personagens é em preto #000000.

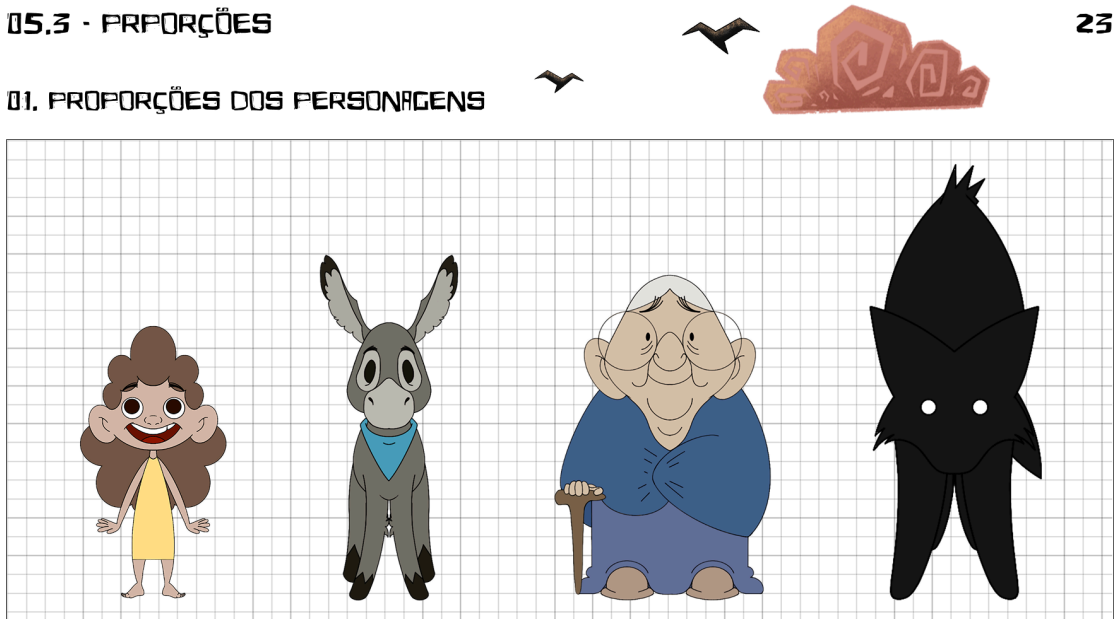
### 05.2 - CORES

#### 03. TRAÇO



### 05.3 - PROPORÇÕES

#### 01. PROPORÇÕES DOS PERSONAGENS



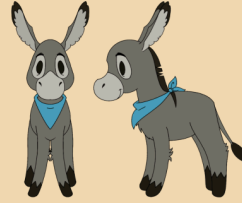
05.4 - POSES PADRÃO

24

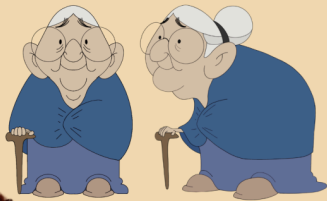
01. POSES PADRÃO ROSA



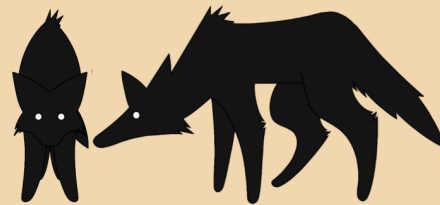
02. POSES PADRÃO LAMPIÃO



03. POSES PADRÃO MARIA



04. POSES PADRÃO O LOBO



IMPORTANTE: Essas imagens tem o objetivo apenas de apresentar as poses padrão, elas não estão respeitando as proporções relativas.

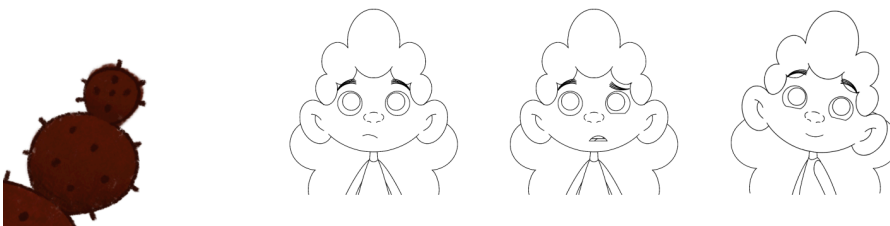
05.5 - EXPRESSÕES

25

02. EXPRESSÕES - ROSA



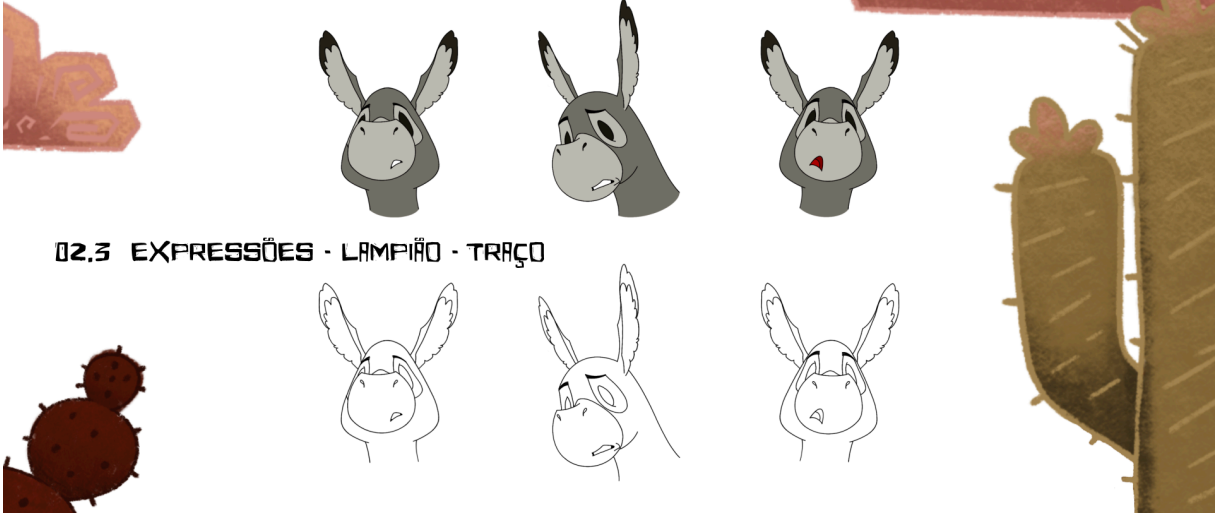
02.1 EXPRESSÕES - ROSA - TRAÇO



05.5 - EXPRESSÕES

26

02.2 EXPRESSÕES - LAMPIÃO



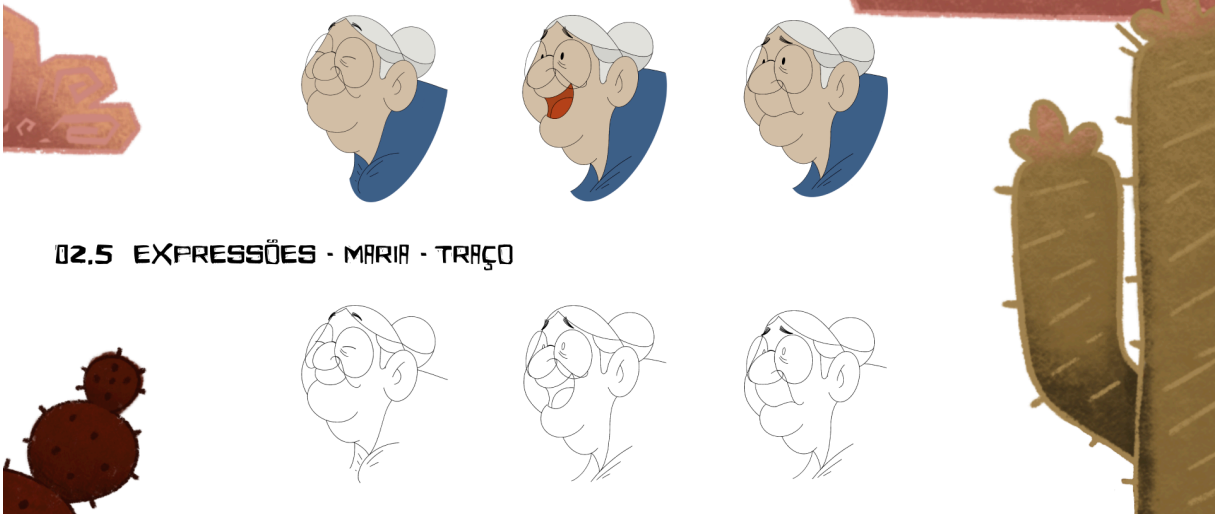
02.3 EXPRESSÕES - LAMPIÃO - TRAÇO



05.5 - EXPRESSÕES

27

02.4 EXPRESSÕES - MARIA



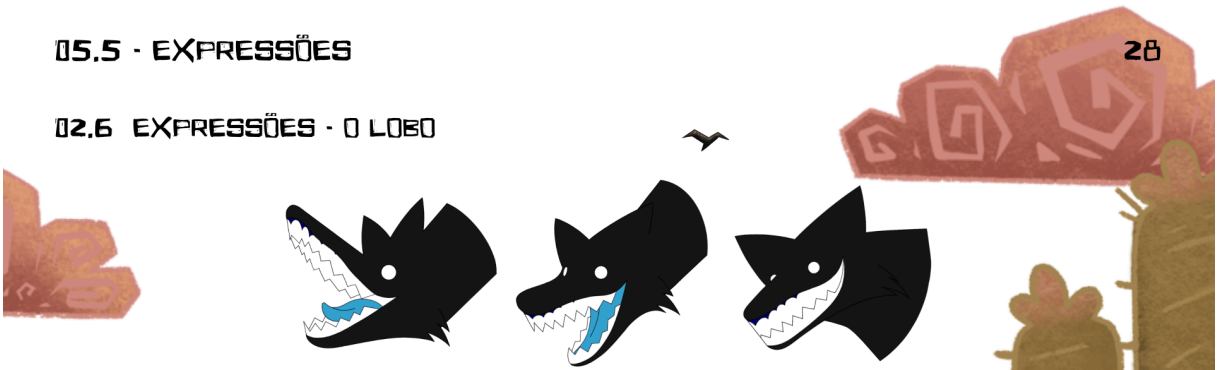
02.5 EXPRESSÕES - MARIA - TRAÇO



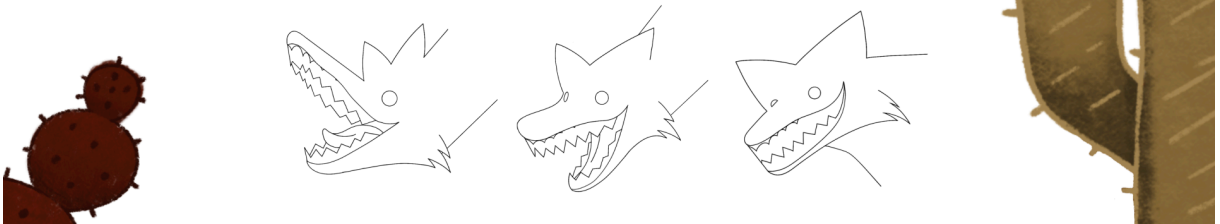
### 05.5 - EXPRESSÕES

28

#### 02.6 EXPRESSÕES - O LOBO



#### 02.7 EXPRESSÕES - O LOBO - TRAÇO



### 05.6 - ELEMENTOS

29

#### 01. ELEMENTOS

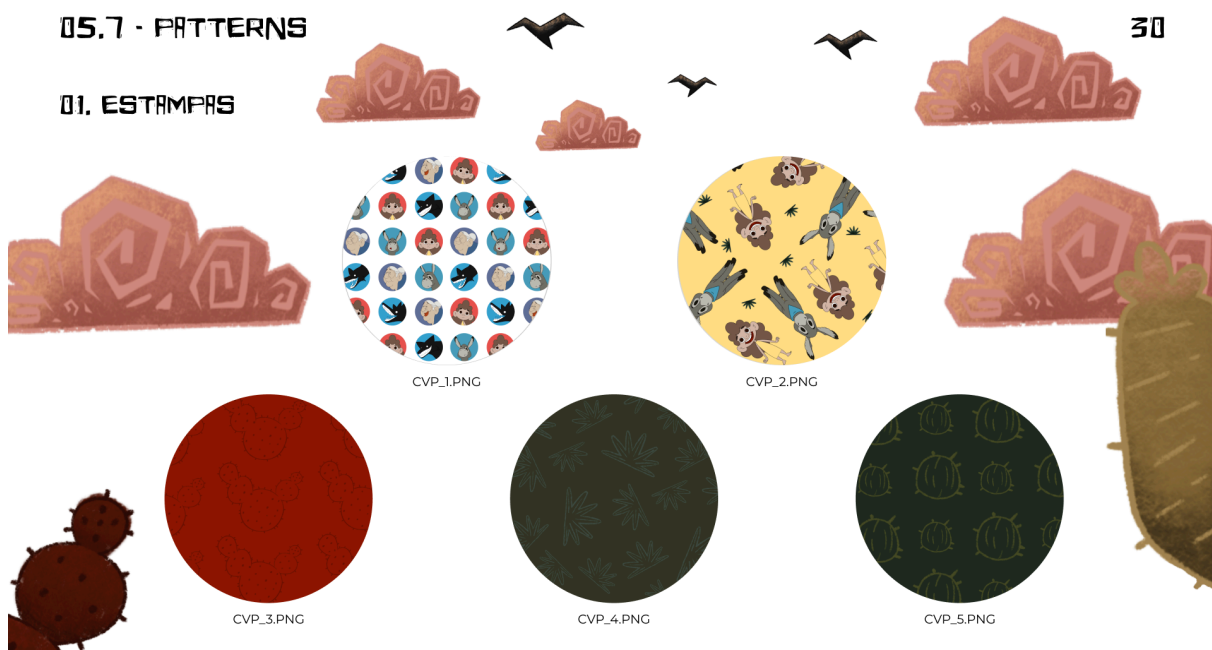


#### 02. CENÁRIOS



## 05.7 - PATTERNS

## 01. ESTAMPAS



30

## 05.8 - PALETA PADRÃO

## 01. CORES PADRÃO PARA USO GERAL



31

## 06 - IDENTIDADE VISUAL

32

Nesta seção, você encontrará todos os elementos necessários para coordenar o conceito visual do projeto Chapeuzinho Vermelho. Aqui estão os subsídios para a criação de diversas peças, incluindo: materiais de apoio, elementos gráficos complementares, peças promocionais, anúncios, entre outros.

Tudo foi desenvolvido para garantir coerência estética e narrativa, permitindo que cada aplicação esteja alinhada a identidade do universo de Rosa, Lampião, Maria e o Lobo.



### 06.1 - LOGOTIPO

33

O logotipo do filme mantém a mesma coerência estética e cultural do restante do projeto. Algumas letras foram substituídas ou customizadas por elementos gráficos característicos do sertão, como o "i", representado por um cacto, e o "o", substituído por um sol estilizado. Os símbolos visuais estão diretamente ligados à geografia e ao contexto de seca descrito na obra. As letras não seguem uma linha reta, elas foram reorganizadas de maneira levemente tortuosa, formando uma curva, com o objetivo de remeter ao formato de uma estrada. Essa escolha busca aludir ao caminho percorrido por Rosa até a casa de sua avó, criando uma conexão do logotipo com à narrativa e a uma parte insubstituível do conto original.

#### 01. LOGOTIPO



A escolha do preto como cor predominante foi feita com o intuito de preservar a estética característica dos folhetos de cordel, tradicionalmente impressos em tinta preta sobre papel claro. Reforçando o vínculo cultural que orienta o projeto e garante a leitura adequada dos elementos texturizados que compõem a marca. Em casos específicos, onde o fundo comprometa sua visibilidade, é possível recorrer a um aplicação na cor branca, contudo, é recomendado priorizar o preto como aplicação principal para manter a coerência e evitar a perda de significado. Devido suas formas e cor de alto contraste, o logotipo não apresenta dificuldade em se encaixar em backgrounds de diversas cores sólidas, considerando suas variações em preto e branco, porém o logo não interage bem com fundos estampados.

## 06.1 - LOGOTIPO

34

## 02. ÁREA DE RESERVA



## 03. RESTRIÇÕES DE USO



A letra "N" foi tomada como medida padrão para a área de reserva do logo. A área mínima no eixo X delimita um espaço livre, resultando em uma área de respiro, enquanto a do eixo Y, ajuda a evitar a desordem visual com quaisquer elementos que possam competir no espaço de visão. A largura mínima recomendada para impressão é de 5 cm, com altura proporcional de aproximadamente 2,2 cm. Abaixo desse tamanho, as falhas da textura começam a se fechar, o sol perde definição e letras como E, R, O e Z tornam-se ilegíveis. Para uso digital, a largura mínima recomendada é de 320 px, com altura aproximada de 140 px, sendo desaconselhado reduzir o logo para menos de 250 px de largura, especialmente em stories, favicons e ícones de aplicativos.

É importante destacar que o logo não deve ser distorcido, esticado ou achatado, não pode receber sombras ou efeitos adicionais e a tipografia não pode ser alterada.

Seguindo essas diretrizes, o logo mantém sua legibilidade, impacto e fidelidade ao conceito visual do projeto.

## 06.2 - TIPOGRAFIA

35

Inspirado em folhetos de cordel nordestinos, o logo utiliza a fonte "Cordel Encarnado", com aparência rústica e texturizada, remete à letras impressas por xilogravura, reforçando a identidade regional e fortalecendo a ambientação já trabalhada no projeto.

## 01. CORDEL ENCARNADO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890 \ / , . : ; ~ ? ! @ # \$ % & ' ( ) { }

"Eldes Cordel" foi escolhida como fonte de apoio para textos, seguindo o mesmo conceito que norteou a escolha da tipografia usada no logotipo. Para textos muito pequenos recomenda-se utilizar a fonte "Montserrat", devido à sua alta legibilidade.

## 03. ELDES CORDEL

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
 WXYZ  
 1234567890 | / , . : ; ~ ? ! ' ( )

## 02. MONTSERRAT

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
 YZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890 \ / , . : ; ~ ? ! ' ( ) { }

## 07 - PRODUTOS SUGERIDOS

36

## 01. MATERIAIS PROMOCIONAIS PARA O FILME



## 02. MATERIAIS GRÁFICOS DE USO GERAL

