



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
CURSO DE DESIGN

MATEUS CARVALHO FALCÃO

EXPERIMENTOS DE LINGUAGEM VISUAL NO DESIGN
DE PERSONAGENS AUTORAIS

FORTALEZA

2022

MATEUS CARVALHO FALCÃO

EXPERIMENTOS DE LINGUAGEM VISUAL NO DESIGN
DE PERSONAGENS AUTORAIS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Alexia Carvalho Brasil

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F164e Falcão, Mateus Carvalho.

Experimentos de linguagem visual no design de personagens autorais / Mateus Carvalho Falcão. –
2022. 139 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de
Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Alexia Carvalho Brasil.

1. Experimentação. 2. Linguagem visual. 3. Design de personagens. I. Título.

CDD 658.575

MATEUS CARVALHO FALCÃO

EXPERIMENTOS DE LINGUAGEM VISUAL NO DESIGN
DE PERSONAGENS AUTORAIS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Alexia Carvalho Brasil

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Alexia Carvalho Brasil (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Me. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Emilio Augusto Gomes de Oliveira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, José Alzir e Regina, por serem grandes exemplos na minha vida, por me proporcionarem amor e educação de qualidade, principalmente dentro de casa. Que sempre acreditaram e torceram por mim, me apoiando tanto nos momentos de conquistas quanto nos momentos de fragilidade. Aos meus irmãos, Sara e Pedro, que sempre estiveram disponíveis quando precisei para me ajudar, me aconselhar e me reerguer. Aos meus primos, primas, tios e tias que auxiliaram na construção da pessoa que sou hoje. Aos meus avós me deram muito amor e carinho. Ao meu cunhado, Eric, pela referência, conselhos e cuidados. Amo todos vocês.

À minha namorada, Amanda, por todo o amor, carinho, cuidado e atenção. Por ter estado presente e ter me ajudado em todos os momentos desde o início da minha jornada universitária no curso de Design. Sem você este momento poderia não se concretizar e se viesse a se concretizar, não seria da mesma forma. Te agradeço de todo o coração. Te amo muito.

À Prof.^a Dr.^a. Aléxia Carvalho Brasil, pela excelente orientação, por me inspirar dentro do curso, pela disponibilidade e por todo o cuidado durante este processo, sempre prezando pela manutenção da saúde mental neste momento global tão conturbado. Aos professores participantes da banca examinadora Lia Alcântara Rodrigues, Emilio Augusto Gomes de Oliveira e Liandro Roger Memória Machado pelo tempo, pelas valiosas colaborações, sugestões e todos os conhecimentos e experiências ao longo do curso. A todos os demais professores que cruzaram meu caminho neste período e deixaram sua marca para que pudesse me tornar um bom profissional e uma pessoa melhor.

A todos os meus amigos que me acompanham até hoje desde o colégio: Aline, Aninha, Bia, Bochi, Carolzinha, Clara, Eduardo (Fred), Gabriel, Gica, Igor, Leite, Larissa, Luize, Mari, Marina, Maryssa, Nilson, Ocelo, Rômulo, Taís, Teresa, Thaís, Sophia, Victor, Virginia e Vit. Obrigado por me ajudarem a crescer sempre.

A todos os colegas que viraram amigos e tornaram esta jornada mais leve e prazerosa sempre que estiveram presentes: André, Bia, Bianca, Bruna, Catarina, Cela, Diogo, Felipe, Gabriel, Luísa, Marin, Nilo e todos os demais.

A todos que deixaram sua marca neste percurso, meus sinceros agradecimentos, vocês fizeram a diferença.

RESUMO

O presente trabalho se propõe a elaborar um percurso pelos principais saberes e fundamentos da linguagem visual e pelos conhecimentos do design de personagens, como seus conceitos e meios mais relevantes, para que, por meio disso, seja possível observar em quais pontos as duas áreas se interligam. No entanto, seu propósito maior reside em verificar, por meio de uma série de experimentos gráficos elencados a partir dos resultados do contato das duas áreas mencionadas, todo o potencial da forma visual, desde a maneira como podem se manifestar visualmente até sua versatilidade na geração de alternativas voltadas para à criação de personagens bastante diversificados. É de interesse também deste trabalho, por meio deste método experimental que subverte a ordem padrão de produção destes personagens, impulsionar os resultados para além do convencional.

Palavras-chave: Experimentação, Linguagem visual, Design de personagens

ABSTRACT

The present work proposes to elaborate a route through the main knowledge and fundamentals of visual language and the knowledge of character design, as its most relevant concepts and means, so that, through this, it is possible to observe at which points the two areas interconnect. However, its main purpose lies in verifying, through a series of graphic experiments listed from the results of the contact of the two mentioned areas, the full potential of the visual form, from the way they can be visually manifested to their versatility in generating alternatives aimed at creating quite diverse characters. It is also of interest to this work, through this experimental method that subverts the standard order of production of these characters, to boost the results beyond the conventional.

Keywords: Experimentation. Visual Language. Character Design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1: Variedade de silhuetas e suas possibilidades comunicativas.....	16
Figura 2: Diagrama do método de ROGER et al.(2016).....	20
Figura 3: Diagrama adaptado de ROGER et al.(2016).....	21
Figura 4 - Diagrama do tripé estrutural da forma de acordo com GOMES FILHO (2000).....	34
Figura 5: Ponto e sua força de atração visual.....	36
Figura 6: O circo (detalhe), 1981 - Georges Seurat - exemplo da técnica do pontilhismo.....	36
Figura 7: Tipos de linhas simples e complexas.....	37
Figura 8: Tipos de linhas nas artes visuais.....	37
Figura 9: Composição visual com planos.....	39
Figura 10: Perspectiva linear da obra “A última ceia”.....	39
Figura 11: Composição com projeção axonométrica.....	40
Figura 12: Cor e formas tridimensionais.....	41
Figura 13: Visibilidade de formas tridimensionais.....	41
Figura 14: Exemplos de ritmo e equilíbrio.....	42
Figura 15: Exemplos de escala e proporção.....	44
Figura 16: Exemplos de textura.....	45
Figura 17 : Utilização da cor no reforço da sinalização de trânsito.....	46
Figura 18 : Círculo cromático e tipos de relações cromáticas.....	46
Figura 19 : A esquerda: relação figura fundo com fotografias de edifícios. A direita: figura e fundo no logotipo da Universidade Vanderbilt.....	47
Figura 20: Hierarquia nas produções do construtivismo russo.....	48
Figura 21: Hierarquia nas publicidades atuais.....	48
Figura 22: Exemplos de tempo e movimento.....	50
Figura 23: Exemplos de regras e acasos com parâmetros baseados em números de telefone.....	50

Figura 24: Exemplos de regras e acasos utilizando a rotação da letra F.....	51
Figura 25: Diagrama dos princípios da Gestalt.....	53
Figura 26: Logos representando o princípio da unidade. À esquerda: logo da WWF. À direita: Logo da marca de whiskys Johnnie Walker.....	54
Figura 27: Logo da marca da Adidas representando o princípio da unificação.....	55
Figura 28: Princípio da segregação.....	55
Figura 29: À esquerda exemplo do princípio de fechamento. À direita exemplo do princípio de continuidade.....	55
Figura 30: Exemplo do princípio da proximidade.....	56
Figura 31: Exemplo do princípio da semelhança.....	56
Figura 32: Exemplo do princípio da pregnância.....	56
Figura 33: Diagrama de classificação dos elementos fundamentais.....	57
Figura 34: Diagrama de estudo da forma.....	58
Figura 35: Índícios de figuras, expressões e gestos.....	59
Figura 36: Diagrama da arte conceitual e suas subáreas elaborado a partir de TAKAHASHI E ANDREO (2011) apud ROGER et al.(2016).....	62
Figura 37: Quarteto fantástico - exemplo de personagens baseados nos quatro elementos: fogo, terra, água e ar.....	65
Figura 38: Postura arqueada em personagens desvalidos.....	68
Figura 39: Princípio de distância e relacionamento.....	69
Figura 40: Princípio de desequilíbrio e insatisfação.....	69
Figura 41: Princípio de gestos e comunicação.....	70
Figura 42: Diagrama do método McCloud (2008).....	71
Figura 43: Personagens icônicos e seus olhos pouco expressivos. À esquerda: Hello Kitty. À direita: Mickey Mouse.....	73
Figura 44: Personagens Simples. À esquerda: Dexter de “O Laboratório de Dexter”. À direita: Fred Flintstone de “Os Flintstones”.....	73
Figura 45: Personagens Amplos. À esquerda: Roger Rabbit de “Uma Cilada Para Roger Rabbit”. À direita: Lobo de Tex Avery.....	74
Figura 46: Personagens de alívio cômico. À esquerda: Mushu de “Mulan”.. À direita: Kronk de “A nova onda do imperador”.....	74

Figura 47: Personagem principal (Cinderela) à esquerda. Personagem realista à direita (Fiona).....	75
Figura 48: Antagonistas com formas arredondadas. À esquerda: Lotso de “Toy Story 3”. À direita: Marshmallow Man de “Os caça-fantasmas”.....	76
Figura 49: À esquerda: Super-homem como exemplo de personagem com base quadrada. À direita: Jafar de “Aladdin” como exemplo de personagem com base triangular.....	77
Figura 50: Exemplos de personagens heróicos com cores quentes e claras. À esquerda: Os Vingadores. À direita: Homem-aranha.....	79
Figura 51: Exemplos de personagens vilanescos com cores frias e escuras. À esquerda: Duende verde. À direita: Mysterio.....	80
Figura 52: Conceitos de proporções e arranjos específicos de elementos e variações na figura feminina.....	81
Figura 53: Estudos de anatomia e sketches de monstros e criaturas.....	82
Figura 54: Exemplos do “Fator Fofura” e de diferentes faixas etárias, respectivamente.....	82
Figura 55: Diagrama dos principais pontos da metodologia de Bancroft.....	83
Figura 56: Exemplo de ficha-modelo, segundo BANCROFT (2006).....	85
Figura 57: Exemplo de ficha de turnaround, segundo BANCROFT (2006).....	85
Figura 58: Exemplo de ficha de expressões, segundo BANCROFT (2006).....	86
Figura 59: Cronograma do projeto.....	88
Figura 60: Diagrama dos experimentos.....	90
Figura 61: Experimento 1.....	91
Figura 62: Complemento do experimento 1.....	92
Figura 63: Balão preenchido com tinta.....	93
Figura 64: Resultados do experimento 2.....	94
Figura 65: Visão geral dos resultados do experimento 2.....	95
Figura 66: Primeiro conjunto de resultados do experimento 3.....	96
Figura 67: Segundo conjunto de resultados do experimento 3.....	97
Figura 68: Terceiro conjunto de resultados do experimento 3.....	98

Figura 69: Conjunto de resultados do experimento 4.....	99
Figura 70: Conjunto de resultados do experimento 5.....	101
Figura 71: Conjunto de resultados do experimento 6.....	103
Figura 72: Nota com ideias.....	105
Figura 73: Tracing das manchas e primeiras anotações - técnica da tinta.....	106
Figura 74: Tracing das manchas e segundas anotações - técnica da tinta.....	107
Figura 75: Tracing das manchas e terceiras anotações - técnica da tinta.....	108
Figura 76: Tracing das manchas e últimas anotações - técnica da tinta.....	109
Figura 77: Tracing das manchas - técnica da água.....	110
Figura 78: Tracing das manchas - técnica da impressão por carimbo.....	111
Figura 79: Tracing das manchas e primeiras anotações - técnica dos arranjos de recorte.....	112
Figura 80: Tracing das manchas e últimas anotações - técnica dos arranjos de recorte.....	113
Figura 81: Diagrama de aspecto formal.....	113
Figura 82: Cinco bestas celestiais - respectivamente: Terra, Fogo, Água, Metal e Madeira.....	117
Figura 83: Recorte do tracing e anotações sobre o elemento fogo.....	118
Figura 84: Recorte do tracing e anotações sobre o elemento ar.....	119
Figura 85: Design final do elemento fogo.....	119
Figura 86: Design final do elemento ar.....	120
Figura 87: Recorte do tracing e testes com o elemento água.....	121
Figura 88: Design final do elemento água.....	122
Figura 89: Recorte do tracing e anotações sobre o elemento terra.....	123
Figura 90: Sketches primários do elemento terra.....	123
Figura 91: Sketches secundários do elemento terra.....	124
Figura 92: Design final do elemento terra.....	125
Figura 93: Tracing e testes com o Éter.....	126
Figura 94: Design final do Éter.....	126

Figura 95 - Exemplos de “Kirby Krackle”.....	127
Figura 96 - Aplicação de “Kirby Krackle”.....	128
Figura 97 - Silhuetas dos 5 elementos.....	129
Figura 98 - Ficha de Turnaround do elemento fogo.....	133
Figura 99 - Ficha de Turnaround do elemento ar.....	134
Figura 100 - Ficha de Turnaround do elemento água.....	134
Figura 101 - Ficha de Turnaround do elemento terra.....	135
Figura 102 - Ficha 1 de Turnaround de Kasa.....	135
Figura 103 - Ficha 2 de Turnaround de Kasa.....	136
Figura 104 - Ficha de pose e expressões.....	136

QUADROS

Quadro 1 - Síntese do trajeto de Couto (2000) pela história da arte.....	30
Quadro 2 - Síntese do pensamento da linguagem visual.....	51
Quadro 3 - Princípios da Gestalt a partir dos conceitos de Gomes Filho (2000).....	53
Quadro 4 - Síntese da ótica de McCloud (2008).....	71
Quadro 5 - Síntese da ótica de Bancroft (2006).....	84
Quadro 6 - Síntese da análise da forma.....	114
Quadro 7 - Critérios metodológicos de Bancroft (2006) e McCloud (2008) nos personagens desenvolvidos.....	130

SUMÁRIO

1) INTRODUÇÃO.....	14
2) JUSTIFICATIVA.....	15
3) PERGUNTA DE PESQUISA.....	18
4) OBJETIVOS.....	18
4.1) Objetivo Geral.....	18
4.2) Objetivos específicos.....	18
5) METODOLOGIA.....	18
6) REFERENCIAL TEÓRICO.....	21
6.1) A linguagem visual e suas abordagens.....	21
6.2) Elementos e relações fundamentais.....	32
6.3) Design de personagens.....	58
6.3.1) Definições e métodos.....	60
6.3.2) Fichas-modelo.....	84
7) DIRETRIZES.....	87
8) CRONOGRAMA.....	88
9) PERCURSO EXPERIMENTAL.....	89
9.1) Execução dos experimentos.....	91
9.2) Reflexão e análise das formas.....	104
9.3) Desenvolvimento dos personagens.....	115
9.4) Plano de fundo narrativo e aspectos psicológicos.....	131
10) FICHAS FINALIZADAS.....	132
11) CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	137
12) REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	139

1) INTRODUÇÃO

O desenho como instrumento de representação e criação esteve presente na minha vida desde muito cedo e permaneceu de forma crescente, sendo uma prática que não se perdeu com o passar do tempo, mesmo depois de entrar em contato com outras formas de expressão. A manifestação dos pensamentos por meio do traço guiado pela mão sempre me encantou e me entreteu, de modo que durante a infância o ato de desenhar era um dos meus passatempos favoritos e atualmente ainda utilizo os conhecimentos e a prática adquirida.

Nesse mesmo sentido, durante a infância os desenhos animados, em especial os feitos através da técnica de animação 2D, conquistaram um local de interesse diferenciado em minha vida pois pude ver as mesmas ilustrações e personagens que me chamavam atenção ganharem vida através do movimento, sendo capazes de estruturar uma narrativa e transmitir mensagens. Dentro desse rico universo de histórias fui telespectador das mais diversas narrativas e presenciei o crescimento e mudança de inúmeros personagens, de todos os tipos, cores e tamanhos, sendo este o ponto central que me motiva a escrever esse trabalho. A variedade que essas figuras animadas podem adquirir na história que contam, por meio de seus traços de personalidade mas principalmente por meio de suas formas e códigos visuais.

As formas, em suas inúmeras possibilidades de materialização possuem um imenso potencial comunicador e transmitem algumas mensagens que são inerentes à sua natureza. Assim, é interessante que seu uso para fins criativos espelhe toda a diversidade permitida em produtos igualmente capazes de admitir uma grande variedade de alternativas. É nesse sentido que este trabalho realiza um estudo a respeito das possibilidades formais através do entendimento da linguagem visual com o intuito de ampliar a fronteira de alternativas viáveis na área de design de personagens. Sob essa perspectiva, inicio este estudo buscando esclarecer os conceitos gerais de linguagem visual e como se deu o reconhecimento de seus fundamentos, bem como estes puderam auxiliar estudiosos e profissionais a desenvolver, ao longo do tempo, composições gráficas bem estruturadas, equilibradas e harmônicas. Um panorama histórico é traçado a fim de visualizar o ponto de vista de alguns autores e estudiosos na busca pelo entendimento e compreensão da sintaxe da linguagem visual e os principais elementos que constituem a base deste estudo. Visto isso, a pesquisa se destina, em seguida, a esclarecer os conceitos gerais da área de design de personagens, realizando uma breve contextualização histórica em um período de escassez de conhecimentos a respeito da natureza dos povos e do espaço que os cercava. Estas lacunas no conhecimento provocaram o surgimento de histórias e protagonistas que pudessem personificar ideais humanos e as

características do mundo afora como uma forma de traduzir o que estava sendo vivido. Estes protagonistas são personagens e atualmente são criados cuidadosamente para que convençam seu público-alvo de que eles são seres com desejos e angústias tão reais quanto as de quem os percebe.

O design de personagens esta inserido em diversos ramos da indústria do entretenimento, sendo fortemente presente no desenvolvimento de produções animadas, histórias em quadrinhos e jogos. Com isso, busca-se evidenciar também o processo de criação desses personagens e quais são as técnicas e etapas mais comuns utilizadas por alguns profissionais atuantes a fim de traçar os pontos de intersecção entre as duas grandes áreas e entender como e se o design de personagens se sustenta em conceitos previamente estabelecidos pela linguagem visual do design, para que seja possível explorar as possibilidades criativas a partir da atuação experimental. Sendo assim, o presente trabalho não visa criar os melhores personagens, nem mesmo um método infalível que vá garantir o sucesso absoluto de seus produtos resultantes, mas sim promover um exercício de criação experimental a fim de observar o que pode ser gerado, o que comunicam e como podem ser utilizados.

2) JUSTIFICATIVA

Um conceito essencial abordado com unanimidade por autores e profissionais para o desenvolvimento de bons personagens, independente de sua mídia e da forma como é apresentada nas bibliografias correspondentes, é o de distinção visual. Este conceito garante que as figuras desenhadas não serão só mais uma entre milhões de alternativas descartadas durante o processo criativo e que seu visual será interessante o suficiente para captar a atenção da audiência a fim de que esta se interesse por saber mais sobre os personagens vistos e se envolva na história em que eles estão inseridos.

Por esse motivo, muitos autores da área dedicam uma parte considerável de sua obra à explicação dos fundamentos do design de personagens e como construí-los. Bancroft (2006), por exemplo, em seu livro “Desenhando personagens com personalidade” introduz estes fundamentos ao falar sobre os formatos básicos (círculos, quadrados e triângulos), seus significados inerentes e como utilizá-los a fim de garantir que as figuras possuam o apelo visual necessário. Para que os designs não se apresentem homogêneos demais em decorrência da utilização das mesmas formas com os mesmos significados, o autor ainda apresenta os conceitos de tamanho, variação e cor, com o propósito de diversificar a forma e o visual

destes personagens para que se tornem únicos e facilmente reconhecidos. No entanto, ao exemplificar a utilização dos conceitos apresentados, a diversidade almejada não atravessa todos os tipos de personagens de forma igualitária, como observado na figura 1. As poucas silhuetas femininas se apresentam mais homogêneas em relação a variedade de silhuetas masculinas.

Figura 1: Variedade de silhuetas e suas possibilidades comunicativas



Fonte: BANCROFT, Tom. Creating characters with personality. Watson-Guptill, 2006.

Apesar de possuir um número amplo de ferramentas úteis para trabalhar a diversidade da forma, muitas referenciadas adiante nesta pesquisa, esta ainda é guiada, na obra mencionada, por ideais datados e estereotipados a respeito da silhueta feminina, evidenciados por um capítulo chamado "Desenhando (lindas) mulheres". Assim, mesmo que a obra carregue o espírito de uma época menos consciente em relação a alguns temas, surgiu o

questionamento voltado à possibilidade de destaque da forma, e como ela poderia guiar o processo de criação.

Nesse sentido, ressalta-se a importância da temática exposta ao apresentar o pensamento de Sá e Tavares (2018). Em sua publicação as autoras propuseram um livro de atividades que desafia os leitores a criar designs de personagens inovadores e disruptivos enquanto apresentam algumas ideias a respeito da identidade de gênero e sua representação atual nas mídias animadas convencionais. Segundo elas:

“O design do personagem feminino mostra muito menos variedade de formas do que o personagem masculino. [...] Um boneco palito será lido como masculino, mas se você desenhar um triângulo nele, ele se tornará feminino. Este é um sinal gráfico que pretende representar a saia - uma peça de roupa profundamente associada ao gênero feminino e definitivamente não é representativa do gênero feminino nas sociedades ocidentais contemporâneas.” (SÁ E TAVARES, 2018, p. 83)

As autoras ainda acrescentam que, segundo algumas teorias de aprendizagem como as baseadas no trabalho de Jean Piaget, produções culturais têm a capacidade pedagógica de influenciar sua audiência e suas expectativas sociais. Logo, é nesse âmbito que elas propõem em sua publicação uma atividade voltada à visualização de figuras femininas na grande variedade de silhuetas masculinas. Portanto, entende-se que ao criar um personagem, sua função é buscar uma conexão com seu público-alvo, e normalmente ela ocorre por meio de identificação, podendo ser suas motivações, sonhos ou dificuldades, o que evidencia a importância de um público-alvo se sentir representado nas mídias, especialmente nas convencionais. Somado a isso, introduz-se um pensamento bastante relevante de LUPTON E PHILLIPS (2008) na obra “Novos fundamentos do design”, originalmente lançado como “Graphic Design: The New Basics”, responsável por clarear os caminhos que auxiliariam no encontro da resposta para o questionamento apresentado. As autoras tratam em sua obra sobre os fundamentos do design e como utilizá-los como ferramentas poderosas para a criação de composições bem resolvidas, evidenciando tanto a importância de recorrer a elas quanto a de se refletir sobre o processo de criação em um mundo contemporâneo acelerado, com ferramentas digitais extremamente versáteis. Com base nisto, as autoras incentivam a prática da experimentação com a intenção de testar novas possibilidades, favorecer o processo criativo e se aprofundar na temática abordada.

Assim, como incentivado por Lupton e Phillips e praticado por Sá e Tavares, o presente trabalho visa estudar as possibilidades de criação de personagens por meio de um

caminho experimental. A intenção não necessariamente é criar personagens femininos, masculinos, ou sequer humanos, mas sim utilizar toda a capacidade da forma de gerar alternativas com máximo de diversidade possível, observando o que ela pode comunicar e como o autor pode impulsionar esses resultados para além do convencional.

3) PERGUNTA DE PESQUISA

Como experimentos de linguagem visual podem auxiliar no processo de design de personagens a fim de impulsioná-lo para além do convencional?

4) OBJETIVOS

4.1) Objetivo Geral

Incorporar a prática experimental criativa como alternativa no desenvolvimento de personagens a fim de impulsioná-lo para além do convencional.

4.2) Objetivos específicos

1. Esclarecer os fundamentos da linguagem visual e do design de personagens;
2. Identificar pontos de intersecção entre essas duas áreas;
3. Elaborar e realizar experimentos para a geração de formas a partir dos elementos resultantes dos pontos de intersecção
4. Interpretar a linguagem da forma e explorar as possibilidades de criação de personagens com base nos experimentos;
5. Refletir sobre a contribuição do método ou percurso criativo para os resultados finais.

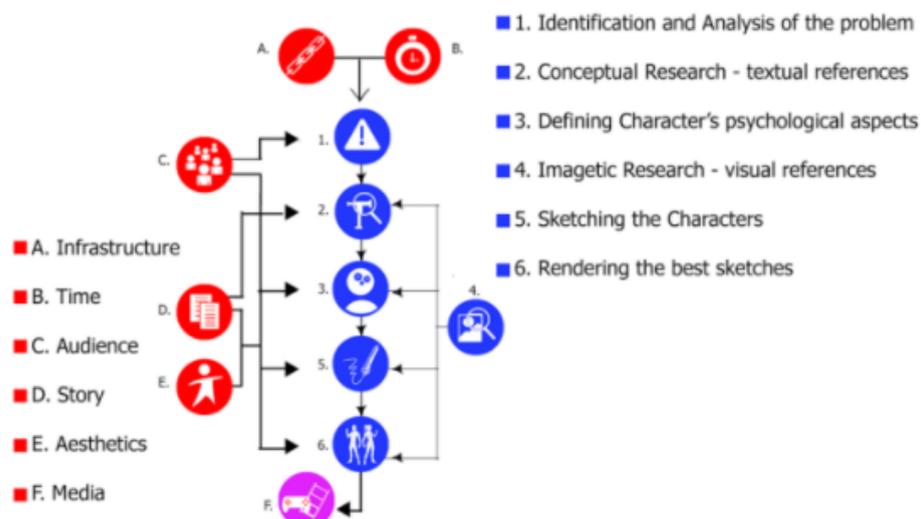
5) METODOLOGIA

O desenvolvimento do presente trabalho tem como foco a realização de experimentos formais a fim de explorar todo seu potencial no design de personagens, logo seu cerne está na experimentação e na futura análise dos resultados para que a criação dos personagens seja viável. De todos os autores observados nesta publicação, o trabalho de ROGER, SILVA FILHO, JUNIOR, FRANCO, MAIA (2016) é o que melhor apresenta uma metodologia definida e estruturada para o processo de concepção de personagens. Nela, os

autores buscaram unificar duas abordagens diferentes entre si, uma mais definida como um método de trabalho, elaborada por Seegmiller (2008) e outra mais conceitual voltada para o entendimento do que é essencial para o design de personagens, elaborada por Tillman (2012). Outros autores presentes nesta publicação, como Bancroft (2006) e McCloud (2008), também apresentam seus modos de desenvolver bons personagens, no entanto, estes apresentam abordagens mais conceituais, da mesma maneira que Tillman (2012).

Nesse sentido, o método de Roger et al. (2016) será utilizado como base para adaptação de um percurso próprio nesta pesquisa. A metodologia dos autores é dividida em dois momentos que ocorrem paralelamente, os processos de segundo plano e de primeiro plano. Os processos de segundo plano definem as restrições projetuais e contém seis etapas: Infraestrutura, tempo, público, história, estética e mídia. As duas primeiras etapas correspondem aos aspectos físicos e servem para o designer compreender que materiais e tecnologias este terá para desenvolver determinado trabalho, bem como o prazo a ser cumprido. As quatro últimas compreendem aspectos conceituais e são necessários para entender o público-alvo a que os personagens se destinam, a história a ser contada e vividas por estes personagens, bem como a estética representada pelo estilo da arte adotado e a mídia em que será veiculado. Esta última é capaz de ditar o estilo de arte adotado e a história a ser contada. Por exemplo, animações na web para o YouTube podem possuir uma história mínima e personagens mais icônicos e estilizados, enquanto animações de curta ou longa-metragem apresentam personagens mais detalhados e uma história mais complexa. No entanto, estas não são regras absolutas a serem seguidas. Já os processos de primeiro plano apresentam também seis etapas, sendo estas (1) Identificação e análise do problema, (2) Pesquisa conceitual - referências textuais, (3) Definição dos aspectos psicológicos dos personagens, (4) Pesquisa imagética - referências visuais, (5) Sketching dos personagens, (6) Renderização dos melhores sketches. Os autores ilustram em um diagrama o funcionamento da sua metodologia, este pode ser observado na figura 2.

Figura 2: Diagrama do método de ROGER et al.(2016)



Fonte: ROGER, M. Liandro et al. Character design: a new process and its application in a trading card game. In: SBC–Proceedings of SBGames 2016. 2016.

A partir disto, é possível observar que, para o presente trabalho, os processos de segundo plano, da maneira como estão estruturados, não serão necessários para a obtenção dos resultados esperados. Logo, dentro dos processos de primeiro plano é possível resgatar as etapas 1, 3, 5 e 6. A primeira etapa corresponde à identificação do problema, e se refere, nesta publicação, à necessidade de explorar as possibilidades formais dentro do design de personagens a fim de garantir mais variedade aos resultados. A terceira etapa corresponde à definição dos aspectos psicológicos e os traços de personalidade do personagem e as etapas cinco e seis, tratam, respectivamente, do processo de geração de alternativas por meio do sketching e da seleção das melhores alternativas para que sejam finalizadas. Vale ressaltar que apesar de todos os métodos de desenvolvimento de personagens evidenciarem a necessidade de uma boa história e de uma personalidade bem definida, o objetivo desta pesquisa é mais voltado para um estudo gráfico de linguagem com viés experimental, não sendo obrigatório a definição de um plano de fundo para a criação visual dos personagens. No entanto, a intenção é realizar apenas uma inversão de etapas, trazendo a geração de alternativas visuais para antes da definição dos aspectos psicológicos e definir estes por meio da comunicação visual. Portanto, o método utilizado apresentará as seguintes etapas, em sequência: (1) Identificação do problema, (2) Esclarecimento dos fundamentos de linguagem visual e sua intersecção com os conceitos de design de personagens, (3) Realização dos experimentos, (4) Geração de alternativas, (5) Seleção e finalização dos melhores resultados e (6) Definição breve dos

aspectos psicológicos e traços de personalidade. Como mencionado anteriormente, esse caminho experimental não almeja se tornar uma metodologia infalível, passível de gerar resultados excelentes sempre que replicada, no momento ela serve seu propósito neste trabalho e ao fim será possível ter noção do seu valor para quem busca a via da experimentação. O diagrama metodológico pode ser observado na Figura 3.

Figura 3: Diagrama adaptado de ROGER et al.(2016)



Fonte: Acervo do autor

6) REFERENCIAL TEÓRICO

6.1) A linguagem visual e suas abordagens

Os estudos e abordagens a respeito dos atributos da visão, da percepção e leitura da forma, bem como do seu potencial comunicador, não são escassos. Diversos pontos de vista estão disponíveis aos interessados a fim de se aprofundarem na temática. No entanto, todos eles irão convergir, ou no mínimo tangenciar a comunicação da linguagem visual da forma como sendo bastante versátil em termos de manifestação, visualização e conseqüente transmissão de mensagens e sentidos.

O processo da percepção figurativa e imagética, experienciada durante a vivência humana, inicia-se no ambiente externo, proporcionado pela luz natural (ou artificial), sua configuração momentânea e os materiais que refletem essa luz. As condições do ambiente fornecem a matéria-prima para que o sistema nervoso tenha o que observar e assimilar. GOMES FILHO (2000) em sua obra "Gestalt do objeto" busca organizar vários conceitos referentes à teoria da Gestalt, bem como sobre elementos e categorias conceituais da linguagem visual, a fim de propor um método facilitador de leitura de objetos. Nesse sentido, GOMES FILHO (p.11) define objeto como "toda e qualquer manifestação visual da forma passível de ser lida e interpretada"

Ao introduzir os conceitos ele explica o seu objetivo, de tentar esclarecer o tema e facilitar a leitura de algumas composições e formas, e contextualiza com o auxílio de outros autores a questão do ver e enxergar. Uma de suas referências é a autora Donis Dondis, e em seu livro "A sintaxe da linguagem visual" ela expõe o seguinte sobre o processo de assimilação visual:

"Captamos a informação visual de muitas maneiras. As forças perceptivas e cinestésicas de natureza fisiológica são vitais para o processo visual. Nossa maneira de permanecer de pé, de nos movermos, assim como de reagir à luz, à escuridão ou aos movimentos bruscos são fatores importantes para o nosso modo de perceber e interpretar mensagens visual. Todas essas respostas são naturais e atuam sem esforços; não temos de estudá-las nem aprender a dá-las." (DONDIS, 1976 apud GOMES FILHO, 2000 p.14)

Como exposto por Dondis, além dos processos de natureza externa ao corpo, que preparam a visualidade do ambiente para ser assimilada pelos seres humanos, o processamento de imagens, figuras, formas e manchas só ocorre, de fato, no cérebro. Este, por meio de sua estrutura e configuração intrínseca, inicia um complexo processo de interpretação desses estímulos, visando compreender e organizar, o que foi captado. Essa divisão mencionada, entre os processos externos e processos internos, é inicialmente proposta pelos teóricos da Gestalt. Com grandes contribuições a áreas como da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, entre outras, o movimento gestaltista contribuiu de maneira mais veemente ao desenvolvimento da teoria da forma, por meio de observações obtidas a partir de incontáveis experimentações e testes rigorosos. Ao tratar sobre a definição da Teoria da Gestalt, GOMES FILHO (p.15) transcreve uma síntese do trabalho dos principais teóricos, Max Wertheimer, Kurt Koffka e Wolfgang Köhler, extraída de uma aula de FRACCAROLI (1952):

A Teoria da Gestalt, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta ao porquê de umas formas agradarem mais e outras não. Esta maneira de abordar o assunto vem opor-se ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apóia na fisiologia do sistema nervoso, quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção. (FRACCAROLI, 1952 apud GOMES FILHO, 2000 p.15)

Essa visão se alinha com o comentário feito por Dondis, o qual expõe a naturalidade do processo de percepção e interpretação advindos da fisiologia do corpo. Nesse sentido, os principais teóricos citados propõem com os estudos da Gestalt uma nova ótica a respeito do fenômeno da percepção. Ótica essa que exhibe a diferença entre os processos que ocorrem no cérebro dos processos que ocorrem na retina. Esta sofre uma excitação, por meio dos estímulos do ambiente, em pontos isolados, ao contrário do cérebro que sofre uma excitação por extensão e se processa em função da figura total. Em linhas gerais, nós não vemos partes isoladas em um objeto completo, vemos apenas as relações que seus elementos estabelecem com a totalidade em que estão inseridos. E essa teoria ao buscar responder o questionamento de porque vemos como vemos, acaba por estabelecer princípios que norteiam a identificação e utilização da boa forma, a que mais agrada a visão humana baseado nessa estrutura perceptiva.

As respostas fisiológicas e perceptivas geradas a partir da exposição a estímulos ambientais visuais diversos realmente são processos automáticos do ser humano e de outros seres vivos, entretanto, essa afirmação coexiste com a ideia de que o ato de ver não se resume somente a isto, a primeira impressão automática fornecida pelo processamento dos estímulos e entendimento de algumas noções formais é apenas uma etapa inicial no processo de leitura de objetos. COUTO (2000), ao escrever sobre a escolarização da linguagem visual comenta sobre diversos pontos relevantes e realiza um percurso por meio de momentos da história da arte e de algumas teorias que mais agregaram à essa temática ao longo dos últimos séculos. Um desses pontos, que inicia a sua obra, se refere ao risco de tratar todo o processo de assimilação visual como algo natural e inato ao ser humano. Ele cita:

“O perigo de pensarmos que todas as ações da visão são naturais e atuam sem esforço, e que, por isso mesmo, não precisamos estudá-las nem aprender como efetua-las, nos leva a esquecer que qualquer imagem visual, realizada pelo homem, é influenciada pelos condicionamentos culturais e pelo ambiente em que ela foi produzida. Ver envolve algo mais do que o ato da percepção espontânea, pois é também ato sócio-cultural, parte integrante do processo de cultura que abrange várias das considerações relativas à vida social.” (COUTO, 2000, p.31)

Evidentemente, como citado pelo próprio autor, e já mencionado no presente trabalho por meio da teoria da Gestalt: “[...] O processo de visão requer de nós pouca ação, pois os mecanismos fisiológicos são automáticos no sistema nervoso do homem.” (p.30). Entretanto, é mais que necessário frisar a importância do aspecto sociocultural, tanto na percepção quanto

na criação de imagens, pois os seres humanos enquanto seres sociais não estão livres de influências, o que torna impossível um certo “aculturação” e a manutenção de uma postura neutra, pois estes já carregam consigo uma bagagem de vivência e ensino que colabora para o desenvolvimento de uma certa visão em detrimento de outras, mesmo que imperceptivelmente. Lupton e Phillips (2008) em sua obra transitam brevemente sobre o período moderno, comentando sobre a escola Bauhaus, na Alemanha, e logo em seguida sobre o período pós-moderno, no âmbito das artes e do design, como maneira de contextualizar a importância do estudo dos elementos fundamentais para o entendimento e criação de formas interessantes e criativas. Ao introduzir esses dois momentos históricos na linha de raciocínio da obra, ela realiza um paralelo entre a busca por uma linguagem universal, no cerne do pensamento bauhausiano e a total oposição do pensamento pós-moderno a esses ideais. As autoras ao tratarem sobre esse período apresentam o seguinte:

“De acordo com o pós-modernismo, que surgiu nos anos 1960, é inútil buscar significado inerente a uma imagem ou objeto, pois as pessoas trarão seus próprios preconceitos culturais e suas experiências pessoais ao processo de interpretação. Como o próprio pós-modernismo tornou-se uma ideologia dominante nos anos 1980 e 90, tanto na academia como no mercado de trabalho, o processo do design ficou preso às referências culturais ou à confecção de mensagens a comunidades cada vez mais estreitamente definidas.” (LUPTON e PHILLIPS, 2008, p.08)

Esse período moderno e pós-moderno produziu pensamentos antitéticos, pois como exposto pelas autoras, o pós-modernismo seguiu por um caminho contrário do seu antecessor. No entanto, apesar de ter tido um conjunto de produções relevantes, o que aparentava ser a libertação do pensamento quadrado e homogêneo, pode ter sido apenas outra limitação na produção e reflexão da arte. E como comentado por pelas autoras, o abandono dos ideais modernos fez com que essa corrente artística que se sucedeu desconsiderasse o experimento formal como algo essencial e fundamental para o pensar e fazer nas artes visuais, pois "o estudo formal estaria contaminado por sua conexão com as ideologias universalistas" LUPTON E PHILLIPS (p.8). Comentando sobre os objetivos do material citado, as autoras mencionam a importância do estudo do design formal e dos conceitos visuais universais propostos pela Bauhaus por volta dos anos 1920, a fim de dar uma base mais sólida para os novos designers e produtores visuais, pois no mundo contemporâneo, com o auxílio dos softwares e a rapidez de produção, o momento de reflexão e aprofundamento acerca dos

temas e propostas das produções foi se tornando menos presente. A respeito disso, Phillips declara:

“[...] estar plugado, no entanto, nem sempre é benéfico para o pensamento criativo. Muitas vezes, a tentação de recorrer ao computador impede níveis mais profundos de pesquisa e pensamento - esta zona de destilação que ultrapassa o apetite mediano para testar novos terrenos e explorar alternativas. Pessoas, lugares, pensamentos e coisas tornam-se familiares devido à superexposição. Assim, cabe ao bom senso julgar as ideias iniciais[...] este livro encoraja os leitores a experimentar com a linguagem visual do design. Por “experimento”, entendemos a operação de análise da forma, material ou processo no sentido metódico, ainda que aberto. Experimentar é isolar elementos de uma operação, limitando algumas variáveis a fim de melhor estudar outras.” (LUPTON e PHILLIPS, 2008, - P.11)

As autoras apesar de estruturarem a obra em torno dos conceitos visuais universais, não ficam presas ao minimalismo e ao universalismo do pensamento moderno. Elas propõem explicar o funcionamento da forma com o intuito de fornecer as ferramentas necessárias para a produção de resultados ricos e complexos. O pluralismo de diversos pontos de vista é bastante utilizado na obra ao exemplificar alguns dos conceitos expostos com trabalhos realizados por estudantes e produtores de várias partes do mundo sob as mesmas orientações.

Retomando o raciocínio de Couto, a respeito dos condicionamentos culturais na produção imagética, ele se indaga a respeito da criação de um alfabetismo visual contemporâneo - definido em sua tese de mestrado como a capacidade de ler e de se expressar na linguagem visual - como ocorreu com o alfabetismo verbal no período de aperfeiçoamento da imprensa e dos meios de produção tipográficos. Sobre isso, ele comenta: “Se a difusão da tipografia possibilitou o alfabetismo verbal, sem dúvida a invenção e a popularização dos meios de produção da imagem que não cessam de se desenvolver neste século, colocam em discussão o “alfabetismo visual” [...]” (COUTO, 2000, p.32)

Ele constrói esse pensamento em cima da questão do forte bombardeio imagético e gráfico que se deu ao longo do século XX, o que tornou a mensagem visual mais relevante que a mensagem verbal. Aliado a isto está a questão de que boa parte de nossos conhecimentos, crenças e desejos são determinados pela influência da imagem. Como já citado por Lupton e Phillips, em outro contexto, diversas dessas informações tornam-se familiares devido à superexposição. Sob essa ótica, o autor apresenta dois conceitos que funcionam como etapas no processo de visualização de objetos, o de percepção espontânea e

o de leitura ou interpretação. Ele os aborda ao comentar sobre a proposição da leitura de formas e imagens e como essa ideia parece um pouco incomum, já que a percepção espontânea “parece fornecer e exibir tudo que é necessário, promovendo uma legibilidade natural”. Este fenômeno reside inteiramente no espaço dos processos cognitivos naturais que ocorrem sem esforço e, de acordo com a descrição, pode-se inferir que é o que colabora para a influência da imagem sobre as pessoas, pois estas comumente utilizam diversos esquemas sensoriais, intelectuais, realistas, funcionais e referenciais úteis em seu dia-a-dia para a apreensão de imagens. Se o processo de visualização se resumisse unicamente a ele, talvez o conceito da linguagem universal se concretizasse, contudo, esse processo depende também da interpretação dessas mensagens para que ele possa ser mais completo. Assim, o autor declara que o reconhecimento de um dos conceitos citados acima não implica na compreensão da mensagem da imagem, como elencado no trecho a seguir:

“Assim, reconhecer motivos nas mensagens visuais e interpretá-los são duas operações mentais diferentes e complementares. O estudo da linguagem visual tem por objetivo, exatamente, a interpretação de possíveis significações que a “naturalidade” aparente das mensagens visuais implica.” (COUTO, 2000, p.34)

Após contextualizar a linguagem visual, seu objetivo e algumas das principais abordagens utilizadas neste trabalho como referência, o raciocínio de Couto será analisado em mais um momento, agora tratando a respeito do caráter das imagens visuais ao longo da história da arte. Como citado durante o comentário sobre a teoria da Gestalt, os principais autores enfatizam que a abordagem do movimento é especialmente objetiva, pois busca entender quais são os fatores intrínsecos à fisiologia do ser humano que permitem a ele ver de determinada forma. Nesse âmbito se constrói o conceito de uma leitura universal de objetos ou imagens que pouco depois seria encabeçado pela escola alemã Bauhaus, como também por outros teóricos e posteriormente seria deixado de lado pelo pós-modernismo. Entretanto, Couto contextualiza as teorias da linguagem visual e destrincha um percurso pela história a fim de entender momentos chave que agregaram e conduziram as teorias às visões vigentes da contemporaneidade. Neste trabalho não serão exibidas todas as visões e nem será realizado um estudo aprofundado sobre cada uma, busca-se apenas elencar as mais importantes para o desenvolvimento deste, de modo a esclarecer seus objetos e levá-lo adiante.

Posto isso, Couto introduz o assunto ao afirmar que “ainda predomina uma ideia difusa de que as imagens visuais, principalmente as artísticas, constituem um domínio

exclusivo da intuição subjetiva e pertencem mais ao terreno da expressão do que ao da comunicação” (p.42). Ele comenta a partir disso que apenas mais recentemente iniciou-se um debate a respeito da complexidade da imagem visual, devido ao conhecimento a seu respeito ser bastante escasso, pois os educadores e produtores ligados ao ramo das artes plásticas tinham a vivência da arte de maneira não-intelectualizada. Ou seja, não havia uma reflexão aprofundada sobre o modo de fazer desses produtos visuais. O conhecimento poderia ser passado de mestre para aprendiz ou aprendida de forma autônoma, mas a literatura a respeito do “como é feito” e do “por que é feito”, de acordo com o autor, era limitada.

Sendo assim, o autor segue e afirma que este ponto de vista que põe a arte mais para o domínio do subjetivismo e da expressão de sentimentos iniciou-se com o movimento artístico do Romantismo, entre o final do século XVIII e primeira metade do século XIX, na Europa. Este, essencialmente pode ser dividido em três momentos principais, no qual as obras focam respectivamente na essência do criador, na arte como veículo comunicador e na emoção em um objeto artístico. Nas palavras do autor:

“[...] podemos agrupar as teorias românticas em três grupos principais: o primeiro entende a arte como expressão do artista; o segundo define a arte como transmissão da emoção do artista ao público; o terceiro aponta a arte como concretização da emoção num objeto de arte.” (COUTO, 2000, p.46)

A corrente romântica foi um longo período na história da arte e logo após seu fim, inicia-se o período moderno, mesmo com a grande distância temporal que os separa. Este caracteriza-se mais fortemente, na visão de Couto, pela separação entre a sensação e o pensamento.

Aliado a isso, é dito que esse momento se caracterizou pela busca da pureza da sensação nas expressões artísticas, de modo que estas estariam associadas a um fator de espontaneidade em sua produção. Como consequência, propagou-se a ideia de que a arte deveria servir aos seus próprios fins, não devendo ser destinada a atender a necessidade de algumas camadas da sociedade à época, levando à uma "valorização dos elementos plásticos e visuais próprios de cada meio artístico e não mais à realização ilusória de um fragmento do mundo visível ou de alguma temática encontrada em algum tipo de literatura." (p.47) Essa valorização da plasticidade dos elementos corroborou para a afirmação moderna de que as boas obras de arte eram mais precisas ao expressar as emoções correspondentes devido à clareza e a pureza comunicada pelas formas utilizadas, reafirmando novamente a questão de uma leitura universal. Esse rumo demonstra mais o pensamento moderno da arte como auto

expressão, como exposto pelo autor. Entretanto, o que interessa mais, para esta publicação, é o outro caminho que pensa a arte como produto cultural.

Sobre isso, Couto expõe o seguinte: “Noutro rumo, pensando a arte como produto cultural que exige estudo apurado para além das funções expressivas, podemos demarcar que o início da sistematização da linguagem visual aconteceu no campo da história da arte” (COUTO, 2000, p.49). Como sinalizado, demarca-se o início desta sistematização a partir dos estudos mencionados a seguir. Os exemplos iniciais introduzem uma abordagem mais objetiva a respeito da visão e da leitura imagética como já abordado com a teoria da Gestalt, que será mencionada novamente ao longo deste percurso histórico. Contudo, vale ressaltar que este trabalho evita se tornar redundante ao contextualizar tais teorias, nesse momento, na trajetória estipulada por Couto dentro da história da arte. Assim, pretende-se esclarecer a lógica que derivou tais linhas de pensamento a fim de chegar ao denominador comum que será a apresentação e explicação dos elementos visuais básicos e de algumas categorias conceituais formais, como exibidas por Lupton, Phillips e Gomes Filho.

Apresenta-se a seguir a trajetória de teorias mencionadas, iniciando-se pela Teoria da Visibilidade Pura (TVP), ponto de partida para muitas proposições apresentadas. A TVP, elaborada na segunda metade do século XIX, foi resultado de uma corrente de pensadores intrigados com a questão da percepção visual e dos resultados que poderiam extrair a partir de seu estímulo. Acreditavam que este fenômeno era capaz de ampliar sensações por meio da estimulação dos sentidos e da condução a um modo de conhecimento autônomo, proporcionando compreensões mais aprofundadas sobre determinadas imagens. Assim, Couto afirma que "estes teóricos propuseram que a percepção pode ser estimulada por uma "gramática da visualidade", que possibilita uma leitura da imagem a partir da concepção formal que está na base dos estilos e das escolas artísticas nos diversos séculos" (p.49). A gramática mencionada, não difere de seu conceito mais amplo, utilizado no estudo da língua portuguesa, além de outras. De acordo com o dicionário Aurélio: "Gramática é o estudo ou tratado dos fatos da linguagem, falada e escrita, e das leis naturais que a regulam." Consiste, então, na compreensão do conjunto de elementos e unidades básicas que compõem um determinado tipo de linguagem, bem como suas relações. Consequentemente, outras proposições surgiram a partir desta teoria, uma delas foi a do historiador Heinrich Wölfflin.

A partir dela, Wölfflin teve sucesso em sistematizar as categorias da forma, de maneira lógica e metodológica, por meio de um método capaz de descrever e analisar imagens a partir de uma “gramática” da percepção dos elementos visuais. As imagens aqui definem-se como “ uma manifestação complexa e combinada de algumas formas elementares da cultura e

tais formas podem ser definidas por uma lista de oposições.” (COUTO, p.49). Alguns exemplos dessas oposições binárias podem ser observados por meio da utilização de elementos lineares e pictóricos, planos e profundos, ou plurais e unitários. No sistema wölffliniano, a forma só é perceptível por meio destas oposições contrastantes. Outros trabalhos de enorme relevância para a sistematização da linguagem visual e o entendimento analítico dos seus elementos básicos foram os de Paul Klee e Wassily Kandinsky. Ambos foram professores na escola Bauhaus e estavam inseridos no contexto da procura pela linguagem universal da forma. Neste sentido, Klee, em suas obras, busca analisar de forma objetiva estes componentes fundamentais da forma e da imagem a fim de fornecer aos seus alunos uma base de conhecimento mais sólida, sendo eles o ponto, a linha, o plano, o espaço, o equilíbrio, a estrutura e o movimento. Kandinsky, com o intuito de firmar uma teoria formal com base na ciência, desenvolve seu próprio estudo logo após Klee e realiza, também, uma análise metódica, focando nos elementos ponto, linha e plano. Couto expõe que:

"O autor submeteu os meios de expressão da arte a uma análise completa, partindo também do menor elemento, o ponto, passando depois, metodicamente, para a linha e, daí, para o plano básico. Ao longo do texto, são propostas investigações que definem as propriedades de cada um dos elementos visuais." (COUTO, 2000, p.51)

Por volta de 1920, o movimento gestaltista apresentou seus estudos com base psicológica nas áreas de percepção visual, entre outras já mencionadas, após a publicação da teoria da visibilidade pura e paralelamente à teoria da forma. O movimento buscou explicar como os seres humanos viam e focaram nas relações puramente perceptivas e fisiológicas que envolvem a observação de imagens e formas. A hipótese de que existiriam forças integradoras conduzindo o processo de visualização levou os teóricos a precisarem, por meio de pesquisas e experimentos, certos padrões nas forças internas, que dizem respeito ao funcionamento do cérebro e do sistema nervoso central como um todo no ato perceptivo. Sobre isso, GOMES FILHO (2000) expõe o seguinte:

Por meio de suas pesquisas sobre o fenômeno da percepção, feitas com grande número de experimentos, os psicólogos da Gestalt precisaram certas constantes nessas forças internas, quanto à maneira como se ordenam, ou estruturam-se, as formas psicologicamente percebidas. Essas constantes das forças de organização são o que os gestaltistas chamam de padrões, fatores, princípios básicos ou leis de organização da forma perceptual. São essas forças ou esses princípios que explicam por que vemos as coisas de uma determinada maneira e não de outra. (GOMES FILHO, 2000 p.15 apud FRACCAROLI, 1952)

Esses princípios básicos ou leis de organização da forma perceptual são os princípios básicos da teoria da Gestalt, sendo eles: Segregação, Unificação, Fechamento, Continuidade, Proximidade, Semelhança e Pregnância. Logo em seguida, Couto apresenta Rudolf Arnheim com sua teoria da organização perceptiva, que de forma complementar à teoria da Gestalt propõe o pensamento de que a percepção é entendida através da totalidade e não da soma das partes menores. A partir daí, resgata-se novamente o pensamento de Donis A. Dondis e sua visão sobre a socialização da linguagem visual e sua escolarização por meio de um alfabetismo visual como solução para a expansão da capacidade visual do ser. Acerca disto o autor comenta que:

“[...] a proposta de alfabetismo visual, no pensamento da autora, implica na compreensão dos modos de ver e compartilhar o significado da imagem em um nível mais abrangente, tanto subjetiva como objetivamente; ou seja, na leitura da imagem, as possibilidades vão além das práticas visuais inatas do organismo humano, das capacidades perceptivas, das preferências e gostos individuais. [...]” (COUTO, 2000, p.57)

Ele acrescenta também que, Dondis também realiza uma análise dos elementos fundamentais da linguagem visual (ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala, dimensão e movimento), bem como apresenta modos de utilização e combinação dessas técnicas e seus significados psicológicos. Com o fito de sintetizar e organizar melhor as informações apresentadas, o quadro 1 abaixo resume as perspectivas abordadas de forma breve.

Quadro 1 - Síntese do trajeto de Couto (2000) pela história da arte

PENSAMENTO/ PENSADOR	DEFINIÇÃO
Teoria da visibilidade pura (TVP)	A percepção visual é capaz de conduzir a um modo de conhecimento autônomo e de estimular a sensibilização dos sentidos, ampliando as sensações para uma compreensão mais aprofundada sobre a imagem
Heinrich Wölfflin	Sistematizou as categorias da forma por meio de um método que descreve e analisa imagens a partir de esquemas visuais que constituem uma "gramática" da percepção dos elementos visuais
Paul Klee e Wassily Kandinsky	A partir de objetivos distintos, realizaram estudos aprofundados e analíticos a respeito dos elementos plásticos construtores da imagem artística. Ambos tratam sobre ponto, linha e plano, mas Klee segue adiante ao abordar espaço, equilíbrio, estrutura e movimento

Gestalt e Rudolf Arnheim	Apresentaram estudos no campo da psicologia focados na percepção visual a fim de explicar seu funcionamento. Como resultados, os teóricos da Gestalt apresentaram seus 8 princípios fundamentais e Arnheim, posteriormente, trata sobre a percepção em função da totalidade da imagem
Donis A. Dondis	Na leitura da imagem, as possibilidades vão além das práticas visuais inatas do organismo humano. Essa leitura necessita, entre outros processos, do conhecimento da linguagem visual

Fonte: Acervo do autor

Finalmente, após esse entendimento sobre o panorama geral das abordagens da linguagem visual, é possível observar uma constante dentro de todas as teorias e estudos citados, sendo ela a necessidade de examinar os elementos básicos da sintaxe da linguagem visual (ponto, linha, forma bidimensional e tridimensional, direção, luz, cor, textura, escala, dimensão e movimento) definida por Couto (pág. 60) como “fonte compositiva de todo tipo de imagem visual”. Sobre estes elementos, ele comenta:

“Os elementos visuais constituem matéria-prima para os variados níveis de produção da imagem visual, e com eles planejam e expressam as variedades de manifestações visuais. Sabemos que os elementos visuais são manipulados por técnicas específicas, com objetivo diretamente associado ao caráter do que está sendo concebido e à finalidade da mensagem produzida. Conhecendo a linguagem visual, maior possibilidade teremos de compreender o significado daquilo que vemos, seja qual for a sua natureza, ainda que as significações sejam sempre múltiplas e contextualizadas.” (COUTO, 2000, p.61)

Nesse sentido, o estudo formal, apesar de representar uma característica forte do período moderno, não se mostra defasado, como visto com Lupton e Phillips. Ele se faz extremamente necessário para uma melhor compreensão, assimilação e criação de objetos e produtos visuais. As autoras frisam esse ponto, pois o objetivo da obra utilizada como referência neste trabalho, é resgatar estes conceitos com o propósito de entregar aos estudantes de design e produtores gráficos de todo o mundo, um material de base com qualidade para o desenvolvimento do que for necessário, assim como fez Paul Klee, em seu contexto enquanto professor na Bauhaus, e todos os outros teóricos que buscavam explicar o funcionamento do processo perceptivo, seja para entender o porquê da visão humana se processar de certo modo, seja para possuir as ferramentas mais adequadas para a criação das melhores e mais agradáveis formas.

6.2) Elementos e relações fundamentais

Como exposto anteriormente, COUTO (2000), após apresentar os diversos pontos de vista sobre a teoria da forma e o entendimento da sintaxe da linguagem visual, faz um balanço de elementos que permaneceram constantes em muitos dos estudos, sendo eles o ponto, descrito por ele como a unidade visual mínima; a linha sendo o segmento indicador da forma, podendo ser fluida ou rígida; a forma (bidimensional e tridimensional) em suas infinitas e diversas manifestações; a direção, descrita como o impulso do movimento que incorpora e reflete o caráter das formas; a luz, em sua presença ou ausência; a cor, contraparte cromática da luz; a textura, sendo o aspecto óptico ou tátil das superfícies dos materiais; a escala, sendo a medida e o tamanho relativos e a dimensão e movimento, representando a sensação de mobilidade e dinamismo em seus aspectos implícitos e expressivos.

Estes elementos resumem bem os principais alicerces para a compreensão e construção de formas visuais harmônicas, equilibradas e esteticamente agradáveis, no entanto algumas podem variar em nomenclatura ou classificação a depender do autor que as aborda. Por exemplo, Lupton e Phillips (2008), por buscarem tratar essas ferramentas elementares de uma forma mais contemporânea, permitindo seu uso para experimentações que evidenciam a particularidade e a diversidade de cada produtor, acabaram adicionando algumas categorias e reclassificando outras. Em seu livro tratam a respeito de ponto, linha, plano, ritmo e equilíbrio, escala, textura, cor, figura e fundo, enquadramento, hierarquia, camadas, transparência, modularidade, grid, padronagem, diagrama, tempo e movimento, bem como regras e acasos. Já Gomes Filho (2000), aborda estes elementos fundamentais a partir de uma visão que orbita em torno da forma. Todos estes componentes derivam do seu conceito de forma e ele utiliza basicamente o ponto, a linha, o plano, volume e logo em seguida trata sobre duas configurações formais, a real e a esquemática. Devido ao seu modo de leitura ser diferente dos já observados, ele cita outros elementos em outro momento, ao comentar sobre categorias conceituais fundamentais, apresentando ordem e regularidade por meio da harmonia, peso, direção, simetria, assimetria e desequilíbrio por meio do equilíbrio, além de luz, tom, cor, verticalidade, horizontalidade, movimento, dinamismo, ritmo, passividade, proporção e escala e agudeza por meio do contraste. A partir da observação destes três pontos de vista, visando extrair e evidenciar o melhor de cada visão, no presente trabalho serão explanados os seguintes elementos: Ponto, linha, plano, volume, ritmo e equilíbrio, escala, textura, cor, figura fundo, hierarquia, tempo e movimento e finalmente regras e acasos. Logo em seguida, sob a ótica de Gomes Filho, tratarei sobre os princípios da Teoria da Gestalt para,

enfim, visualizar, neste vasto espaço de conteúdos sobre a linguagem visual, os pontos de intersecção com a área de design de personagens.

De modo a contextualizar este momento, Gomes Filho, ao propor sua definição para a forma, se apoia em algumas definições relevantes e evidencia duas principais para então expor a sua. Uma delas é a de Aristóteles, a qual afirma que a matéria é aquilo com a qual se faz algo, sendo literalmente a matéria-prima de algo, e a forma é o que determina a matéria para ser algo, é o que a conforma, é aquilo pelo qual alguma coisa é. A segunda definição é do dicionário Aurélio, que trata a forma como sendo “os limites exteriores da matéria de que é constituído um corpo, e que conferem a este um feitio, uma configuração, um aspecto particular” (pág. 34). Gomes Filho então afirma o seguinte como sua definição:

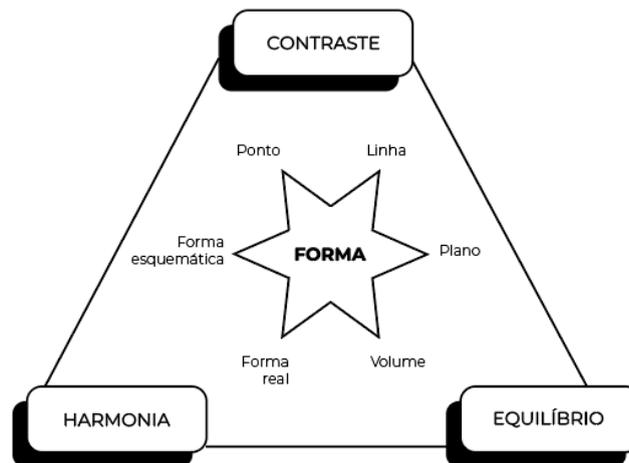
“A forma pode ser definida como a figura ou imagem visível do conteúdo. De um modo mais prático, ela nos informa sobre a natureza da aparência externa de alguma coisa. Tudo que se vê possui forma. Por outro lado, a forma possui propriedades que a consubstanciam de per se ou por inteira. Ou seja, a forma pode se constituir em um único ponto (singular), ou em uma linha (sucessão de pontos), ou em um plano (sucessão de linhas) ou, ainda, em um volume (uma forma completa, contemplando todas as propriedades citadas).” (GOMES FILHO, 2000, p.34)

Em relação à visualização da forma, Gomes Filho afirma que para que ocorra a formação de imagens e a identificação de formas é necessário que haja variação no campo visual. Essa variação se expressa na forma de contrastes e quanto mais clara, harmônica e equilibrada for essa distinção entre a unidade formal e o seu entorno, mais pregnante será essa forma. Em outras palavras, essa forma será mais bem-resolvida em relação aos seus aspectos visuais e demandará menos tempo do observador para assimilá-la. A respeito disto, os gestaltistas, na síntese apresentada por Gomes Filho (p.17), validam este ponto ao expor que “Para formação de unidades, é necessário que haja uma descontinuidade de estimulação (ou contraste). Se estivermos envolvidos em uma estimulação homogênea - sem contraste - como uma densa neblina, nenhuma forma será percebida”. A pregnância abordada neste parágrafo constitui o princípio mais relevante do movimento gestaltista e determina o quão bem-resolvida uma composição ou objeto é. Ela é utilizada de modo a definir o caráter organizacional formal de algo como bom ou ruim, no sentido psicológico, sendo muito ou pouco pregnante

Nesse sentido, com a intenção de clarear a interpretação do recorte da obra de João Gomes Filho escolhida para estudo, foi elaborado um diagrama exposto na Figura 4. Sob

essa ótica, a forma e suas “subformas” estariam edificadas nos pilares de contraste (para que possa ser visualizada), de harmonia (para que a disposição formal esteja bem organizada e proporcional no todo ou entre suas partes) e de equilíbrio (para que o todo ou suas partes alcancem um estado de balanço pleno que não necessite de alteração).

Figura 4 - Diagrama do tripé estrutural da forma de acordo com GOMES FILHO (2000)



Fonte:Acervo do autor

Estes pilares encaminham o desenvolvimento de formas claras, pregnantes e consequentemente de fácil leitura, contudo, esta abordagem não tem uma intenção excludente, que visa enaltecer formas adequadas a determinados aspectos enquanto rebaixa as demais possibilidades. O tipo mais adequado irá depender apenas da demanda, da intenção e do objetivo que se pretende atingir. Devido a isso, Gomes Filho informa que:

“Importante ressaltar que estas categorias conceituais, ao serem utilizadas para juízos críticos, não deverão possuir conotações determinísticas. Elas poderão ser utilizadas de modo positivo ou negativo na leitura e interpretação da forma, em função da melhor ou pior organização visual inscrita no objeto de leitura. Isto se justifica porque quase toda formulação visual tem o seu contrário e também está naturalmente relacionada ao controle dos elementos visuais que dão lugar à configuração e à forma dos objetos.” (GOMES FILHO, 2000, p.42)

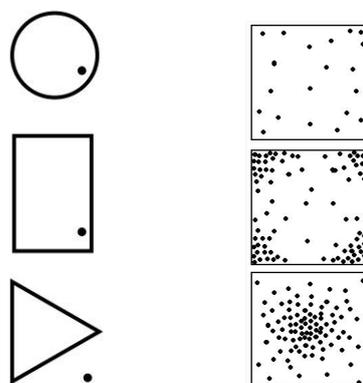
Feitas as devidas considerações, este momento será dedicado a explicar a definição de cada autor sobre os elementos visuais fundamentais. Começando pelo ponto, pois seu caráter irreduzível não permite que se decomponha mais ainda estas partes elementares. Juntamente com a linha e o plano, este objeto mínimo faz parte de um conjunto estrutural do

design. Estes elementos, juntos ou separados, conseguem construir e se fazer presentes em muitos, senão em todos os demais fundamentos apresentados aqui e mais. As possibilidades de combinação entre todas as variações de um só elemento já são imensas, avalie então a quantidade de resultados possíveis ao utilizar os três fundamentos e suas inúmeras variações, as alternativas se tornam virtualmente infinitas. Assim, a respeito do ponto, Gomes Filho (2000) define-o como

[...] a unidade mais simples e irredutivelmente mínima de comunicação visual [...] considera-se como ponto qualquer elemento, independente da forma redonda, que funcione como forte centro de atração visual dentro de um esquema estrutural, seja em uma composição seja em um objeto. (GOMES FILHO, 2000, p.36)

Somado a esta perspectiva, Lupton e Phillips (2008) expõem que o ponto apresenta-se como a unidade mínima, adimensional e sem massa, indicando apenas uma posição no espaço por meio de um par de coordenadas x,y . No entanto, as autoras comentam que em termos gráficos, um ponto adquire um novo caráter, expresso como uma marca visível. Um sinal, uma pequena mancha imperceptível, mesclada ou não em seus arredores, ou uma intensa área de foco podem ser algumas manifestações do ponto a depender da configuração com o seu entorno. O ponto pode transmitir diferentes significados a partir de alterações em qualquer aspecto. Uma fileira de pontos forma uma linha, assim como um aglomerado de pontos pode gerar e sugerir a existência de planos, volumes, texturas e gradações de tons. Alguns exemplos estão apresentados na Figura 5 e 6 - O circo (detalhe), 1981 - Georges Seurat - exemplo da técnica do pontilhismo.

Figura 5: Ponto e sua força de atração visual



Fonte: grupoevolucao.com.br/livro/

Figura 6: O circo (detalhe), 1981 - Georges Seurat - exemplo da técnica do pontilhismo



Fonte: grupoevolucão.com.br/livro/

No que se refere à linha, Lupton e Phillips (2008) apresentam, assim como o ponto, uma definição geométrica, em que a linha é definida como a conexão entre dois pontos, possuindo apenas comprimento, sem largura ou espessura. A definição gráfica situa-se muito próxima da geométrica, considerando a linha como uma infinita série de pontos alinhados, retilíneos ou não, podendo ser também o trajeto do ponto em movimento no espaço, delimitando objetos e formas a fim de isolá-los de seus vizinhos ou dos arredores de sua composição. Gomes Filho (2000) acrescenta que a linha define-se pela indistinguibilidade de pontos próximos demais que transmitem uma sensação de direcionamento e são capazes de contornar, conformar e de delimitar objetos de modo geral. Da mesma maneira que o ponto pode ser trabalhado em uma composição a partir de inúmeros recursos, a linha também apresenta suas possibilidades, podendo ser maiores ou menores em escala, proporção e espessura, ou dispostas de várias maneiras em configuração retilínea ou curvilínea, enfileirada, em cruzamento, aleatória etc, como observado nas figuras 7 e 8. A linha como mencionado pode ser registro que o ponto deixa no espaço ou uma infinita série de pontos. Do mesmo modo, a depender da espessura da linha, ela pode se tornar e representar formas mais complexas, como planos, volumes e texturas, por exemplo.

Figura 7: Tipos de linhas simples e complexas



Fonte: grupoevolucao.com.br/livro/

Figura 8: Tipos de linhas nas artes visuais



Fonte: grupoevolucao.com.br/livro/

Os planos podem ser desdobramento tanto da configuração das linhas quanto dos pontos, que delimitam uma certa área no espaço a fim de constituir uma certa forma. Lupton e Phillips (2008) estabelecem em sua obra que um plano é “uma superfície lisa que se estende em altura e largura. [...] o trajeto do de uma linha em movimento; ele é a linha com amplitude”. Elas acrescentam que as formas são planos delimitados pelo fechamento de linhas, pois a natureza deles é infinita, assim como a da linha, podendo-se observar um exemplo de composição com planos na figura 9. A visão de Gomes Filho, novamente apresenta poucos desvios em relação à visão das autoras, ele entende que o plano é definido como uma “sucessão de linhas”. Seu pensamento se distancia sutilmente do das autoras ao comentar que em seu método de leitura ele utiliza dois conceitos para o plano, como exposto por ela a seguir:

[...] Para efeito deste sistema de leitura, considerar-se-ão estes dois conceitos: 1. Se o comprimento e a largura predominarem fortemente com respeito à espessura (como, por exemplo: em folhas de portas, tampos de mesas, folhas de papel, cortinas etc., retos ou curvos), poder-se-á considerar a forma percebida como um plano, independente da massa do material que o conforma. 2. O plano quando existente apenas enquanto superfície de qualquer objeto ou qualquer manifestação visual.” (GOMES FILHO, 2000, p.38)

Gomes Filho ao tratar sobre as definições faz uma consideração a respeito da materialidade dos planos, mostrando que no espaço real um plano nunca irá desconsiderar sua espessura, algo que sua contraparte imaterial permite. Logo, na vida real todo plano seria na verdade um sólido, e o que diferencia estes dois na prática é relação de proporção entre duas três dimensões. O comprimento (ou altura) e a largura devem se sobressair em relação a profundidade ou espessura para que a visão geral da forma deixe claro que ela se trata de um plano. A partir de então, com o intuito de esclarecer certas aplicações reais desse conceito, o autor o divide em dois tipos: Planos e superfícies. Portas, tampos de mesas, folhas de papel, cortinas são exemplos, já expostos, de planos. Já fachadas de edifícios ou partes de seu interior, como pisos, tetos e paredes, bem como grandes campos e quadras desportivas, ruas e estradas são exemplos citados pelo autor sobre superfícies. De todo modo, as duas conceituações exemplificam bem algumas manifestações da forma plana, mas a diferenciação de Gomes Filho, aparentemente, visa evidenciar a diferença na escala dos objetos analisados, sendo as superfícies retratadas em maior escala em comparação aos planos.

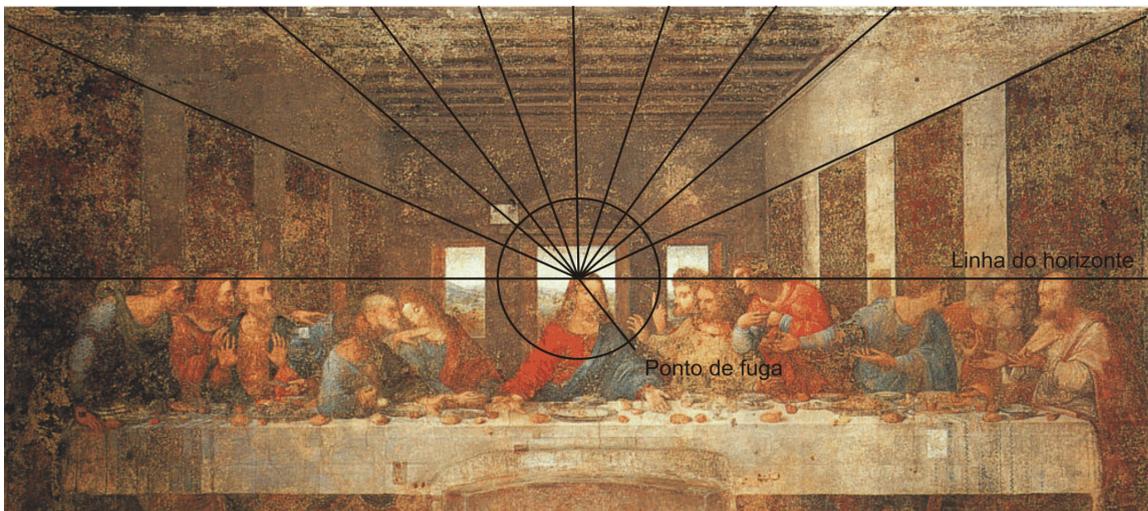
Figura 9: Composição visual com planos



Fonte: LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008

Todos os fundamentos abordados neste trabalho estão correlacionados em muitos sentidos, um elemento pode se tornar outro a partir de alterações em sua configuração, com base no restante dos elementos. No entanto, a correlação entre forma bidimensional, representada por planos, e a tridimensional, representada pelo volume, se apresenta de forma mais íntima. “Um objeto gráfico que comporta espaço tridimensional tem volume” de acordo com Lupton e Phillips (2008). Ele possui altura (ou comprimento), largura e profundidade e pode ser representado com o auxílio de convenções gráficas, como, por exemplo, perspectivas lineares, que distorcem o espaço pois buscam reproduzir determinados pontos de vista e projeções axonométricas, que mantêm as relações de proporção e escala do objeto ou composição, independente da distância retratada, como demonstrado na figuras 10 e 11, respectivamente.

Figura 10: Perspectiva linear da obra “A última ceia”



Fonte: arteculturas.com/

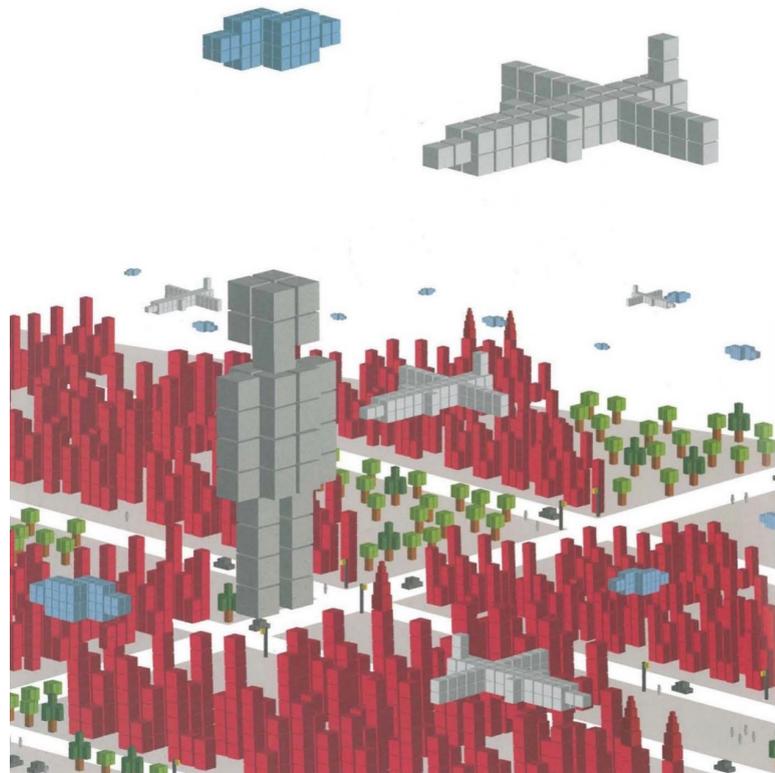
Figura 11: Composição com projeção axonométrica



Fonte: LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008

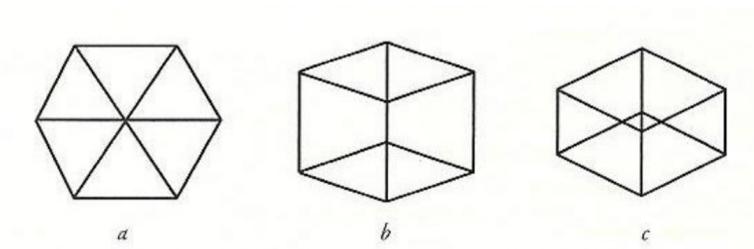
Gomes Filho (2000) reitera as definições de Lupton e Phillips ao afirmar que volume é “algo que se expressa por projeção nas 3 dimensões do espaço” e explica que, a partir de seu método o volume possui duas classificações: Uma física e uma gráfica. A física retrata nada mais do que sólidos reais, como pessoas, blocos de pedra, veículos, edifícios e etc., e a gráfica basicamente trata de uma representação visual capaz de transmitir a sensação de tridimensionalidade. De acordo com o autor é possível atingir tal resultado com o auxílio de artifícios que visam reproduzir de maneira fiel estes aspectos formais, como cor, luz, brilho, sombra, textura e perspectiva linear, como observado na figura 12 . Como também citado pelas autoras referências, a perspectiva linear, de acordo com Gomes Filho (2000) é capaz de transmitir a sensação de tridimensionalidade em decorrência do avanço de formas sobre outras, provocando sobreposições. Quebras e irregularidades de linhas provocam a sensação de três dimensões em decorrência do princípio da continuidade da gestalt, posteriormente explicado com mais detalhes. A figura 13 ilustra bem este fenômeno, a figura A pode ser lida facilmente como uma forma bidimensional, enquanto a forma B possui um caráter ambíguo e a forma C expressa claramente o aspecto das três dimensões.

Figura 12: Cor e formas tridimensionais



Fonte: LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008

Figura 13: Visibilidade de formas tridimensionais



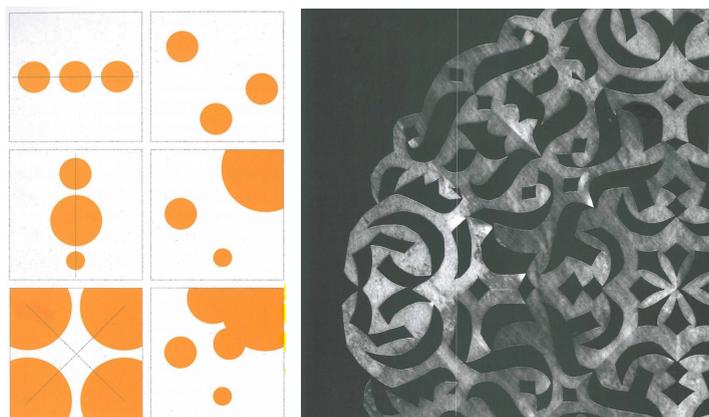
Fonte: GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Escrituras Editora, 2008

No referente à ritmo e equilíbrio, os autores apresentam visões convergentes sobre esses recursos, porém expressos de maneiras diferentes em certos momentos. Para Lupton e Phillips (2008), dentro do contexto do design, o ritmo "[...] é um padrão forte, regular e repetido: o bater de uma bateria, o tamborilar da chuva, o cair de passos.". De acordo com as autoras este recurso é utilizado tanto na construção de imagens e composições estáticas

quanto em produtos que apresentam uma certa duração e sequência, como livros, revistas, gráficos animados e atualmente em Motion Design e demais produções audiovisuais. João Gomes Filho por sua vez entende o ritmo como um movimento regrado, medido e encadeado, podendo ser composto por conexões visuais ininterruptas a fim de proporcionar um conjunto de sensações. Na visão do autor (pág. 62) “na maior parte das vezes, pode ser considerado com relação a disposições de unidades uniformemente contínuas, sequenciais, iguais ou semelhantes. E, ainda, com relação à alternância de elementos com valores de diferentes intensidades.”

Já sobre equilíbrio, no design ele pode atuar ancorando e ativando os elementos necessários no espaço da composição. Sobre isso as autoras comentam o impacto de um design mal-resolvido na sua capacidade de chamar a atenção devido a uma má organização das relações de proporção e posição dos elementos entre si e seu entorno. A depender da intenção da composição gráfica, estabelecer relações em que os elementos a estão grandes, pequenos ou apertados demais em relação aos demais pode criar um enorme ponto focal capaz de atrair fortemente o olhar. Neste âmbito, de acordo com as autoras, o equilíbrio visual depende da distribuição uniforme e proporcional do peso de uma ou mais coisas no espaço utilizado. Gomes Filho já trata de equilíbrio ao abordar as diferentes manifestações de contraste, nelas ele utiliza a passividade para representar composições e objetos que se encontram em equilíbrio absoluto, logo estando passivos ou estáticos. Uma forma bastante clara de retratar equilíbrio, é por meio da simetria. Esta representa bem o conceito de passividade de Gomes Filho, no entanto, de acordo com Lupton e Phillips o equilíbrio não necessita ser estático. O contraste causado pela utilização de pesos diferenciados em uma composição pode provocar a sensação de equilíbrio dinâmico. A figura 14 expõe exemplos de ritmo e equilíbrio, respectivamente.

Figura 14: Exemplos de ritmo e equilíbrio

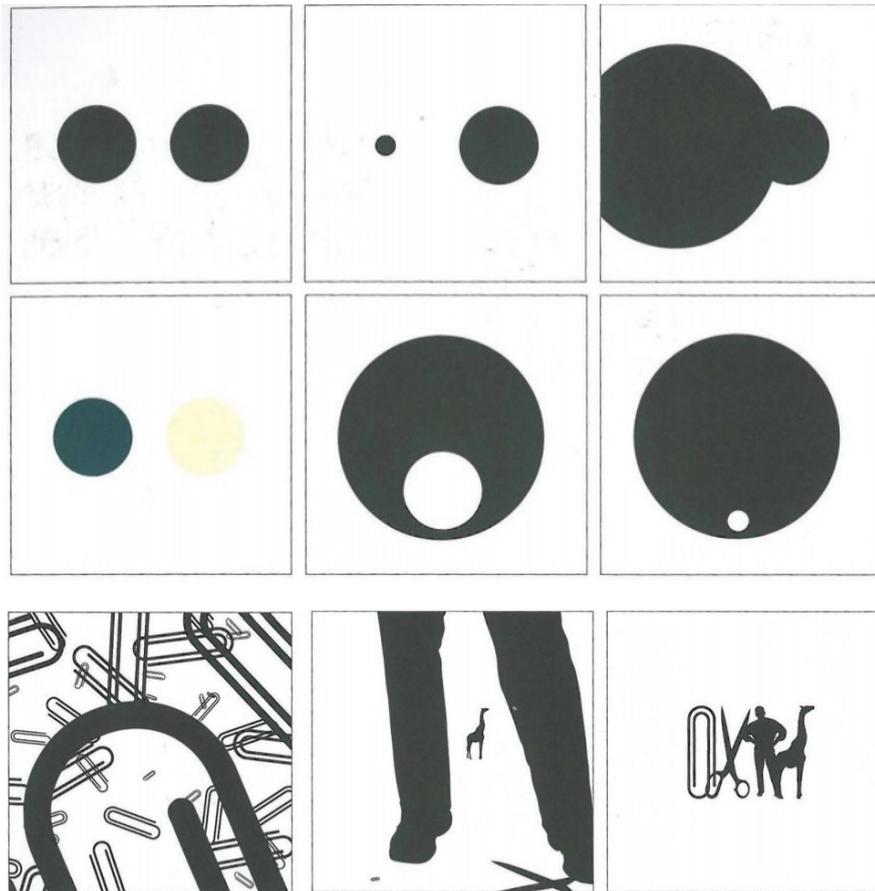


Outro conceito muito importante e já mencionado aqui como artifício para gerar variação em outros elementos é a escala. Ela diz respeito ao tamanho de um objeto, mais especificamente à suas dimensões exatas, mas também pode se referir ao valor proporcional de um objeto real. Um objeto que apresenta as dimensões em tamanho real se apresenta em escala 1:1 (um para um), já um objeto reduzido, a fim de manter as relação entre as dimensões originais, utiliza a escala como forma de converter estas dimensões para um novo valor. Uma escala 1:10 representa uma redução em dez vezes a unidade utilizada enquanto uma escala 10:1 representa uma ampliação em dez vezes. Existe também a escala subjetiva, que alude à impressão que alguém tem do tamanho de algo, como expresso por Lupton e Phillips (2008). As autoras apresentam em sua obra essa distinção entre escala objetiva e subjetiva, mas ressaltam que a essência da escala, como observado nas descrições, está em seu efeito comparativo, como visto na figura 15. Ela é relativa, ou seja, a escala de um objeto depende da relação com os corpos que a observam e a noção de tamanho de outros objetos semelhantes. Sobre isso, as autoras complementam:

“Um elemento gráfico pode parecer maior ou menor dependendo do tamanho, da localização e da cor dos elementos ao redor dele [...] O contraste no tamanho pode criar uma tensão, bem como uma sensação de profundidade e movimento. Pequenas formas tendem a recuar e grandes a se aproximar.” (LUPTON E PHILLIPS, 2008, p.42)

A escala está intimamente relacionada com a noção de proporcionalidade, o que permite o efeito comparativo entre dois ou mais objetos gráficos e o restante destes, bem como em relação à composição que os cerca. Gomes Filho reforça essa ideia e novamente evidencia que o conceito de escala e proporção se torna mais palpável e claro quando há uma comparação entre elementos dispostos de maneira próxima dentro do todo compositivo, principalmente quando são contrastantes, algumas relações apresentadas pelo autor são claro e escuro, ou grande e pequeno, pesado ou leve.

Figura 15: Exemplos de escala e proporção

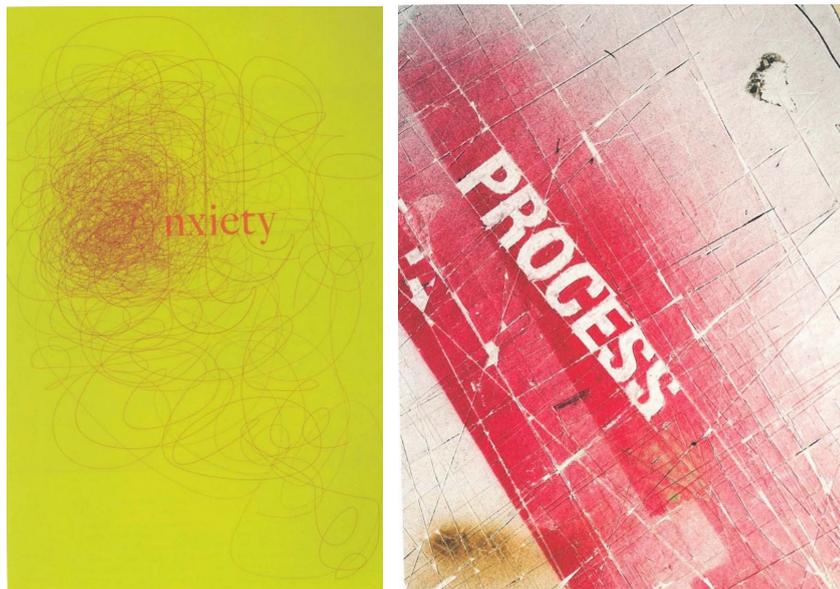


Fonte: LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008

A escala não é o único elemento que tem sua percepção potencializada por meio de contrastes, muitos destes conceitos apresentados aqui ganham força e são amplificados com o auxílio desta clara distinção entre objetos e formas, como a textura. Ela é o grão tátil das superfícies e substâncias, como dito por Lupton e Phillips (2008), sendo fundamental para a compreensão do ambiente que nos cerca e da natureza de seus conteúdos. Assim como o volume, a textura possui sua manifestação real e sua contraparte exclusivamente gráfica, mas ambas podem comunicar a mesma mensagem por meio da aparência. Uma superfície abrasiva transmite a ideia de rispidez, atrito e desgaste, podendo de fato apresentar a textura física e ser identificada pelo tato, mas se ela for unicamente gráfica, a mensagem visual ainda comunicará a mesma ideia só que por meio de um único sentido relacionado à memória de outro, como observado na figura 16. Gomes não apresenta um comentário específico sobre texturas, mas a noção de potencialização por meio do contraste, fortemente abordada em sua obra, é reforçada por Lupton e Phillips ao discutirem sobre as possibilidades deste conceito:

“[...] o designer usa texturas para estabelecer uma atmosfera, reforçar um ponto de vista ou expressar uma sensação de presença física. [...] Assim como na vida, a beleza da textura no design encontra-se, com frequência, na pregnância de sua justaposição ou contraste: espinhosa/lisa, pegajosa/seca, rugosa/macia e etc. Colocando uma textura em relação a outra, oposto ou complementar, o designer pode amplificar as propriedades formais únicas de cada uma delas.” (LUPTON E PHILLIPS, 2008, p.53)

Figura 16: Exemplos de textura



Fonte: LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008

De acordo com os três autores, a cor é um artifício bastante versátil pois por meio dela uma composição pode distinguir seus elementos de diversas maneiras, deixando alguns se sobressair enquanto atenua outros com o intuito de expressar tridimensionalidade, proximidade, distanciamento e até sentimentos através de seus significados inatos, estudados pela psicologia das cores. Em linhas gerais, Lupton e Phillips (2008) comentam que a cor serve para diferenciar, conectar, ressaltar e esconder coisas e designers frequentemente utilizam desses artifícios para desenvolver suas peças e objetos gráficos. Ela possui a capacidade de expressar ou reforçar uma informação visual a depender do modo como se organiza o contraste, como visto na figura 17 e podem constituir uma linguagem capaz de transmitir significados diversos a partir de suas características intrínsecas ou arranjadas como brilho, foscocidade, texturas e outras combinações, como descrito por Gomes Filho (2000). Por meio do círculo cromático é possível identificar as melhores combinações de cor a fim de passar mensagens mais ou menos contrastantes, como exposto na figura 18. Cores localizadas

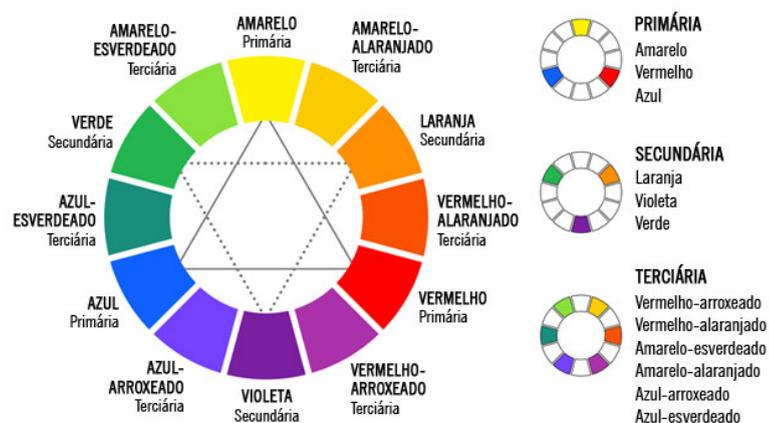
próximas no círculo são consideradas análogas, apresentam elementos em comum, assim como uma temperatura equivalente, o que proporciona uma baixa sensação de contrastes em suas combinações, sendo excelentes para comunicar mais harmonia. Cores em opostos extremos no círculo já são cores complementares, elas não contém nenhum resquício de seu complemento e possuem também temperaturas contrárias, se uma tem um aspecto mais quente, outra apresenta um aspecto mais frio, o que evidencia o contraste entre elas, como abordado pelas autoras de “novos fundamentos do design”.

Figura 17 : Utilização da cor no reforço da sinalização de trânsito



Fonte: icetran.com.br/

Figura 18 : Círculo cromático e tipos de relações cromáticas

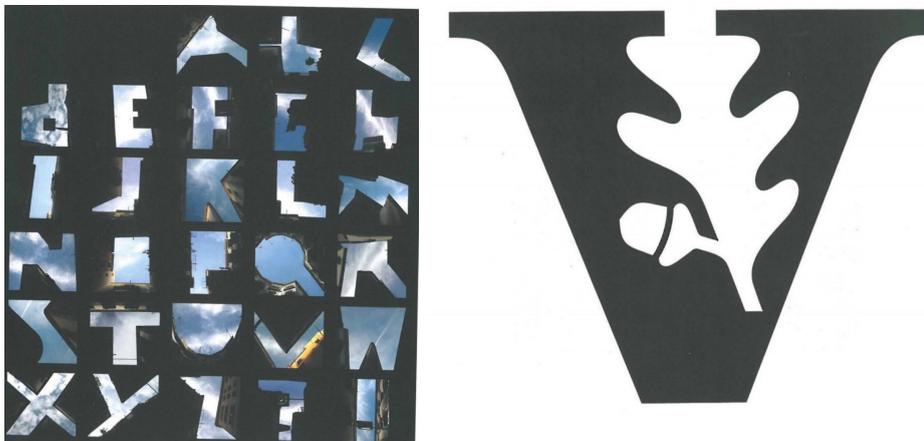


Fonte: manuevlin.com/

Ao se encaminhar para o fim da obra, Lupton e Phillips (2008) tratam sobre os conceitos de figura e fundo, hierarquia, tempo e movimento e por último regras e acasos. O recurso de figura fundo se refere a um conceito essencial da teoria perceptiva da gestalt. Como já visto no presente trabalho, a percepção humana não enxerga pontos isolados, ela se processa em função do todo compositivo, logo objetos visuais que se destacam em relação ao seu entorno tendem a ser visualizados com mais clareza. Sobre isso, as autoras comentam que uma figura é sempre percebida em relação ao espaço que a contém, o ambiente a sua volta, seu fundo e que os designers gráficos constantemente buscam um equilíbrio entre estes dois elementos com o objetivo de conceder mais energia a composições e imagens através das tensões e ambiguidades provocadas, como visto na figura 19. Nesse sentido, a relação figura fundo é ativa e recíproca, pois ambos elementos contribuem para a noção e o entendimento visual da composição total. Lupton e Phillips validam esse argumento a seguir:

“As pessoas estão acostumadas a ver o fundo como algo passivo e pouco importante em relação a um assunto dominante. Porém, os artistas visuais rapidamente familiarizam-se com os espaços ao redor e entre os elementos, descobrindo seu poder de moldar experiências e tornarem-se formas propriamente ativas. [...] Em cartazes, leiautes e designs de tela, o que é deixado de fora emoldura e equilibra o que é colocado dentro. Do mesmo modo, em mídias que incluem o tempo, como livros de múltiplas páginas, a inserção e a distribuição do espaço ao longo do tempo afetam a percepção e o ritmo.” (LUPTON E PHILLIPS, 2008, p.85)

Figura 19 : A esquerda: relação figura fundo com fotografias de edifícios. A direita: figura e fundo no logotipo da Universidade Vanderbilt.



Em relação à hierarquia, João Gomes não apresenta um comentário explícito a respeito deste conceito, mas Lupton e Phillips (2008) sim, definindo-a em geral como a ordem de importância dentro de um grupo social. Nesse âmbito, a hierarquia normalmente infere que elementos, objetos ou pessoas estarão subordinados a outros por estarem em diferentes níveis no sistema hierárquico estabelecido, vide figura 20 e 21. Ela está presente em camadas da nossa vida social, por meio da figura dos pais na organização familiar, do chefe na organização do local de trabalho, de líderes religiosos, políticos, entre outros. A função principal da hierarquia é demarcar claramente a separação entre níveis, nesse sentido ela pode ser expressa, também, visualmente por meio dos conceitos de escala, tonalidade, cor, posicionamento, entre vários outros com o fito de elevar o contraste entre diferentes níveis. De acordo com as autoras, um bom exemplo de hierarquia por contraste reside no trabalho dos construtivistas russos, ao utilizarem dramaticamente recursos de escala, posição, fotografia e cor para transmitir mensagens poderosas.

Figura 20: Hierarquia nas produções do construtivismo russo



Fonte: creativebloq.com/

Figura 21: Hierarquia nas publicidades atuais

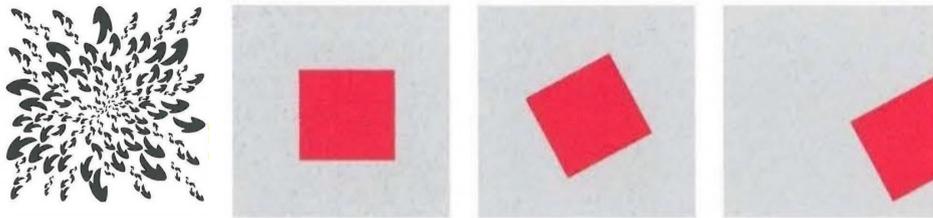


O espaço e o tempo estão estritamente relacionados, como visto ao tratar sobre ponto, linha e plano, a linha pode ser composta por pontos distribuídos no espaço assim como o plano pode surgir a da distribuição de muitas linhas. No entanto, essa distribuição não é necessariamente aleatória, uma superposição de pontos ou linhas pode gerar um plano, mas é possível, também, que estes elementos se organizem de forma sequencial e rítmica, a fim de sugerir um movimento. Para Lupton e Phillips (2008), o movimento é um tipo de mudança e toda mudança acontece no tempo, e conseqüentemente no espaço também. Da perspectiva do tempo, o movimento indica a mudança de um objeto no espaço enquanto o movimento na perspectiva deste, sugere a passagem do tempo. As autoras também mencionam que artistas e designers estão sempre buscando representar o movimento de corpos e a passagem do tempo em composições estáticas e que essa sensação pode ser representada por meio características implícitas que inferem tais conceitos, como composições diagonais, em comparação à passividade de formas retilíneas, formas cortadas, pontudas e linhas sinuosas. Gomes Filho (2000) reitera a visão das autoras ao comentar também sobre o dinamismo da diagonal e a ondulação de algumas formas. Ele explica:

O movimento visual é definido como função de velocidade e direção. Ele está relacionado ao sistema nervoso que cria a sensação de mobilidade e rapidez. [...] Pode-se afirmar que qualquer imagem visual, que apresente os objetos por meio de qualidades perceptivas, tais como forma de cunha, direção oblíqua, superfície sombreada, linhas ou volumes ondulados, por exemplo, transmitirá impressão de movimento. (GOMES FILHO, 2000, p.60)

O autor também acrescenta ao universo do movimento a definição de dinamismo, afirmando que este se caracteriza como um movimento exacerbado, mais forte e mais veloz, refletindo rapidez, mobilidade e ação de maneira bastante intensa, como observado nos exemplos da figura 22.

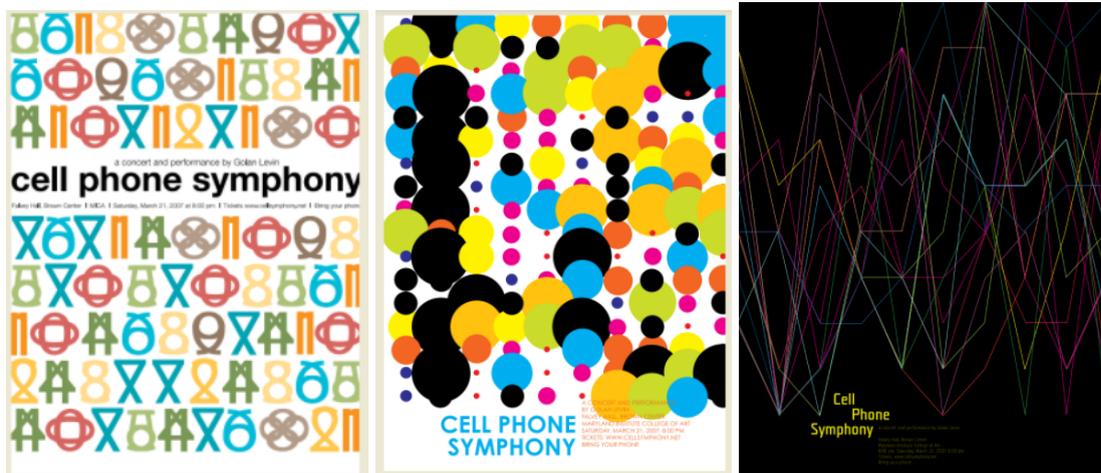
Figura 22: Exemplos de tempo e movimento



Fonte: LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008

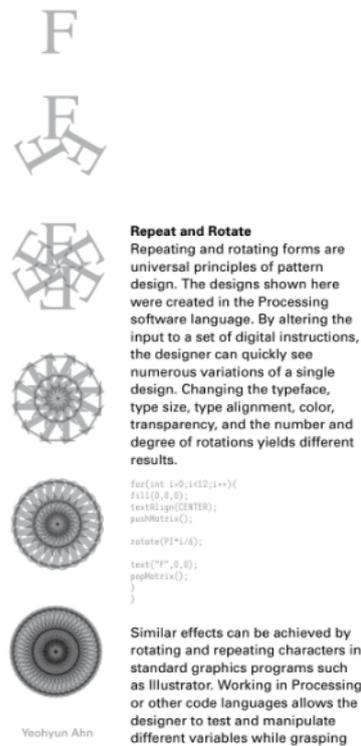
O conceito de regras e acasos não constitui um elemento exatamente, mas sim um recurso, um modo de fornecer instruções mínimas para a execução de algo. Apesar de organizar o que pode ser feito, essas regras não visam limitar a capacidade criativa do artista ou designer, mas apenas fornecer a ele certas restrições para que o trabalho não se torne o que não deve ser executado pelo mesmo ou por terceiros. A intenção de incluir esse recurso no presente trabalho está na busca de possibilitar uma maior variedade de resultados nas experimentações formais com os elementos da linguagem visual, pois as regras podem gerar formas e organizar conteúdos, assim como processos baseados nelas podem apresentar resultados visuais inesperados, como comentado por Lupton e Phillips (2008). Os exemplos a seguir, nas figuras 23 e 24, demonstram bem as possibilidades de geração.

Figura 23: Exemplos de regras e acasos com parâmetros baseados em números de telefone



Fonte: LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008

Figura 24: Exemplos de regras e acasos utilizando a rotação da letra F



Fonte: LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008

De modo a simplificar e sintetizar as definições apresentadas o quadro 2 abaixo expõe de modo complementar uma breve definição com base nas visões de Lupton e Phillips (2008) e de Gomes Filho (2000) sobre cada fundamento da linguagem visual.

Quadro 2 - Síntese do pensamento da linguagem visual

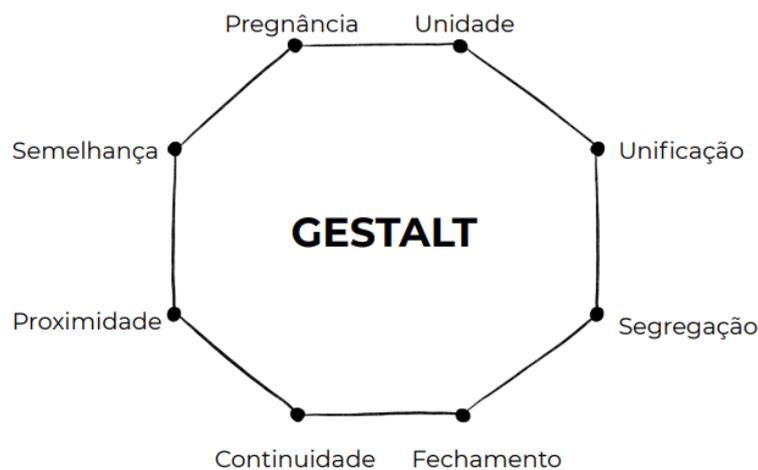
FUNDAMENTOS	ÓTICA DE LUPTON E PHILLIPS (2008)
Ponto	A unidade irredutível mais simples e mínima da comunicação visual. Nas artes gráficas se torna uma marca visível, um sinal, podendo ser imperceptível ou altamente atrativo
Linha	Graficamente é uma infinita série de pontos alinhados, retilíneos ou não que transmitem a sensação de direcionamento, sendo capazes de contornar, conformar e delimitar objetos.
Plano	Pode ser o desdobramento tanto da configuração das linhas quanto dos pontos, que delimitam uma certa área no espaço a fim de constituir certa forma. Pode ser definido como plano e como superfície.

Volume	Possui duas classificações: Uma física (real) e uma gráfica (representada). Gráficamente é um objeto que comporta o espaço tridimensional. Apresenta comprimento, largura e profundidade e pode ser representado com auxílio de convenções gráficas.
Ritmo e Equilíbrio	Ritmo é um padrão forte, regular e repetido, podendo ser composto por conexões visuais ininterruptas. O equilíbrio pode atuar ancorando e ativando os elementos necessários no espaço da composição. Dependendo da distribuição uniforme e proporcional do peso dos objetos no espaço.
Escala	Diz respeito às dimensões exatas de um objeto, mas pode se referir ao valor proporcional de um objeto real. Ela depende da relação com os corpos que a observam e a noção de tamanho de outros objetos semelhantes.
Textura	É o grão tátil das superfícies e substâncias, podendo ser classificada em textura real, presente em objetos reais e textura gráfica, que busca simular visualmente determinado aspecto.
Cor	Serve para diferenciar, conectar, ressaltar e esconder coisas, podendo ser usada para desenvolver peças e objetos gráficos. Possui a capacidade de expressar ou reforçar uma informação visual a depender do modo como se organiza o contraste e podem constituir uma linguagem capaz de transmitir significados diversos.
Figura Fundo	A figura é sempre percebida em relação ao espaço que a contém, o ambiente a sua volta, seu fundo. E os designers gráficos constantemente buscam um equilíbrio entre estes dois elementos com o objetivo de conceder mais energia a composições e imagens através das tensões e ambiguidades provocadas
Hierarquia	É a ordem de importância dentro de um grupo social. Normalmente infere que elementos, objetos ou pessoas estarão subordinados a outros por estarem em diferentes níveis no sistema hierárquico estabelecido
Tempo e Movimento	O movimento é um tipo de mudança e toda mudança acontece no tempo e no espaço. Artistas e designers estão sempre buscando representar o movimento de corpos e a passagem do tempo em composições estáticas, podendo ser representados por meio de características implícitas
Regras e acasos	Recurso que visa fornecer instruções mínimas para a execução de algo com a finalidade de apresentar resultados visuais inesperados.

Fonte: Acervo do Autor

Após a visualização e o entendimento dos fundamentos selecionados da linguagem visual, é necessário também uma compreensão mais específica a respeito das leis ou princípios mais importantes da Gestalt, também chamados de princípios básicos da forma perceptual. O objetivo dessa explanação consiste em clarear os elementos que, de acordo com os gestaltistas, são responsáveis pela experiência perceptiva humana e podem ser utilizados na construção de formas e imagens claras, equilibradas e harmônicas. Em decorrência de não serem abordados pontos de vista diferentes além do apresentado por Gomes Filho (2000), os oito princípios são exibidos na figura 25, organizados no quadro 3 e exemplificados nas figuras 26 a 32, com o intuito de sintetizar as informações necessárias.

Figura 25: Diagrama dos princípios da Gestalt



Fonte: Acervo do Autor.

Quadro 3 - Princípios da Gestalt a partir dos conceitos de Gomes Filho (2000)

PRINCÍPIO	DEFINIÇÃO
Unidade	As unidades podem ser identificadas em um único elemento encerrado em si, ou como parte de um todo e são percebidas por meio de relações que estabelecem entre si na configuração do objeto

Unificação	Consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos produzidos no campo visual e se verifica quando os princípios de harmonia, equilíbrio e coerência formal das partes ou do todo estão presentes na composição.
Segregação	Capacidade perceptiva de separar, identificar e evidenciar unidades em todo compositivo ou em partes deste todo em função da desigualdade dos estímulos produzidos.
Fechamento	Concorre para a formação de unidades devido a direção espontânea das forças de organização à uma ordem que tende a todos fechados.
Continuidade	Impressão visual fornecida pela sucessão de partes de modo coerente e sem interrupções na sua trajetória visando alcançar as formas mais estáveis em termos perceptivos .
Proximidade	Em condições iguais os estímulos mais próximos entre si terão maior tendência a ser agrupados e construir unidades
Semelhança	A igualdade de forma e cor tende a construção dinâmica de unidades por meio do agrupamento das partes semelhantes. Atua juntamente com a proximidade para promover a unificação do todo
Pregnância da forma	A pregnância garante que um objeto tende espontaneamente para uma estrutura mais simples, equilibrada, homogênea e regular

Fonte: Acervo do Autor.

Figura 26: Logos representando o princípio da unidade. À esquerda: logo da WWF. À direita: Logo da marca de whiskys Johnnie Walker



Fonte: 4ed.cc/gestalt/

Figura 27: Logo da marca da Adidas representando o princípio da unificação



Fonte: marketingdigital360.com.br/

Figura 28: Princípio da segregação

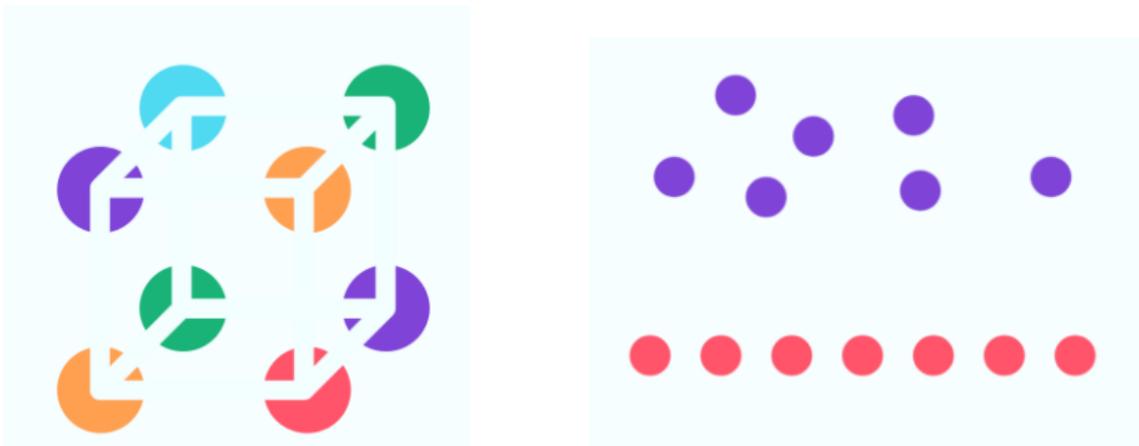


Contraste alto
Estimulação maior

Contraste baixo
Estimulação menor

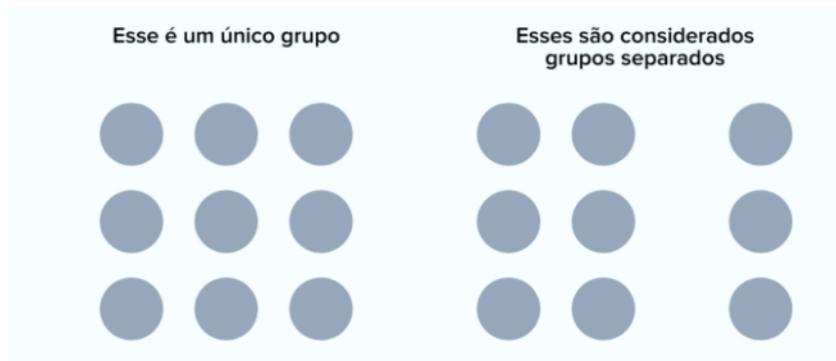
Fonte: 4ed.cc/gestalt/

Figura 29: À esquerda exemplo do princípio de fechamento. À direita exemplo do princípio de continuidade



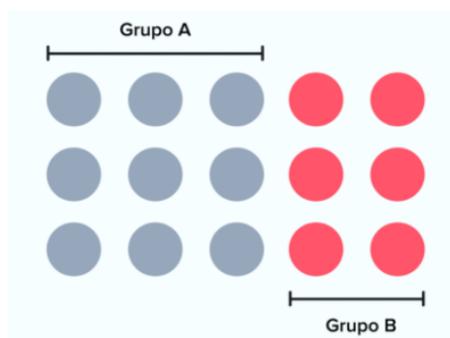
Fonte: medium.com/

Figura 30: Exemplo do princípio da proximidade



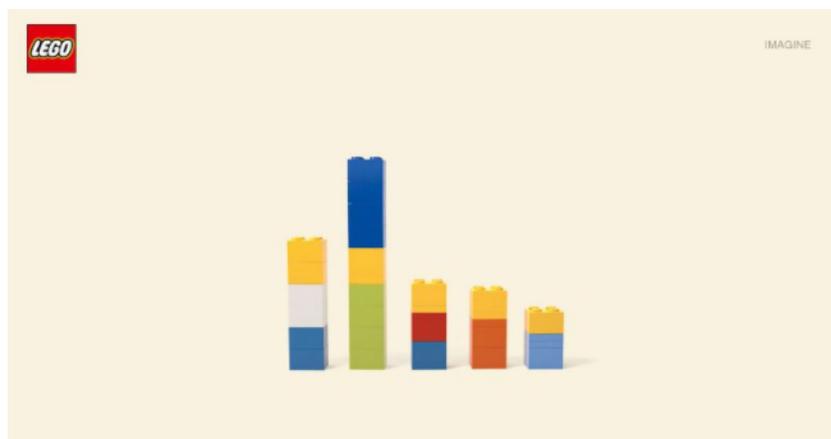
Fonte: medium.com/

Figura 31: Exemplo do princípio da semelhança



Fonte: medium.com/

Figura 32: Exemplo do princípio da pregnância



Fonte: marketingdigital360.com.br/

A partir do pensamento de Gomes Filho (2000) é possível interpretar a forma como tudo aquilo que se vê, tendo ela propriedades que a permitem ser a fusão de alguns dos demais elementos fundamentais, como a linha, o plano e o volume, ao se constituir nestes. Ela contém todos em si devido a sua capacidade de se conformar nesses elementos, como exibido na figura 4. Assim, a forma se torna a peça principal ao falar sobre linguagem visual, sendo o objeto de estudo a ser trabalhado mais adiante na etapa de experimentos. Ademais, a partir da visão combinada dos autores citados ao tratar sobre os elementos fundamentais, é possível também fazer uma divisão com base na natureza destes da seguinte maneira. Ponto, linha, plano e volume constituem a forma e podem ser utilizadas como ferramentas de construção de figuras e composições, enquanto os demais fundamentos podem ser utilizados como ferramentas de variação. Estas atuam de modo a tornar a composição interessante ao mesmo tempo que traz a forma para o tripé estrutural elaborado a partir da ótica de Gomes Filho (2000), sendo composto por harmonia, equilíbrio e contraste, sendo este último o atributo mais relevante para que a forma possa ser visualizada segundo a teoria da Gestalt e bem-resolvida por meio da pregnância. O diagrama da figura 33 observado abaixo destaca os principais elementos utilizados neste trabalho além de enquadrá-los na classificação mencionada anteriormente. Já o diagrama da figura 34 exhibe como a forma será trabalhada ao longo do percurso criativo.

Figura 33: Diagrama de classificação dos elementos fundamentais

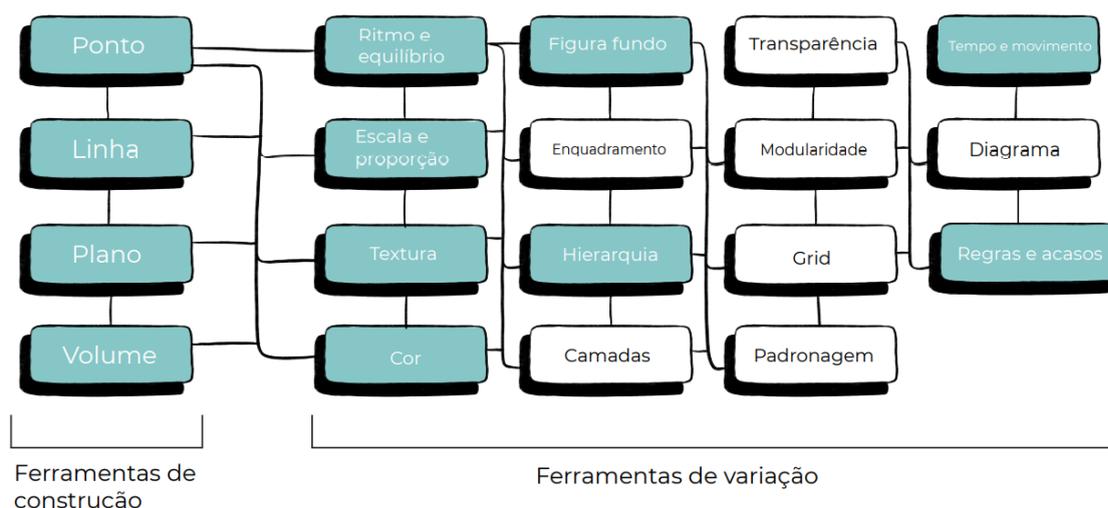
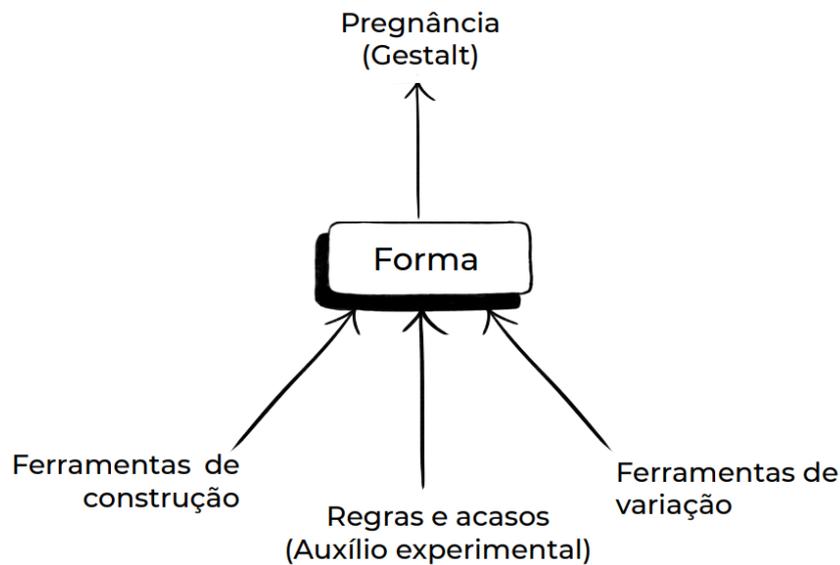


Figura 34: Diagrama de estudo da forma



Fonte: Acervo do autor

6.3) Design de personagens

A utilização do recurso narrativo como maneira de explicar o desconhecido não é algo recente na história da humanidade, na verdade, a organização cooperativa em larga escala depende muito fortemente de histórias e mitos compartilhados no imaginário coletivo humano, segundo HARARI (2011) em sua obra "Sapiens - uma breve história da humanidade". Para o autor, o homo sapiens só conseguiu ultrapassar o limite crítico das organizações humanas com a utilização da ficção, fato este que permitiu que grandes impérios, igrejas, e futuramente, Estados surgissem com milhões de pessoas inseridas nestas organizações. Nesse sentido, fica evidente o tamanho do poder da narrativa dentro da história humana para sua organização e desenvolvimento.

Roger et al. (2016) comentam que o surgimento de mitos e lendas, e sua consequente disseminação por meio de um sistema narrativo construído, inspirou a sociedade humana à época através de sentimentos íntimos desencadeados pela conexão com as histórias contadas. Este folclore recém-criado normalmente apresentava a história de seres sobrenaturais e divinos capazes de grandes feitos, personificados com base nas imensas forças da natureza e virtudes humanas. Estas lendas e mitos visavam explicar as lacunas do conhecimento humano existentes até determinado momento, e o elemento principal para a conexão do público com essas histórias foi a utilização de personagens. Baseado nisto, os

autores mencionam: “histórias que inspiram pessoas, no entanto, não são feitas sem um elemento com o qual as pessoas possam se relacionar.” (ROGER et al., 2016, P. 548).

Sob este ponto de vista, McCloud (2008) comenta que a função primária dos desenhos de um ilustrador, quadrinista e/ou designer deve ser comunicar-se de maneira clara, rápida e eficiente com o leitor. Eles produzem as formas, linhas e cores que proporcionarão a experiência humana necessária para trazer tais desenhos à vida. Entretanto estes elementos precisam incluir alguns conceitos chave com o objetivo de garantir o reconhecimento por parte dos leitores. O principal destes conceitos é o de simetria, em especial a simetria bilateral, em que os dois lados do ser vivo são idênticos a partir do eixo longitudinal. O autor comenta que a simetria é o fator decisivo para que os animais percebam seus semelhantes como outros seres vivos. Aliado a isto, está a configuração física que mantém o mecanismo de locomoção na base e os mecanismos de navegação no topo, composto por um par de olhos e a noção perceptiva de profundidade. Qualquer ser ou objeto que apresente a configuração citada despertará a sensação de reconhecimento nos seres humanos, como visto na figura 35 e exposto pelo autor:

"Não importa o quão abstrato ou estilizado seja um desenho, se ele exibir esse arranjo básico, os seres humanos verão a si mesmos nos traços. Na verdade, mesmo quando um conjunto de linhas é tão econômico que poderia representar com igual facilidade um macaco, um urso ou um peixe, as pessoas ainda verão um ser humano se puderem.[...] e adoram ouvir histórias sobre humanos! Na verdade, adoram a tal ponto essas histórias que criarão uma a partir do mínimo indício. Mesmo o rabisco mais solto sugerirá uma figura, uma emoção ou um gesto." (MCCLLOUD, 2008, p. 60)

Figura 35: Indícios de figuras, expressões e gestos



Fonte: MCCLLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008

É nesse sentido que surge o design de personagens, para que as histórias contadas nos dias atuais possam ressoar tão fortemente com seu público quanto as contadas em tempos

passados. A diferença, no entanto, é que atualmente existe um número imenso de mídias que podem disseminar essas novas narrativas, como livros e revistas impressas ou grandes produções audiovisuais como filmes, séries e jogos para a televisão, cinema ou internet. Portanto, da mesma maneira que existem inúmeros profissionais para todos os ramos dessa indústria, como escritores, roteiristas, diretores, animadores e produtores, existem também os designers de personagens, que tem como propósito a criação de personagens com personalidade e visuais únicos, distintos e coerentes com todas as mídias que necessitam destes profissionais.

ROGER et al. (2016) ressaltam que a atividade de criação de personagens é inerente à indústria, conseqüentemente os materiais e fontes acadêmicas são bastante escassos pois os designers e ilustradores atuantes normalmente focam apenas em absorver o conhecimento necessário para que possam exercer suas atividades. No entanto, os conhecimentos gerais em mídias informais sobre a área não são escassos, podendo hoje ser encontrados materiais impressos publicados por designers atuantes além do vasto acervo em mídias audiovisuais digitais e online. A respeito do exercício da atividade de design de personagens, os autores frisam também que desenvolver um personagem, independente da mídia, requer do designer que ele possua competências além da geração de boas ideias e da boa representação gráfica de objetos e composições. É necessário que ele entenda todo o processo como uma atividade de design, tendo clareza a respeito do problema a ser solucionado, das demandas do cliente que o contratou, do público-alvo a que se destina o produto e do método a ser utilizado, sendo necessário que este seja eficiente e organizado para que o resultado final não seja insuficiente e incompatível com as expectativas do cliente. Portanto, a seguir serão introduzidos alguns conceitos, definições e métodos utilizados por autores da área de criação de personagens.

6.3.1) Definições e métodos

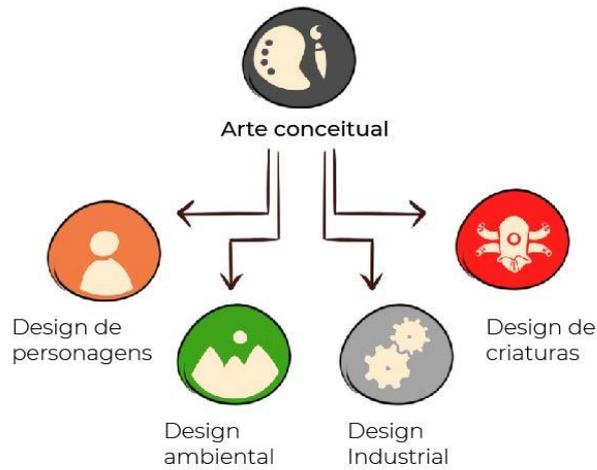
Bancroft (2006) comenta que para começar o trabalho de criação de personagens é necessário entender o contexto em que serão inseridos. Por ser um profissional do ramo de animação 2D ele aponta inicialmente para uma conversa com os diretores do projeto para entender a narrativa utilizada. No universo das metodologias e processos de design, essa etapa inicial corresponde ao recebimento do Briefing. Após entender o momento e o local onde esses personagens estão inseridos e seus aspectos psicológicos, será necessário realizar algumas perguntas a si mesmo a fim de formular alguns limites ou restrições para entender

tudo que não é desejado no seu visual e personalidade para que o projeto possa ser entregue dentro do prazo, sem muitos desvios. É bastante interessante que o designer se cerque, nesse momento, de referências imagéticas originadas de filmes, revistas e pesquisas na internet para que amplie um repertório já existente e estas sirvam como fonte de inspiração. Em seguida, alguns projetos podem exigir o desenvolvimento de artes conceituais, do inglês “Concept art” definidas por Roger et al. da seguinte maneira:

"Arte conceitual é o tipo de arte cujo foco principal é representar uma ideia graficamente para auxiliar no desenvolvimento de um produto. [...] envolve a criação de personagens, ambientes e histórias que ajudam a demonstrar como aquela ideia pode ser implementada e integrada ao produto final. Dezenas de ideias e rascunhos são normalmente feitos com foco na diversidade e na quantidade para obter um único resultado satisfatório, por exemplo." (ROGER et al., 2016, p.548)

Portanto, a etapa de arte conceitual consiste na geração de alternativas iniciais com o intuito de encaminhar e desenvolver o aspecto visual da história contada enquanto realiza as escolhas mais assertivas. Como citado, dezenas de rascunhos representando diversas ideias são feitos, podendo ser centenas dependendo da dimensão do projeto, demonstrando, assim, a importância de visualizar grande parte das possibilidades, sem perder tempo com a finalização, permitindo-se filtrar as boas ideias e descartar o que não for adequado. De acordo com TAKAHASHI E ANDREO, 2011 (apud ROGER et al., p.548) a arte conceitual não foca apenas no design de personagens. Como exposto, ela busca oferecer soluções visuais para ambientes e cenários, bem como para vestimentas e acessórios dos próprios personagens. Sendo assim, de acordo com os autores ela é composta de quatro subáreas principais: Design de personagens, design de criaturas, design ambiental e design industrial, como observado no diagrama da figura 36. Visando manter o foco no presente trabalho, será abordada a subárea de design de personagens e seus métodos de criação sob a ótica de Roger et al.(2016), McCloud (2008) e Bancroft (2006).

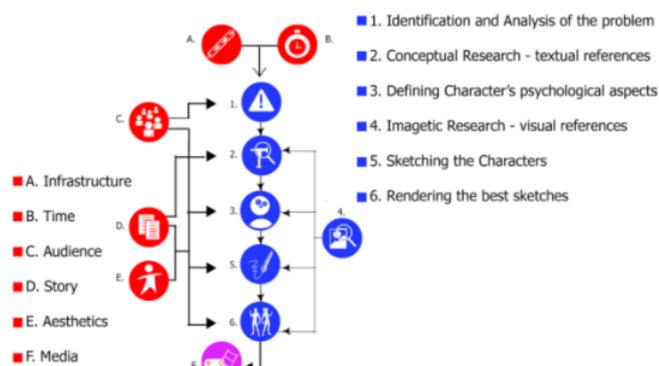
Figura 36: Diagrama da arte conceitual e suas subáreas elaborado a partir de TAKAHASHI E ANDREO (2011) apud ROGER et al.(2016)



Fonte: Acervo do autor.

Roger et al. (2016) em sua publicação detalham a área de design de personagem fortemente sob a perspectiva metodológica, pois o intuito do trabalho dos autores é propor uma nova metodologia adaptada a partir do pensamento de outros teóricos da área. Sendo assim, os autores reforçam que o design de personagens corresponde a uma subárea da etapa de arte conceitual e é responsável por definir os traços de personalidade e os aspectos visuais dos personagens em desenvolvimento, a fim de garantir que eles tenham profundidade, coerência e uma história capaz de envolver e conectar o público. Além disso, é exposto que o processo de criação de personagens não se resume apenas a gerar ideias e suas representações visuais, mas também engloba os conhecimentos totais acerca do projeto, como os prazos, as restrições e o método utilizado. Sendo assim, os autores em sua publicação buscaram unificar em um só processo a metodologia de dois autores principais, Seegmiller (2008) e Tillman (2012), como visto no capítulo de metodologia da pesquisa e no diagrama da figura 3.

Figura 3: Diagrama do método de ROGER et al.(2016)



Fonte: ROGER, M. Liandro et al. Character design: a new process and its application in a trading card game. In: SBC–Proceedings of SBGames 2016. 2016.

Os autores reiteram a importância de se ter um método de trabalho organizado como maneira de atingir níveis mais altos de produtividade, exigido pela indústria em função de prazos bem definidos. A própria natureza do trabalho é criativa e não operacional, logo não é possível apenas ativar ou desativar a criatividade. Isso pode elevar o nível de estresse e frustrar os profissionais envolvidos no projeto, como apontado por Roger et al.(2016). Por esse motivo, a depender da natureza do trabalho, faz-se extremamente necessário a definição dos processos de segundo plano, a fim de entender, por exemplo, se a infraestrutura será adequada e se o prazo permite o desenvolvimento de um trabalho de qualidade, pois a criatividade não pode ser controlada apenas estimulada e um ambiente de trabalho saudável e confortável permite que os colaboradores do projeto possam desenvolver suas atividades da melhor maneira possível, dentro de um prazo conveniente a todos. O bom entendimento do processo como um todo, por parte de seus colaboradores, só proporciona impactos positivos ao projeto pois entendem bem a necessidade de cada etapa e como a próxima depende do bom desempenho da anterior.

Seguindo adiante, McCloud (2008) em sua obra “Desenhando quadrinhos” dedica um momento à explicação de como realizar um bom design de personagens, mas não apresenta um processo metodológico tão definido quanto o anterior, se atendo mais a aspectos conceituais. Assim, o autor apresenta sua visão de criação de personagens, mais especificamente para desenhar seres humanos vívidos e críveis a partir de três passos principais, sendo eles o design de personagens (para criar personagens com distinção e personalidade), expressões faciais (para retratar emoções com poder e precisão) e linguagem corporal (para garantir que toda figura desenhada conte uma história). Para o presente trabalho a abordagem de McCloud será condensada no primeiro passo pois este resume o cerne das informações necessárias, logo os passos de expressões faciais e linguagem corporal serão tratados como complemento ao design de personagem. Segundo o autor, toda personagem depende de uma vida interior, de distinção visual e de traços expressivos. A respeito do critério da vida interior dos personagens, o autor afirma ser um dos aspectos mais importantes e menos compreendidos pela maioria das pessoas, pois comumente iniciantes na área tendem a reduzir a personalidade há alguns “traços comportamentais sem origem ou propósito definido”. (MCCLLOUD, p.64). Uma forma de se opor a isso é o aprofundamento na mente do personagem em busca de elementos que podem nortear tudo que fazem e dizem,

bem como o que é capaz de movê-los. Esses elementos podem ser encontrados ou gerados a partir de um elemento-chave, o conflito:

“Na escola, nós aprendemos que histórias dependem de “conflitos” e que alguns conflitos são internos, enquanto outros são externos. Rastreie-os até a fonte, porém quase todos os conflitos serão internos porque todos começam com alguém, em algum lugar, querendo alguma coisa. Podemos acrescentar tudo o que quisermos à personalidade de um personagem - fazê-lo terno ou espirituoso ou sentimental ou neurótico, mas é só quando eles começam a querer alguma coisa que esses traços são postos em movimento e recebem um propósito.” (MCCLLOUD, 2008, p.67).

Outra maneira de estruturar essa vida interior do personagem pode ser através de ideias externas como fonte de inspiração. Segundo o autor, a maioria dos escritores, ao construir seus personagens, buscam espelhar essas figuras em seus próprios traços de personalidade, o que pode garantir uma narrativa verossímil ao público, na qual eles podem se reconhecer. No entanto, essa estratégia pode limitar a diversidade do elenco criado devido a todos partirem do mesmo ponto. Com base nisso, outra alternativa viável que não sofre do mesmo problema é a utilização de arquétipos, como mencionado por Roger et al. ao abordar os processos de Tillman (2012). McCloud cita o exemplo de “Zot!”, sua primeira série de histórias em quadrinhos publicadas, na qual os personagens foram baseados nos quatro tipos de funções psicológicas fundamentais desenvolvidas por Carl Jung (Intuição, sentimento, intelecto e sensação) e comenta que a utilização de arquétipos, como, por exemplo o "herói", o “trapaceiro” e o “velho sábio” pode fornecer um plano de fundo variado que aborda valores universais capaz de transcender gênero e cultura.

No referente à distinção visual, o autor declara que: "A variedade interna dos tipos de personagens precisará corresponder a uma variedade externa de designs visuais." (MCCLLOUD, p. 70). A partir disso, ele explica que a variedade e distinção no design de personagens são importantes pois de forma prática ajudam o leitor a perceber quem é quem, pois personagens com excesso de semelhanças nos rostos e formatos básicos podem causar confusão na cabeça do leitor/consumidor, mesmo que eles tentem se distinguir dos demais por meio de características físicas distintas, como cabelos, pêlos, roupas e acessórios, resultando em visuais aguados semelhantes a uma linha de produção em série. Nesse sentido, ele expõe também que alguns criadores reproduzem as mesmas características em diversos personagens, consequentemente gerando visuais homogêneos, por buscarem manter um padrão de beleza em todas as figuras ou por terem pouca expertise na prática do desenho. Sobre isso, o autor

comenta que, em termos de beleza, ela é mais eficiente quando tem uma base de comparação, não sendo necessário manter as mesmas características em todas as figuras, pois o resultado final não será o esperado. Já em termos de expertise em desenho, não é necessário o domínio da técnica para acrescentar variedade às criações. Para isso basta observar o que foi feito e se questionar a respeito, por exemplo:

“Meus personagens têm todos o mesmo peso e constituição? Eu conheço a altura de cada personagem? Eles ficam todos ombro a ombro? Eu fico desenhando aquele mesmo nariz e lábio superior de novo e de novo? As mulheres que desenho tem todas o mesmo busto ou quadril?” (MCCLLOUD, 2008, p.71).

Na citação acima, McCloud já sinaliza uma consciência maior em relação a um questionamento realizado no início da pesquisa, ao expor a justificativa desta. Nesse sentido, fica mais evidente a necessidade de se apresentar os pontos de vista de autores diferentes, pois ao somá-los é possível extrair os aspectos mais relevantes de cada um. Vale ressaltar ainda que, da mesma maneira que a construção da personalidade do personagem pode ser baseada em algumas referências, ao desenvolver o visual de suas criações, o ilustrador e/ou designer pode buscar inspirações em diversos elementos que o cercam, como por exemplo, os quatro elementos que serviram de inspiração na criação do quarteto fantástico, podendo ser observados na figura 37.

Figura 37: Quarteto fantástico - exemplo de personagens baseados nos quatro elementos: fogo, terra, água e ar



Fonte: comicsbeat.com/

Já os traços expressivos se referem ao conjunto específico de características que o criador deseja que seu personagem tenha, como tendências de linguagem corporal, expressões faciais, modos de falar, dentre outras. O autor afirma que a partir destas características é possível mapear e unificar o território mental, visual, comportamental e emocional que cada personagem opera e com o auxílio de uma ficha-modelo (do inglês, "model sheet") é possível destacar determinados atributos sem perder a consistência de seu visual. McCloud expõe o seguinte à respeito das fichas-modelo:

“Trata-se de uma série de desenhos de seu personagem em vários ângulos - uma espécie de planta arquitetônica que você pode consultar quando estiver desenhando. Uma boa ficha-modelo geralmente incluirá tanto a figura inteira como close-ups faciais, além de notas sobre como o corpo é construído, tanto sob as roupas como sob a pele, detalhes dos trajes, se houver, ou diferentes estilos de roupas que seu personagem gosta de usar.” (MCCLOUD, 2008, p.74)

O autor ainda trata de expressões faciais e linguagem corporal a fim de explicar de maneira mais completa os modos de construção de bons personagens. Sendo assim, no que concerne a expressões faciais, o autor comenta que elas são uma forma compulsiva de comunicação visual utilizada pelos seres humanos, sendo possível compreendê-las através de sua leitura, mas dificilmente é possível reproduzi-las, conscientemente, com fidelidade. Assim, com base em alguns estudos de Charles Darwin, em 1872, o autor comenta ser possível representar um número bem amplo de possibilidades ao combinar entre si seis tipos de expressões universais, sendo elas: Raiva, Nojo, Medo, Alegria, Tristeza e Surpresa. Os resultados podem ser combinados entre si para gerar novos resultados e assim por diante, sempre buscando descobrir que outros tipos de expressões poderão surgir.

Nesse âmbito, de acordo com o autor é possível representar tais expressões de diferentes maneiras, sendo algumas destas apresentadas a seguir. No realismo, há muitos detalhes e fidelidade às expressões, enquanto na simplificação procura-se deixar apenas o essencial para comunicar a mensagem. O exagero e o simbolismo buscam evidenciar os traços mais relevantes, como observado em alguns cartuns, charges e desenhos animados, exagerando-os e se utilizando de sinais visuais auxiliares, respectivamente. Sobre a enorme variedade e versatilidade comunicativa das expressões, ele comenta:

“[...] Nenhum sistema de análise será capaz nem de começar a catalogar todos os tipos de expressão facial que os seus personagens podem assumir! Elas estão

profundamente enraizadas em nossas expressões emocionais inatas, e são além disso afetadas por estados físicos, mas incorporam um glossário sempre mutante de sinais e símbolos culturalmente específicos, compreendidos tanto pelo emissor como pelo receptor. Elas são, para todos os intuitos e propósitos, uma linguagem - embora uma linguagem que não se encontra senão parcialmente sob o nosso controle.” (MCCLLOUD, 2008, p.88)

Já no que se refere à linguagem corporal, é relevante apontar que ela é, da mesma maneira que as expressões faciais, capaz de comunicar fortemente sentimentos e sensações, podendo atuar ou não conjuntamente com as expressões e a linguagem verbal para reforçar mensagens que necessitam de impacto. Mas muito pode ser dito através da linguagem do corpo, sem sequer utilizar recursos verbais, e sua principal principal diferença em comparação com as expressões faciais é que estas apresentam um caráter mais próximo das superfícies, como exposto pelo autor a seguir:

"As expressões faciais e a linguagem corporal podem expressar os mesmos sentimentos, e às vezes atuam juntas, mas há diferenças importantes [...] O mais importante para os quadristas, é que as expressões faciais têm mais a ver com superfícies, são mais afetadas por nuances, sombras na pele, etc. Enquanto a linguagem corporal se baseia mais em silhuetas, e depende da posição de nossos membros, mãos e cabeça." (MCCLLOUD, 2008, p.103)

Visto isso, a linguagem corporal se manifesta a partir alguns tipos básicos que sinalizam sentimentos e emoções, assim como às expressões faciais, contudo esse tipo de comunicação corporal não constitui um nível primário capaz de derivar novos níveis secundários e terciários, assim como as expressões. Segundo o autor, esses sinais corporais são a elevação e status, distância e relacionamento, desequilíbrio e insatisfação e gesto e comunicação. O par elevação e status exibe em sua essência uma simples relação de espaço e geometria. De forma clara o autor expõe que o elemento alto e vertical representa poder, força e confiança enquanto o elemento baixo e curvado representa humildade, sendo observado nos corpos humanos quando estes experienciam emoções negativas como arrependimento, timidez, vergonha e tristeza, como visto na figura 38. Ao tentar explicar de onde se origina essa noção evidenciada pelo contraste desses dois elementos, o autor cogita a possibilidade de ser um aspecto instintivo em momentos de combate, ou natural da relação hierárquica de pai e filho ou ainda do próprio conceito de verticalidade e altura como poder, como exemplificado em determinadas cerimônias ou em construções arquitetônicas monumentais. No entanto,

como visto anteriormente, trata-se também de uma questão da percepção. Segundo Gomes Filho (2000) esta relação contrastante se deve ao fato de que as formas horizontais e mais baixas transmitem a ideia de estabilidade, de algo concreto e mais terreno enquanto as formas verticais comunicam menos estabilidade e mais leveza, o que provoca a elevação de figuras em relação ao solo. E estas relações perceptivas se estendem para as demais formas de comunicação corporal e facial, como exposto pelo próprio autor no início de sua abordagem, ao exprimir que os traços mais avulsos são capazes de provocar reconhecimento, emoções, gestos e uma história.

Figura 38: Postura arqueada em personagens desvalidos



Fonte: MCCLLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008

O princípio de distância e relacionamento diz respeito à relação comportamental entre indivíduos com base em seu grau de proximidade e intimidade, baseado no conceito de espaço pessoal, sendo este definido como "aquela bolha à nossa volta que descreve nossa zona de conforto." (McCloud, p.107). A postura se torna um elemento comunicativo bastante evidente em situações de distância fixa, pois a partir desse referencial é possível observar quem é bem-vindo ou não na zona de conforto estabelecida, como observado na figura 39.

Figura 39: Princípio de distância e relacionamento



Fonte: MCCLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008

O princípio de desequilíbrio e insatisfação, exposto na figura 40, traz novamente a questão da simetria como elemento norteador de sentimentos de ordem, estabilidade e autoconfiança, logo uma postura simétrica transmite estas sensações, podendo comunicar também um caráter hostil e desafiador. Como consequência, os seres humanos tendem a reagir fisicamente a sentimentos de insatisfação por meio de posturas "desequilibradas", de acordo com o autor.

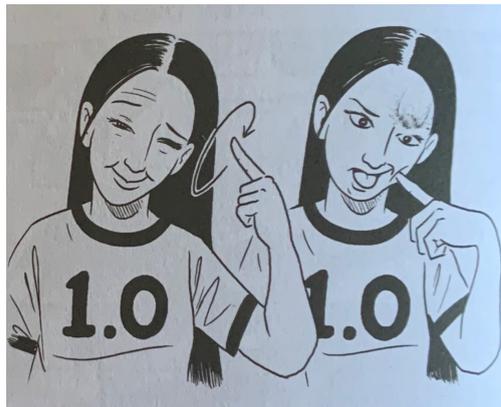
Figura 40: Princípio de desequilíbrio e insatisfação



Fonte: MCCLLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008

E finalmente sobre o princípio de gestos e comunicação, o autor evidencia a questão da comunicação corporal por meio das mãos, afirmando que estas são capazes de transmitir mensagens mais diretas e com propósito, tanto por meio de símbolos com significados popularmente conhecidos quanto como artifício para reforçar a intenção de um discurso. Apesar de não entrar com detalhes nos demais itens, McCloud comenta, enquanto exhibe a importância da anatomia humana para o entendimento completo da linguagem corporal, que mesmo que haja dificuldades no desenho de figuras fidedignas ao corpo humano, a mensagem essencial é transmitida no gesto da figura, vide figura 41. Sendo esta bem sucedida em ser clara e objetiva é possível melhorar dramaticamente a narrativa em questão. A partir daqui já se torna evidente onde pode-se encontrar pontos de intersecção entre fundamentos da linguagem visual e o design de personagem. Como mencionado por McCloud e anteriormente por Roger et al., os personagens necessitam de personalidades e visuais distintos a fim de comunicar com clareza sua história e seus objetivos a fim de se conectar com o público, o que os torna também objetos gráficos, por definição, pois estes são manifestações visuais passíveis de serem lidas e interpretadas, como definido por GOMES FILHO (2000), além de utilizarem dos princípios de clareza, harmonia e equilíbrio para que comuniquem com eficácia suas mensagens ao público.

Figura 41: Princípio de gestos e comunicação

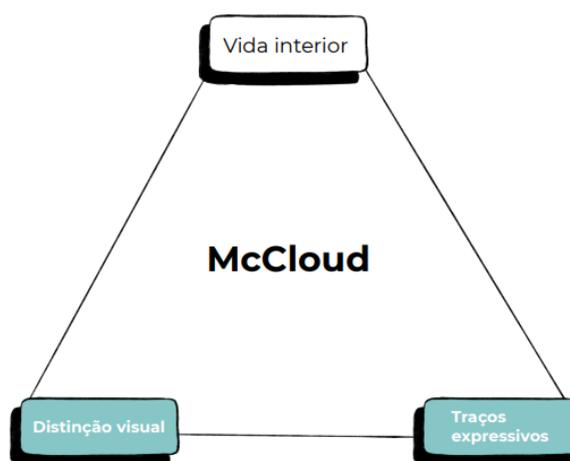


Fonte: MCCLLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008)

As duas últimas abordagens explicitadas no presente trabalho apresentaram em resumo, respectivamente, um método de trabalho organizado, a fim de garantir um bom

gerenciamento de tempo e níveis adequados de produtividade, e uma apresentação de conceitos indispensáveis à construção de bons personagens. A metodologia de Roger et al.(2016) está sintetizada em um diagrama já apresentado anteriormente, logo, visando facilitar a assimilação das informações expostas, o diagrama abaixo apresenta os principais pontos da metodologia de McCloud enquanto o quadro 4 abaixo sintetiza os conceitos mais relevantes de cada ponto.

Figura 42: Diagrama do método McCloud (2008)



Fonte: Acervo do autor

Quadro 4 - Síntese da ótica de McCloud (2008)

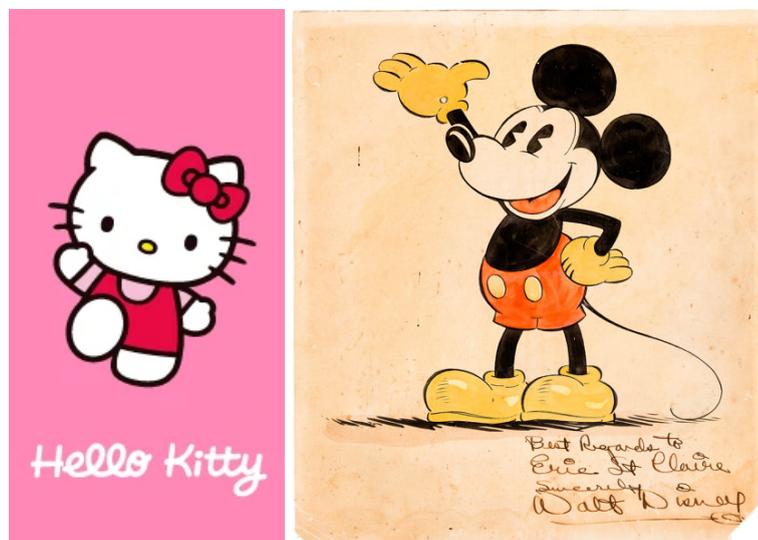
CONCEITO	DEFINIÇÃO
Vida interior	Diz respeito à personalidade e ao conflito interno que os move dentro de uma história. Ela não deve ser apenas alguns traços comportamentais sem origem ou propósito definido. É interessante se aprofundar na mente do personagem e se utilizar de recursos para auxiliar no desenvolvimento de sua história como arquétipos ou personalidades conhecidas.
Distinção visual	Se refere à uma correspondência entre a variedade nos aspectos psicológicos internos e os visuais externos. Auxiliam o leitor a definir quem é quem. Personagens podem e devem ter diferentes pesos, alturas, feições e formatos
Traços expressivos	São um conjunto específico de características que o criador deseja dar ao seu personagem, como expressões faciais, tendências de linguagem corporal, modos de falar, dentre outras coisas. Essas características permitem mapear e unificar o território mental, visual, comportamental e emocional em que o personagem opera. Tais características normalmente são registradas em fichas-modelo

Fonte: Acervo do autor

Ambas comunicam o essencial e reiteram a importância de desenvolver uma personalidade sólida e visuais igualmente representativos e distintos para os personagens criados. Entretanto, as abordagens apontadas não adentram profundamente nas especificidades da construção visual do personagem, sendo BANCROFT (2006) que, de fato, trata da base e dos elementos visuais fundamentais para o design de personagens como o uso e os significados das formas bidimensionais e tridimensionais, das relações de tamanho, do significado das cores e as mensagens que transmitem e da necessidade de se variar estes elementos para criar o apelo necessário. De forma comparativa, o autor estaria mais próximo de Lupton e Phillips (2008) na área de personagem do que McCloud (2008) e Roger et al. (2016), o que evidencia mais ainda novos pontos de intersecção entre as duas áreas. Um dos pontos iniciais mencionados pelo autor trata da hierarquia dos personagens. Ele comenta que essa hierarquia diz respeito ao quão simples ou complexa as figuras desenhadas podem ser, em uma escala de menos realista a mais realista, e como cada um das categorias se destina, normalmente, a um tipo específico de mídia. Sendo assim, as seis principais categorias hierárquicas de personagens são: Icônico, Simples, Amplo, Alívio cômico, Personagem principal e Realista, exemplificados nas figuras 43 à 47. Os personagens icônicos são identificados pelas suas características bastante simples e estilizadas, o que não permite com que sejam muito expressivos. Os personagens simples apresentam-se mais expressivos em relação aos icônicos, mas ainda são bastante estilizados, e normalmente são destinados à televisão e à internet.

À medida que as figuras se tornam mais complexas, sua capacidade de atuar e expressar emoções claramente se torna maior, como por exemplo nos personagens amplos, criados para serem capazes de se expressar de forma exagerada, por esse motivo suas feições se apresentam bem evidentes. O personagem de alívio cômico é uma exceção à regra, pois não comunica visualmente suas emoções de forma mais intensa ou clara em comparação ao personagem amplo. Seu diferencial é a capacidade de se expressar e atuar através do diálogo. O personagem principal é o que mais carrega a responsabilidade de se conectar com o público, logo precisa transmitir emoções e expressões de forma convincente por meio de suas feições e anatomia mais realista, tornando-os menos estilizados de modo geral. Acima dos personagens principais, segundo o autor, estão os personagens realistas, normalmente representados em quadrinhos ou em animações e filmes com intenso uso de computação gráfica.

Figura 43: Personagens icônicos e seus olhos pouco expressivos. À esquerda: Hello Kitty. À direita: Mickey Mouse.



Fonte: Esquerda: hellokitty.fandom.com.

Direita: <https://comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/mickey-mouse-early-publicity-artwork-signed-by-walt-disney-walt-disney-c-early-1930s-/a/7196-95020.s>

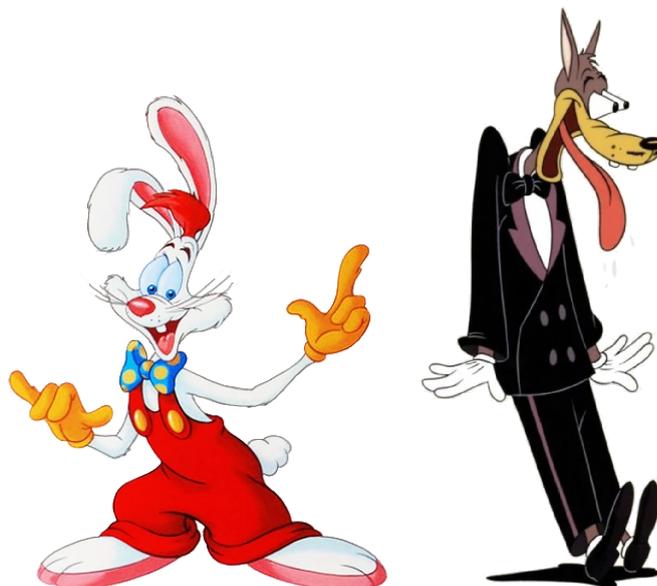
Figura 44: Personagens Simples. À esquerda: Dexter de “O Laboratório de Dexter”. À direita: Fred Flintstone de “Os Flintstones”.



Fonte: Esquerda: el-laboratorio-de-dexter.fandom.com/

Direita: https://everipedia.org/wiki/lang_en/Fred_Flintstone

Figura 45: Personagens Amplos. À esquerda: Roger Rabbit de “Uma Cilada Para Roger Rabbit”. À direita: Lobo de Tex Avery.



Fonte: Esquerda: disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Roger_Rabbit
Direita: [villains.fandom.com/wiki/Wolf_\(Tex_Avery\)](https://villains.fandom.com/wiki/Wolf_(Tex_Avery))

Figura 46: Personagens de alívio cômico. À esquerda: Mushu de “Mulan”.. À direita: Kronk de “A nova onda do imperador”



Fonte: Esquerda: [/disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Mushu](https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Mushu). Direita: disney.fandom.com/wiki/Kronk

Figura 47: Personagem principal (Cinderela) à esquerda. Personagem realista à direita (Fiona)



Fonte: Esquerda: [https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Cinderela_\(personagem\)](https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Cinderela_(personagem))

Direita: <https://shrek.fandom.com/pt-br/wiki/Fiona>

Ao tratar sobre todos os recursos que um designer de personagens deve estar atento ao criar personagens com personalidade, Bancroft (2006) aborda diversos elementos fundamentais já citados, mas os principais são a forma bidimensional, o tamanho e a variação. Segundo o autor, eles constituem a base do design de personagens. Para efeito de organização, o presente trabalho irá adicionar a cor como mais uma categoria fundamental neste momento, pois apesar de o autor comentar sobre as influências cromáticas nos personagens, ele apresenta este comentário apenas no fim da obra. Nesse sentido, iniciamos a abordagem do autor pela forma. Para Bancroft, as formas têm um alto poder comunicativo e são extremamente úteis na construção visual das figuras. Personagens com uma narrativa sólida e visuais bem construídos são capazes de se apresentar por si sem o auxílio da linguagem verbal e de descrições textuais. Qualquer aspecto do personagem pode ser transmitido visualmente, e o autor reforça esse ponto ao comentar:

“Mesmo sem detalhes faciais, expressões, roupas ou poses, você pode começar a ver alguma personalidade aparecendo. É por isso que a “forma toda-poderosa” é a primeira coisa que você precisa pensar ao iniciar o design de seu personagem.” (BANCROFT, 2006, p.30)

Reforça-se, assim, a ideia apresentada por McCloud (2008) ao comentar sobre linguagem corporal e sua relação com gestos e significados já embasados nos conceitos apresentados por Gomes (2000) e Lupton e Phillips (2008). Uma linha reta e outra curva podem comunicar e representar uma infinidade de situações por meio de relações de unidade, continuidade, ritmo, movimento, contraste, escala, proporção, hierarquia e outras. É nesse sentido que Bancroft (2006) apresenta o simbolismo da forma para ajudar designers e ilustradores a entenderem como podem sugerir as dicas visuais corretas em seus desenhos a fim de estarem coerentes com a personalidade construída. As formas primárias constituem-se do círculo, do triângulo e do quadrado. Segundo o autor, o formato circular e redondo é atrativo e comumente representa personagens de boa índole, amigáveis, aconchegantes e fofos, sendo também utilizadas em bebês e nas curvas femininas. Personagens arredondados dificilmente sugerem ameaça ou indicam uma tendência maligna, mas algumas narrativas utilizam deste recurso para enganar momentaneamente a audiência ou apenas para dar um efeito contrastante, como visto na figura 48.

Figura 48: Antagonistas com formas arredondadas. À esquerda: Lotso de “Toy Story 3”. À direita: Marshmallow Man de “Os caça-fantasmas”.



Fonte: Esquerda: villains.fandom.com/wiki/Lots-o%27-Huggin%27_Bear

Direita: villains.fandom.com/wiki/Stay_Puft_Marshmallow_Man

As formas quadradas são normalmente utilizadas em heróis clássicos e super heróis com rostos angulosos e queixo avantajados, ou em figuras com o estereótipo do peso pesado e do brutamontes. Esse tipo de forma normalmente transmite solidez e confiança, ao contrário dos formatos triangulares que, devido a sua agudeza, transmitem mais agressividade e representam figuras mais sinistras, como observado na figura 49. Apesar de cada formato possuir seu significado inerente, isso não quer dizer que as figuras devam ser compostas apenas por um tipo de forma, pois todo personagem pode ser decomposto em mais de um formato básico. Bancroft comenta ainda que exercitar a habilidade de enxergar as formas básicas que compõem determinados personagens auxilia bastante no momento de desenhá-los, pois permite que se veja com clareza como eles são vistos de diversos ângulos, algo exigido ao transpor os desenhos para as fichas-modelo. O autor também menciona o seguinte a respeito deste momento inicial de criação:

“Esta fase de criação de seu personagem é para testar as águas e fortalecer o design. O que funciona? O que não funciona? Qual combinação de formas melhor descreve seu personagem e atende aos critérios da história? Uma das melhores coisas que aprendi no início da minha carreira foi não me apaixonar pelos meus desenhos.”
(BANCROFT, 2006, p.35)

Figura 49: À esquerda: Super-homem como exemplo de personagem com base quadrada.
À direita: Jafar de “Aladdin” como exemplo de personagem com base triangular.



Fonte: Esquerda: www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1146094

Direita: disney.fandom.com/wiki/Jafar

Não se apegar aos desenhos é uma dica valiosa, não só para o design de personagens, mas também para todos os projetos que envolvem a etapa de criação. O apego pode arruinar o potencial criativo de um projeto, e como foi observado, na etapa de arte conceitual e de design de personagens muitos desenhos são realizados a fim de visualizar boa parte das alternativas possíveis para que as melhores possam ser selecionadas. Nesse sentido, o autor também comenta a necessidade de sempre impulsionar o design para atingir melhores resultados. Se ele está bom, ele pode se tornar ótimo ou excelente, basta explorar as possibilidades por meio das alternativas com o auxílio de recursos como tamanho e variação.

As relações de tamanho nada mais são que intervenções nos elementos do design de um personagem por meio da escala e da proporção, já abordados anteriormente. Um design pode apresentar relações de tamanho bem ordinárias e sem graça, no entanto é possível maximizar essas relações ao pensá-las com atenção pois assim garante-se a possibilidade de criar designs de personagem mais fortes e dinâmicos. É preciso ter cuidado apenas para não ir longe demais no arranjo destas relações pois não é desejável atingir o ponto de saturação da forma. Ao cruzar esse limite o design perde sua harmonia e equilíbrio visual. O autor exemplifica didaticamente com um boneco de neve como utilizar variações em tamanho:

“Pense em formas pequenas, médias e grandes. Na verdade, pense em um boneco de neve padrão. Tradicionalmente, o boneco de neve é criado empilhando-se círculos grandes, médios e pequenos [...] Ao variar o tamanho dessas formas, é possível criar um visual que é mais interessante [...] funciona para gerar um design mais forte pois a relação entre os tamanhos é mais dinâmica”(BANCROFT, 2006, p.36)

A variação consiste na adição de variedade aos elementos do design por meio de contrastes, para que estes se tornem mais visualmente diversos e interessantes, segundo o autor, e é o que promove a distinção visual de McCloud (2008). As relações de tamanho, como visto, promovem um design variado, no entanto, esse não é o único modo de promover a variação. O emprego de linhas diversas, como linhas retas, curvas, longas, curtas, espessas e finas pode acrescentar tensão e dinamismo aos elementos dependendo do arranjo visual. Somado a isso, formas recorrentes em meio a formas variadas também auxiliam na construção de um visual mais atraente, coerente e conseqüentemente unificado, bem como a boa utilização dos espaços negativos em conjunto com os espaços positivos (relação de figura fundo) garantem que o visual seja bastante pregnante, pois cria-se uma silhueta distinta e atrativa.

No fim de sua obra, Bancroft, ao comentar sobre outros recursos que podem dar mais vida e personalidade aos personagens como pose e estilo, trata também a respeito de cor. Na área de design de personagens, as cores são essenciais para exprimir suas personalidades, bem como seu caráter e índole. Segundo o autor, personagens que representam o lado do bem como os heróis e heroínas clássicas, normalmente são desenhados com o uso de cores claras e quentes, usualmente vermelho, amarelo e azul (vide figura 50) enquanto personagens representantes do lado do mal, como os vilões clássicos, são criados com a utilização de cores escuras e frias, usualmente violeta e verde (vide figura 51). Além disso, um conceito ocidental bem antiquado mas que soma-se a esses critérios já estabelecidos no ramo dos quadrinhos e animações é o da cor branca como representante de pureza e o da cor preta como símbolo de maldade, segundo o autor.

Figura 50: Exemplos de personagens heróicos com cores quentes e claras. À esquerda: Os Vingadores. À direita: Homem-aranha.



Fonte: Esquerda: www.marvel.com/comics/issue/7285/avengers_1963_4

Direita: guiadosquadrinhos.com/edicao/homem-aranha-1-serie-n-1/ha00401/6400

Figura 51: Exemplos de personagens vilanescos com cores frias e escuras. À esquerda: Duende verde. À direita: Mysterio.

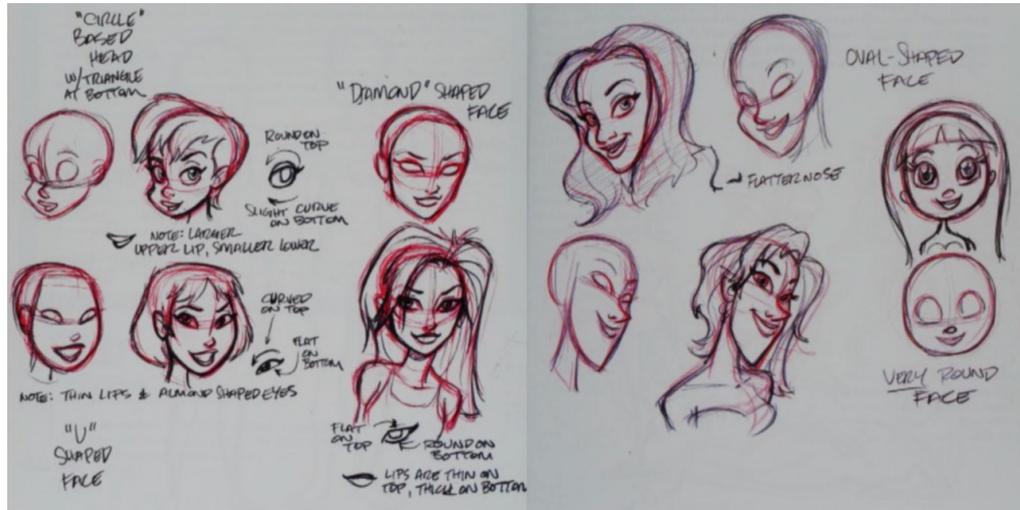


Fonte: Esquerda: writeups.org/green-goblin-norman-osborn-marvel-comics-spider-man/

Direita: www.writeups.org/mysterio-marvel-comics-spider-man/

Os elementos e princípios abordados anteriormente representam questões mais gerais e essenciais do design de personagens proposto pelo autor. No entanto, eles não se encerram neste momento, Bancroft (2006) continua a tratar sobre mais técnicas pertinentes à criação de bons personagens, como, por exemplo, como desenhar animais, monstros, criaturas e diferentes faixas etárias em humanos, além de outras que apresentam sua relevância na indústria de animação mas já são conceitos bastante datados no dado contexto, como retratado no capítulo 4 “Desenhando (lindas) mulheres”. Nele, o autor expõe conceitos de proporções e utiliza de um arranjo específico de elementos e variações, como a utilização de uma cabeça grande, olhos grandes e expressivos com pupilas largas, nariz empinado e uma boca pequena com lábios grossos, como observado na figura 52. Além de reforçar padrões de beleza estereotipados e possuir uma visão bem reduzida sobre a diversidade de formas do corpo feminino, traz à tona também, um dos objetivos principais para o desenvolvimento deste trabalho, que se trata da experimentação com as possibilidades da variedade formal a fim de trazê-la para o primeiro plano, evitando se limitar por padrões preestabelecidos.

Figura 52: Conceitos de proporções e arranjos específicos de elementos e variações na figura feminina



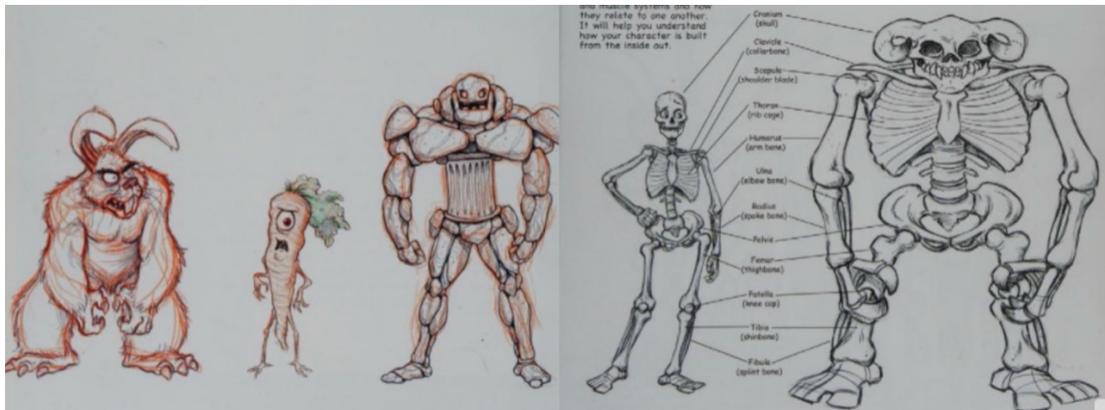
Fonte: BANCROFT, Tom. Creating characters with personality. Watson-Guption, 2006.

O autor também menciona que para a construção dos personagens femininos é interessante a utilização de curvas e inclinações. As curvas são usadas principalmente em contraste com linhas e traços retos para dar um ritmo à forma geral, como exposto ao falar sobre variação. As inclinações já garantem um interesse visual pois adicionam drama e apelo a este e às poses, bem como um senso de movimento e dinamismo ao resgatar novamente a questão de elementos oblíquos. A partir deste ponto, com o intuito de não alongar excessivamente a pesquisa com tópicos muito específicos, as técnicas para criação de monstros e criaturas serão apresentadas, juntamente de alguns conceitos mais essenciais relacionados aos demais tópicos.

Ao criar o design de monstros e criaturas, o autor sugere que se descubra o máximo de informações sobre o personagem, assim como nos clássicos personagens humanos, no entanto com mais aprofundamento pois a amplitude de possibilidades para as criaturas é enorme, podendo ter uma natureza animal, vegetal ou mineral, ser capaz de se comunicar ou não, vir de outro momento do tempo como viajantes temporais, entre outras. Ele frisa também a importância de ter os conhecimentos básicos de anatomia, como apresentado na figura 53, para saber quais são os ossos e músculos básicos e como estes se relacionam entre si, e de exercitar a atividade de ilustração com experimentos diversos. Um personagem do nicho de criaturas pode ser composto pela mistura de diversos seres da fauna e

flora terrestre, assim como de elementos artificiais como visto com ciborgues e demais seres robóticos.

Figura 53: Estudos de anatomia e sketches de monstros e criaturas



Fonte: BANCROFT, Tom. Creating characters with personality. Watson-Guption, 2006.

Outro conceito interessante de ressaltar na perspectiva de Bancroft é o “fator fofura”, visto na figura 54, capaz de dar apelo e facilitar a conexão com o público. Pode ser utilizado em humanos e animais, sendo alcançado ao desenhar uma cabeça grande em um corpo pequeno, com olhos grandes, narizes pequenos e formatos arredondados no geral, evitando linhas retas. O autor comenta ainda sobre as diferenças nas faixas etárias, que à medida que se envelhece os olhos e orelhas diminuem na vida adulta e na terceira idade os olhos podem diminuir mais ainda, mas as orelhas e o nariz apresentam um crescimento.

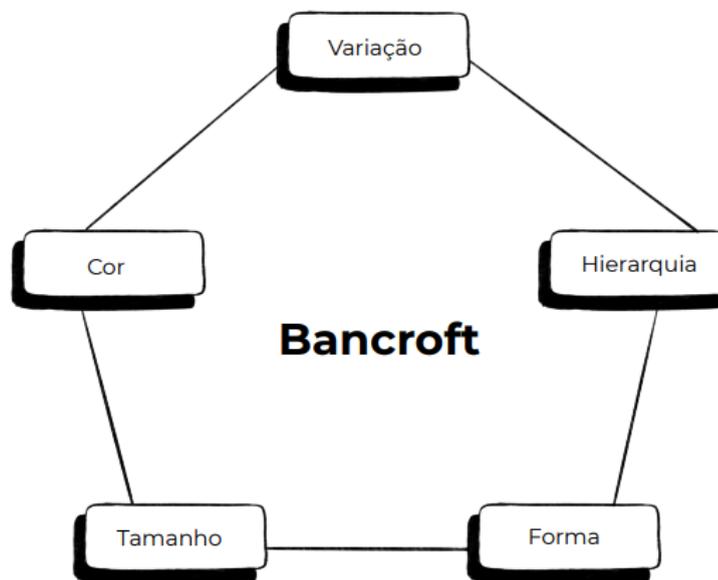
Figura 54: Exemplos do “Fator Fofura” e de diferentes faixas etárias, respectivamente



Fonte: BANCROFT, Tom. Creating characters with personality. Watson-Guption, 2006.

Por fim, o autor reitera a importância de se criar personagens coerentes. Para ele, os personagens “não fazem parte de um vazio” (Bancroft, p. 125). Comumente, no ramo da animação os personagens são criados para serem inseridos em um elenco, logo, precisam aparentar que pertencem àquele grupo. Todos os personagens devem estar coesos em relação ao estilo de arte proposto e escolhido, mas ainda devem apresentar semelhanças a depender do subgrupo que fazem parte, como, por exemplo, heróis e vilões. Os personagens heróicos e vilanescos devem sugerir o grupo a que pertencem, por meio de dicas já expressas anteriormente, como as cores utilizadas ou o formato do rosto e a postura do corpo. Variedade também é essencial pois mesmo personagens dentro de um mesmo grupo também precisam ser distintos entre si, ainda que apresentem dicas que os unifiquem, pois senão o resultado pode ser uma massa homogênea de figuras com potencial para confundir o público-alvo, como expresso por McCloud. O diagrama abaixo exhibe graficamente os principais pontos da metodologia de Bancroft, enquanto no quadro 5 é possível conferir a síntese dos conceitos mais relevantes para a criação de personagens na visão de Bancroft (2006).

Figura 55: Diagrama dos principais pontos da metodologia de Bancroft.



Fonte: Acervo do autor

Quadro 5 - Síntese da ótica de Bancroft (2006)

CONCEITO	DEFINIÇÃO
Hierarquia	O quão simples ou complexa uma figura é com base na mídia destinada. Figuras mais complexas são capazes de se expressar melhor
Forma	Possui alto poder comunicativo. Personagens com uma narrativa sólida e um visual bem construído são capazes de se apresentarem por si só sem o auxílio de artifícios verbais devido ao simbolismo da forma
Tamanho	Um design pode apresentar relações de tamanho bem ordinárias e sem graça, no entanto, é possível maximizar essas relações ao pensá-las com atenção pois assim se garante a possibilidade de criar designs de personagens mais fortes e dinâmicos
Variação	Consiste na adição de variedade aos elementos do design por meio de contrastes para que estes se tornem visualmente mais diversos e interessantes
Cor	São essenciais para exprimir suas personalidades, caráter e índole. Personagens do bem se apresentam com cores quentes e claras enquanto personagens do mal se apresentam com cores escuras e fria

Fonte: Acervo do autor

6.3.2) Fichas-modelo

Como já exposto, a ficha-modelo (do inglês model sheet) trata-se de um desenho técnico do personagem, de suas várias vistas, em algumas poses para demonstrá-lo em ação ou para comunicar sua personalidade por meio das expressões faciais e de sua linguagem corporal. Para McCloud (2008), a ficha-modelo é como se fosse uma planta baixa utilizada na arquitetura, o que reforça a ideia de desenho técnico. De acordo com o autor, ela deve incluir a figura inteira do personagem para que todos os detalhes necessários fiquem claros para os artistas possam reproduzi-lo com fidelidade.

Bancroft (2006) entra em mais detalhes a respeito do propósito das fichas-modelo, explicando que no ramo da animação utilizam-se três tipos de ficha: A ficha-modelo, a ficha de turnaround e a ficha de expressões, expostas nas figuras 56 à 58. O autor explica a natureza de cada uma no seguinte trecho:

"No mundo da animação, nós criamos o que são chamadas de fichas-modelo. Estas são páginas simples que exibem um personagem em diversas poses, com diferentes expressões e visto de vários ângulos. Do mesmo modo, a ficha de turnaround exhibe o

personagem em uma pose simples em diferentes vistas, para que o artista saiba como o personagem e suas vestimentas aparentam vistos de diferentes ângulos. Uma ficha de expressões mostra como o rosto de um personagem muda de acordo com cada mudança de emoção ou humor.” (BANCROFT, 2006, p. 137)

Figura 56: Exemplo de ficha-modelo, segundo BANCROFT (2006)



Fonte: deviantart.com/nes44nes/art/Wolverine-Model-Sheet-I-160417326

Figura 57: Exemplo de ficha de turnaround, segundo BANCROFT (2006)



Fonte: comicbookgraphicdesign.com/free-comic-book-resources-character-design-180-degree-view/

Figura 58: Exemplo de ficha de expressões, segundo BANCROFT (2006)



Fonte: BANCROFT, Tom. Creating characters with personality. Watson-Guptill, 2006.)

Ao fim do processo, os personagens gerados a partir do percurso experimental serão colocados nas suas respectivas fichas-modelo, sendo interessante desenvolver fichas de turnaround individuais para cada um e uma ficha de poses e expressões para toda a família.

Seguindo adiante, a partir do entendimento dos conceitos de linguagem visual e design de personagens apresentados, é possível observar com mais clareza os pontos de intersecção entre as duas áreas. Antes de introduzir os conceitos referentes à criação de personagens, percebeu-se que os fundamentos da linguagem visual poderiam ser divididos em ferramentas de construção da forma (Ponto, linha, plano e volume) e ferramentas de variação (ritmo e equilíbrio, escala e proporção, textura, cor, figura fundo, hierarquia, tempo e movimento e regras e acasos e figura fundo). Ao expor a visão dos autores de personagens, percebeu-se que algumas ferramentas de variação estão presentes em ambas as áreas, como por exemplo as relações de ritmo e movimento ao expor a necessidade de formas curvas em contraste às retas, a escala ao tratar sobre relações interessantes de tamanho nas figuras, a cor que visa enaltecer a índole do personagem enquanto realça ou atenua certos atributos e a relação figura fundo que proporciona visuais mais fortes, distintos e atrativos por meio da silhueta. Já em relação a hierarquia, mantém-se o caráter de diferenciação de níveis, sendo que na metodologia de Bancroft ela se apresenta mais como uma classificação de complexidade dos personagens baseado em sua capacidade de comunicar emoções, se distanciando das demais ferramentas.

Como apresentado por McCloud, a função primária dos desenhos de um quadrinista, ilustrador e/ou designer deve ser se comunicar de maneira clara, rápida e eficiente, portanto, o recurso da pregnância também orienta toda a concepção de personagens ao direcionar as figuras para arranjos claros e equilibrados, determinando o quão bem resolvidas elas serão. Por fim, a utilização de regras e acasos pode trazer grandes resultados para este projeto pois permite uma enorme variedade de resultados diversos a partir da utilização de um elemento, abrindo possibilidades para ricas experimentações com todos os elementos e recursos citados anteriormente. A intenção, novamente, é investigar o potencial criativo das formas geradas por meio dos experimentos, auxiliado pelos conceitos apresentados, a fim de que personagens de todas as naturezas possam surgir.

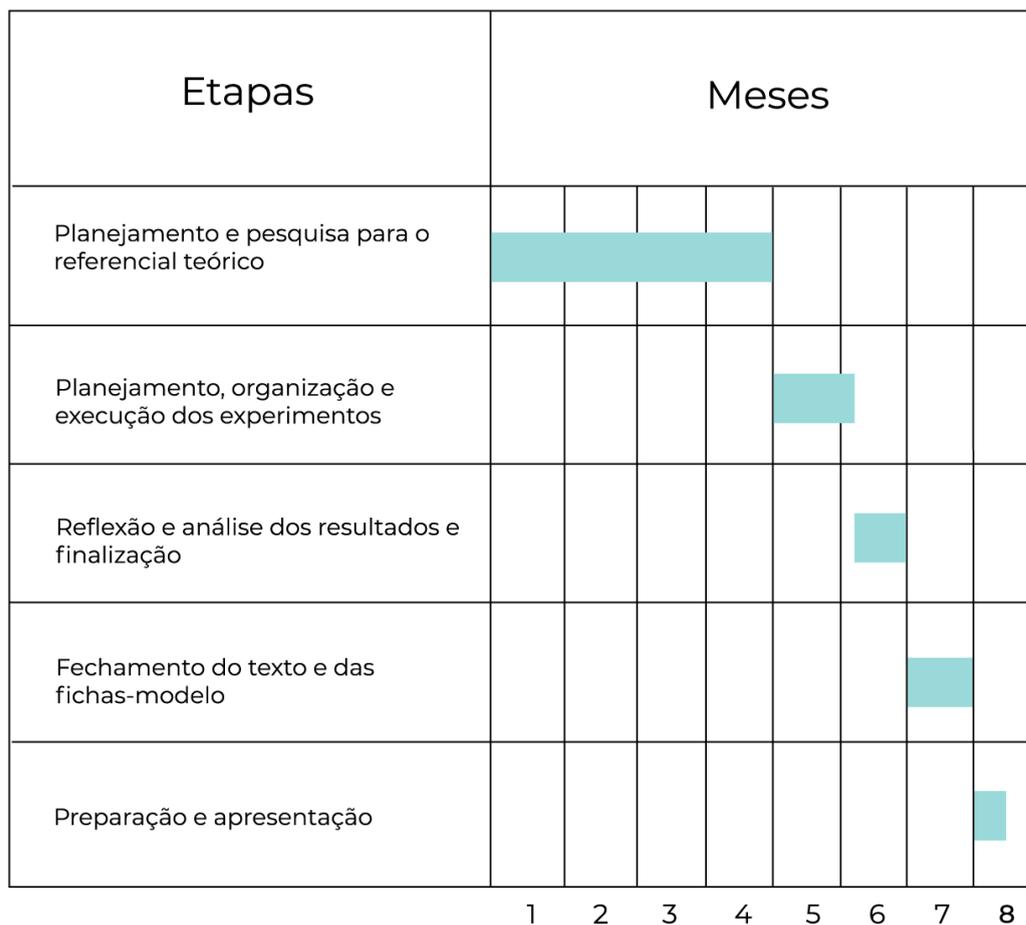
7) DIRETRIZES

Com base nos objetivos de pesquisa e nos conceitos apresentados a partir do referencial teórico, destacam-se as seguintes diretrizes

1. Os experimentos devem ser realizados com auxílio dos pontos de intersecção entre as áreas de linguagem visual e design de personagens: Ponto, linha, plano, cor, escala e proporção, figura fundo, pregnância, hierarquia, tempo e movimento e regras e acasos
2. Os experimentos devem ser realizados majoritariamente com técnicas manuais
3. Os resultados devem ser fotografados ou escaneados para registro e posterior manipulação digital
4. Os experimentos devem basear a criação de uma família de personagens autorais, sendo no mínimo uma família com no mínimo três personagens
5. Os resultados finais devem ser incluídos em fichas-modelo, sendo uma ficha-modelo padrão de poses e expressões para toda a família e fichas de turnaround para cada personagem

8) CRONOGRAMA

Figura 59: Cronograma do projeto



Fonte: Acervo do Autor.

Feito e atualizado a cada nova etapa deste trabalho, este cronograma busca ser uma âncora na realidade, pois o recurso de tempo é limitado, sendo preciso estar sempre atento ao que está sendo feito e como está sendo feito a fim de não desperdiçá-lo. Da mesma maneira é também a bússola que aponta o norte a ser seguido para que não haja grandes desvios no decorrer do percurso criativo devido sua natureza inventiva. Em decorrência do bom desenvolvimento da etapa de pesquisa bibliográfica para o referencial teórico, as etapas seguintes disponibilizaram de períodos de tempo bastante confortáveis para sua realização, e em nenhum momento houve uma etapa que fugiu completamente do tempo destinado a ela, apesar de que algumas acabaram se estendendo levemente para além do planejado.

9) PERCURSO EXPERIMENTAL

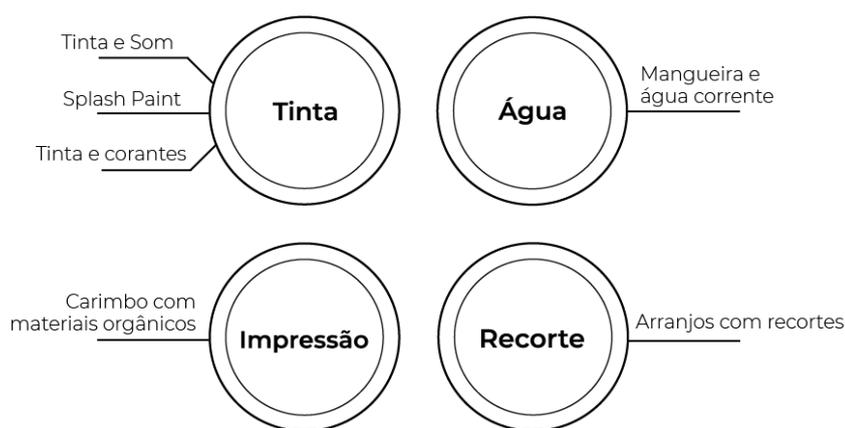
Durante todo o período de pesquisa bibliográfica, houve um pensamento inquietante em segundo plano responsável por tentar visualizar os processos experimentais que estariam por vir. Como seriam, quantos seriam, que materiais iria precisar, quais caminhos seriam os mais proveitosos para impulsionar os resultados para além do convencional e até o mais óbvio, o que caracterizaria meus processos como experimentos. Como mencionado anteriormente por Lupton e Phillips (2008), o conceito de experimento pode ser entendido como uma análise metódica de formas, materiais ou processos por meio do isolamento de algumas variáveis dentro de uma determinada operação.

Seguindo esse raciocínio, fica claro que a busca pelas técnicas mais adequadas para a realização dos experimentos já corresponderia à intenção de encontrar as variáveis necessárias para isolá-las e melhor estudá-las. Sabia que o objetivo nesse momento deveria ser a geração de um número generoso de formas e manchas diversas a fim de refletir sobre elas, bem como manipulá-las e analisá-las com mais calma posteriormente, mas por um breve intervalo de tempo não foi possível organizar com clareza o que seria interessante fazer, o que era válido como experimentação e o que seria mais proveitoso para a pesquisa.

Apenas após a primeira orientação foi que o norte começou a se desenhar. Realizamos uma breve sessão de "brainstorming" ou tempestade de ideias para listar as técnicas e alinhar o que seria mais rico para essa etapa com o que eu já tinha em mente de forma vaga. Sabia que queria trabalhar com tinta de forma bastante livre, sem me preocupar com o receio de sujar ou danificar a área de trabalho, pois era inevitável. Percebi que carregava esse desejo desde o início e precisava fazer as escolhas certas para que houvesse o mínimo de interferência possível na hora das execuções, bem como o potencial máximo de aleatoriedade. Dessa forma, levantou-se também o questionamento sobre o quão bem delimitado e controlado os experimentos deveriam ser, para que fosse possível a utilização dos elementos de linguagem visual selecionados. De início sabia que as regras e acasos deveriam ditar o caminho destas experimentações, mas algumas ferramentas de construção e de variação, como ponto, linha, cor, escala e figura fundo também estariam em mente durante a realização para auxiliar na criação das manchas, enquanto o plano e o volume corresponderiam à própria forma como objeto de estudo dos resultados. Assim, elencamos 4 tipos de técnicas diferentes, sendo elas tinta, água, impressão e recorte e 6 experimentos foram realizados a partir delas, sendo eles: Tinta e interferência do som (1), "splash paint" com tinta em balões (2), manipulação de tinta e corantes em um recipiente (3), geração de

formas com água e mangueira (4), impressão com carimbo de materiais orgânicos (5) e montagem de arranjos com recortes de papel (6). As duas primeiras técnicas foram selecionadas devido à curiosidade em seu potencial e as duas últimas devido à familiaridade com os processos. O diagrama com as técnicas e os experimentos pode ser observado na Figura 60.

Figura 60: Diagrama dos experimentos



Fonte: Acervo do Autor.

De acordo com o cronograma, as experiências deveriam ser realizadas no intervalo de um mês, o que permitiria a realização de um experimento completo e o início do próximo dentro de uma semana, totalizando quatro semanas de execução. No entanto, o cumprimento do cronograma não ocorreu de forma tão regrada como proposto, pois foi preciso dedicar alguns dias ao planejamento, organização e coleta dos materiais e equipamentos necessários. Tinha em mente que gostaria de iniciar a execução com a técnica da tinta, as interferências com som e o processo de “splash paint”, mas precisava adquirir tinta suficiente, uma caixa de som ou um alto-falante potente, os balões, o equipamento para registro (câmera, tripé, carregadores, baterias etc) e o que mais precisasse ao longo do caminho. Houve o interesse também em trabalhar com a manipulação da imagem no exato instante do registro, com auxílio de técnicas como a dupla exposição, e de equipamentos como os prismas para distorção da imagem, no entanto, a logística foi um obstáculo para a concretização desse desejo, pois boa parte dos experimentos foram realizados sem o auxílio de terceiros.

A aquisição das tintas foi a parte mais complexa pois era interessante que os resultados fossem bem coloridos a fim de poder diferenciar as manchas no todo compositivo. Contudo, o custo-benefício na aquisição de latas de tintas novas não era favorável para a

pesquisa e o risco de desperdício era bem alto pois não iria utilizar todo o material. Assim, entrei em contato com os fornecedores locais e seus respectivos fabricantes a fim de entender como funcionava o descarte de tintas expiradas no prazo de validade, já que não havia uma diferença significativa entre a realização da experiência com tintas novas ou vencidas. Obtive o retorno de um fabricante comunicando que as tintas vencidas não eram descartadas, mas sim revalidadas e reaproveitadas após avaliação técnica. Os demais fabricantes me comunicaram que eu deveria comparecer à fábrica para ter mais informações ou nem deram retorno, mas o tempo estava passando rápido demais em comparação ao andamento lento da etapa, logo foi preciso encontrar uma solução mais viável, descrita mais adiante.

9.1) Execução dos experimentos

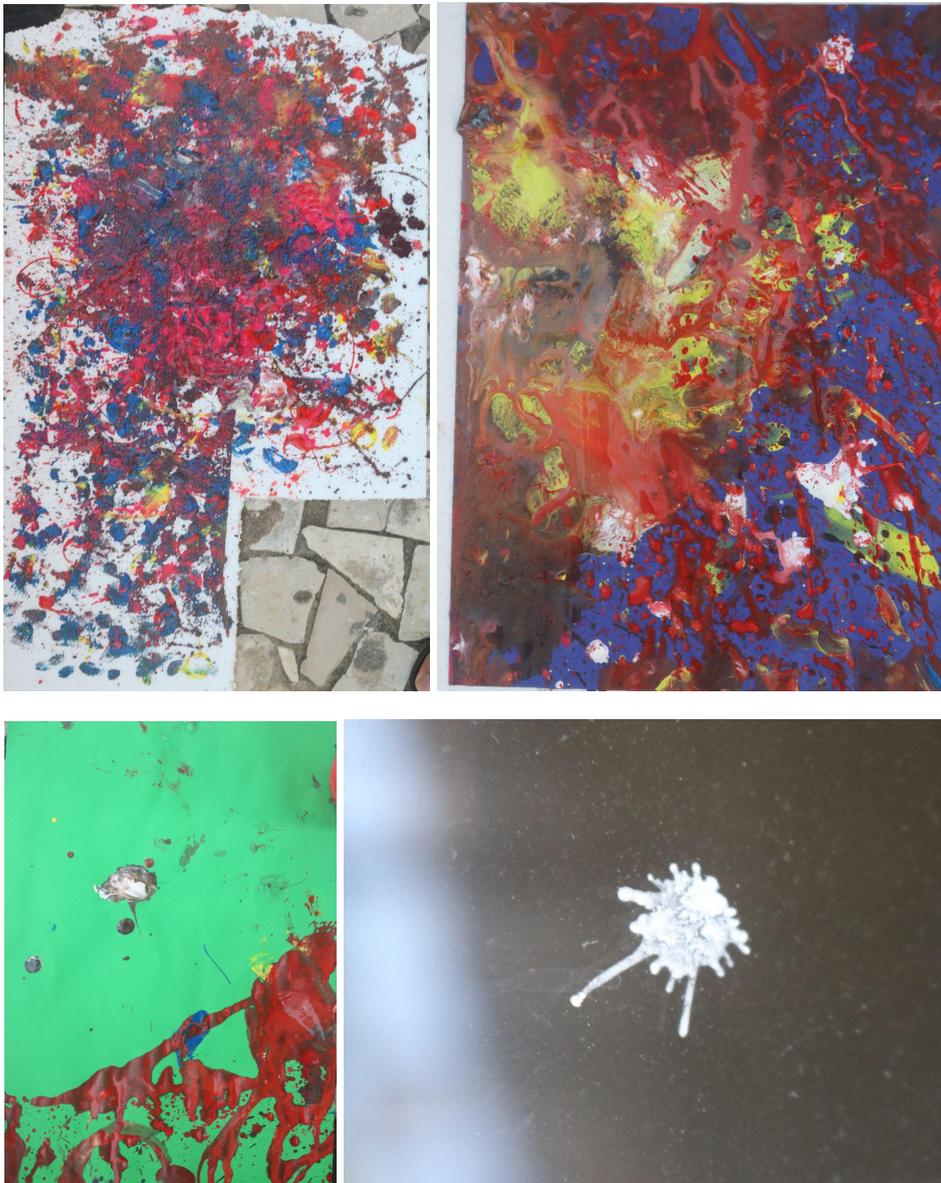
Durante a primeira semana houve um dia bem sucedido de experimentação, com a realização do experimento 1 (Tinta e som). Para isso foi necessário envolver uma caixa de som com algumas sacolas plásticas de modo a impedir o contato direto do alto-falante com a tinta. Algumas músicas foram selecionadas, em especial aquelas que possuíam um grave mais forte para que o impacto fosse o mais intenso possível. No fim, os testes não tiveram o resultado esperado pois seria necessário mais potência no som ou uma superfície mais adequada para transmitir as ondas sonoras, a fim de se observar um resultado mais expressivo. Foi possível notar pequenas variações após a observação dos registros na Figura 61, mas nada com muito destaque. Deste modo, no mesmo dia foram realizadas também algumas intervenções manuais em folhas de papel e isopor, com o auxílio do material restante, proporcionando resultados bem dinâmicos e rítmicos, como visto na Figura 62.

Figura 61: Experimento 1



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 62: Complemento do experimento 1



Fonte: Acervo do Autor.

A partir dos resultados do experimento 1, já fica evidente a presença dos fundamentos da linguagem visual, mas de uma maneira mais próxima da perspectiva de Gomes Filho, na qual a forma delimita a matéria, sendo capaz de se manifestar em suas subformas, aqui interpretadas como os elementos fundamentais, mais especificamente as ferramentas de construção. Logo, é interessante destacar a capacidade de manifestação simultânea da forma, sendo possível visualizar o plano na mancha total, bem como elementos lineares e algumas áreas de grande foco representada pelos respingos.

O grande diferencial que permitiu o andamento dos demais experimentos foi a recomendação do uso de apenas um balde de tinta branca com uma quantidade específica de frascos de corantes (vermelho, azul, amarelo e preto) a fim de gerar as cores necessárias. Junto com o conselho, houve a concessão de um balde de tinta e de corantes para os testes. Logo, a preparação para o segundo dia de testes se iniciou, já havia adquirido os balões, a tinta, os corantes e demais materiais, faltava apenas ir ao encontro do espaço em que aconteceria a intervenção. Para sua realização, foi necessário encher o balão com um pouco de tinta pura, um pouco de corante e água para dar a pressão necessária, caso contrário o balão não expandiria, como observado no momento do teste. Em seguida, os balões foram arremessados contra a parede e as manchas foram surgindo, mas perdiam contraste rapidamente em decorrência da quantidade de água diluída. Outras intervenções manuais foram sendo acrescentadas a fim de aproveitar o momento e incrementar a composição, garantindo assim o fechamento bem sucedido do experimento 2 (Splash paint). Nos resultados há uma forte presença de elementos lineares aliados às manchas e aos pontos, tendo estes últimos um aspecto de textura, como observado nas figuras abaixo.

Figura 63: Balão preenchido com tinta



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 64: Resultados do experimento 2



Fonte: Acervo do Autor.

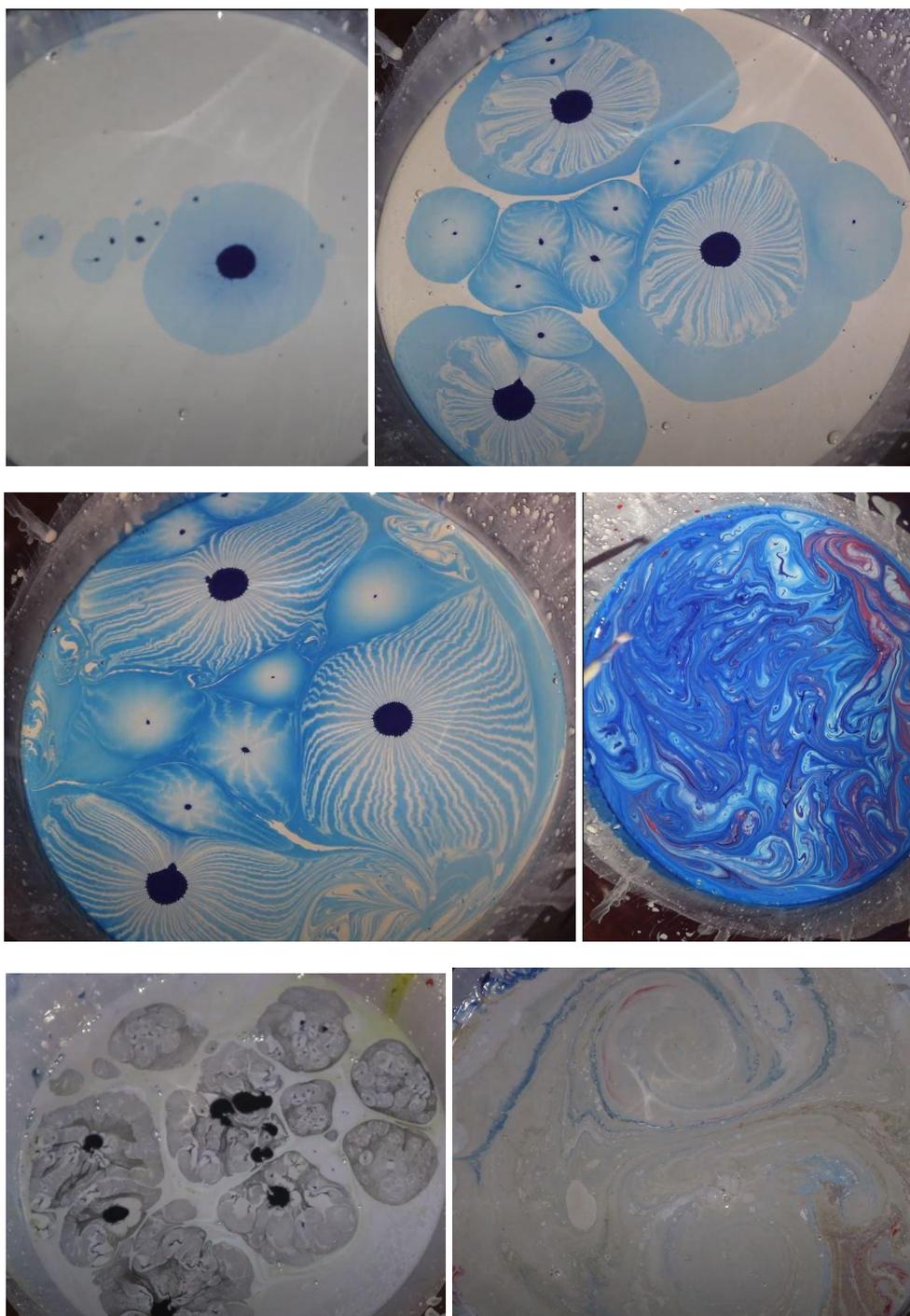
Figura 65: Visão geral dos resultados do experimento 2



Fonte: Acervo do Autor.

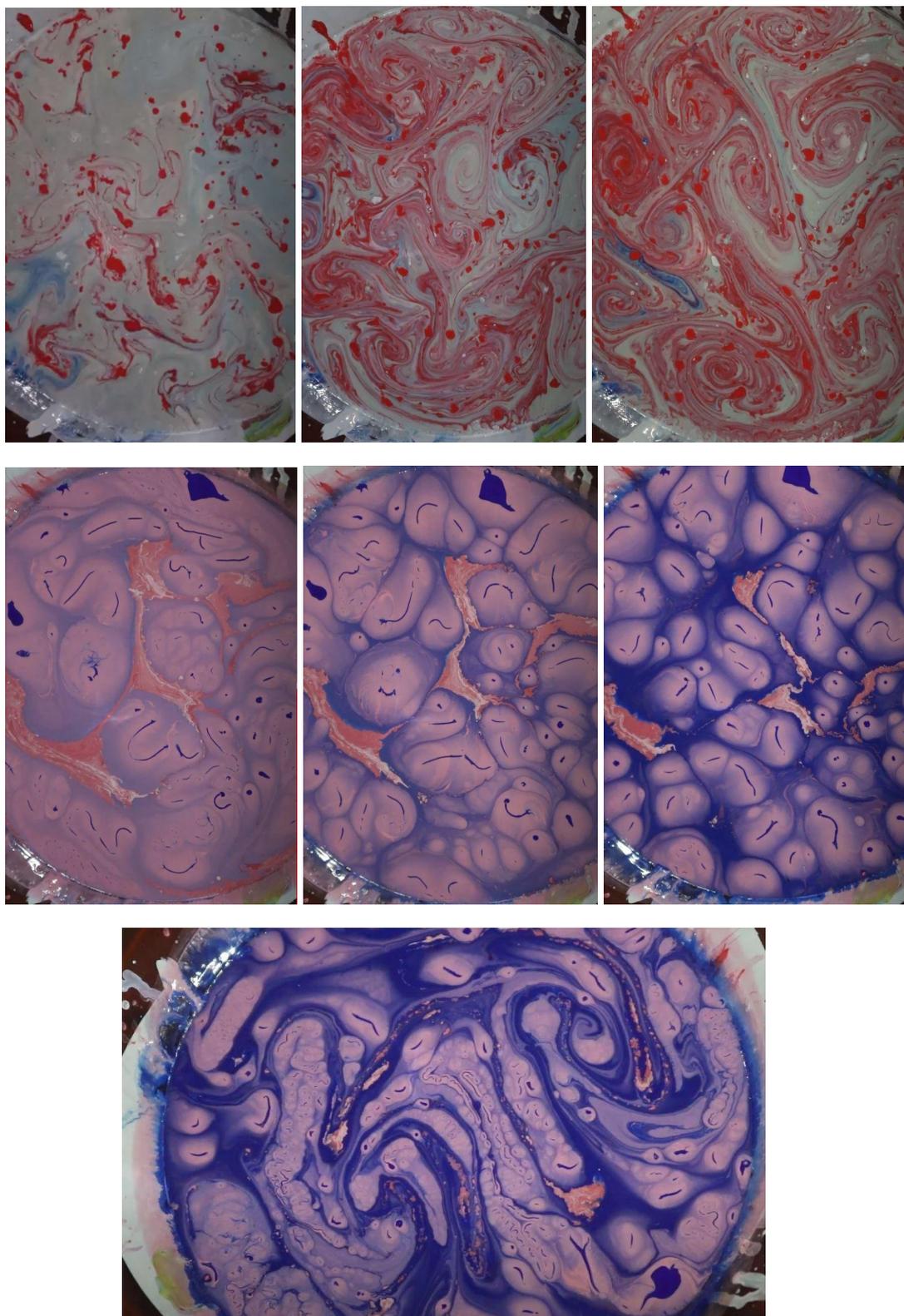
No mesmo dia foi realizado também o experimento 3 (Tinta e corantes), com a manipulação em menor escala de tinta e corante em uma vasilha na dimensão das mãos. A realização se deu através da diluição de tinta, água e corante em diferentes partes a fim de testar a concentração da mistura e ver como isso influenciaria no movimento natural das manchas. O material em vídeo tem aproximadamente uma hora de registro e evidencia os resultados extremamente ricos, no qual formas orgânicas e totalmente imprevisíveis surgiram e interagiram de incontáveis maneiras, estando indistinguíveis do entorno em alguns instantes ou bem contrastadas em outros, exibindo algumas texturas visuais admiráveis em arranjos compositivos variados. Devido a isso, este momento tornou-se o ponto alto das experimentações, podendo-se observar os resultados nas figuras 66 a 68 abaixo.

Figura 66: Primeiro conjunto de resultados do experimento 3



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 67: Segundo conjunto de resultados do experimento 3



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 68: Terceiro conjunto de resultados do experimento 3



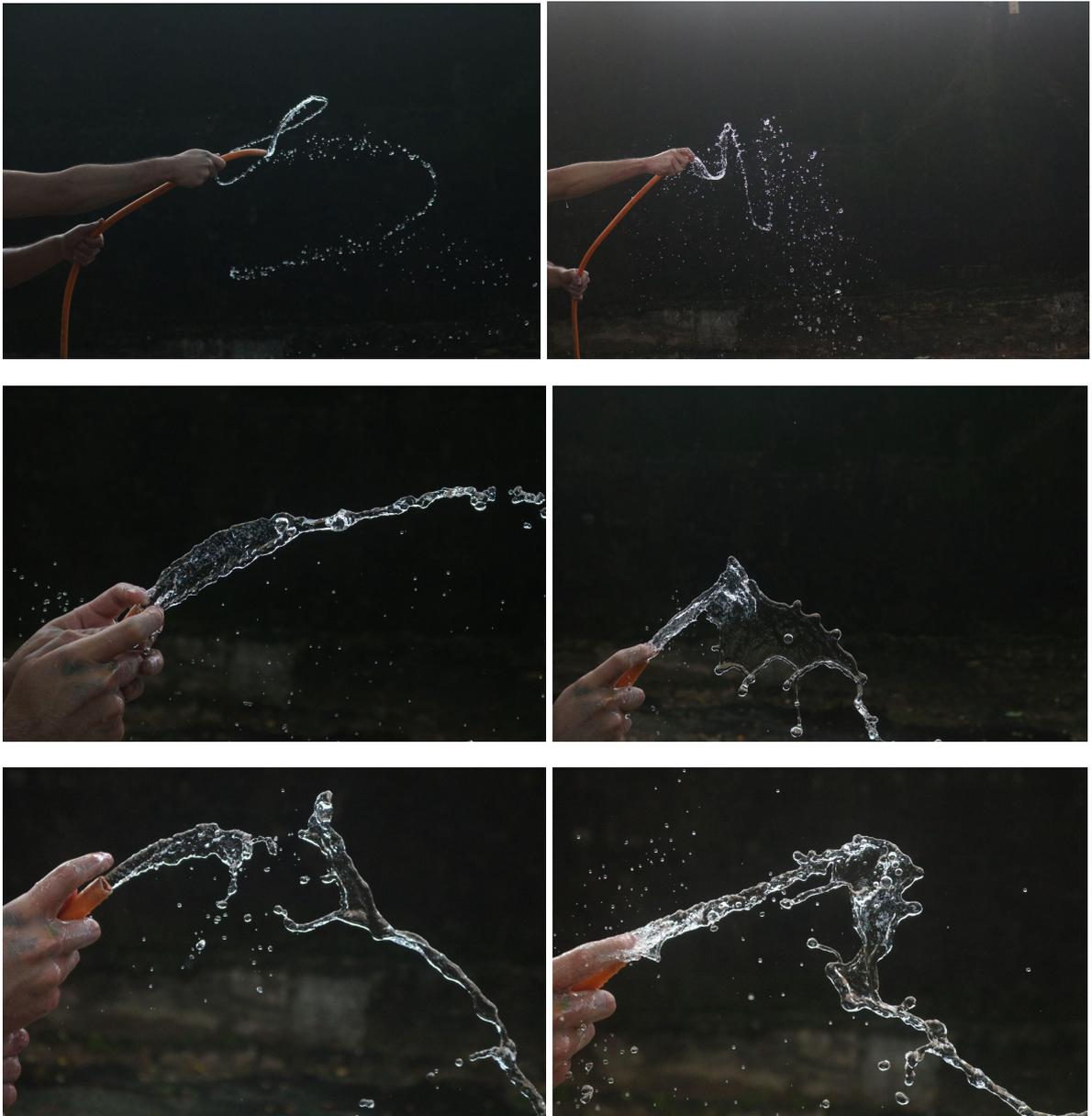
Fonte: Acervo do Autor.

Fechando o dia de experimentação mais produtivo, foi possível realizar também o experimento 4 (água), de forma bem simples. Apenas configurando a câmera para uma velocidade adequada foi possível captar as imagens sem nenhuma perda nos resultados gerados. Formas bastante aleatórias surgiram enquanto a água escorria da mangueira sobre a terra e o gramado, variando apenas a pressão em alguns instantes para ter resultados mais ou menos arqueados e bem definidos, como observado na figura 69. É importante ressaltar a influência que o eixo espacial teve na geração dos resultados dos experimentos com tinta e água. Por exemplo, no experimento 2, com “splash paint”, as formas possuem uma mancha principal de onde derivaram alguns fios lineares de tinta escorrida na vertical. O experimento

da água também apresentava um formato arqueado e contínuo a depender da pressão utilizada. E os experimentos que possuíram menos limitações, seguindo esse raciocínio, foram o 3° (Tinta e corante), 5° (carimbo) e 6° (recorte), pois estavam posicionados em um plano horizontal mais estável. O terceiro, em especial, sofreu uma certa influência do eixo vertical, mesmo que mínima, devido à diferença de densidade entre as tintas e os corantes, o que provocou um movimento emergente de aglomerados de corante localizados ao fundo. Contudo, no geral esteve ali posicionado na superfície de um eixo horizontal sofrendo influência maior dos movimentos naturais e das breves intervenções externas, como a manipulação ativa. E o sexto, como será visto mais adiante, acabou sendo executado com o auxílio desse eixo vertical.

Figura 69: Conjunto de resultados do experimento 4





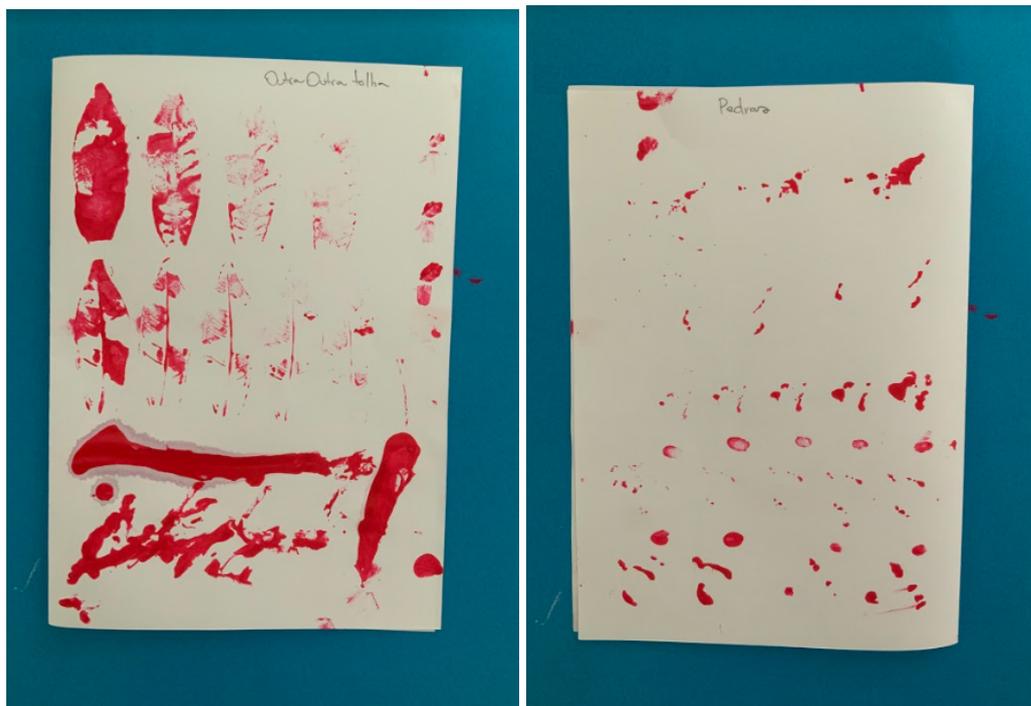
Fonte: Acervo do Autor.

Após alguns dias foi possível realizar o experimento 5, de impressão por carimbo e o 6, de arranjos com recorte. Para o experimento de carimbo foram coletados materiais orgânicos e naturais, tais como ramos, plantas, pedras, folhas e flores a fim de observar a mancha transferida para o papel. As pedras e os ramos foram os que apresentaram resultados menos complexos, devido à baixa superfície de contato decorrente de uma maior rigidez quando comparada com as folhas e flores. Estas por sua vez, por serem mais maleáveis e até menos tridimensionais, permitiram um carimbo com mais contato e detalhes, conseqüentemente. O mesmo material foi carimbado mais de uma vez para ver como a mancha se alterava à medida que a tinta acabava. Os resultados apresentados, apesar de

reduzidos em quantidade, foram também ricos e variados, tendo maior relevância nos momentos finais do presente trabalho.

Em seguida ocorreu o experimento do recorte, sendo realizado em uma cartolina, da qual foi recortada, de maneira intuitiva, uma forma principal com retalhos secundários. Os retalhos foram a matéria prima para a realização desses testes, todos eles eram posicionados juntos a uma certa altura, no eixo vertical, de uma superfície plana e liberados em cima desta para ver que arranjo iria se apresentar. Outros tipos de formas e recursos poderiam ter sido utilizados, mas em decorrência da aproximação da data limite imposta a essa etapa e da grande quantidade de material já registrado nos experimentos anteriores, foi possível classificar como satisfatório os resultados dessa etapa. E assim como em todas as etapas, não há impeditivos para futuramente trabalhar de maneira mais aprofundada essas técnicas em outras experimentações. Os resultados dos dois experimentos podem ser observados abaixo nas figuras 70 e 71.

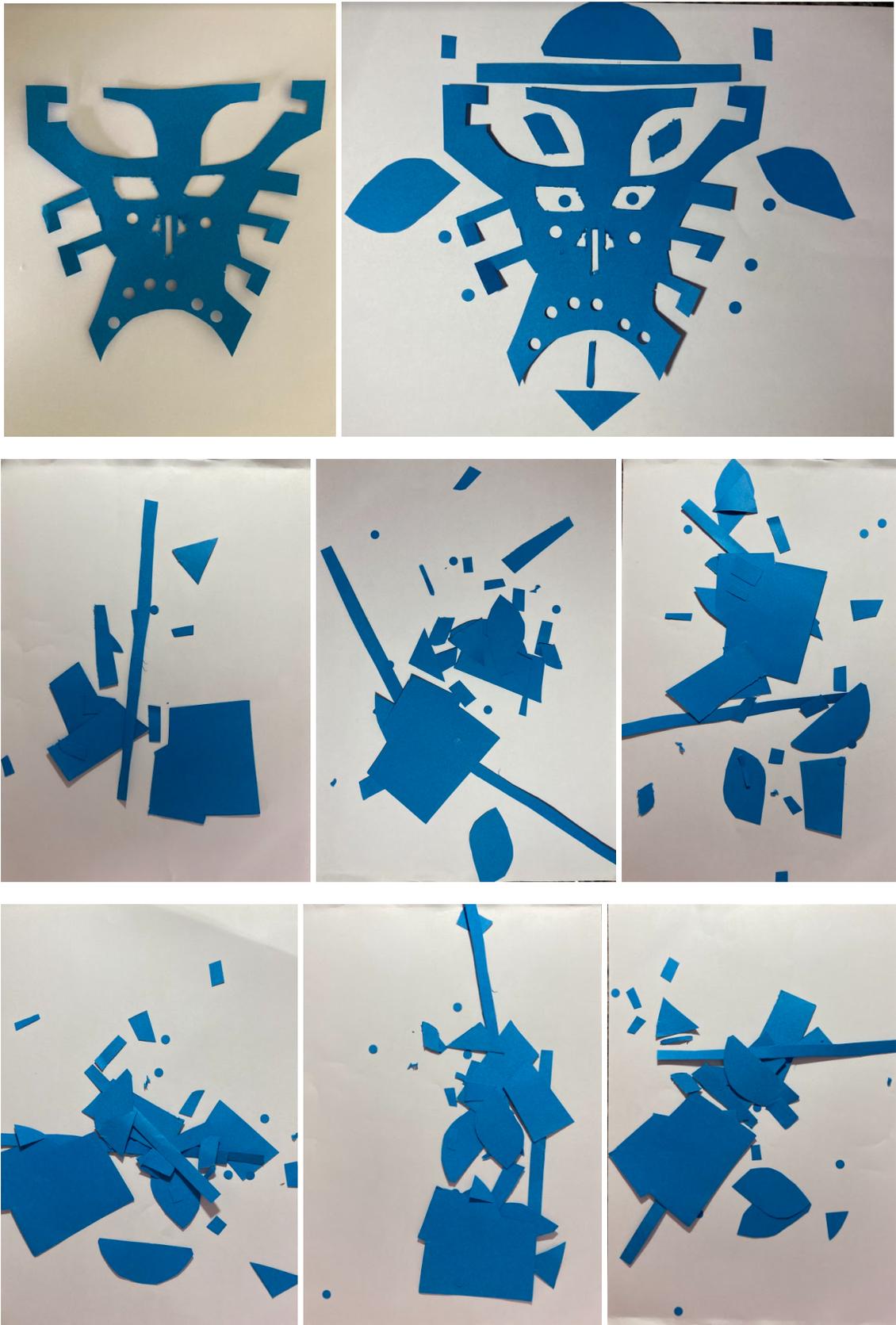
Figura 70: Conjunto de resultados do experimento 5





Fonte: Acervo do Autor.

Figura 71: Conjunto de resultados do experimento 6



Fonte: Acervo do Autor.

9.2) Reflexão e análise das formas

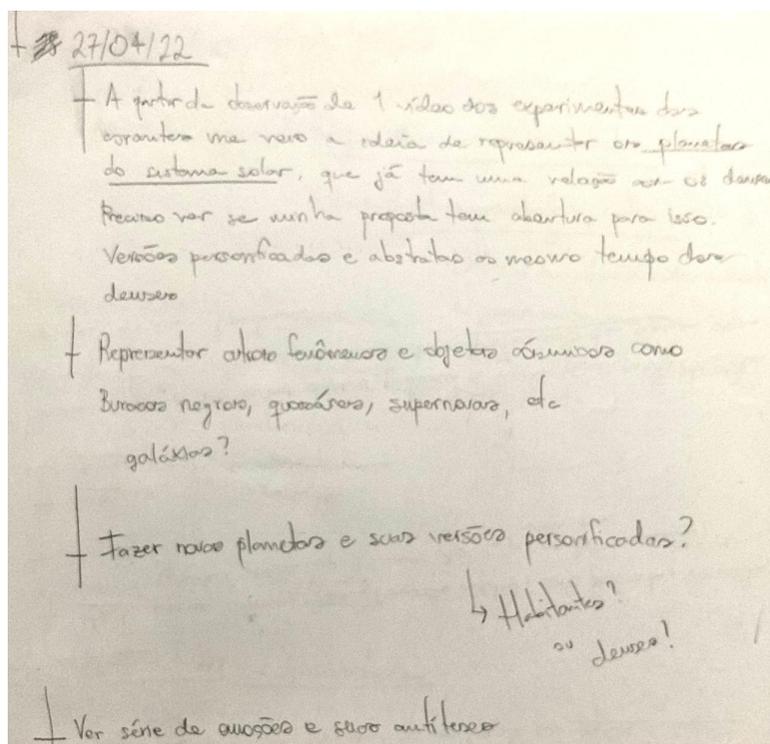
Após ter coletado todo o material necessário para iniciar as observações, houve um período de vistoria inicial para ver o quão diferentes e evidentes as formas eram dentro de seu grupo experimental. As mais destacadas eram separadas para uma avaliação posterior mais detalhada, enquanto a vistoria das demais manchas era finalizada. Essa vistoria se apoiou em uma forma mais criativa de se enxergar, menos analítica em um primeiro momento, pois era preciso visualizar o “não-visível” para entender as possibilidades existentes. Percebi que os experimentos com tinta, água e impressão por carimbo se assemelhavam por possuir formas bem orgânicas, fluidas e suaves, em contraste aos resultados mais geométricos e rígidos do experimento com recorte. Já de início as formas mais fluidas e orgânicas me chamaram atenção, pois possuíam mais apelo visual e aparentemente exibiam uma maior gama de possibilidades. De algum modo aquelas manchas já despertaram uma sensação de reconhecimento, como mencionado anteriormente por McCloud (2008), o qual comenta que características como simetria e uma determinada configuração física (mecanismos de locomoção na base e de navegação no topo) são suficientes para que os humanos se identifiquem com certos seres e objetos. Sob essa ótica, seria injusto dizer que o experimento de recorte não provocou a mesma sensação, especialmente ao perceber que este foi o único a gerar personagens mais próximos da figura humana, mesmo que de maneira caricata, o que destaca a questão do apelo, pois ambos os resultados exibem uma imensa gama de possibilidades.

A questão da organicidade das manchas remeteu muito, por meio de uma relação de sentido, a certos padrões da natureza e do universo, mas penso que não é uma relação muito difícil de se perceber pois estes experimentos proporcionaram a tradução de maneira literal de alguns padrões formais naturais, como no experimento da impressão por carimbo. Nesse mesmo sentido, os testes envolvendo a tinta e os formatos da água já exibiam os padrões de comportamento de líquidos em um ambiente com o mínimo de interferência do experimentador. Então, por essa razão é possível inferir que cada resultado é uma pegada, um registro recortado no tempo, da existência da realidade e seu conteúdo. É um modo de ver o que nos cerca, e a partir disso foi possível encontrar um direcionamento prévio baseado em interesses. Acrescenta-se nesse sentido que o caráter do processo experimental enquanto ferramenta é bastante influenciado pelos condicionamentos culturais e referências do experimentador, pois cada indivíduo irá observar algo diferente nas manchas apresentadas. Como mencionado anteriormente por Couto (2000), ver não depende apenas do

reconhecimento de motivos nas mensagens visuais proporcionados pelo processo de percepção espontânea, mas também de sua interpretação, que por sua vez sofre forte influência dos aspectos sócio-culturais que permeiam a vida do observador. Portanto, é altamente provável que o experimento nunca produza resultados repetidos, devido à manipulação dos componentes necessários por indivíduos diferentes, somados a própria natureza aleatória dos experimentos e a visão única de cada observador, afirmando assim, o valor da prática experimental, passível de ser utilizada em diversas áreas e extremamente necessária para validar o desejável sucesso deste percurso criativo.

Revisitando o caderno de anotações encontrou-se uma nota, apresentada na figura 72, comentando que, baseado em um dos materiais em vídeo surgiu a ideia de representar os planetas do sistema solar e suas versões personificadas inspiradas principalmente na religião grego-romana, bem como outros fenômenos espaciais ou a representação personificada de objetos de grande escala do universo, como estrelas, quasáres e buracos negros. Surgiu também a ideia de uma série de seres aquáticos, uma família de seres extraterrestres a partir das manchas na vasilha utilizada para o experimento 3 e outra família de extraterrestres a partir dos resultados do experimento 5 (carimbo), bem como uma série de emoções personificadas e suas antíteses sem uma referência definida.

Figura 72: Nota com ideias



27/04/22

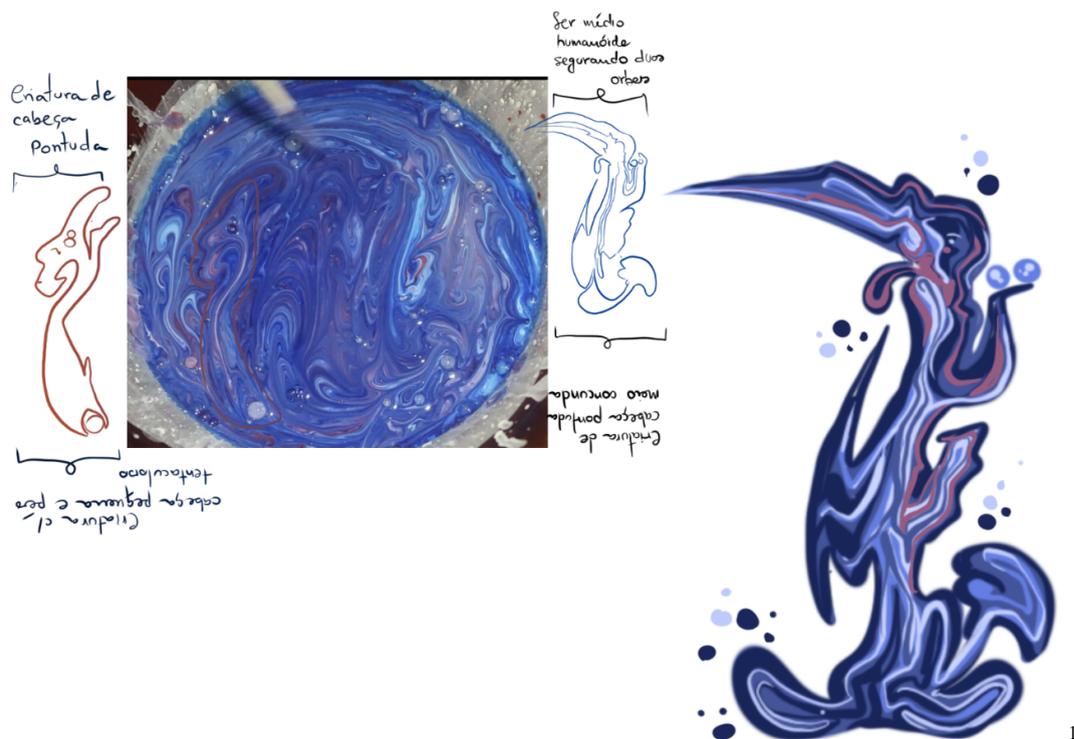
- A partir da observação de 1 vídeo dos experimentos das corantes me veio a ideia de representar os planetas do sistema solar, que já tem uma relação com os deuses. Preciso ver se minha proposta tem abertura para isso. Versões personificadas e abstratas ao mesmo tempo dos deuses.
- Representar outros fenômenos e objetos cósmicos como buracos negros, quasáres, supernovas, etc galáxias?
- Fazer novos planetas e suas versões personificadas?
 - ↳ Habitantes?
 - ou deuses!
- Ver série de emoções e suas antíteses

Fonte: Acervo do Autor.

Em continuidade, após selecionar os principais registros, foi necessário iniciar as intervenções nas manchas com a intenção de ampliar e materializar as possibilidades visualizadas. Logo, os registros foram levados à etapa de manipulação digital, na qual foi realizado o “tracing” sobre os registros para evidenciar apenas a silhueta da mancha opaca, com o intuito dar destaque a clareza da forma, realçando figura e fundo por meio do alto contraste, facilitando, assim, a análise e visualização. Outras alternativas eram esboçadas já diretamente ao lado da referência, de modo a não perder a ideia que surgia.

Nesse âmbito, a análise proposta pretende focar na identificação dos fundamentos responsáveis por constituir as formas selecionadas, como também dos princípios que permitem a sua visualização. Por já ter sido possível perceber a relação das duas áreas com os conhecimentos de design de personagens, esta análise acaba verificando de uma forma geral o caráter das manchas resultantes dos experimentos nas figuras 73 a 81.

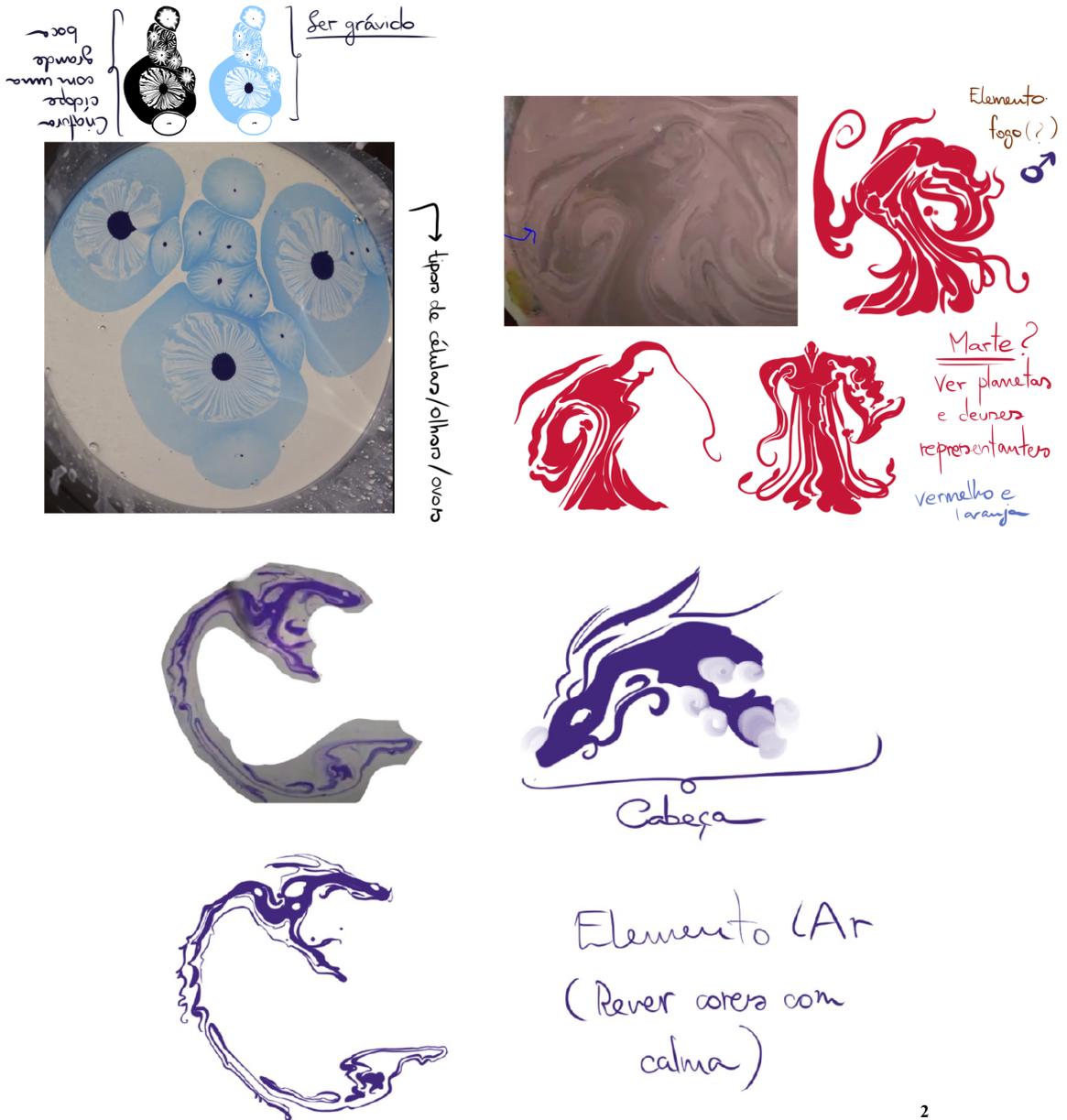
Figura 73: Tracing das manchas e primeiras anotações - técnica da tinta



Fonte: Acervo do Autor.

¹ As formas do experimento 3 foram desafiadoras em certos momentos por apresentarem menos contraste. Na figura acima o sketch da esquerda se destaca mais de seu entorno em comparação ao sketch da direita, devido a segregação e o fechamento. A continuidade permite também que a forma seja observada de modo ininterrupto, promovendo também a formação de unidades encerradas em si.

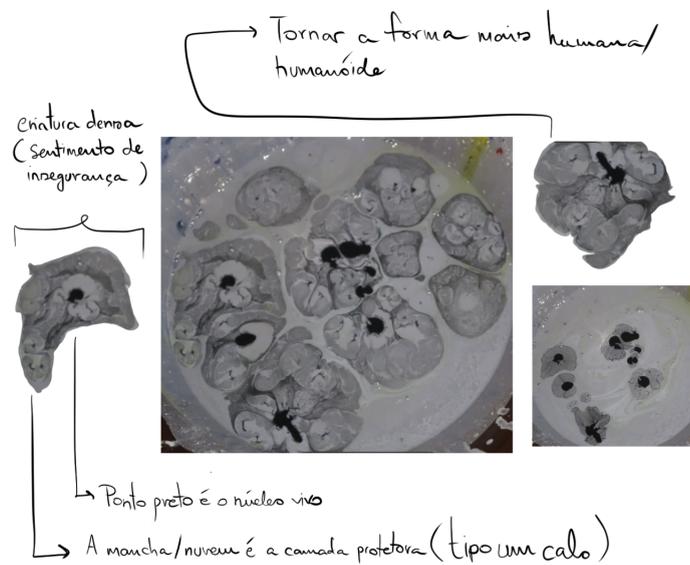
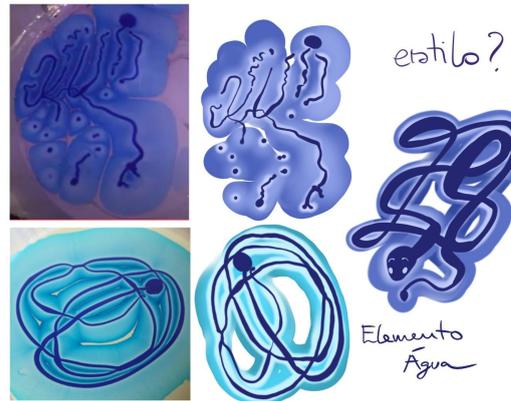
Figura 74: Tracing das manchas e segundas anotações - técnica da tinta



Fonte: Acervo do Autor.

² Nesse conjunto de sketches, é possível observar um maior destaque das formas, a segregação é bem mais evidente, tornando-se difícil separar cada princípio pois frequentemente eles atuam, fortemente em conjunto. Os sketches referentes aos elementos fogo e ar apresentam fluidez, tendo uma visualização contínua, concorrendo a um todo fechado devido a semelhança das formas e cores destacadas do fundo.

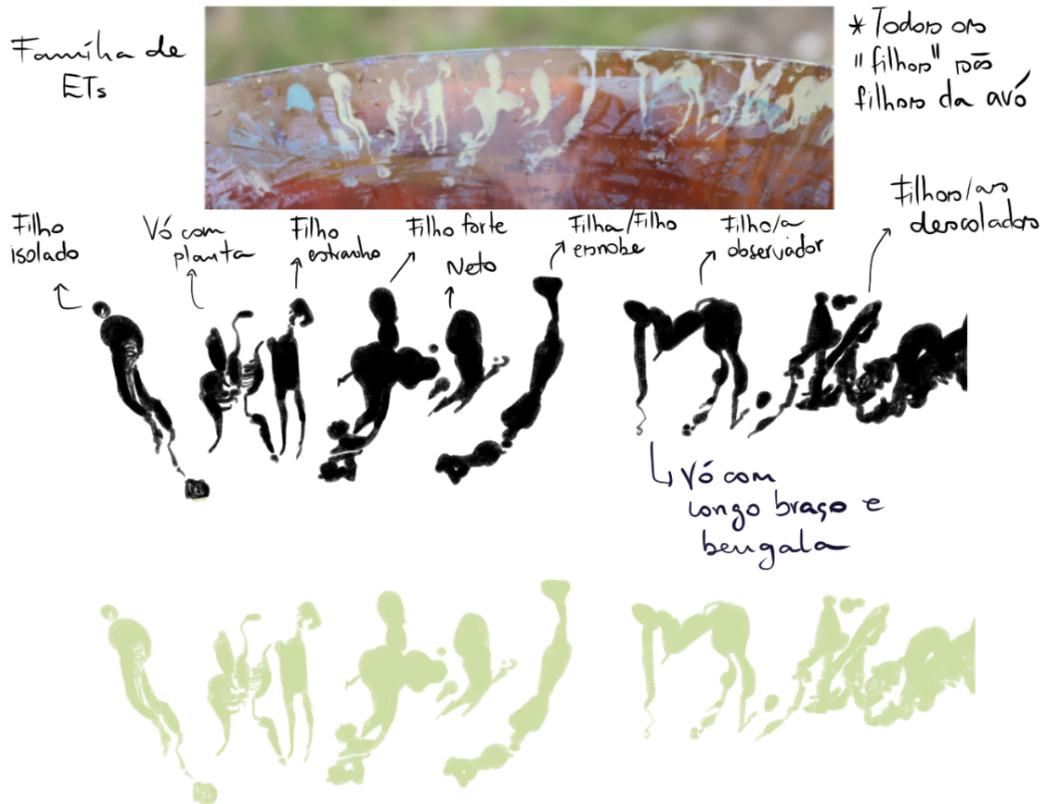
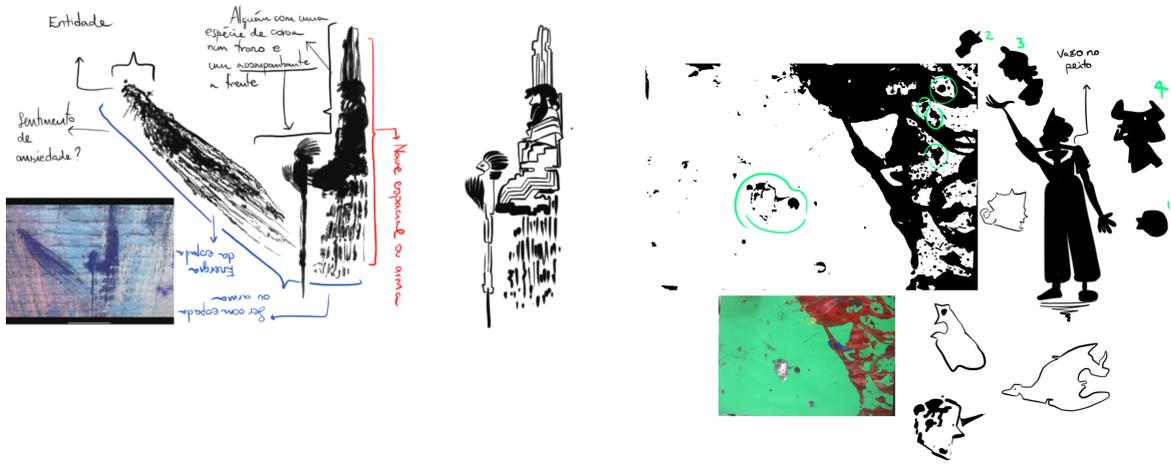
Figura 75: Tracing das manchas e terceiras anotações - técnica da tinta



Fonte: Acervo do Autor.

³ Nos resultados acima, a continuidade e o fechamento marcam presença mais fortemente nos primeiros sketches, mas é possível observar a segregação, bem como a proximidade e semelhança agrupando partes fragmentadas em unidades nos demais. Os fundamentos da linguagem visual também se apresentam em peso definindo pontos focais e caminhos lineares fluidos. Alguns apresentam mais força nos aspectos de ritmo e equilíbrio dinâmico como os testes do elemento água e dos seres aquáticos, enquanto o “outro ser marinho” e a “criatura densa” se encontram mais passivos em um equilíbrio estático. Texturas visuais exibem destaque em alguns resultados.

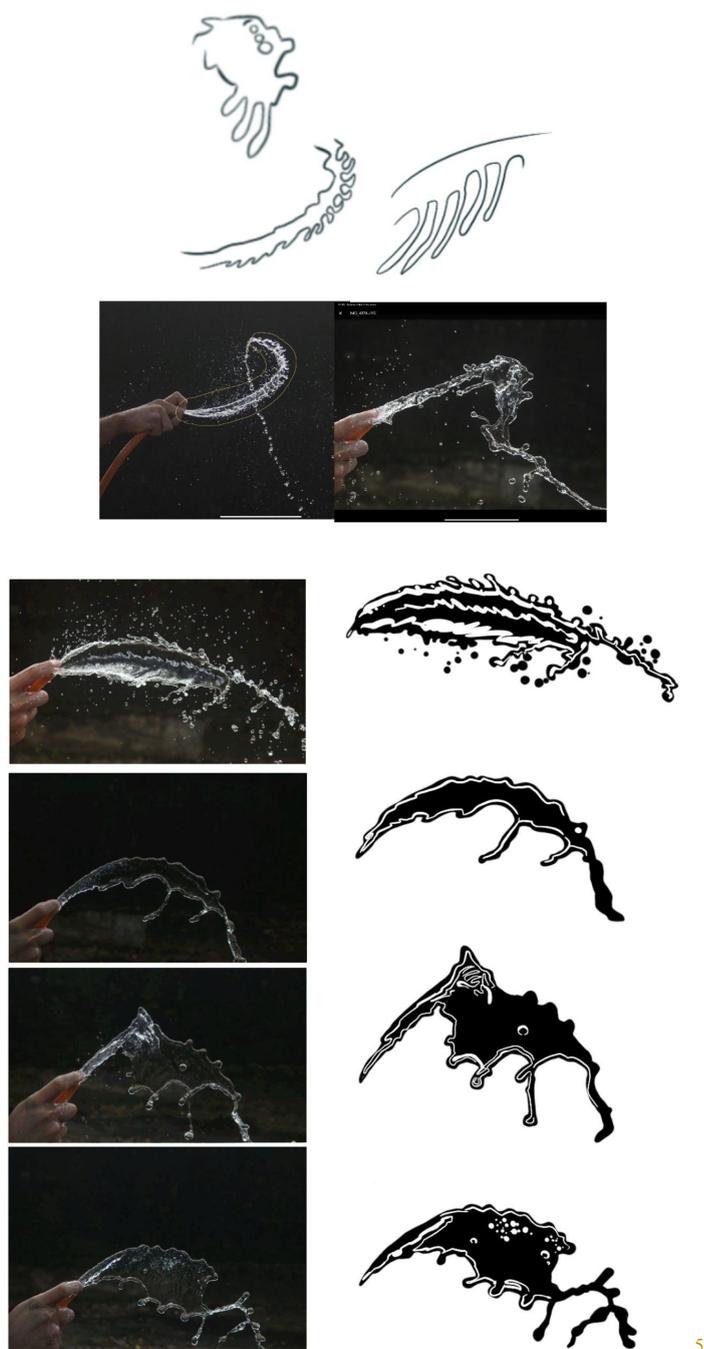
Figura 76: Tracing das manchas e últimas anotações - técnica da tinta



Fonte: Acervo do Autor.

⁴ Os resultados dos experimentos com tinta se apresentaram no geral mais fluidos, o que enaltece características inerentes de ritmo, continuidade, movimento e dinamismo. Os sketches acima apresentam alta pregnância o que facilitou o fechamento de formas e sua segregação.

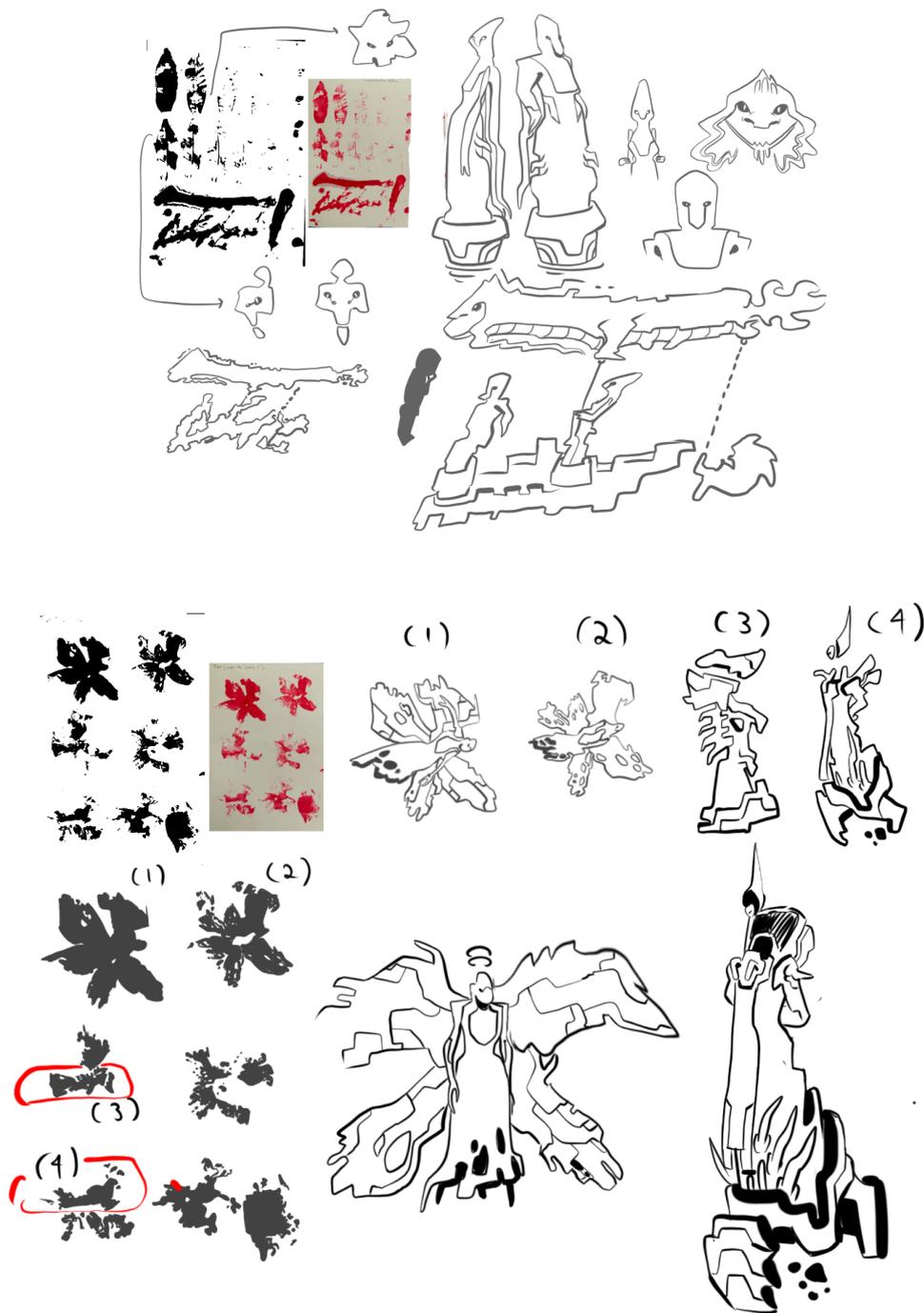
Figura 77: Tracing das manchas - técnica da água



Fonte: Acervo do Autor.

⁵ Os experimentos com água, em sua maioria, apresentam uma boa continuidade, sendo tão fluidos quanto os anteriores. O fechamento e a segregação auxiliam na formação das unidades, permitindo a realização do “tracing” sem maiores dificuldades, no entanto, houve menos facilidade na visualização de figuras variadas. O ponto apresenta menos força visual em comparação aos demais resultados mas boas relações de ritmo, equilíbrio, movimento e linearidade estão presentes.

Figura 78: Tracing das manchas - técnica da impressão por carimbo



6

Fonte: Acervo do Autor.

⁶ Os experimentos com água, em sua maioria, apresentam uma boa continuidade, sendo tão fluidos quanto os anteriores. O fechamento e a segregação auxiliam na formação das unidades, permitindo a realização do “tracing” sem maiores dificuldades, no entanto, houve menos facilidade na visualização de figuras variadas. O ponto apresenta menos força visual em comparação aos demais resultados mas boas relações de ritmo, equilíbrio, movimento e linearidade estão presentes.

Figura 79: Tracing das manchas e primeiras anotações - técnica dos arranjos de recorte

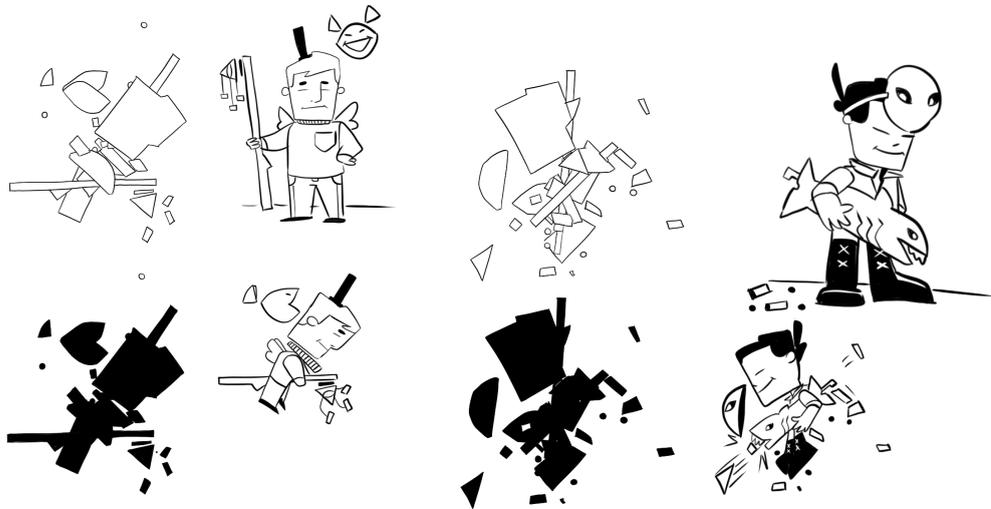


7

Fonte: Acervo do Autor.

⁷ Atingindo o nível mais alto de enrijecimento, os resultados do experimento de recorte demonstram boa relação de figura fundo e segregação, possuindo alta pregnância. As relações de equilíbrio se apresentam tanto estáticas em algumas manchas quanto dinâmicas em outras, havendo também um maior senso de movimento.

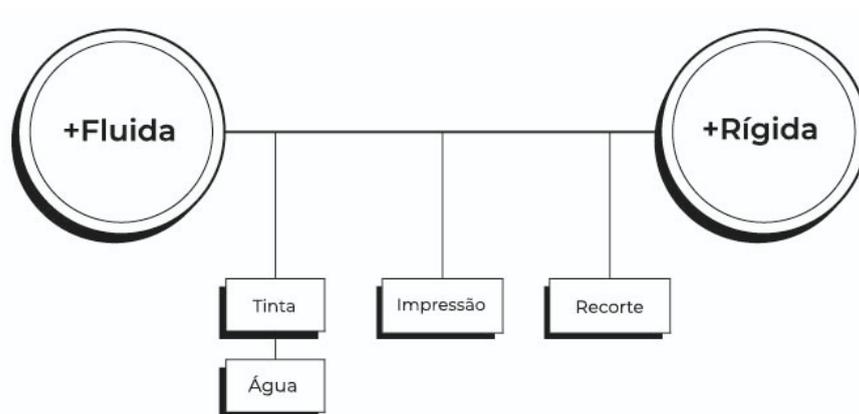
Figura 80: Tracing das manchas e últimas anotações - técnica dos arranjos de recorte



Fonte: Acervo do Autor.

Com base nos comentários das notas apresentadas, percebeu-se que mais um diagrama poderia ser introduzido, a fim de trazer para o campo visual como as manchas, dentro de seu conjunto experimental, cambiam em um eixo que trata de formas mais fluidas ou mais rígidas, podendo ser observado na figura 75. Essa categorização é observada no comentário dos autores ao falarem sobre a linha e suas propriedades, podendo ser retilínea ou curvilínea, ou rígida e fluida, como expresso por Couto (2000). Assim, seguindo a visão de Gomes Filho (2000) da forma consubstanciada e a percepção de que as manchas dos resultados apresentam manifestações simultâneas, o diagrama abaixo se torna pertinente.

Figura 81: Diagrama de aspecto formal



Fonte: Acervo do Autor.

Seguindo adiante, o experimento com corante era o mais propício a seguir até as etapas de finalização, enquanto o experimento 6, com recorte, tinha muito a acrescentar devido ao contraste que as duas famílias iriam apresentar, evidenciando a versatilidade da ferramenta ao produzir resultados bem distintos. Assim, após a realização dos comentários e análises anteriores, essa etapa foi se encaminhando para um fechamento. Foi possível notar como certas conexões se formaram e como elas ressaltam a visão do experimentador a partir de suas referências prévias, além de atentar, de maneira prática, para como os fundamentos da linguagem visual se intercalam com os princípios da Gestalt, tanto na base da composição quanto na visualização dos resultados auxiliando no encaminhamento dos experimentos às melhores soluções. De modo a simplificar este momento de análise, o quadro 6 abaixo sintetiza o comentário a respeito do cruzamento das técnicas com os fundamentos e princípios.

Quadro 6 - Síntese da análise da forma

TÉCNICAS	RELAÇÃO COM FUNDAMENTOS E PRINCÍPIOS
TINTA	Os resultados apresentam fluidez e uma boa continuidade. A pregnância é alta em parte dos resultados, destacando-se segregação e fechamento. Pontos focais e caminhos lineares fluidos ficam mais evidentes. Alguns apresentam mais força nos aspectos de ritmo e equilíbrio dinâmico, enquanto outros se encontram mais estáveis num equilíbrio estático. As texturas visuais ganham destaque também.
ÁGUA	Fica evidente a boa continuidade e a fluidez, apresentando também relações de fechamento e segregação. Diferente do experimento com tinta, o ponto apresenta menos força visual, comparativamente. Mas boas relações de ritmo, equilíbrio dinâmico, movimento e linearidade estão presentes.
IMPRESSÃO	Enrijecimento da forma favorece os princípios de proximidade e semelhança, fechamento e segregação devido ao enfraquecimento da continuidade. As formas se apresentam mais duras e menos fluidas, com presença de equilíbrios estáticos e dinâmicos. A pregnância é alta, garantindo a clareza da forma
RECORTE	Alcançando o enrijecimento máximo, os resultados apresentam, da mesma maneira que os anteriores, boas relações de fechamento e segregação em detrimento da continuidade. Relações de equilíbrio dinâmico estão mais presentes, havendo um maior senso de movimento. Alguns elementos adjacentes se comportam como pontos focais enquanto elementos bastante retilíneos apresentam mais força devido a queda da fluidez.

Fonte: Acervo do Autor

Nesse ponto, os resultados do experimento 3 (corante) transmitiam uma maior sensação de reconhecimento, apelo visual e potencial tanto para a geração de personagens mais distintos entre si, quanto em termos narrativos, podendo futuramente se tornar um projeto audiovisual completo. Destaco que os resultados do experimento 6 (recorte) poderiam ter sido continuados da mesma maneira, no entanto, com o intuito de dar mais foco à produção e apresentação dos personagens, seus aspectos visuais e psicológicos foi decidido seguir com apenas uma família. Acrescento ainda a questão da primeira observação. Este trabalho visa aplicar a prática experimental a um processo alternativo de design de personagens baseado na análise da forma por meio de fatores intrínsecos e perceptivos aliados ao processo interpretativo do autor. Nesse sentido, o critério de escolha para dar continuidade às manchas do experimento 3 se apoia em aspectos particulares e não generalistas, baseados em relações de sentido e sensações de reconhecimento comentadas anteriormente, somadas ao apelo visual enxergado naquelas formas. Consequentemente, acaba por se reduzir a variedade de alternativas de um mesmo personagem como observado em processos tradicionais por priorizar a comunicação dos já variados resultados formais.

9.3) Desenvolvimento dos personagens

Com os resultados selecionados, faltava apenas um norte narrativo para que fosse possível, ao final do processo, definir brevemente os aspectos psicológicos dos personagens e saber qual seria o conflito que moveria a história. Logo, ao resgatar o pensamento de McCloud a respeito do desenvolvimento da vida interior, foi possível trazer à tona a questão das inspirações que podem basear esses aspectos. Alguns roteiristas e criadores se baseiam em histórias pessoais ou em artifícios narrativos, como o uso de mitos e arquétipos, como já mencionado. Assim, os resultados necessitavam apenas de um correspondente narrativo, logo, revisitando as figuras, resgatei algumas anotações que já haviam sido feitas com a intenção de conectar os conceitos a certas histórias, como os deuses e planetas, objetos de origem espacial até a história dos quatro elementos. A ideia de trabalhar com algo relacionado ao cosmos estava presente fortemente e muito atrelada, por meio da relação de sentido, aos resultados mais orgânicos, mas partir apenas do cosmos parecia vago demais, ainda carecia de um encaminhamento mais específico, sendo necessário a escolha de alguma das ideias listadas ou a apresentação de uma nova. Diante disso, o plano de fundo dos quatro elementos parecia excelente para o desenvolvimento de uma futura história e dos traços de personalidade dos

personagens. Os resultados correspondentes apresentaram um nível de definição acima da média, o que corroborou para o aumento do interesse em utilizar estes resultados.

Apesar do cerne desta pesquisa ser a criação de personagens com foco em experimentos que ampliem a capacidade criativa, houve uma breve busca com intuito de entender a história e os conhecimentos que envolvem os quatro elementos para verificar se havia algo nesses saberes que pudesse enriquecer a narrativa. HAWKING (1988) em sua obra "Uma breve história do tempo", faz um breve comentário sobre essa temática ao falar sobre o que era necessário para validar uma teoria. Ele comenta que foi uma teoria de Empédocles, que afirmou que tudo era composto a partir dos elementos fogo, ar, água e terra. Posteriormente ela foi apoiada por Aristóteles mas apesar de conter poucos elementos teóricos arbitrários, não era capaz de fazer previsões precisas para se sustentar como teoria. A história dos quatro elementos se cruza também com a existência de um quinto elemento chamado Éter, citado desde a antiguidade, mas abordado até mais recentemente em teorias do século XIX, como a teoria da propagação da luz do físico James Clerk Maxwell, em 1865. Sobre isso Hawking comenta:

"A teoria de Maxwell previu que ondas de rádio ou de luz deviam viajar a uma velocidade fixa. Contudo, a teoria de Newton havia se livrado da ideia de repouso absoluto. Assim, se a luz supostamente viajava a uma velocidade fixa, era preciso dizer em relação a que essa velocidade fixa devia ser medida. Portanto, sugeriu-se que havia uma substância chamada "éter" presente em toda parte, mesmo no espaço "vazio". As ondas de luz deviam se deslocar pelo éter como ondas sonoras pelo ar, e, desse modo, a velocidade delas devia ser relativa ao éter." (HAWKING, 1988, p.32)

Nessa busca foi possível encontrar também o conceito de "Wu Xing" ou a teoria dos cinco elementos da cosmologia taoísta. Estes possuem seus correspondentes nas cinco bestas celestiais, sendo elas um dragão amarelo (representando a terra), uma fênix (representando o fogo), uma tartaruga acompanhada de uma serpente (representando a água), um tigre (representando o metal) e um dragão verde (representando a madeira), representados na figura 82 abaixo pelo artista plástico Thoth Adan.

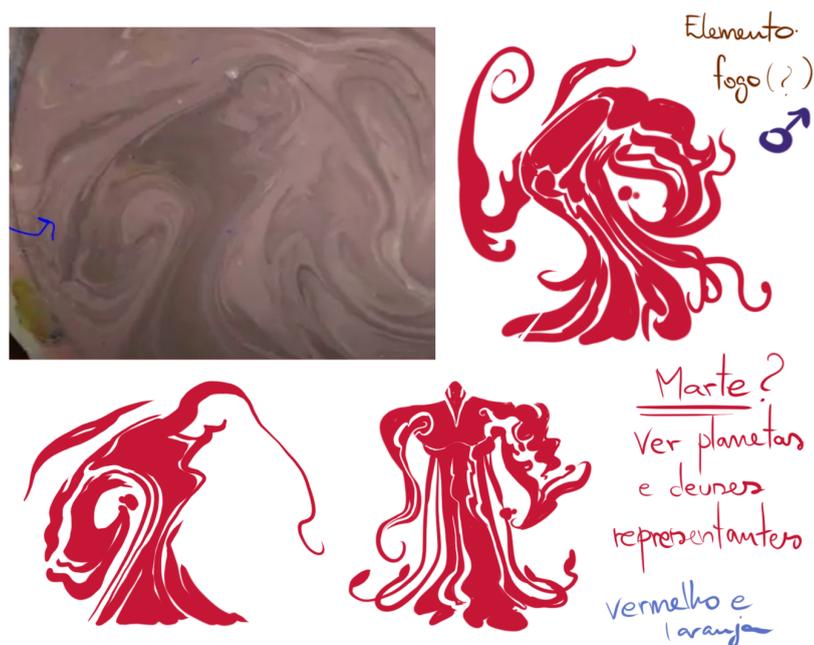
Figura 82: Cinco bestas celestiais - respectivamente: Terra, Fogo, Água, Metal e Madeira



Fonte: <https://thoth-adan.com/blog/five-heavenly-beasts>

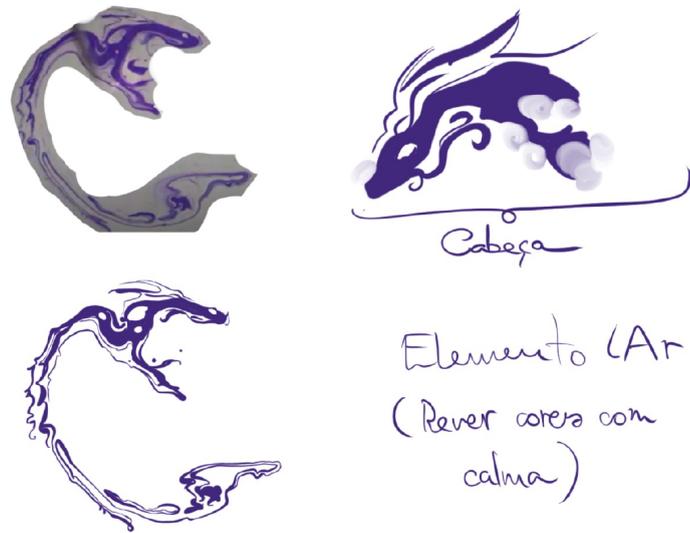
Com base nos sketches do experimento 3 (corante), foi possível estabelecer uma outra relação de sentido com a referência das bestas celestiais, apresentadas nas imagens anteriores. Os sketches selecionados já tratam de um elemento fogo e um elemento água, de modo inicial, com uma tendência à forma mais animal. O elemento fogo, por exemplo, com sua cabeça mais pontuda insinua a ideia de uma ave com bico, enquanto o elemento ar apresenta naturalmente um formato que poderia se assemelhar aos dragões orientais. Logo a associação dos elementos com formas animais se apresenta como uma possibilidade de geração de ideias ou de acréscimo de variação, para garantir um design mais apelativo para os personagens, como dito por Bancroft (2006). Os sketches comunicam até um certo nível de personalidade, como observado pela disposição da mancha de modo que a forma do elemento fogo se apresenta dinâmica, vertical e mais aguda, exibindo ao mesmo tempo poder, força e confiança, características observadas ao tratar sobre linguagem corporal na ótica de McCloud (2008) e detalhadas por Gomes Filho (2000) ao explicar a diferença na leitura de formas verticais e horizontais. Da mesma maneira, o elemento ar se apresenta dinâmico e equilibrado em uma forma mais horizontal, incrementada apenas por um ritmo próprio que concede fluidez a sua forma. Os sketches, já apresentados, podem ser observados nas figuras 83 e 84 abaixo juntamente com o design final dos personagens, nas figuras 85 e 86.

Figura 83: Recorte do tracing e anotações sobre o elemento fogo



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 84: Recorte do tracing e anotações sobre o elemento ar



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 85: Design final do elemento fogo



Fonte: Acervo do Autor.

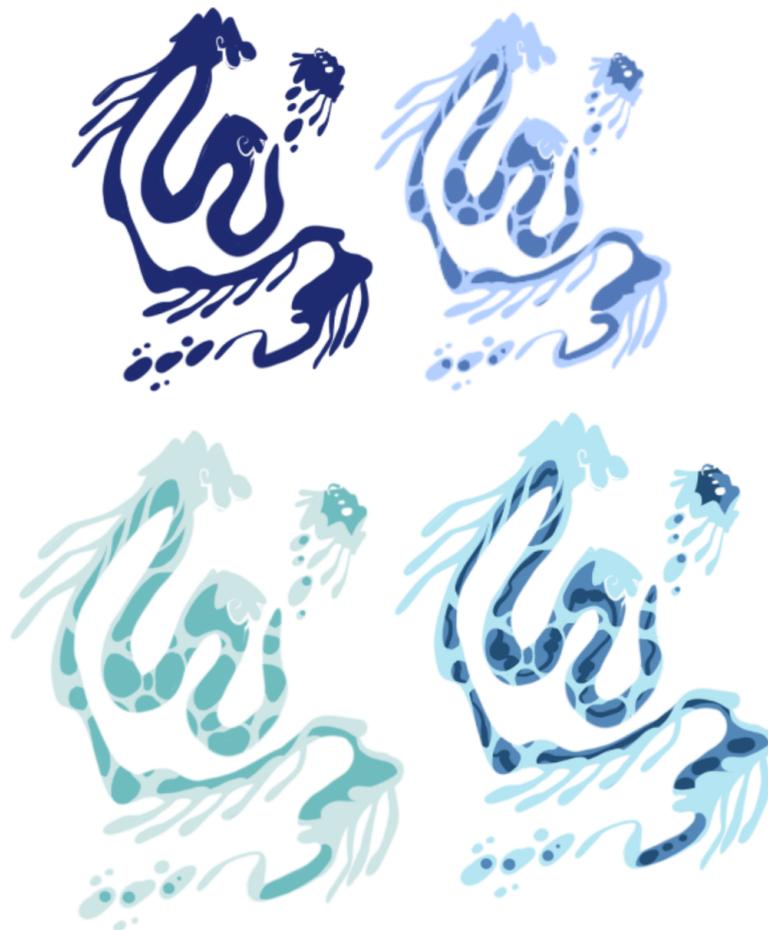
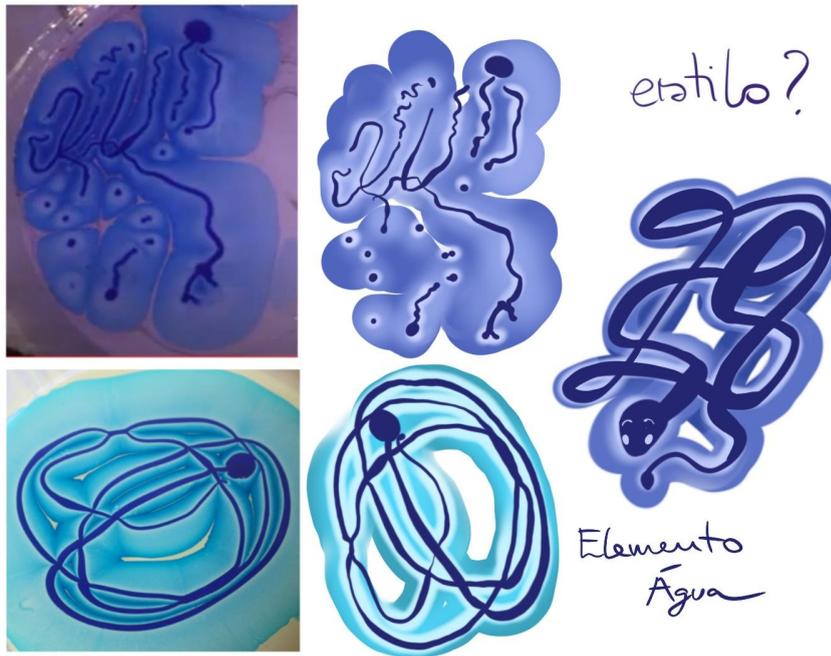
Figura 86: Design final do elemento ar



Fonte: Acervo do Autor.

Sendo assim, faltava apenas conceber o elemento da água, da terra e o éter. O elemento da água surgiu a partir de novas observações nos resultados do experimento 3 (corante), a fim de manter a mesma linguagem. Resgatei mais registros que haviam se destacado ainda durante o período de experimentação, alinhados com a ideia comunicada pelos primeiros resultados (fogo e ar), com anotações que apontavam para a forma bruta do elemento da água, algo mais contínuo e fluido, semelhante a uma serpente, comunicando mais movimento como a própria água. A fim de transmitir a ideia de maneira bem clara e incrementar o design, alguns elementos foram adicionados a fim de sugerir a espuma do mar e as ondas. Na figura 87 abaixo é possível observar os sketches primários e os secundários, que definiram como seria a ideia final, bem como o design final do elemento água, apresentado na figura 88.

Figura 87: Recorte do tracing e testes com o elemento água



Fonte: Acervo do Autor.

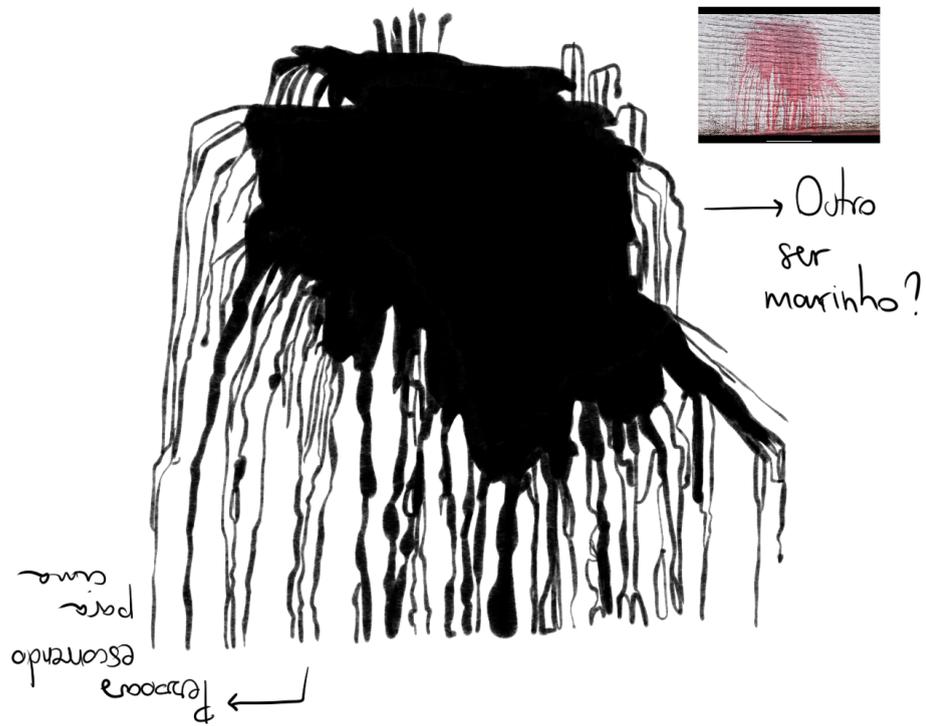
Figura 88: Design final do elemento água



Fonte: Acervo do Autor.

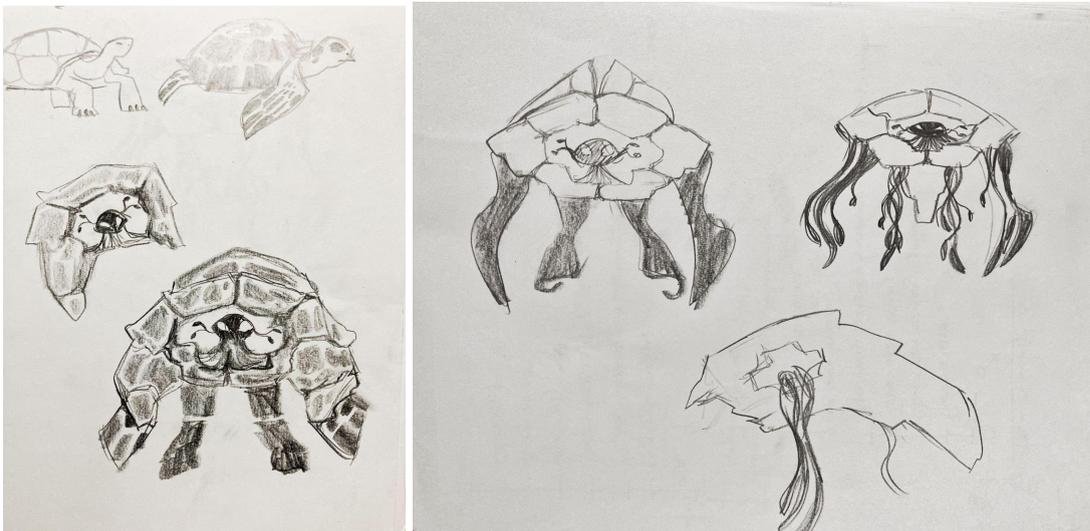
O elemento Terra foi o mais difícil de visualizar em um primeiro instante, antes de me deparar com a representação das bestas celestiais. As referências a Gaia eram as principais em mente e um rascunho inicial foi feito, mas nada muito satisfatório. Após perceber que a representação animal poderia ser uma possibilidade, novas possibilidades surgiram, percebendo nos resultados experimentais algo que transmitia a ideia da terra sem se distanciar muito de como já estava sendo feito, colocando a forma em primeiro plano e mantendo o caráter sublime e cósmico. Assim, outros rascunhos foram feitos para dar um encaminhamento à forma encontrada no experimento 2, que novamente aparentou não ter utilidade inicialmente. Esta, no entanto, somada aos resultados com corante, provou-se a peça final necessária para fechar esse conceito visual mais horizontal, sólido e equilibrado que busca comunicar um meio termo entre uma forma animal e uma forma planetária, que carrega áreas de terra e áreas de água. O design final ainda apresenta uma cabeça móvel e apêndices que surgem da parte ventral, visando simular cipós e aspectos do reino vegetal, servindo como membros móveis do elemento. Os sketches e design final podem ser observados nas figuras 89 a 92.

Figura 89: Recorte do tracing e anotações sobre o elemento terra



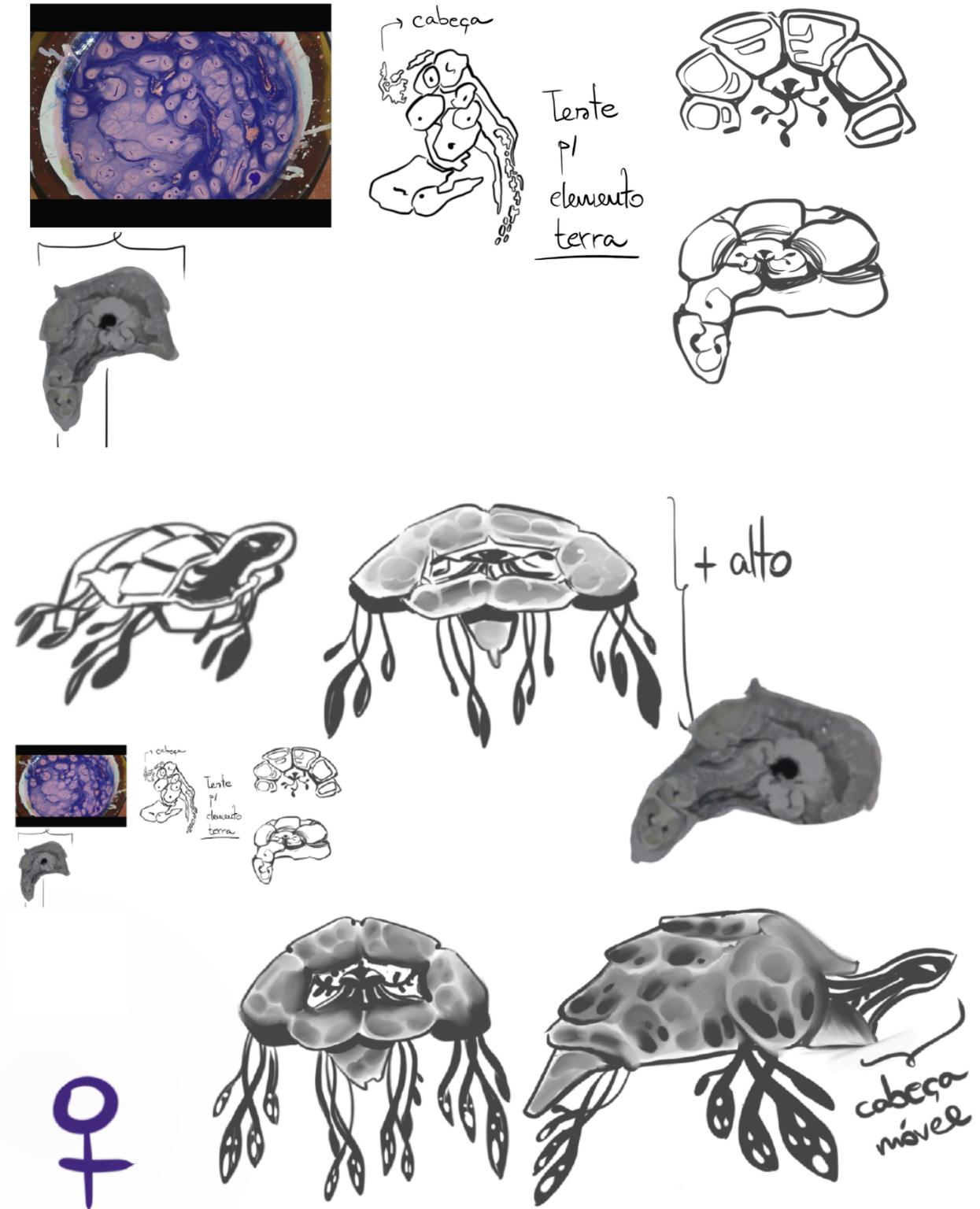
Fonte: Acervo do Autor.

Figura 90: Sketches primários do elemento terra



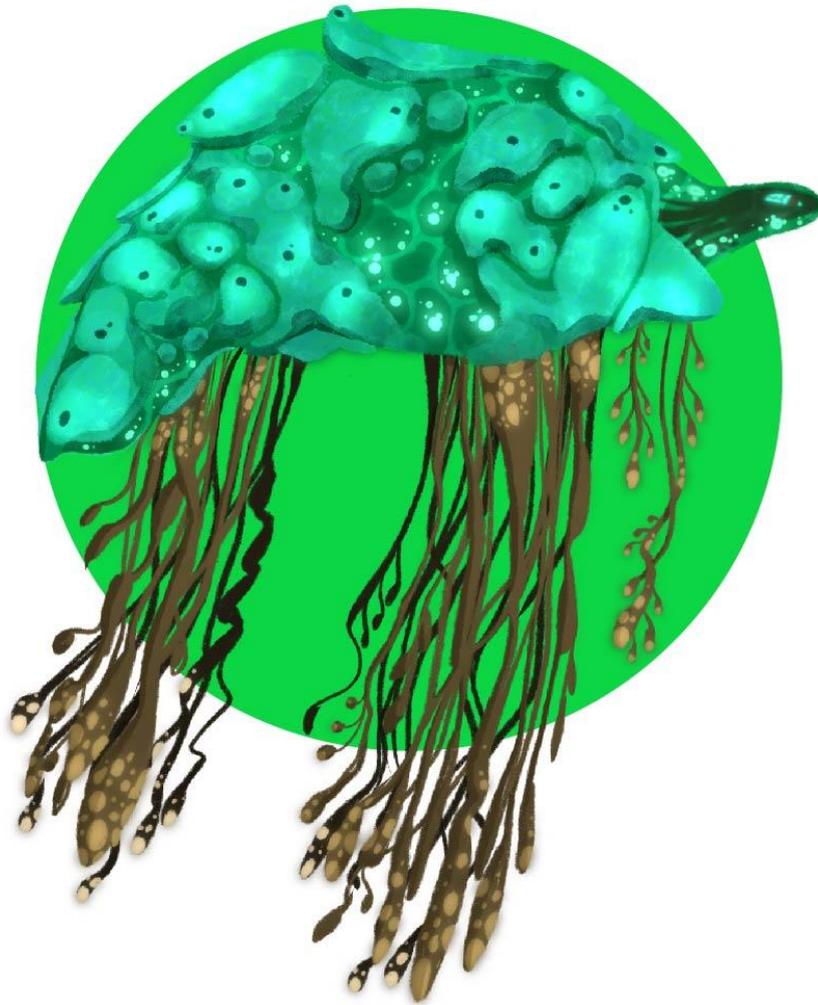
Fonte: Acervo do Autor.

Figura 91: Sketches secundários do elemento terra



Fonte: Acervo do Autor.

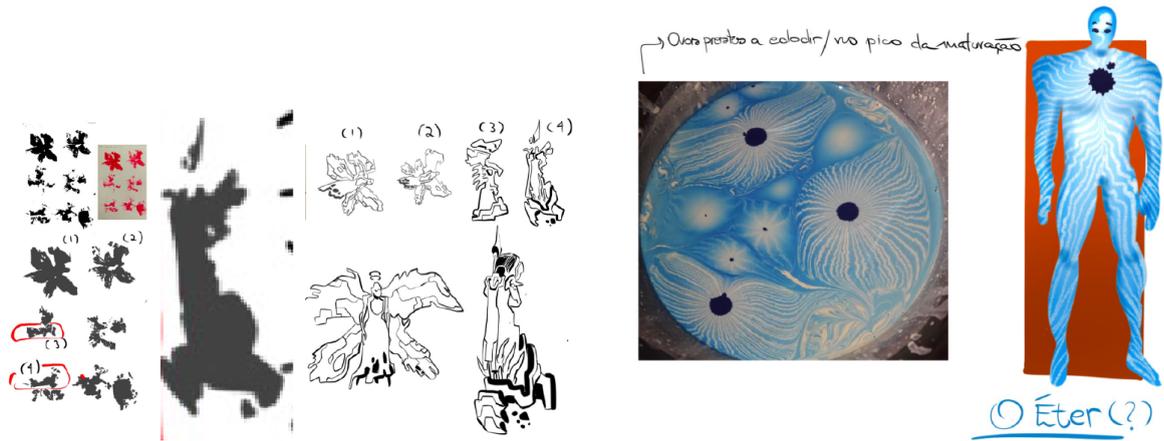
Figura 92: Design final do elemento terra



Fonte: Acervo do Autor.

No que diz respeito ao Éter, havia em mente a representação de características como leveza e imponência, deixando evidente que este ser estaria acima dos demais em uma posição hierárquica. A partir disso houve novamente revisita aos resultados dos experimentos e dessa vez as manchas mais adequadas estavam no experimento 5 (carimbo). Algumas formas naturalmente apresentaram esse caráter imponente, mais verticais e elevadas, sendo a base mais adequada para o desenvolvimento do personagem. Assim, aliando o rascunho inicial, que traz o corpo alongado com a “coroa” e as asas, às texturas visuais do experimento 3, foi possível incrementar o design e definir a forma final, adicionando a ele o aspecto sublime e de leveza, como visto nas figuras 93 e 94.

Figura 93: Tracing e testes com o Éter



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 94: Design final do Éter



Fonte: Acervo do Autor.

Outros artifícios foram utilizados para conceder o aspecto de variação ao design e impulsioná-lo para sua melhor forma, não só no design do Éter, mas em todos os personagens já apresentados. Relações de tamanho alternativas foram buscadas a fim de se manter distante de visuais ordinários, como visto na relação cabeça e corpo do Éter, na qual a cabeça bem pequena está conectada a um corpo bem maior por meio de uma esfera que não entra em contato com o corpo. A terra também busca se apropriar das formas experimentadas ao mesmo tempo que explora os caminhos para tornar o design mais apelativo, por meio da carcaça grande, arredondada e dos membros mais finos, lineares e alongados. E assim, são também os demais personagens, como o ar que apresenta mais ondulações repetidas a fim de evitar partes retas demais, buscando representar a ideia de fumaça e gás, a água com seu corpo bastante curvado com ondas que o percorrem e até o fogo com seu corpo largo, sua cabeça pontuda e seu caminho de chamas interno. Todos apresentam diversas características que os diferem entre si, impedindo que se confunda um com outro, ao mesmo tempo que há coerência formal, exibindo a mesma linguagem por terem partido dos mesmos experimentos, ou recorrido a estes para a adição de novas características. Um recurso interessante que reforçou essa unidade formal e concedeu um aspecto de textura visual foi o uso das ferramentas de construção, como o ponto para dar textura visual ao corpo dos personagens. O artifício utilizado é chamado de “Kirby Krackle” ou “Kirby Dots” e foi muito usado pelo desenhista de quadrinhos Jack Kirby ao representar visualmente diferentes tipos de energia em entidades e seres poderosos. O exemplo e o recorte de aplicação podem ser observados nas figuras 95 e 96 a seguir.

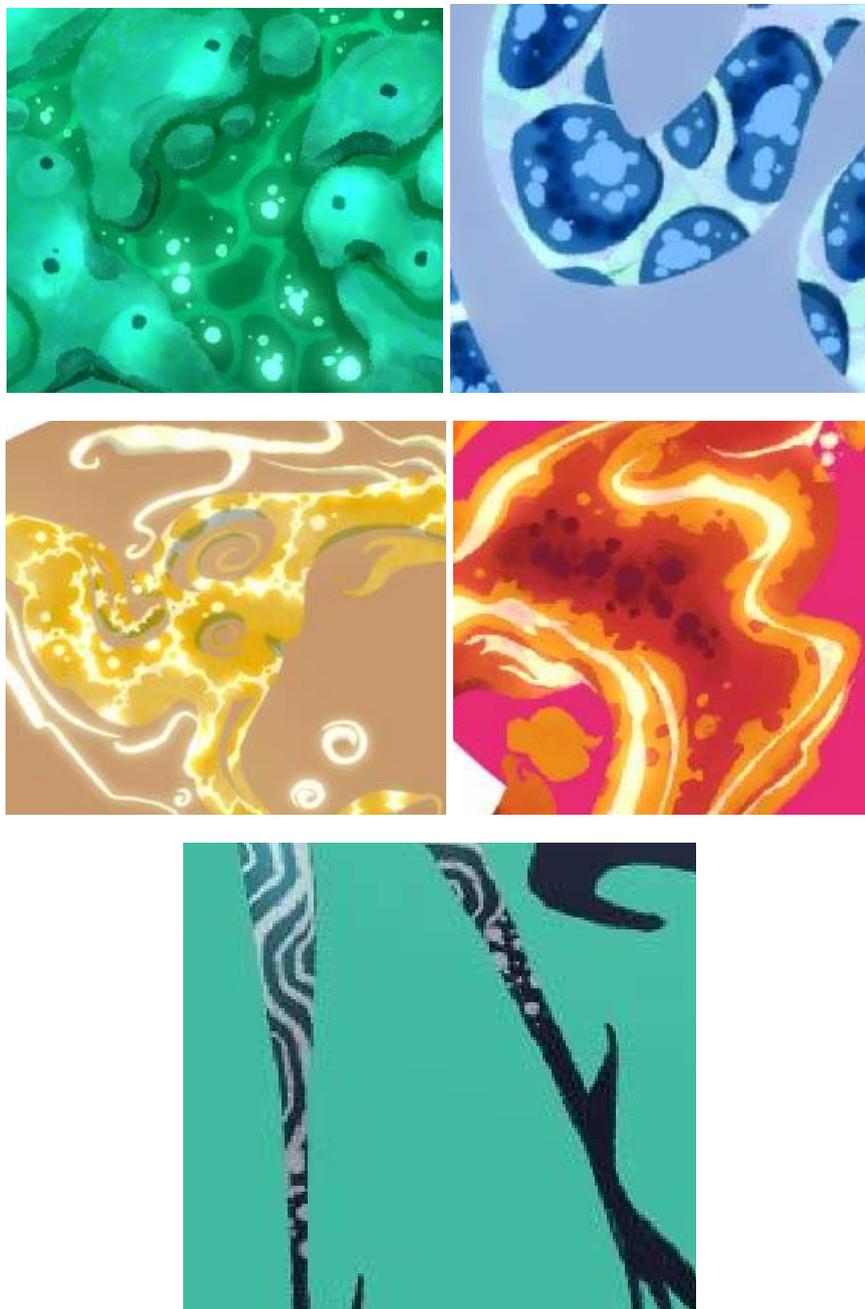
Figura 95 - Exemplos de “Kirby Krackle”



Fonte: Esquerda: https://pt.wikipedia.org/wiki/Kirby_Krackle#/media/Ficheiro:Fantasticfour72.jpg

Direita: <https://twitter.com/jackkirbycomics/status/1155944976481574913/photo/1>

Figura 96 - Aplicação de “Kirby Krackle”



Fonte: Acervo do Autor.

É possível notar também como os personagens se apoiaram nas metodologias apresentadas, de forma mais ampla. Como objeto de estudo, os personagens apresentam formas bem resolvidas ao serem bem percebidas através do contraste, principal atributo para que a forma seja visualizada e comunique-se com clareza, como exposto por Gomes Filho

(2000). Da mesma maneira, a partir de uma breve observação das silhuetas, percebe-se que elas continuam comunicando as ideias propostas, denotando a alta pregnância e enaltecendo a distinção visual recomendada por McCloud (2008). As silhuetas podem ser observadas na figura 97 abaixo. Do mesmo modo, um quadro de verificação pode ser encontrado abaixo das figuras com a intenção de evidenciar a utilização de todos os critérios metodológicos de personagens.

Figura 97 - Silhuetas dos 5 elementos



Fonte: Acervo do autor.

Quadro 7 - Critérios metodológicos de Bancroft (2006) e McCloud (2008) nos personagens desenvolvidos.

ETAPAS DA METODOLOGIA	PRESENÇA NOS PERSONAGENS
Hierarquia	Os personagens apresentam uma relação hierárquica dentro da narrativa ao se perceberem como filhos de Kasa mas em relação à hierarquia de Bancroft, a classificação mais próxima da família dos elementos seria a icônica ou simples, por não apresentarem feições detalhadas, consequentemente, possuindo uma capacidade limitada de expressão
Forma	O autor comenta que personagens com uma narrativa sólida e um visual bem construído são capazes de se apresentarem por si só sem o auxílio de artifícios verbais devido ao simbolismo da forma. Esta foi o foco principal desta pesquisa, sendo cuidadosamente gerada, observada, analisada e classificada a partir da clareza de sua mensagem, estando alinhada com os conhecimentos de estudiosos tanto da linguagem visual quanto do design de personagens.
Tamanho	Como expresso anteriormente, relações de tamanho alternativas foram testadas a fim de distanciar os visuais do campo da homogeneidade. As diferenças de tamanho e as relações de proporção no corpo dos personagens visam diferenciá-los e torná-los mais interessantes.
Variação	De modo a buscar sempre a melhor forma para os personagens, a variação se utiliza de muitos dos conceitos já apresentados para adicionar contrastes, como boas relações de tamanho, o uso de formas recorrentes, a utilização dos elementos da linguagem visual, como linhas de diversas natureza (retas, curvas, inclinadas, longas, espessas), texturas e uma boa utilização dos espaços negativos e positivos (relação figura fundo).
Cor	A cor pode ser utilizada para expressar a índole dos personagens e servir como um recurso auxiliar para tornar o visual mais diferenciado e interessante. Aqui, as relações de cor buscaram aumentar o contraste entre as figuras e realçar aspectos físicos como a cor do fogo, a cor da água, a cor da terra e uma cor interessante para o ar. Já em relação à Kasa, as cores foram pensadas com a intenção de comunicar paz e estabilidade.
Vida interior	Os aspectos psicológicos de cada personagem, bem como o plano de fundo narrativo geral foram desenvolvidos, respeitando as etapas metodológicas elencadas e estão apresentados mais adiante no subtópico 9.4

Distinção visual	A distinção visual na ótica de McCloud (2008) resume a visão de Bancroft (2006) e todos seus critérios metodológicos para garantir visuais interessantes para os personagens. A intenção é evitar semelhanças excessivas entre os personagens, para que não fiquem homogêneos e confundam o público-alvo
Traços expressivos	Os traços expressivos correspondem a um conjunto específico de características desejáveis a um personagem, como tendências de linguagem corporal, modos de falar e expressões faciais. Ao tratar dos aspectos psicológicos é possível observar especificidades em cada personagens, já nas fichas-modelo, adicionadas no fim do documento, é possível observar expressões faciais e a linguagem corporal de cada um.

Fonte: Acervo do Autor.

9.4) Plano de fundo narrativo e aspectos psicológicos

A partir desse subtópico, resgata-se novamente o recorte de McCloud (2008) ao tratar das inspirações que um autor pode utilizar para desenvolver a vida interior de seus personagens, sendo utilizado aqui as funções psicológicas fundamentais de modo criar a fundação para que a estrutura da personalidade de cada personagem possa se erguer. Logo, as funções são a intuição, sentimento, intelecto e sensação e estão relacionadas, respectivamente, ao Fogo, Água, Ar e Terra. O Éter dentro da história passa a ser chamado de Kasa, a fim de comunicar a inspiração na ideia do Akasha, bem como sua semelhança com a palavra “casa”, visando notabilizar a ideia de que Kasa seria o lar original de toda a vida do universo e representaria o espírito.

O foco da narrativa estaria em torno do conflito dos elementos ao perceber que a divindade que os criou nasceu, de repente, em uma forma física semelhante às suas e precisará de cuidados e a educação correta para que possa crescer e assumir seu papel como a poderosa entidade que os criou no início de tudo. Quando os elementos são bem sucedidos em despertar o potencial de Kasa, seu papel é cumprido e o universo se expande indefinidamente sendo povoado pelo espírito da vida. No entanto, se Kasa não é incentivada a encontrar seu propósito ou não acredita em si o suficiente, o universo se contrai novamente em um grande colapso, reunindo tudo que já ocupou o vácuo do espaço em um ponto extremamente pequeno e denso, a fim de recomeçar tudo novamente com uma grande expansão que criará novamente

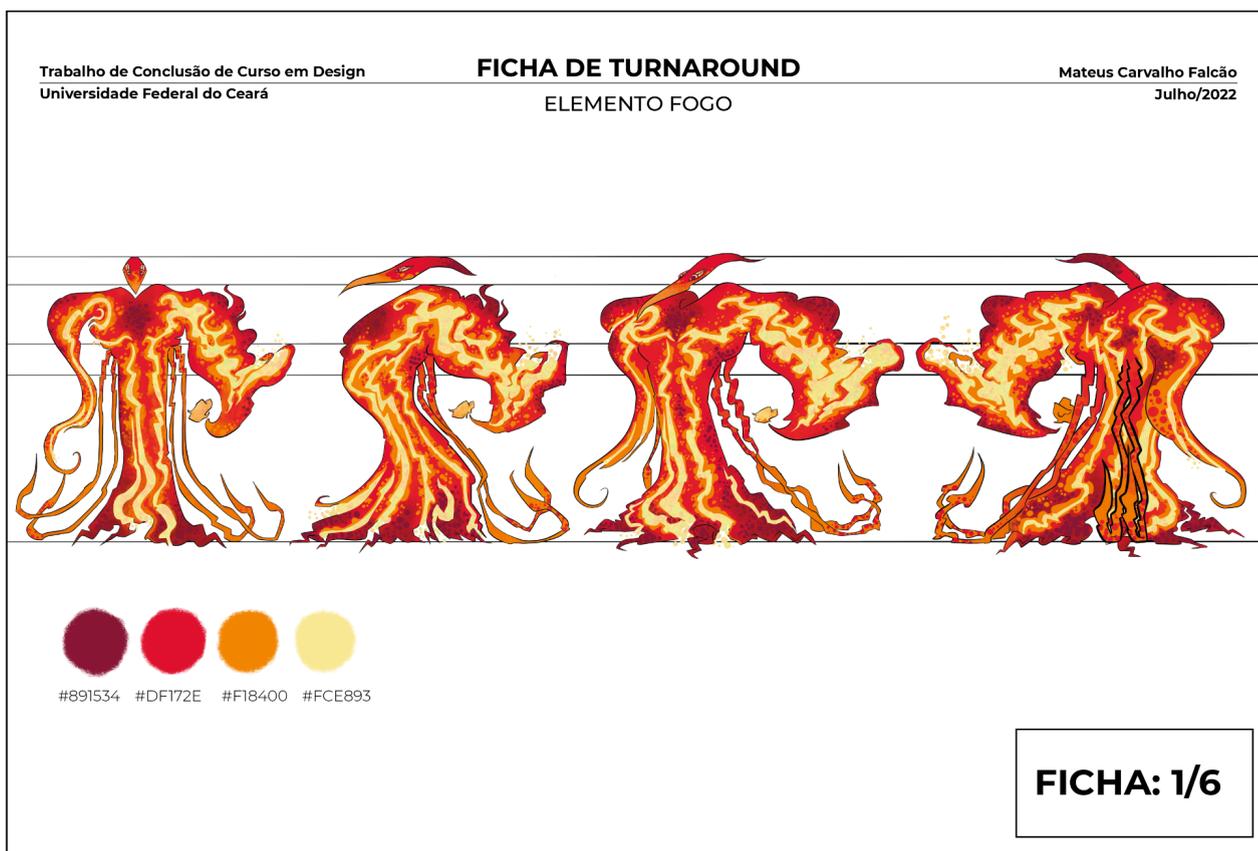
os quatro elementos e outra configuração de universo, sempre diferente a cada vez. Assim, os elementos aqui humanizados precisam perceber que será necessário deixar de lado qualquer discordância entre eles e em relação ao modo como pretendem educar Kasa para que a vida possa prevalecer. Abaixo há uma descrição mais específica, embora ainda curta, de cada um dos personagens:

- a) **Fogo:** o primeiro filho de Kasa, o Fogo nasceu após a grande expansão, sua fé é forte e é representado pelo tipo da intuição. Possui atitude e iniciativa, o que garantiu sua vinda como o primeiro filho para que pudesse desbravar o vácuo do espaço e construir a fundação que proporcionaria o surgimento de seus irmãos e das demais formas de vida. Possui energia masculina, ativa e expansiva. Um pouco irritado e autoritário;
- b) **Ar:** o segundo filho de Kasa, é representado pelo tipo do Intelecto, sendo ele o mais cético dos irmãos. É criativo, sagaz e ponderador. Possui energia masculina, ativa e expansiva, podendo ser arrogante;
- c) **Água:** a terceira filha de Kasa, é representada pelo arquétipo do sentimento. É adaptável, sensível e esperançosa. Possui energia feminina, receptiva e contraída;
- d) **Terra:** a quarta filha de Kasa, é representada pelo arquétipo da sensação. Possui energia feminina, receptiva e contraída. Atua como uma base para os irmãos, unindo-os nos momentos mais necessários. É mais metódica e prática;
- e) **Kasa (Éter):** kasa representa o espírito e o amor, não se sabe ao certo quando surgiu, mas sua forma tangível foi a última a nascer, após o elemento terra. Garante que a energia do universo seja reciclada ao conceder parte de sua essência para o surgimento da vida. Ao fim dessas vidas, a energia concedida retorna à Kasa e a mantém viva. Sua forma tangível veio a nascer com o intuito de proporcionar aos quatro elementos a experiência de criar e educar um novo ser, deixando de lado suas diferenças por um bem maior.

10) FICHAS FINALIZADAS

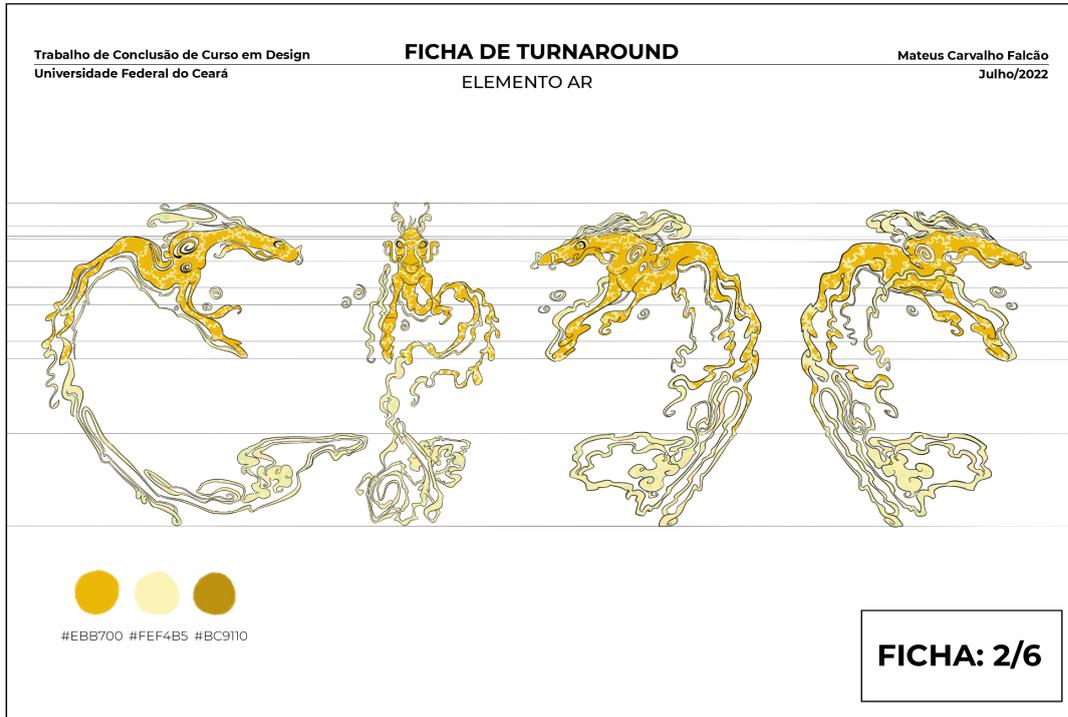
Após a finalização de todas as etapas propostas pela metodologia, faz-se necessário expor as fichas-modelo selecionadas a partir das diretrizes. Cada personagem possui sua própria ficha de turnaround, com a intenção de exibí-los em todos os ângulos necessários para que sua reprodução seja facilitada por outros ilustradores e animadores. A intenção é que estes personagens possam integrar um projeto audiovisual em certo momento, como uma série ou um longa-metragem animado, logo, é imprescindível possuir as vistas. A outra ficha consiste em expressões e poses dos personagens, a fim de tornar mais claro alguns traços específicos destes. Abaixo é possível conferir todas as fichas-modelo.

Figura 98 - Ficha de Turnaround do elemento fogo



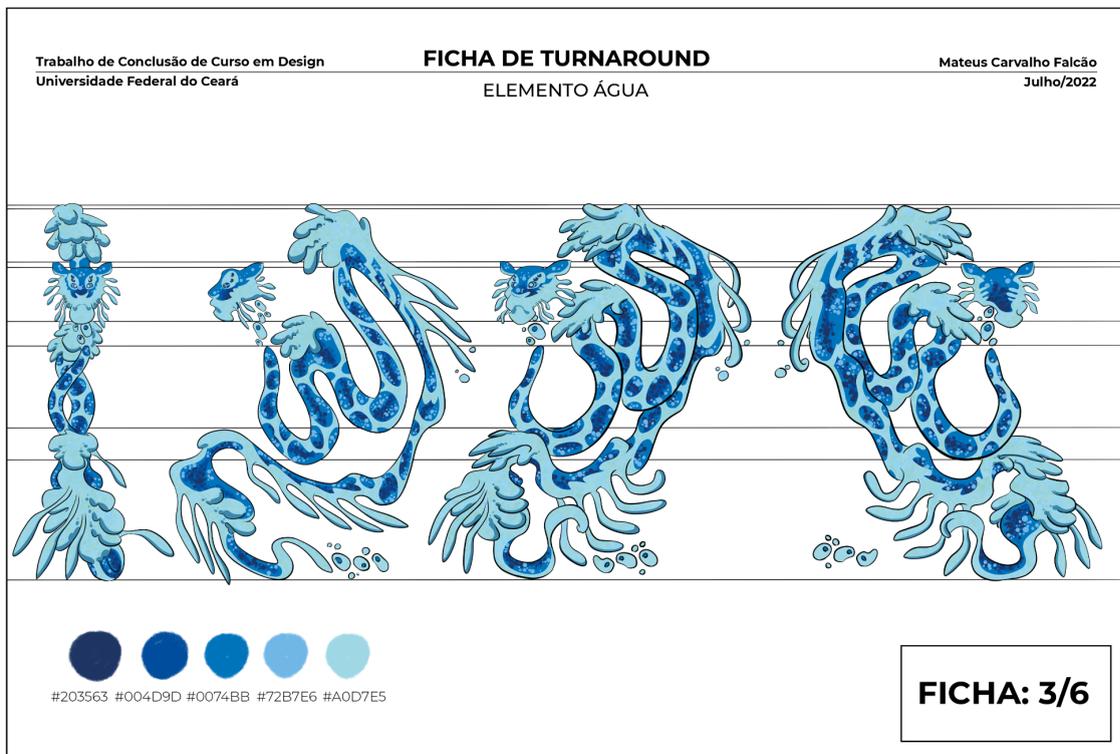
Fonte: Acervo do Autor.

Figura 99 - Ficha de Turnaround do elemento ar



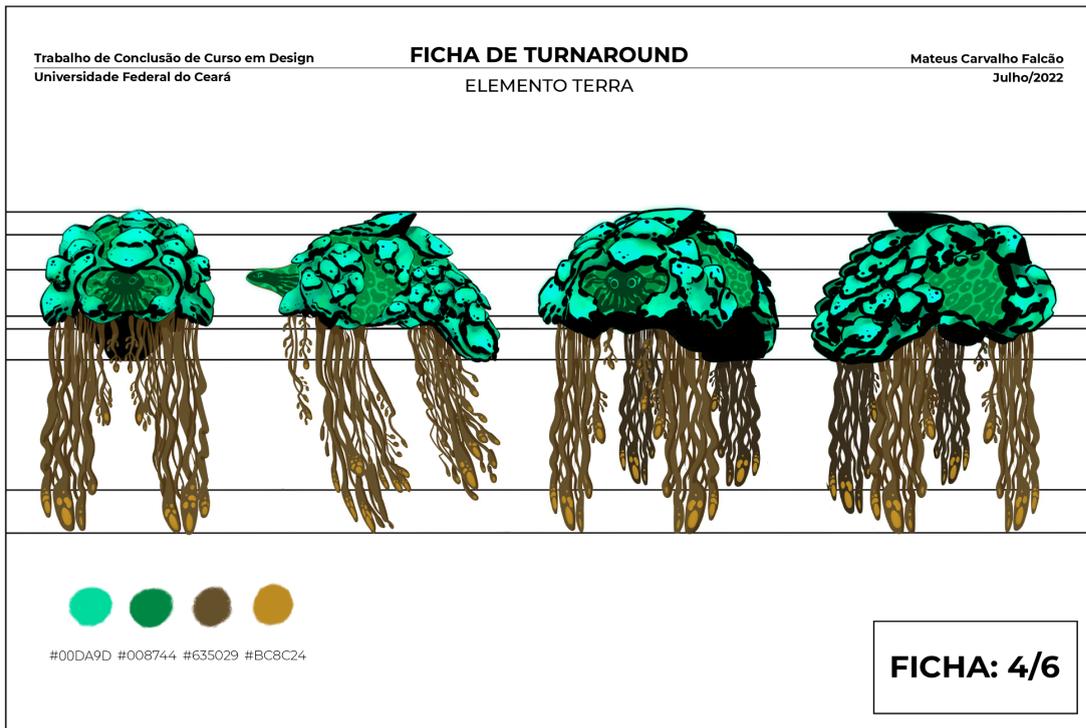
Fonte: Acervo do Autor.

Figura 100 - Ficha de Turnaround do elemento água



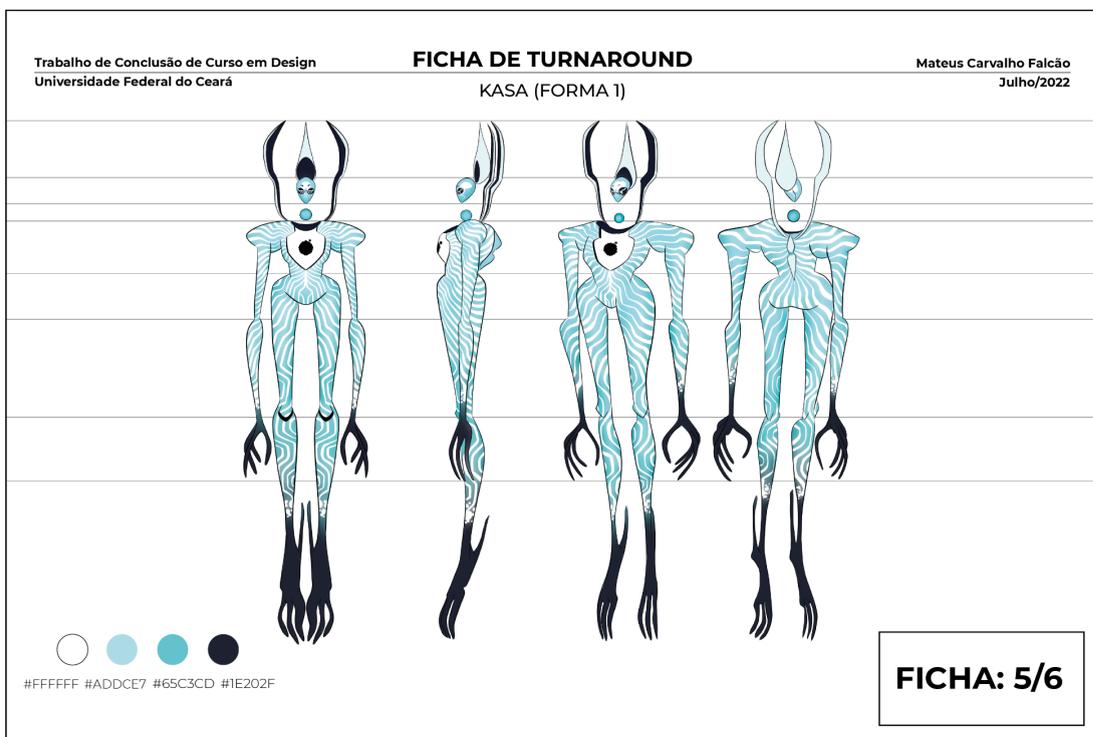
Fonte: Acervo do Autor.

Figura 101 - Ficha de Turnaround do elemento terra



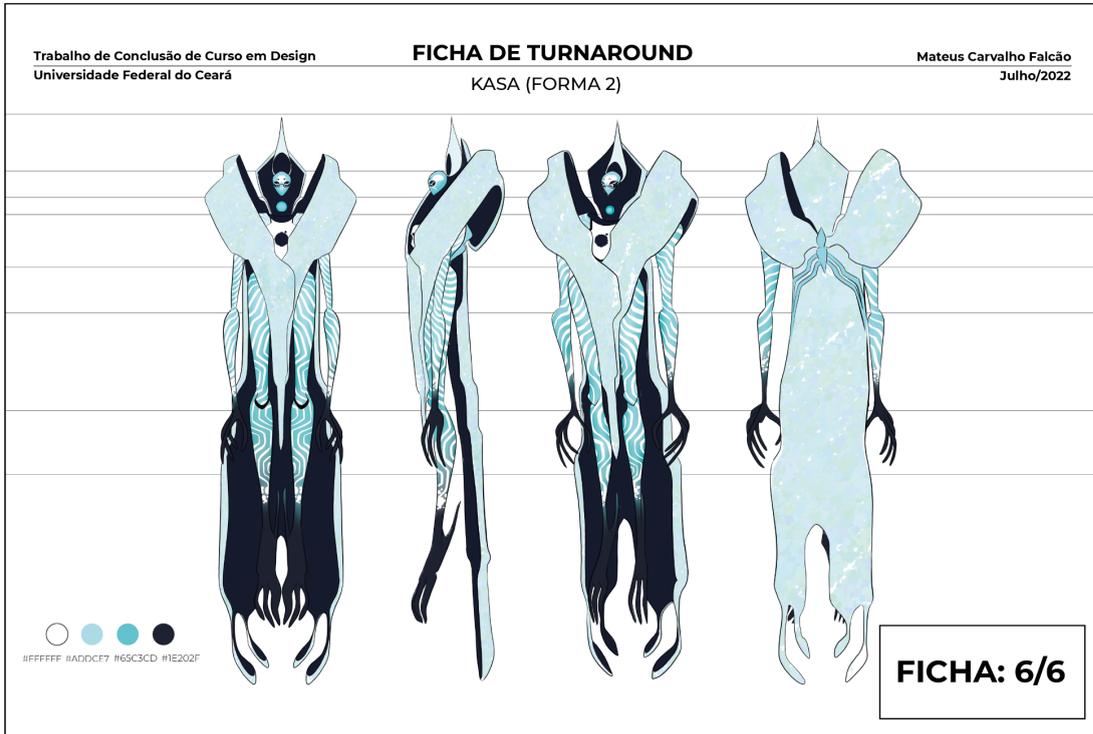
Fonte: Acervo do Autor.

Figura 102 - Ficha 1 de Turnaround de Kasa



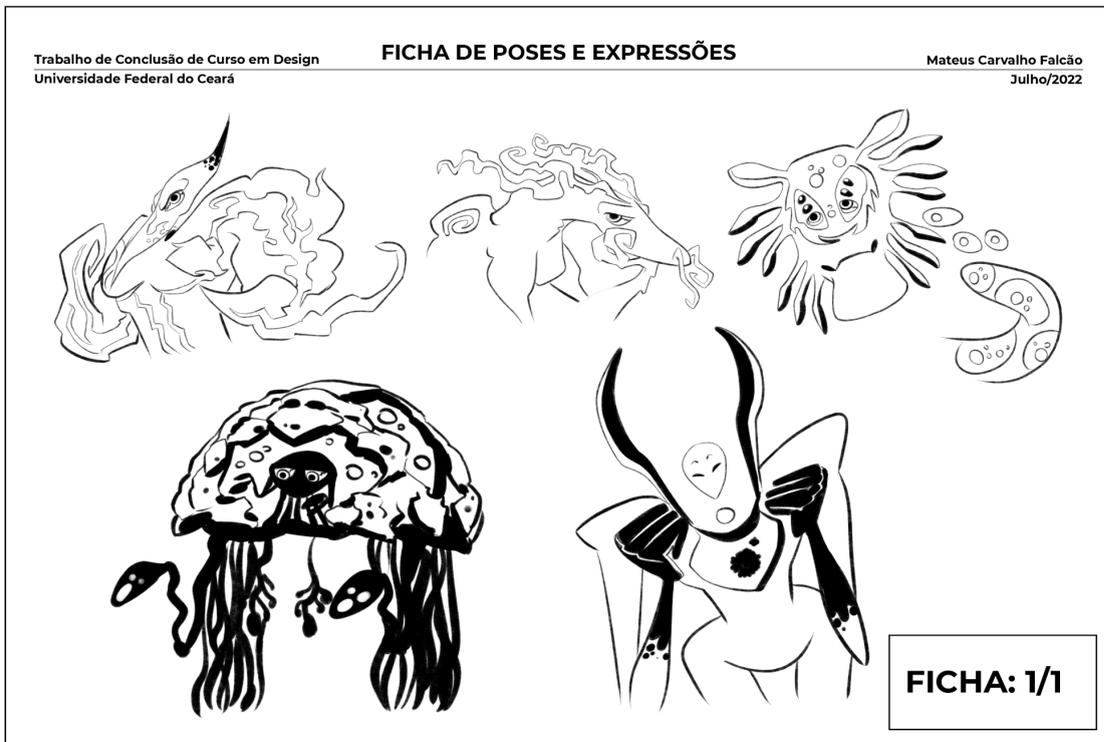
Fonte: Acervo do Autor.

Figura 103 - Ficha 2 de Turnaround de Kasa



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 104 - Ficha de pose e expressões



Fonte: Acervo do Autor.

11) CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo como base a visão geral da pesquisa e projeto, é possível apontar algumas considerações bem relevantes. Começando pelo método, este foi elaborado de forma simplificada a partir de um método mais amplo que busca trazer o pensamento de design para a área de personagens em um mercado consolidado, com o intuito de facilitar o fazer destes profissionais, enquanto a adaptação é mais restrita, servindo bem aos propósitos da pesquisa e seus caminhos experimentais. Tendo isso em mente, fica claro que apesar do método ser mais específico, a ferramenta criativa já é mais ampla, podendo ser aplicada em outras áreas, com diferentes tipos de pesquisas e trabalhos. Esta ferramenta, apesar de ser um conjunto de etapas dentro da metodologia, ditou todo o caminho da pesquisa, desde a parte teórica, ao se estudar a forma e suas maneiras de utilização até a realização dos experimentos e o desenvolvimento dos personagens. Caso seja do interesse do autor, é possível fazer um recorte das etapas de experimentação, reflexão e análise, até o desenvolvimento, com o intuito de visualizar novas formas e produzir novos produtos finais, mas é interessante ter um objetivo em mente a fim aproveitar ao máximo este recurso.

Em relação às etapas propostas e executadas, é possível destacar também alguns pontos importantes. No que tange às relações de intersecção, fica bem evidente o cruzamento das duas áreas de conhecimento esclarecidas nesta pesquisa. Já os personagens surgiram a partir de experimentos bem-sucedidos e diversificados, alinhados com os interesses projetuais, o que permitiu a identificação de formas contrastadas, equilibradas e harmônicas e o desenvolvimento de personagens coesos e variados. Estes surgiram do excelente aproveitamento das etapas experimentais, tendo características construídas a partir de quase todas as técnicas, contudo, alguns sugeriram ideias fortes logo no início, enquanto as demais foram identificadas nos resultados a partir da definição do correspondente narrativo. Apesar disto, os personagens de modo algum se apresentam insuficientes ou desalinhados com a intenção da pesquisa, a metodologia e as diretrizes, estes na verdade se utilizaram de todos os critérios metodológicos apresentados, o que fortaleceu a clareza, coesão e variedade, trazendo-os para o tripé estrutural da forma elaborado a partir dos conceitos expostos no referencial teórico.

Por fim, comenta-se que não foi possível analisar, refletir e aproveitar cada resultado gerado, pois foram realizados em torno de 513 registros fotográficos e aproximadamente 60 minutos de material em vídeo. Logo, destaca-se a riqueza proporcionada da prática experimental, os resultados foram inúmeros e as possibilidades de geração de

alternativas pós-pesquisa são tão imensas quanto, elas de modo algum se encerram nesta publicação.

12) REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAN, Thoth. **THOTH ADAN**, 2022. The Five Heavenly Beasts. Disponível em: <https://thoth-adan.com/blog/five-heavenly-beasts>. Acesso em: 14 Jun. 2022

BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality**. Watson-Guptill, 2006.

COUTO, C. R. **A escolarização da linguagem visual: Uma leitura dos documentos ao professor**. Tese (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, p.160. 2000

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Escrituras Editora, 2008

HARARI, Yuval Noah. A árvore do conhecimento. In _____. (Org.). **Sapiens: Uma breve história da humanidade**. Porto Alegre: L & PM editores S.A., 2015

HAWKING, Stephen. Espaço e tempo. In _____. (Org.). **Uma breve história do tempo**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015

LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008

ROGER, M. Liandro et al. **Character design: a new process and its application in a trading card game**. In: SBC–Proceedings of SBGames 2016. 2016.

SÁ, Gabriela. TAVARES, Paula. **Desperfeitamente - an activity book for inducing creativity in female character design**. In: CONFIA . International Conference on Illustration & Animation. Esposende . Portugal . July 2018 .