

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“Julio Mesquita Filho” “UNESP” Campus de Bauru

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, FAAC

Departamento de Artes e Representação Gráfica, DARG

BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

Juliana Maria Vitti Marchiori

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS:

Um panorama sobre o estado da arte e relato de experiência artística

Bauru – SP

Novembro/2019

Juliana Maria Vitti Marchiori

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS:

Um panorama sobre o estado da arte e relato de experiência artística

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso Artes Visuais,
habilitação em Bacharelado, da
Faculdade de Arquitetura, Artes e
Comunicação–FAAC
UNESP/Campus Bauru.

Orientadora: Thaís Regina Ueno
Yamada

Bauru – SP
Novembro/2019

SUMÁRIO

Resumo.....	13
Abstract.....	14
Agradecimentos.....	15
1. Introdução.....	16
2. A Criação de Personagens.....	18
3. O Desenho.....	23
3.1 Cor.....	24
3.2 Dimensão.....	26
3.3 O Movimento.....	28
3.4 A Forma.....	30
3.5 O Gesto.....	33
3.6 A Expressão facial e corporal.....	40
4. Referências Imagéticas.....	45
4.1 Craig McCracken.....	45
4.2 Natasha Allegri.....	45
4.3 Janie Lee.....	46
4.4 Stephen Silver.....	47
4.5 Daniela Strijleva.....	48
4.6 Sang Jin Kim.....	49
4.7 Joe Pitt.....	50
4.8 Rebecca Sugar.....	51
4.9 Alan Ituriel.....	52
4.10 Jamie Hewllet.....	53
5. Referências visuais e inspirações.....	54

5.1 Como a autora descobriu o <i>character design</i>	56
6. Os primeiros personagens.....	57
7. Personagens mais elaborados.....	83
7.1 Carmen.....	83
7.2 Sherman.....	104
7.3 Lara.....	126
7.4 Tomás.....	140
7.5 Greg.....	150
7.6 Discórdia.....	155
8. Conclusão.....	168
9. Referencias Bibliográficas.....	169

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- <i>Character design</i> do personagem “Eduardo”, por Craig Mccracken.....	19
Figura 2- Character design da personagem “Mabel”, por Joe Pitt.....	20
Figura 3 - Construção da personagem “Sylvia” do desenho “Wander over yonder”, por Craig McCracken.....	21
Figura 4- Círculo Cromático.....	25
Figura 5 - Exemplo de antes e depois da perspectiva no desenho ser aplicada ao personagem.....	27
Figura 6 - Exemplo de perspectiva aplicada a personagens junto a um cenário, ilustração feita por Janie Lee.....	27
Figura 7- <i>Model Sheet</i> feito por Stephen Silver.....	28
Figura 8- <i>Character Design</i> do personagem <i>Bill Cipher</i> , da série animada <i>Gravity Falls</i>	31
Figura 9- Variedade de formas, feitas por Stephen Silver.....	32
Figura 10- Exemplo de variedade de corpos, feitos por Stephen Silver.....	32
Figura 11- Diferentes personagens criados com base em formas.....	33
Figura 12- Desenho Gestual.....	34
Figura 13- Gestos esboçados através de linhas.....	35
Figura 14- Gestos esboçados através de linhas.....	36
Figura 15- Personagem feita com referencial em modelo vivo, feito por Stephen Silver.....	38
Figura 16- Exemplo de linha de ação, feito por Stephen Silver.....	39
Figura 17- Exemplos de linhas de ação.....	40
Figura 18- Expressão corporal do personagem feito por Stephen Silver.....	42
Figura 19- Expressões feitas por Stephen Silver.....	43
Figura 20 - Expressões feitas por Stephen Silver.....	43

Figura 21- Folha de expressões do personagem “Wasabi”, feito por Jin Kim com base no seu dublador; Damon Wayans Jr.....	44
Figura 22- Ilustração dos personagens de McCracken, feitos pelo mesmo.....	45
Figura 23- Desenho de Natasha Allegri mostrando ideias de figurinos para seus personagens.....	46
Figura 24- Personagem criado por Janie Lee.....	47
Figura 25- Treino em várias formas do mesmo personagem, feito por Stephen Silver.....	48
Figura 26- Personagem “Imelda” do filme <i>Coco</i> , feito por Daniela Strijleva....	49
Figura 27- Folha de expressões da personagem “Honey Lemon”, por Jin Kim.....	50
Figura 28- Personagem autoral de Joe Pitt, na qual ele usa para um projeto próprio.....	51
Figura 29- <i>Character design</i> do personagem “Dipper” da série animada <i>Gravity Falls</i> , desenho feito por Joe Pitt.....	51
Figura 30- Poster de “Steven Universo” por Rebecca Sugar.....	52
Figura 31- Poster de “Villanesco” de Alan Ituriel.....	53
Figura 32- Ilustração da banda “ <i>Gorillaz</i> ”, por Jamie Hewllet.....	53
Figura 33- Inspirações de personagens de Stephen Silver.....	55
Figura 34- Stephen Silver utilizando silhuetas de formas para criar personagens.....	55
Figura 35- Imagem ilustrativa de uma Abelha Rainha comum.....	57
Figura 36- Ilustração de uma personagem baseada em uma abelha rainha comum.....	58
Figura 37- Imagem ilustrativa de uma Viúva Negra.....	59
Figura 38- Personagem baseada em uma Viúva Negra.....	60
Figura 39- Imagem ilustrativa da borboleta <i>Zizeeria Maha</i>	61
Figura 40- Personagem baseado na borboleta <i>Zizeeria Maha</i>	62
Figura 41- Imagem ilustrativa da Vespa Tarantula Falcão.....	63

Figura 42- Ilustração de personagem baseado em uma Vespa Tarantula Falcão.....	64
Figura 43- Imagem Ilustrativa de uma Mariposa Cigana.....	65
Figura 44- Personagem baseada em uma Mariposa Cigana.....	66
Figura 45- Ilustração de plantas.....	67
Figura 46- “Milton Motô”.....	68
Figura 47- Exemplos de <i>alebrijes</i>	69
Figura 48- Imagem Ilustrativa de uma Hiena.....	69
Figura 49- Rascunho da Hiena <i>Alebrije</i>	70
Figura 50- Hiena <i>Alebrije</i> finalizado.....	70
Figura 51- Signo de peixes (2017).....	71
Figura 52- Signo de Peixes (2019).....	72
Figura 53- Signo de Capricórnio (2017).....	73
Figura 54- Signo de Capricórnio (2019).....	74
Figura 55- Signo de Aquário (2017).....	75
Figura 56- Signo de Aquário (2019).....	76
Figura 57- Signo de Áries (2017).....	77
Figura 58- Signo de Áries (2019).....	78
Figura 59- Signo de Escorpião (2017).....	79
Figura 60- Signo de Escorpião (2019).....	80
Figura 61- Signo de Virgem (2017).....	81
Figura 62- Signo de Virgem (2019).....	82
Figura 63- Referência para a criação de Betty Boop.....	84
Figura 64- <i>Concept art</i> de “Jessica Rabbit”.....	85
Figura 65- Referência imagética “ <i>Cuphead</i> ”.....	85

Figura 66- Aurora Miranda.....	86
Figura 67- Carmen Miranda.....	87
Figura 68- Primeiro <i>concept</i> de “Carmen”	88
Figura 69- <i>Sketch</i> de Carmen.....	88
Figura 70- <i>Sketch</i> de Carmen 2.....	88
Figura 71- Diversos <i>Sketches</i>	89
Figura 72- Sketch Carmen corpo.....	89
Figura 73- Sketch Carmen rosto.....	89
Figura 74- Estudo para a personagem.....	90
Figura 75- <i>Character design</i> de Carmen.....	91
Figura 76- Sketch de Carmen.....	92
Figura 77- Sketch de Carmen 2.....	92
Figura 78- Sketch de Carmen 3.....	92
Figura 79- Sketch de Carmen 4.....	92
Figura 80- Primeiros estudos de expressão.....	93
Figura 81- Primeiros estudos de expressão 2.....	93
Figura 82- Estudo de expressão	94
Figura 83- <i>Sketches</i> Variados.....	94
Figura 84- Carmen e Sherman dançando rascunho.....	95
Figura 85- Carmen e Sherman dançando Finalizado.....	96
Figura 86- Carmen e Sherman, segunda dança.....	97
Figura 87- <i>Character Design</i> final de Carmen.....	98
Figura 88- Expressões finais de Carmen.....	99
Figura 89- Desenho gestual de Carmen.....	100
Figura 90- Desenho gestual de Carmen 2.....	100

Figura 91- Desenho gestual de Carmen junto a Sherman.....	101
Figura 92- Quadro : “Retrato de Adele Bloch-Bauer I”. Gustav Klimt. 1907...	102
Figura 93- Releitura do quadro: “Retrato de Adele Bloch-Bauer I”. Gustav Klimt. 1907.....	103
Figura 94- <i>Turn Around</i> da personagem.....	104
Figura 95- Banda “ <i>Daft Punk</i> ”.....	105
Figura 96- Cantor “ <i>Marshmello</i> ”.....	105
Figura 97- Expressões de “ <i>Dr. Flug</i> ”.....	106
Figura 98- Primeiro <i>Sketch</i> de Sherman.....	107
Figura 99- Expressão facial.....	108
Figura 100- Expressão facial 2.....	108
Figura 101- Estudo de Expressões faciais variadas.....	109
Figura 102- Sketch Sherman.....	110
Figura 103- Sketch Sherman 2.....	110
Figura 104- Sketch Sherman 3.....	110
Figura 105- Sketch Sherman 4.....	110
Figura 106- Primeiro <i>Concept</i> de corpo inteiro.....	111
Figura 107- Segundo <i>Concept</i> de corpo inteiro.....	112
Figura 108- <i>Sketch</i> de Sherman junto a Carmen.....	113
Figura 109- <i>Sketch</i> e estudo de Sherman junto a Carmen.....	114
Figura 110- <i>Character Design</i> final de Sherman.....	116
Figura 111- Expressões Faciais de Sherman.....	117
Figura 112- Desenho gestual	118
Figura 113- Expressão gestual de Sherman e Carmen baseado na pintura “O Beijo” de Gustav Klimt.....	119
Figura 114- Ilustração experimental com acrílica dourada.....	120

Figura 115- Primeira Construção do personagem “Discórdia”	121
Figura 116- Interação entre Sherman e Carmen.....	122
Figura 117- <i>Concept art</i> de interação de Sherman e Carmen junto a um cenário.....	123
Figura 118- Releitura de “Construção de Discórdia”	124
Figura 119- Aquarela de Sherman e Carmen.....	125
Figura 120- Animação de Sherman.....	126
Figura 121- “Mabel” de “ <i>Gravity Falls</i> ”	127
Figura 122- <i>Concept</i> inicial de “Lara”.....	128
Figura 123- “Lara” e “Tomás em um cenário.....	129
Figura 124- Releitura de “Lara” e “Tomás”	129
Figura 125- <i>Character Design</i> oficial de “Lara”	130
Figura 126- Expressões faciais de Lara	131
Figura 127- Expressão gestual, frente.....	132
Figura 128- Expressão gestual, costas.....	132
Figura 129- Expressão gestual, desabafo.....	133
Figura 130- Expressão gestual, apenas amigos.....	134
Figura 131- Desenho de 2015.....	135
Figura 132- <i>Sketch</i> de “Lara” e “Tomás” brincando.....	136
Figura 133- “Lara” e “Tomás” brincando. Ilustração feita em aquarela.....	137
Figura 134- Pintura “As três idades de uma mulher”. Gustav Klimt. 1905....	138
Figura 135- Ilustração de Lara com sua mãe.....	139
Figura 136- “Miguel” de “ <i>Coco</i> ”	140
Figura 137- Primeiros estudos de Tomás.....	141
Figura 138- Primeiros estudos de Tomás 2.....	141
Figura 139- Estudos de Tomás em azul.....	142

Figura 140- Primeiro <i>Character Design</i> de Tomás.....	143
Figura 141- Personagem com cores.....	144
Figura 142- Personagem “Max” da série animada “Camp Camp”.....	145
Figura 143- <i>Character Design</i> final de “Tomás”	146
Figura 144- Expressões faciais de “Tomás”	147
Figura 145- Expressão Gestual de “Tomás”	148
Figura 146- Expressão Gestual de “Tomás” 2.....	149
Figura 147- Jogando <i>Videogames</i>	150
Figura 148- Imagem Ilustrativa do Planeta Saturno.....	151
Figura 149- Primeiro <i>Character Design</i> de Greg.....	152
Figura 150- Furioso.....	153
Figura 151- Tristeza.....	154
Figura 152- Relaxado.....	154
Figura 153- <i>Sketch</i> de “Discórdia”	155
Figura 154- Estudos para “Discórdia”	156
Figura 155- Estudos para “Discórdia” 2.....	156
Figura 156- Estudos para “Discórdia” 3.....	157
Figura 157- <i>Concept</i> do corpo de Discórdia.....	157
Figura 158- Primeiro <i>Concept art</i> de “Discórdia”	158
Figura 159- Segundo <i>Concept art</i> de “Discórdia”	159
Figura 160- Primeira ilustração digital do personagem.....	160
Figura 161- Estudo para entender melhor o personagem.....	160
Figura 162- Estudo do personagem com boca.....	161
Figura 163- <i>Sketches</i> diversos do personagem.....	161
Figura 164- Estudo descontraído do personagem de corpo inteiro.....	162

Figura 165- Imagem ilustrativa de um Quasar.....	163
Figura 166- <i>Concept art</i> final do personagem	163
Figura 167- Meu <i>Character Design</i> de “Alli”	165
Figura 168- <i>Storyboard</i> em que Discórdia aparece, parte 1.....	166
Figura 169- <i>Storyboard</i> em que Discórdia aparece, parte 2.....	167

Resumo

O objetivo deste estudo é a elaboração de uma revisão bibliográfica de conceitos do desenho, focando no *character design*, *concept art* e composição. Isto se deu ao fato de existirem poucos livros que tratem desses temas, e os que acabam tocando no assunto não mostram a sua produção artística após a explicação, só a usam como uma ilustração didática. Com esta problemática em mente, proponho um estudo em busca de soluções por meio de uma revisão bibliográfica, uma coleta de referências visuais e um relato da experiência pessoal na criação de personagens utilizando para isso paleta de cores, anotações de ideias e *concept arts* para mostrar o processo criativo de minha poética voltada para o meio de *character designs* que são empregados no método midiático da animação.

Palavras-chave: *concept art*, ilustração, *character design*, processo criativo

Abstract

The objective of this study is the elaboration of a bibliographical revision of the concepts of the design, focusing on character design, concept art and composition. This is due to the fact that there are few books that talk about these subjects, and those who end up touching the subject do not show their artistic production after the explanation, only use it as a didactic illustration. With this problem in mind, I propose to solve it by means of a bibliographical revision, a collection of visual references and an account of personal experience in creating characters using palette of colors, notes of ideas and concept arts to show the process creative of my poetics turned to the medium of character designs that are employed in the media method of animation.

Keywords: concept art, illustration, character design, creative process,

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me provido de saúde, forças e capacidade para que fosse capaz de superar as dificuldades e adversidades.

A Unesp e seu corpo docente, por ter me proporcionado o privilégio desta graduação

A Professora Doutora Thaís Regina Ueno Yamada, por seu apoio, sua orientação e sua confiança que foi depositada em mim durante toda esta pesquisa.

Aos docentes Joedy Luciana Barros Marins Bamonte e Milton Koji Nakata que aceitaram fazer parte desta banca de trabalho de conclusão de curso.

Agradeço a toda a minha família, especialmente a minha mãe, Mabel Ines Vitti que sempre me apoiou nos meus sonhos, sempre acreditou no meu potencial e me incentivou estando comigo nos momentos difíceis de dúvida e desânimo

Agradeço as minhas amigas: Isabela Almeida, Lívia Ranzoti, Fernanda Queiroz e Bianca Guarnieri por terem acompanhado minha trajetória desde o começo da faculdade. Agradeço também a Ariel Satie por ter feito a diagramação do *artbook* que faz parte desta pesquisa.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, encontram-se uma variedade de mídias digitais como: videogames, filmes e desenhos animados. Ao assistirmos a um filme, normalmente só apreciamos seu produto final e não damos o devido crédito para todo o esforço criativo feito por trás de todo o projeto para que ele pudesse ser concretizado. Ao ignorarmos este fato, inconscientemente cremos que aquele projeto foi algo fácil de ser feito.

Em um filme de animação, por exemplo, além de termos *storyboards*, criação de personagens e suas *concept arts* (uma forma de ilustração cujo objetivo é reproduzir a representação de uma ideia, sendo utilizado em desenhos animados, filmes, quadrinhos e jogos antes de ser colocada no produto final), cenários, paleta de cores, há também o advento dos princípios da animação, que se forem seguidos corretamente a tornam visualmente melhor. Todos estes procedimentos são elaborados antes de iniciar a produção de um filme animado, do contrário pode-se afirmar que esta não tem um bom alicerce para ser construída.

Em se tratando da criação de personagens ou *character design* (que trata da composição de um personagem desde a construção de suas formas visuais até sua personalidade) são realizados estudos de expressão, *concept art*, linhas de movimento, desenhos de gestos, estudos de corpo, paleta de cores, esboços de poses e, ao final são elaboradas algumas composições com o personagem em um ambiente.

Entretanto, existem poucos livros que abordam o assunto e os que existem ou são difíceis de serem encontrados ou têm ideias sobre *character design* que estão ultrapassadas, como o fato de pré-estabelecer se um personagem será o vilão ou o mocinho somente baseado na sua forma visual, sendo que nos dias de hoje este conceito não é tão utilizado e na maioria das vezes cabe ao espectador tentar adivinhar no decorrer da trama, como forma de aumentar o mistério e a curiosidade do público. As poucas informações que conseguimos recolher existem em livros, e estes acabam tentando mais ensinar como fazer, montam exercícios mas não há um *feedback* dos artistas relatando se aquilo que aconteceu com eles em termos de uma melhoria nos desenhos acabou dando certo, ou quais foram as dificuldades que eles passaram até conseguirem alcançar seus objetivos.

Em detrimento disto, a proposta e os objetivos do projeto foram buscar pelo estado da arte de conceitos do desenho, focando no *character design*, *concept art* e composição, abordando aspectos do desenho, forma e expressão e pesquisar sobre a criação de personagens, relatando o meu processo criativo baseado no mesmo. A revisão bibliográfica conta com livros de artistas, *designers* e animadores para a sua realização, onde é explicado o conceito de *character design* e *concept art*, elementos do desenho, cor e dimensão. Após isto a autora aborda o movimento, gesto, e expressão corporal e facial para a criação de personagens. Concluída a revisão bibliográfica, a autora passa a fazer a revisão imagética de dez artistas, que foram escolhidos por terem sido fontes de inspiração para a evolução pessoal de estilo, traço, movimento e expressão, além da confirmação deles possuírem excelentes trabalhos que são condizentes com a poética da autora. Para a finalização da primeira parte, falamos sobre inspiração e damos um breve relato de uma ilustração feita pela autora, explicando no que acabou se baseando e como a ideia veio a mente, criando uma variedade de personagens, cada qual com o seu biótipo próprio e explicado (como herói, vilão, antropomorfo, entre outros).

Em seguida, foi realizada uma pesquisa de pessoas que trabalham nesta área atualmente, como forma de se ter referências visuais, vislumbrando o fato de serem desenhos com traços e técnicas diferentes, além de serem escolhidos a dedo por terem algum laço com a artista, seja emocional por terem trabalhado em projetos que a mesma era fascinada em sua juventude, quanto terem uma similaridade de traços e estilos com a autora. Todos os escolhidos têm o trabalho voltado para a criação de personagens.

A autora criaria as *concept arts* dos personagens, composições, paletas de cores, estudos e explicar no que foi embasado para concretizar sua criação, contextualizando este processo por meio de teorias da sintaxe da linguagem visual.

As composições finalizadas foram feitas em aquarela, arte digital e lápis de cor, como forma de explorar os materiais e mostrar que o *concept art* pode ser realizado com diversos materiais. Os textos se encontram próximos a cada personagem, explicando como cada um foi concebido se encontram próximo ao mesmo.

2. A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Na atualidade em que nos encontramos e com a variedade de mídias digitais no nosso dia a dia, acabou se tornando muito mais fácil se obter formas de entretenimento que agradem a cada um. Uma destas formas de entretenimento se encontra no cinema e na televisão, mais especificamente no mercado de seriados e filmes animados. Ao assistirmos a um deles, certamente nos divertimos e emocionamos, porém dificilmente damos a devida atenção e não questionamos como aquele projeto foi realizado.

Para a criação de um filme ou seriado de animação é preciso de uma grande equipe de animadores, roteiristas, artistas de *storyboards*, pessoas que trabalham com cenários e principalmente artistas que façam *concept art* e criação de personagens (*character design*). O termo *concept art* é utilizado para uma ilustração no qual o objetivo é levar a representação visual de uma ideia para seu uso em filmes, quadrinhos e videogames, já o termo *character design* se refere a um projeto para a composição de um personagem, tendo em mente a construção de formas visuais e detalhes de sua personalidade. Não é algo que possa se limitar somente ao termo de ilustração, já que tentamos dar vida a um ser do nosso imaginário por meio desta. O *character design* está envolvido com *concept art* na grande maioria das vezes.

Character design desempenha um papel importante em todas as facetas da indústria do entretenimento. É verdadeiramente a espinha dorsal das propriedades intelectuais. Sem um personagem, não há história, animação, *storyboard*, videogame, quadrinhos e nenhum brinquedo. (SILVER, 2017, p. 12, tradução nossa)

O personagem, na minha opinião, é o começo e a parte mais essencial do processo da história. O design de personagens é usado para conceituar ideias iniciais que podem existir em vários meios. Esses designs podem ser soltos e duros, ou limpos e renderizados para uso em impressão ou produção. (SILVER, 2017, p. 12, tradução nossa)

(...) A personagem será quem conduz o público ao longo da história. Por isso, os nossos <<actores>>, além de vestidos com a indumentária adequada e os complementos necessários para situar o espectador na época e na situação em que decorre a trama, deverão também dar o perfil psicológico, a morfologia, a estrutura e o carácter adequado em função da história. Para este efeito, a equipa de criação realiza uma tarefa de documentação importante e, ao mesmo tempo,

um estudo pormenorizado de todas as possibilidades, a fim de encontrar o <<actor>> mais indicado para transmitir e dar vida a personagem que se deseja interpretar. (CÂMARA, 2005, p. 60).

Antes de começarmos a desenhá-lo devemos ter em mente de que ao criar um personagem, ele deve ser claro e informativo, para que os artistas de *storyboard* e os animadores tenham mais facilidade de os colocarem em tela no processo da produção.

Figura 1- *Character design* do personagem “Eduardo”, por Craig Mcracken



Fonte: <https://cmcc.deviantart.com/art/Eduardo-Development-76338423>

Um ponto fundamental para que se possa entender o que é utilizado para a criação de bons personagens é enxergar como as histórias de desenhos animados são elaboradas e saber qual é a importância do *character designer* neste estágio da produção do projeto. O processo de criação de personagens geralmente começa com um cliente e seu trabalho é atender as necessidades dele, seja ele o diretor do projeto da película animada ou o proprietário de uma empresa.

A grande maioria dos filmes de longa-metragem de animação leva anos até ser finalizada, e com isso é necessário a produção de diversos *concepts*. Como orienta Stephen Silver (2017, p. 59, tradução nossa) “É seu trabalho fazer os clientes felizes,

simples e simples. Se eles não estão convencidos de que o visual está bom, está tudo bem; é o que chamamos de “de volta à prancheta”.

Figura 2- *Character design* da personagem “Mabel”, por Joe Pitt



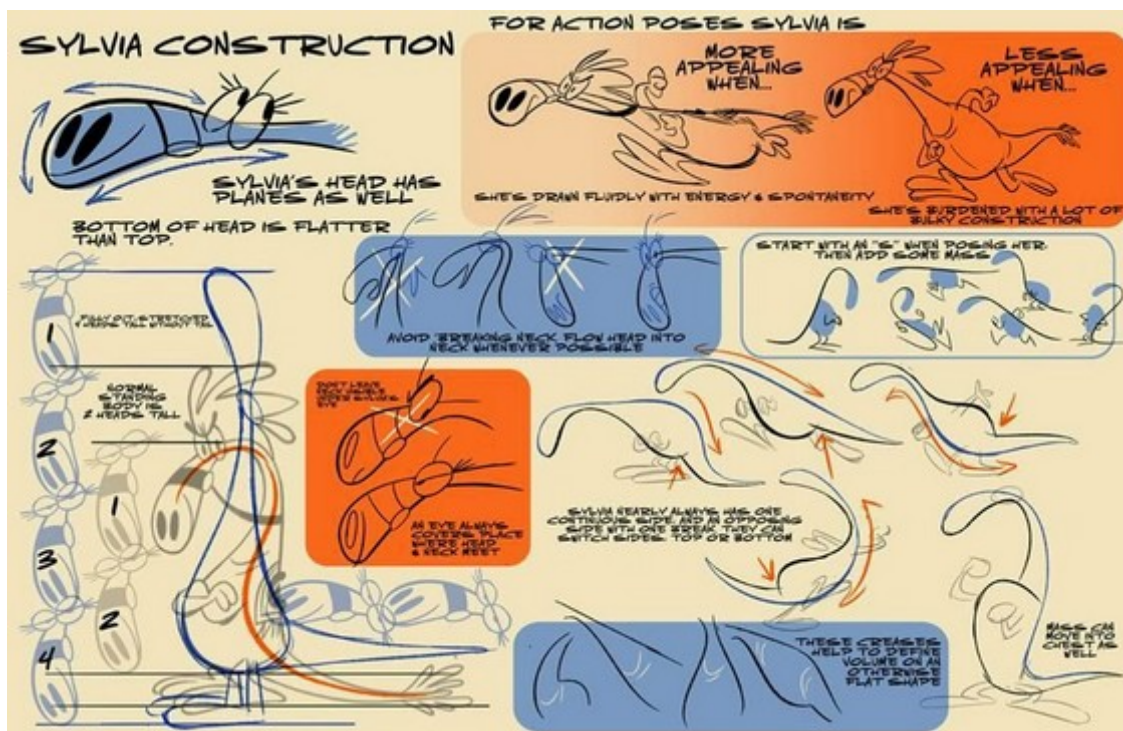
Fonte: http://gravityfalls.wikia.com/wiki/File:Joe_Pitt_Mabel_character_development.jpg

“Muitos artistas, incluindo eu mesmo, ganham a vida trabalhando como *freelancer* de *character design* para vários clientes: uma imobiliária, um restaurante, uma escola, você decide. Todo mundo precisa de um artista.” (SILVER, 2017, p. 60, tradução nossa)

Para ser possível a realização da criação do personagem, primeiro o artista precisará de uma sinopse do seu conceito, um roteiro com descrições breves para se familiarizar com o que ele vai ter que criar. O segundo passo é explorar uma diversidade de ideias, desde pequenos rascunhos de corpo inteiro a rápidos esboços de rosto, revisa alguns dos elementos e anotações do seu cliente e, uma vez aprovados, será feita a arte final e as cores serão adicionadas. Caso o artista seja o diretor da sua própria película animada ou só esteja fazendo um portfólio sobre *character design*, ele deve sentir-se livre para fazer a criação que tiver em mente, contanto que explique o conceito por trás do personagem

para que quem estiver vendo os desenhos fique inteirado na narrativa, como nos foi mostrado por Stephen Silver.

Figura 3- Construção da personagem “Sylvia” do desenho “Wander over yonder”



Fonte: <http://spungella.blogspot.com.br/2013/09/wonder-over-yonder-art.html>

Porém, é muito importante termos em mente que, antes mesmo de começarmos a desenhar, colorir e brincar com as formas para criarmos nossos personagens, é necessário realizar estudos sobre a própria forma, desenho, anatomia e gesto. Como artistas, é algo importante que devemos nos debruçar para a melhoria do nosso desenho, pois muitas vezes, estamos tão empenhados em construir um estilo próprio que esquecemos do básico que é estudar aquilo que pretendemos representar. O que pode ser dito é: treine desenho observando pessoas no dia a dia e não force para ter um traço próprio, o estilo acontecerá com o tempo em que o artista for amadurecendo conforme os treinos.

Richard Williams cita o animador Richard Kesley (Dick Kesley) em seu livro *Manual de animação* (2016): “Richard Kesley disse: “Antes de mais nada, rapaz, aprenda a desenhar. Essa parte da animação pode ficar para mais tarde” (p. 25). Williams também cita mais um conselho de Kesley: “Não tente desenvolver um estilo. Ignore o estilo. Apenas concentre-se no desenho e o estilo vai acontecer.” (p. 29). No mesmo livro,

Williams cita uma frase de Bill Tytla, considerado por muitos como o melhor animador da Era de Ouro da animação.

Bill Tytla (...) " Há momentos em que você vai ter de animar coisas que simplesmente não podem ser fofas e bonitinhas. Esses são os momentos em que você vai ter de saber algo sobre desenho. Quer seja chamada de forma, força ou vitalidade, não importa, você terá de incorporá-la ao seu trabalho, pois ela será o que você sente, e o desenho é seu meio de expressá-la. (WILLIAMS, 2016, p. 30).

Saber desenhar é totalmente diferente de saber copiar, isto está ligado com a compreensão do estudo e da expressão.

Não queremos aprender a desenhar bem só para sermos obrigados a ostentar nosso conhecimento em articulações e músculos. Queremos captar o tipo de realidade que uma câmera não consegue. Queremos acentuar e suprimir aspectos da personalidade do modelo para torná-lo mais vívido. E queremos desenvolver a coordenação para sermos capazes de transferir nosso cérebro para a ponta do lápis. (WILLIAMS, Richard, 2016, p. 34)

Ao vermos entrevistas de alguns animadores e cartunistas a grande maioria diz que o motivo de fazerem desenhos caricatos é com a finalidade de se distanciarem do mundo real e do realismo e irem para o mundo livre da imaginação. Sublinham sua opinião dizendo que muitos dos animais de desenhos animados não se parecem e se portam como animais, são apenas *designs* de construções mentais de seus criadores.

Porém, para que os desenhos funcionem, é necessário que os seus movimentos sejam críveis, o que nos transporta novamente ao mundo real, que por sua vez, nos levam novamente para o estudo da anatomia da figura humana e animal, para que possamos compreender sua estrutura e seus movimentos. Muitos acabam se esquecendo deste detalhe, mas o que nós temos em mente para ser alcançado não é o estilo realista em si, mas sim a credibilidade de nossos desenhos perante o público espectador. Assim, recebemos um conselho de Richard Williams (2016, p. 34) "Para que possamos sair da realidade, nosso trabalho precisa ser baseado na própria realidade."

3. O DESENHO

Agora que conhecemos o que é o *character design*, é hora de falarmos sobre o desenho em si até chegarmos em sua forma final de inspiração. Antes mesmo de começarmos a esboçar ou a projetar algo, é necessário entender os conceitos básicos sobre como um desenho se forma. Tudo começa com dois objetos: o ponto e a linha. O ponto é considerado o elemento mais simples da comunicação visual e tem grande poder sobre a atração visual do olhar. Na natureza, é a forma mais comum de ser encontrada em seu estado natural, enquanto um quadrado ou uma reta são raros neste sentido.

Dois pontos são utilizados para se medir o espaço do meio ambiente. Quanto mais complexas estas medidas, mais pontos serão utilizados.

A linha é um fenômeno que ocorre quando os pontos estão tão próximos um do outro que se torna praticamente impossível discerní-los de forma individual. Assim, essa formação de pontos aumenta a sensação de direção e se transforma em um outro elemento visual conhecido como linha.

Também poderíamos definir a linha como um ponto em movimento(...), pois, quando fazemos uma marca contínua, ou uma linha, nosso procedimento se resume a colocar um marcador de pontos sobre uma superfície e movê-lo segundo uma determinada trajetória, de tal forma que as marcas assim formadas se convertem em registro. (DONDIS. 1997, p. 55)

Nas artes visuais, a linha é considerada a averiguadora do esboço e o elemento mais importante do desenho, pois nunca possui uma forma estática, é usada como uma forma de pré-visualizar ideias que só existem na nossa imaginação, contribuindo assim para o processo visual. De acordo com Donis (1997, p. 56) “Sua natureza linear e fluida reforça a liberdade de experimentação. Contudo, apesar de sua flexibilidade e liberdade, a linha não é vaga: é decisiva, tem propósito e direção, vai pra algum lugar, faz algo de definitivo.”

A linha acaba refletindo as emoções e a visão do artista, já que consegue expressar uma variedade de estados de espírito.

Pode ser muito imprecisa e indisciplinada, como nos esboços ilustrados, pra tirar proveito de sua espontaneidade de expressão. Pode ser muito delicada e

ondulada, ou nítida e grosseira, nas mãos do mesmo artista. Pode ser hesitante, indecisa e inquietadora, quando é simplesmente uma exploração visual em busca de um desenho. Pode ser tão pessoal quanto um manuscrito em forma de rabiscos nervosos, reflexo de uma atividade inconsciente sob a pressão do pensamento, ou um simples passatempo. (DONDIS, 1997, p. 55)

Linhas rapidamente ganharam vida própria. Elas eram vivas que, se eu não estivesse bem decidido em relação a minha convicção ao desenhar, dominariam e se imporiam, normalmente como linhas sem nenhuma semelhança com o que eu tentava retratar. Sabia que precisava resolver esse dilema, assim dividi linhas em categorias que, na prática, lhes deu novas identidades e, portanto, limitou sua força a condição de serem “apenas linhas”. Dessa forma, elas se tornaram subservientes aos meus desejos, elas se transformaram em instrumentos para expressar curvas, esticamentos, compressões, formas, áreas, angulas, tensão, ação, grande e pequeno, longe e perto, dessa e daquela maneira etc. (STANCHFIELD, 2011, p 67)

Ao falarmos sobre a linguagem das artes visuais, podemos afirmar que as linhas acabam por descreverem e articularem a complexidade de uma forma. Esta possui três configurações básicas: círculo, quadrado e triângulo, cada uma delas possui diversos significados feitos através de associação, vinculação ou por meio de feições físico e psicológicas. Sobre os significados destas configurações: “Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção.” (DONDIS, 1997, p. 55)

Estas três formas básicas são figuras facilmente descritas e construídas por serem simples e fundamentais. Elas expressam três direções; o quadrado representa a vertical e a horizontal; o triângulo representa a diagonal e por último, o círculo que representa a curvatura. Tudo o que foi citado é extremamente necessário para começarmos a esboçar e desenhar, já que os desenhos são considerados um agrupamento de linhas e formas que representam coisas existentes, que no nosso caso de estudo artístico será utilizado para a criação de personagens.

3.1. Cor

Outro fator fundamental sobre o qual temos que ter noção antes de começarmos um projeto é, saber o básico da composição das cores e para que serve o círculo cromático. Isto é necessário, pois a cor, além de ter uma vasta gama de significados de associação e

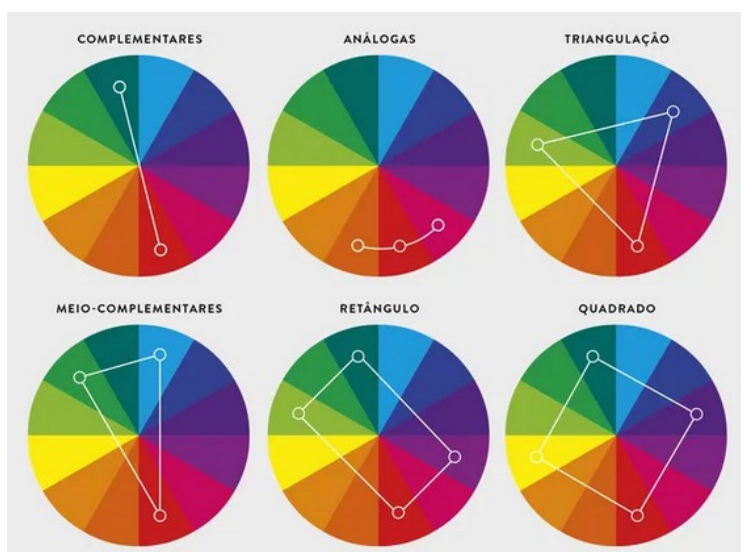
simbolismo, tem uma maior afinidade com as emoções humanas do que se fossemos apenas mostrar algo monocromático para o nosso espectador.

O círculo cromático é normalmente utilizado para que os artistas, designers, arquitetos, entre outros, descubram combinações diferentes e encontrem a paleta de cores perfeita para seu projeto. Na sua forma mais simples, ele é encontrado com suas cores primárias (amarelo, azul e vermelho), secundárias (laranja, violeta e verde) e com misturas adicionais de, pelo menos, duas cores.

Existem três matizes primários ou elementares: amarelo, vermelho e azul. Cada um representa qualidades fundamentais. O amarelo é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor; o vermelho é a mais ativa e emocional; o azul é passivo e suave. O amarelo e o vermelho tendem a expandir-se; o azul, a contrair-se. Quando são associadas através de misturas, novos significados são obtidos. O vermelho, um matiz provocador, é abrandado ao misturar-se com o azul, e intensificado ao misturar-se com o amarelo. (DONDIS, 1997, p. 65)

É necessário conhecer as composições das cores dentro do círculo cromático (figura 4). As cores complementares se encontram opostas dentro da circunferência e são as que mais possuem contraste entre si; cores análogas são aquelas que se encontram lado a lado no círculo e possuem tonalidades semelhantes; cores complementares decompostas são a combinação de três ou mais cores equidistantes, formando um triângulo ou um quadrado.

Figura 4- Círculo Cromático



Fonte: <https://revistacasaedjardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Dicas/noticia/2017/03/circulo-cromatico-aprenda-combinar-cores-na-decoracao.html>

Há ainda mais duas gradações de cores: a saturação e a acromática. A saturação nada mais é do que a proporção da quantidade da cor em relação a tonalidade cinza, quanto menos cinza, mais saturada é a cor, independentemente de seu grau de pureza. Já a acromática é simplesmente um matiz sem saturação, como a cor cinza.

Assim como no desenho, o estudo de cores não é algo que conseguimos aprender rapidamente, é um assunto que requer paciência e horas de treino, que se realizado em conjunto com o aprendizado do desenho, acaba complementando os dois conhecimentos e acaba por evoluir a percepção do artista de forma mais rápida para estes temas.

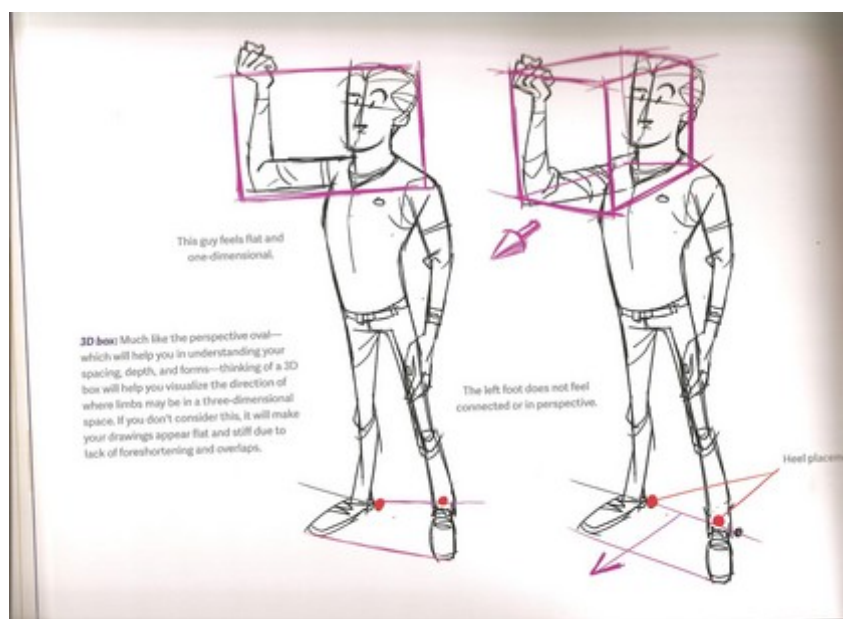
3.2. Dimensão

Apesar de não existir uma dimensão concreta para a representação bidimensional da realidade (desenho, cinema, pintura, fotografia, etc.), esta se encontra implícita na ilusão, que é usada para que seja possível representar a dimensão de forma bidimensional. Conseguimos encontrar a ilusão inserida de diversas maneiras, mas a sua principal forma se encontra na técnica da perspectiva, onde seus efeitos vão desde a manipulação de tons claros e escuros ao realce da luz e sombra no desenho.

A técnica da perspectiva contém diversas regras complexas e fórmulas que visam a exatidão. Sua intenção é causar no observador a sensação de realidade no desenho. Algumas de suas regras são simples de serem demonstradas e são necessárias no aprendizado do artista, principalmente se este estiver interessado no ramo de cenários e composições junto a personagens. Esta técnica também deve ser estudada com cuidado e entendida para que o artista possa ter uma melhoria de seus desenhos. Livros sobre o assunto ajudam nessa formação, como por exemplo: “Como Utilizar Corretamente a Perspectiva no Desenho”, de Edmundo Rodrigues

No trabalho de criação de personagem, utilizamos a perspectiva geralmente para a formação de poses mais complexas para os personagens, que já tem seu design estabelecido e finalizado.

Figura 5 - Exemplo de antes e depois da perspectiva no desenho ser aplicada ao personagem



Fonte: Livro: *The Silver Way*, 2017, p. 94

Figura 6 - Exemplo de perspectiva aplicada a personagens junto a um cenário, ilustração feita por Janie Lee



Fonte: https://78.media.tumblr.com/a65d8c79536b3aa71deefb931434add1/tumblr_ny4eho6qVW1u5qrouo5_1280.jpg

Uma vez que já conhecemos a forma final do personagem, é necessário que o artista faça este mesmo personagem virado totalmente de frente, três quartos de frente, perfil, três quartos de costas e virado totalmente de costas. Isto ajuda aos animadores e

storyboardistas a terem o conhecimento de como o personagem é em sua totalidade, para que não haja erros na hora em que os storyboards forem montados e que os animadores não errem nas proporções dele. Estes desenhos mostrando os lados do personagem são chamados de Model Sheet.

Figura 7 - *Model Sheet* feito por Stephen Silver



Fonte: Livro: *The Silver Way*, 2017, p. 53

3.3. O movimento

Assim como no caso da dimensão, o movimento é o elemento visual que se encontra mais implícito do que explícito, se falarmos do modo visual. Porém, o movimento é sem dúvida uma das principais forças visuais para que o espectador entenda o que está acontecendo.

Na verdade, o movimento enquanto tal só existe no cinema, na televisão, nos encantadores móveis de Alexander Calder e onde quer que alguma coisa visualizada e criada tenha um componente de movimento, como no caso da maquinaria ou das vitrinas. (DONDIS, 1997, p. 80)

As técnicas de movimento chegam a enganar os olhos do espectador; a ilusão da dimensão parece real por causa do grande uso de detalhes como por exemplo: usar a perspectiva junto com a prática da luz e sombra. Sugerir movimento em manifestações estáticas é algo mais difícil de se obter sem que a realidade acabe sendo distorcida, porém, está implícita em tudo que visualizamos e resulta de nossas experiências de observação do movimento na vida real. O olho sempre explora o meio ambiente em que ele é apresentado, buscando absorver ao máximo as informações visuais, o globo ocular também acaba respondendo ao processo inconsciente de equilíbrio.

A palavra “animação” deriva da palavra *animare*, que em latim significa “dar vida a”, apesar deste termo só começar a ter sido usado em meados do século XX. Ainda que a animação esteja inserida nas artes visuais, ela só encontra sua essência no movimento. Na verdade, desde que conseguimos lembrar, o movimento tem sido objeto de estudo entre artistas no mundo todo pelo motivo de que o movimento é a atração visual mais intensa. Deste modo, o ser humano ao longo da história da arte encontra um desejo pela animação de suas criações. A película animada nada mais é do que uma série de imagens imóveis com ligeiras diferenças entre uma imagem e outra e acabam se fundindo quando vistas por uma pessoa em um intervalo de tempo calculado. Assim, mediante a visão humana, as imagens em sequência formam um movimento que parece real.

Algumas das propriedades da “persistência da visão” podem constituir a razão incorreta do uso da palavra “movimento” para descrever tensões e ritmos compositivos nos dados visuais quando, na verdade, o que está sendo visto é fixo e imóvel. (DONDIS, 1997, p. 81)

Como a animação é uma ilusão do movimento pela rápida sequência de imagens, seria necessário um grande desenvolvimento científico para que esta técnica fosse aprovada como arte, o que só será concretizado no início do século XX.

Não se tratava de desvincular a arte da animação da técnica que lhe permitia existir (algo impossível), mas submetê-la a determinações artística-afinal, parte da riqueza artística está justamente na habilidade da exploração técnica. Para a emergência da animação como arte, tornava-se imperativo o deslocamento da técnica de animação do centro de atenção do espectador. (LUCENA, 2002, p. 67)

3.4. A forma

Talvez um dos tópicos mais difíceis e ao mesmo tempo divertidos de serem abordados no desenho é a relação entre ele e a forma, ao discutirmos sobre cor, dimensão e movimento, praticamente discutimos sobre treinar com base na realidade para que o estilo artístico acabasse se desenvolvendo. Estes tópicos anteriores são algo de extrema importância para serem abordados, pois eles são o alicerce para um bom desenho e desenvolvimento do artista, além de dar passagem para que este possa soltar a imaginação e começar a brincar com diversos tipos de formas, podendo aderir a exageros cartunescos para a criação de seus personagens.

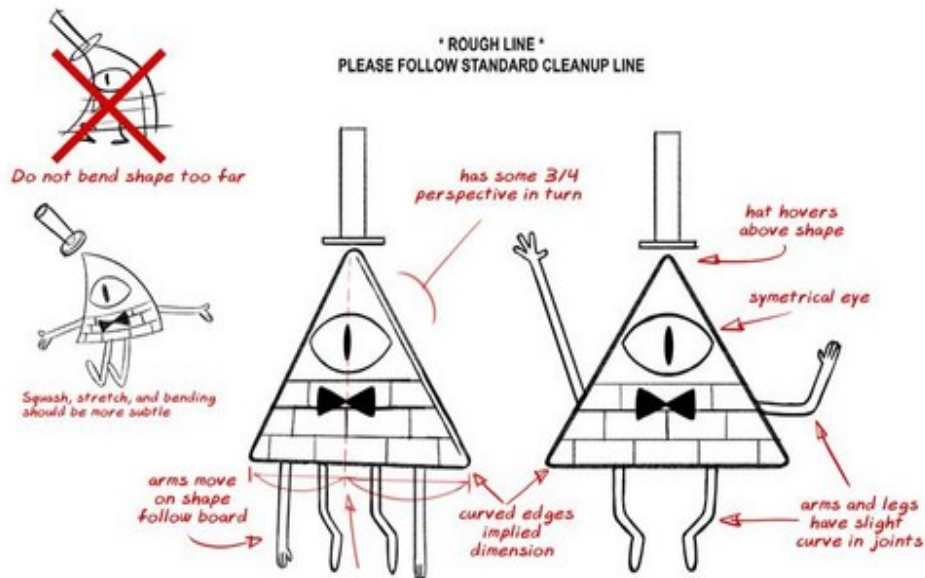
Se nós aprendemos alguma coisa nos desenhos animados de nossa infância, os personagens mais adoráveis podem ser algo qualquer, como uma xícara de chá - e especialmente um brinquedo. Comece com formas de diferentes objetos na sua casa, veja quais personagens em potencial você pode trazer a vida. (SILVER, 2017, p. 35, tradução nossa)

Alinha descreve uma forma. Na linguagem das artes visuais, a linha articula a complexidade da forma. Existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero. Cada uma das três formas básicas têm suas características específicas, e a cada uma se atribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas. (DONDIS, 1997, p.57-58)

As formas básicas são em sua totalidade, figuras planas, simples e fundamentais, as quais são facilmente construídas e descritas visualmente e verbalmente. Estas formas básicas emitem direções visuais, o círculo manifesta-se na curva, o quadrado expressa as direções horizontais e verticais e o triângulo emite a diagonal.

Como o principal tópico é a criação de personagens (*character design*), um exemplo a ser citado como personagem criado a partir de uma forma literal é *Bill Cipher* do desenho animado norte-americano, *Gravity Falls* que ia ao ar no canal *Disney Channel*, criado por Alex Hirsh. O personagem citado tem como conteúdo visual a forma corporal de um triângulo equilátero, com um olho, braços e pernas e veste uma cartola e uma gravata borboleta. Seu visual foi inspirado no símbolo do olho da providência.

Figura 8 - Character Design do personagem *Bill Cipher*, da série animada *Gravity Falls*



Fonte: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-gravity-falls>

O que é necessário para considerarmos antes de construir um personagem é entender o que estamos construindo, explorando as variações da forma, elas são ilimitadas e tudo depende de sua organização. Em *The Silver Way*, encontramos a seguinte dica de Stephen Silver (2017, p. 111, tradução nossa): “Divida o seu personagem humano em três partes: cabeça, todo o tronco e pernas”. Ele nos dá esta valiosa dica, pois é uma maneira eficaz de observar instantaneamente a variedade das formas e proporções.

Outra dica dada por Silver, principalmente se tratando de uma gama maior das formas na hora da criação é a de que quanto maior a variedade de formas em que os personagens forem construídos, mais os espectadores conseguirão se correlacionar com eles, já que é uma forma de representação do real.

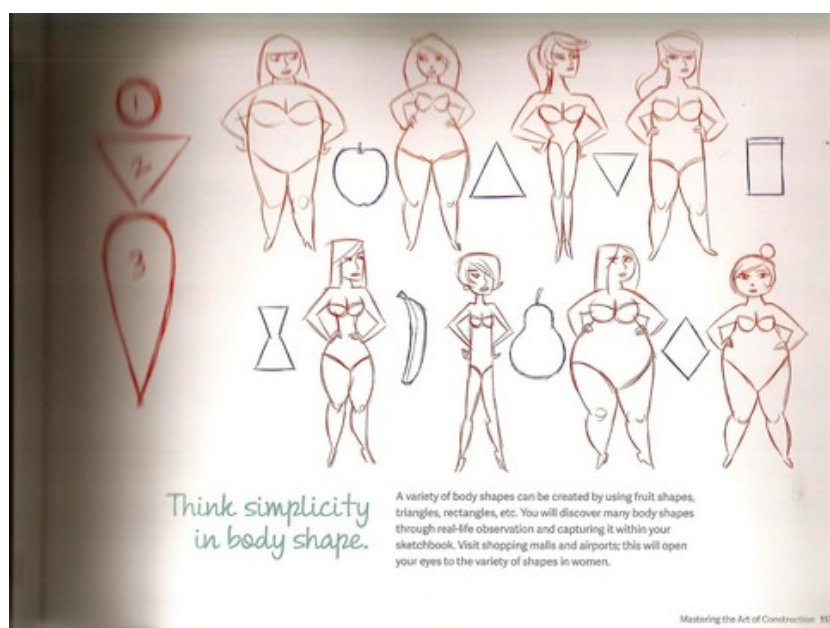
Uma variedade de corpos pode ser feita utilizando formas de frutas, triângulos, retângulos, etc. Você descobrirá muitas formas corporais através da observação da vida real e capturando-a dentro do seu *sketchbook*. Visite shoppings e aeroportos; isso vai abrir seus olhos para uma variedade de formas. (SILVER, 2017, p. 117, tradução nossa)

Figura 9 - Variedade de formas, feitas por Stephen Silver



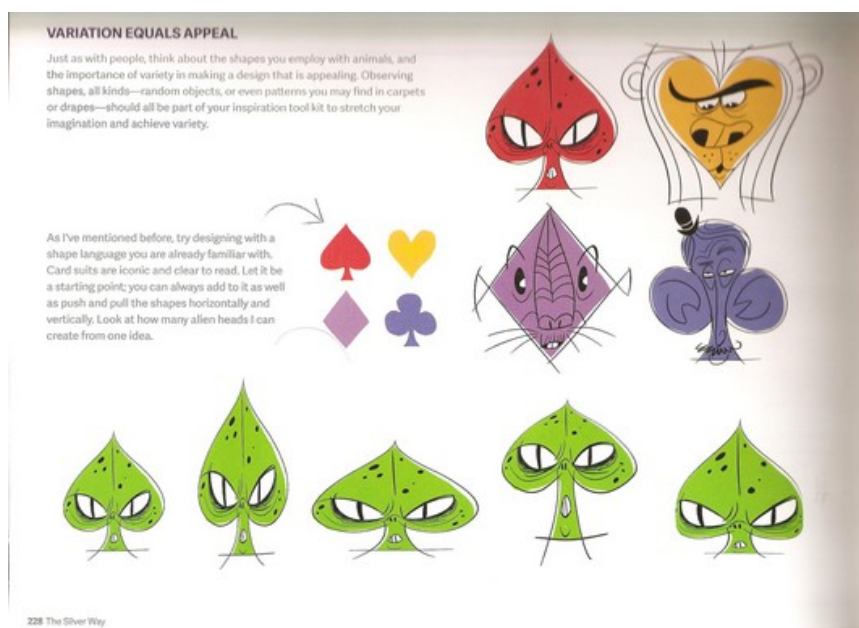
Fonte: Livro: *The Silver Way*, 2017, p. 102

Figura 10 - Exemplo de variedade de corpos, feitos por Stephen Silver



Fonte: Livro: *The Silver Way*, 2017, p. 117

Figura 11 - Diferentes personagens criados com base em formas



Fonte: Livro; *The Silver Way*, 2017, p. 228

3.5. O Gesto

Tendo uma base da importância das linhas e do esboço é necessário fazer um aprofundamento a mais no desenho em si, para artistas que trabalham com criação de personagem (*character design*), animação, quadrinhos e *concept arts* é extremamente necessário o conhecimento da figura humana e seus movimentos e expressões. Isto é algo que demanda muito tempo de estudo, observação e aprimoramento para que a pose e os movimentos sejam críveis para aqueles que observam o desenho, mesmo que o personagem esteja parado, é necessário se ter uma ilusão de que ele está “vivo” por meio da pose.

Na área de desenho e animação, o gesto está correlacionado com a representação e o seu principal objetivo é ser desenhado de uma forma que revela as suas nuances da pose por mais sutis que sejam, quanto o que o personagem está pensando. O gesto é traduzido como um movimento do corpo que demonstra sentimentos ou ideias.

Nós, na animação, estamos envolvidos principalmente com movimento, que é a coisa que atrai os olhos, delineia o movimento e transmite a história. Mas esses símbolos, juntamente com as cores, são parte integrante da definição do humor adequado, embora o público raramente esteja consciente deles.. (STANCHFIELD, 2011, p. 21)

Uma prática muito importante como artista é constantemente observar o mundo ao seu redor. O que você reunir ajudará com informações para seus projetos quando você menos esperar- ou quando você mais precisar. (SILVER, 2017, p. 16, tradução nossa.)

Nosso envolvimento está inserido no mundo da representação e dos gestos corporais. Estes símbolos (desenhos) podem parecer estáticos e úteis somente para pinturas clássicas e de natureza morta, porém isto é apenas um aspecto de sua importância na qual representa uma força energética, não um elemento estático.

Figura 12 – Desenho Gestual



Fonte: <http://grizandnorm.tumblr.com/post/80676139915/tuesday-tips-gesture-drawing-as-a-story-artist>

Passamos toda nossa vida vendo poses de pessoas sentadas ou em pé, estas são poses que facilmente se transformam em imagem em nossas mentes pelo fato de as vermos praticamente todo o dia, já poses de movimentos mais bruscos ou alguém praticando esportes pode ser um pouco difícil de imaginar, devido à dificuldade e rapidez

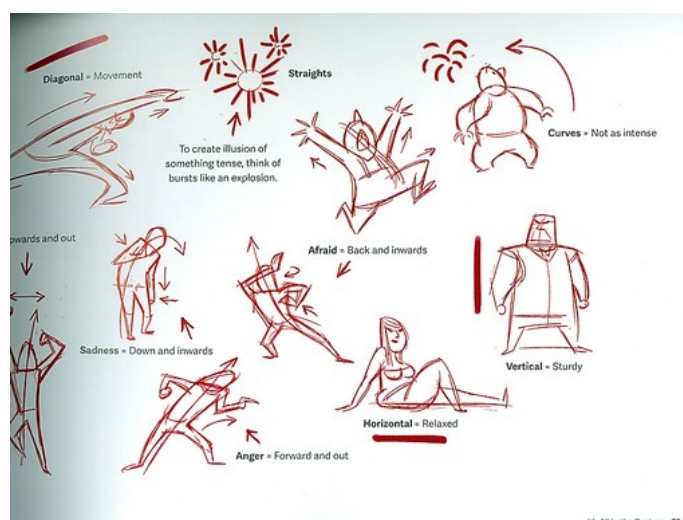
do movimento. Apesar disto, um desenhista deve detectar estes movimentos mais difíceis e representá-los graficamente. Mesmo que sejamos confrontados com algum gesto que não julgamos familiar para um ser humano se portar, tendemos a endireitar a pose para que possamos adaptá-la no desenho.

É essencial que um artista esteja totalmente ciente do funcionamento da cinestesia, a sensação do movimento e posicionamento. Em geral, vivemos com essas sensações inconscientemente. É como quando fazemos uma ação repetidamente-ela torna-se banal e perdemos a novidade da sensação. Podemos, porém, despertar novamente essas sensações “iniciais” se nos tornarmos cientes da sinestesia. (STANCHFIELD, 2011, p. 200)

É o negócio do artista ver as experiências cotidianas comuns das pessoas de um modo novo e original, e mostrá-las como se elas as vissem pela primeira vez. Como cada um de nós é um indivíduo único, se estivermos verdadeiramente cientes das nossas experiências e do mundo em que essas experiências ocorrem, não haveria como deixar de apresentar os temas antigos de uma maneira nova. (STANCHFIELD, 2011, p. 230)

O gesto determinará se o seu personagem está demonstrando uma emoção ou performando um movimento físico. Determine se o seu personagem completou uma ação ou se ainda está a realizando e a desenhe. A figura percorre direções diversas: para baixo, para cima, esquerda, direita, frente, trás e diagonais. Um gesto esboçado por uma linha na diagonal demonstra movimento repentino, na horizontal, tende a ser mais relaxado, na vertical; mais rígido, linhas curvas demonstram um gesto mais calmo.

Figura 13 - Gestos esboçados através de linhas



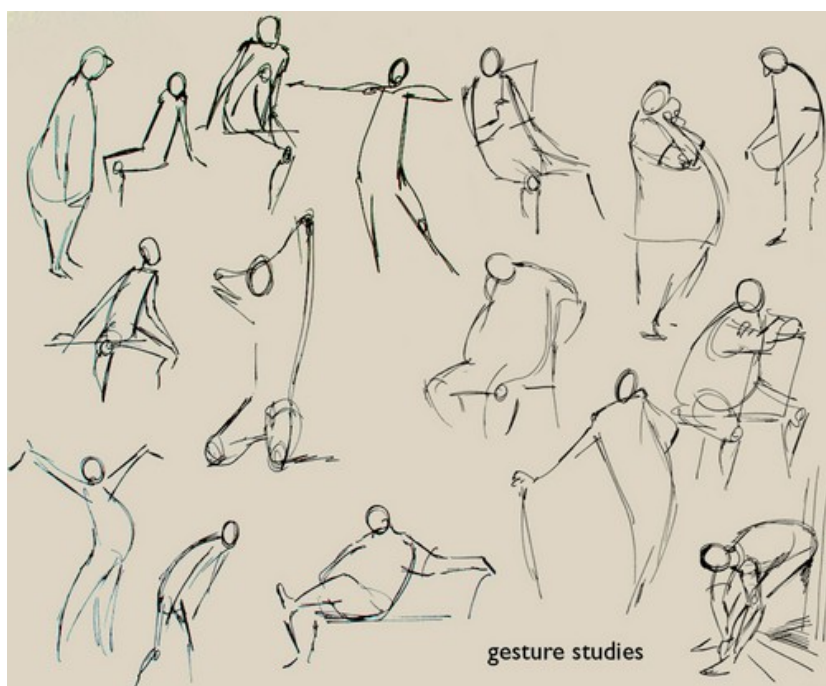
Fonte: Livro “*The Silver Way*”, p. 63

Ao desenharmos uma ação ou um gesto, é necessário pensar nas partes do corpo humano como derivados de uma pose frontal e a partir disto sentir quais forças são precisas para chegar ao gesto desejado.

Embora o corpo tenha parado de se mover, as forças ainda estão em ação. Se os músculos relaxarem as tensões, a pose mudará- a figura tende a voltar a posição “normal” ou talvez até mesmo cair em um movimento sem tensão. Se não sentir as forças em ação no seu desenho, você tenderá a retornar a pose a “normalidade”. Vai “endireitar tudo”. Para ser franco, o desenho será covarde. (STANCHFIELD, 2011, p. 37)

O seu *sketchbook* é seu diário artístico. É o lugar para você experimentar. Retire da vida real e da sua imaginação, referências fotográficas. Desenhar fica mais fácil com o passar do tempo, desde que você tenha uma clara compreensão da construção básica das formas do corpo. Não negligencie isso. (SILVER, 2017, p. 22, tradução nossa)

Figura 14 -Desenhos de gestos



Fonte: <https://one1more2time3.wordpress.com/tag/walt-stanchfield/>

A linguagem corporal que um personagem expressa pode revelar ao espectador uma gama de emoções como felicidade, medo, raiva, dentre outros. Ao expressar um sentimento em um desenho, pense também nas expressões corporais e poses que você deseja captar e mostrar.

A postura de um personagem acaba ilustrando a sua personalidade e as suas relações gerais com o mundo. Por exemplo, pessoas tímidas ou deprimidas costumam andar se encolhendo ou se comprimindo, já pessoas agressivas ou confiantes andam de modo que acabam se expandindo. Assim ressalta o artista Steve Whitaker (2006, p.29, tradução nossa): “A linguagem corporal é tão importante quanto a facial para contar a história. Gestos como curvar os ombros ou colocar uma mão no queixo podem transmitir as emoções e os pensamentos.”

Diversos gestos se tornam convenções consideradas clássicas dos desenhos animados e são baseadas em observações da vida real de como as pessoas se comportam, apesar de nos desenhos animados as reações terem um pouco mais de exagero. Para ajudar a definir o tipo de personagem, o artista deve considerar variados tipos de sentimento, pois o desenho gestual é a arte da representação e da persuasão, já que o artista precisa garantir que todos os elementos do personagem (seus gestos e movimentos) sejam críveis para o espectador, ele visualizando o personagem da maneira que queremos e temos em mente desde o princípio

Onde você colocará as mãos e a cabeça se o personagem estiver zangado? Os pés apontam para dentro ou para fora se o personagem está assustado? Como a cabeça se inclinaria se o personagem estiver triste? Se um corpo está reagindo, o mesmo acontece com a cabeça e vice-versa. Estas são coisas que devem ser consideradas enquanto você desenvolve a pose certa para seu personagem na história.(SILVER, 2017, p. 64, tradução nossa)

O que devemos ter em mente é não nos prendermos somente a uma técnica. Às vezes podemos encontrar professores que nos dizem que nosso desenho deve ser finalizado e detalhado, enquanto outros podem dizer que ele tem de ser solto e fluido. Estas duas opiniões não precisam ser conflitantes, assim como algumas pessoas preferem usar um quadrado para desenhar a cabeça enquanto outras pessoas preferem utilizar um círculo. Todas estas dicas servem como fornecedoras de conceitos compatíveis para que você ache a sua abordagem no desenho, qual técnica lhe serve mais. “Se você tiver um conceito que funciona para você- não o altere. Se tiver dificuldades, não é humilhante experimentar outro. (STANCHFIELD, 2011, p. 45)”

Sobre o esboço e o desenho finalizado, há um lugar apropriado para ambos quando forem necessários, por isso é bom utilizarmos técnicas que encontrarmos para “nos libertarmos”, assim nosso desenho evolui e não ficamos tão presos na hora que

precisarmos começar um novo projeto. Após um período de treino intensivo desenhando, o artista já deve estar apto para colocar o entretenimento no papel em cada gesto que representa. Um bom modo de animadores estudarem é a partir do modelo vivo, isto acaba agregando sensação de movimento aos desenhos, Um animador nunca deve fazer um desenho como se fosse uma estátua, pois todo desenho deve ter obrigatoriamente uma sensação de movimento.

No desenho de modelo-vivo não há ninguém para admirar seus esforços—na verdade, é exatamente o contrário, é exatamente o contrário. É sempre chocante descobrir que você não é tão avançado ou habilidoso quanto achava que fosse, e, sendo uma das atividades mais difíceis de se fazer sem recompensas que não a própria atividade, não é de se espantar que poucos dediquem tempo a ela. (WILLIAMS, 2016, p. 24)

Temos de encarar os fatos de que não há substitutos para o treino com modelo-vivo e a recompensa deste treinamento acaba sendo uma melhoria significativa em todo o seu trabalho e percepção. Geralmente, a essência do gesto acaba nos atingindo muito rapidamente. A primeira impressão tende a ser confiável pela sensação de familiaridade que temos de ver as coisas de uma nova maneira. Junto a esta impressão, o artista tem o dever de recorrer ao senso de lógica e a ambição de entreter e se perguntar o porque você ficou tão impressionado com esta pose e ao replicar este gesto para o desenho acaba sendo mais autoexplicativo fazer um número menor de linhas para ajudar na visualização e entendimento da pose.

Figura 15- Personagem feita com referencial em modelo vivo, feito por Stephen Silver



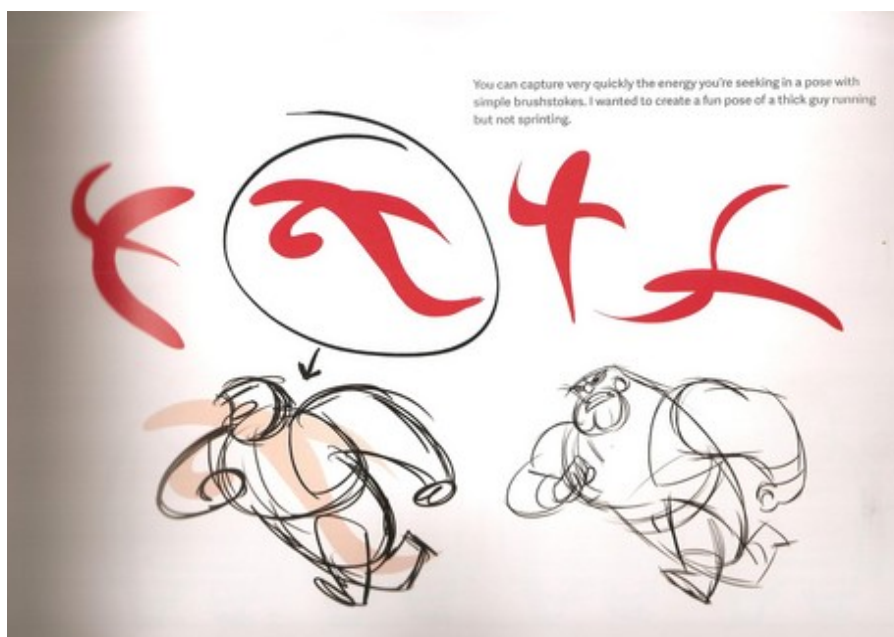
Fonte: Livro: *The Silver Way*, 2017, p. 93

Em se tratando de animação, uma outra ferramenta que ajuda o desenhista quando este tem de desenhar um gesto ou movimento é a chamada “linhas de ação” (encontrada mais comumente como *line of action*). A linha de ação é um elemento muito importante em um desenho, ela te ajuda a organizar seus pensamentos e tudo o que você quer dizer em apenas um gesto.

Basicamente, a linha de ação é uma linha imaginária que é traçada sobre a ação principal dos personagens, é importante planejar seu desenho e seus detalhes e pôr em destaque esta linha. Deste modo, você consegue fortalecer o efeito dramático das figuras. A primeira coisa que se deve realizar ao projetar um desenho é a linha de ação e depois você pode construir seu personagem por cima desta.

A linha de ação não necessita ser algo complicado, é algo simples que acaba passando uma mensagem imediata e eficaz. Algo que devemos prestar atenção neste tópico é o de que a coluna vertebral sempre faz parte da linha de ação e é de grande ajuda para os artistas quando estes se propõem a encontrá-la para a realização de uma ilustração, criação de personagens ou interação entre eles.

Figura 16 - Exemplo de linha de ação , feito por Stephen Silver



Fonte: Livro; *The Silver Way*, 2017, p. 65

Figura 17- Exemplos de linhas de ação



Fonte: <http://grizandnorm.tumblr.com/post/90506885768/tuesday-tips-line-of-action-the-line-of-action>

3.6. A expressão facial e corporal

Junto com o gesto e pose do modelo, encontramos mais uma coisa a que todo desenhista deve atentar, a expressão facial e sua linguagem corporal. Muitas vezes, a personalidade de uma pessoa está descrita na sua maneira de andar e suas reações

E Milt Kahl disse: " Acho que é impossível ser um animador de primeira sem ser um excelente desenhista. Você precisa cair de cabeça, sabe, tem de conhecer a figura humana. Conhecer bem o bastante para poder se concentrar em uma pessoa em particular- na diferença-, no por que essa pessoa é diferente de outra. A habilidade de desenhar e ser capaz de modificar as coisas, e a destreza, o

conhecimento que lhe permite caricaturar e exagerar na direção certa e enfatizar a diferença entre elas, é isso o que você está cultivando o tempo todo. Toda vez que você está executando um bom desenho, de qualquer coisa, ele só é bom porque você está retratando a diferença entre essa coisa e qualquer outra. Você precisa dessa base em desenho de figura humana para poder ficar afiado. Todo animador deveria ter essa base e muitos infelizmente não tem! Nunca se sabe o bastante. Se vai caricaturar alguma coisa, ou fazer uma sátira, é preciso compreender o jeito sério antes. Isso lhe dá um ponto de partida. Dá a você um contraste. Você só precisa praticar... e praticar!". (WILLIAMS, 2016, p. 24)

Em nosso caminho, encontramos pessoas que dizem que o ato de desenhar é um dom, isto está absolutamente errado. Apesar do talento natural pelo ofício seja de grande ajuda, o desenho é algo que pode ser aprendido e ensinado para qualquer pessoa em qualquer momento.

Ao voltarmos nossa visão para a animação, temos de ter em mente que nossos desenhos são como atores. Quando eles forem à tela atuarão e isto tem que ser convincente para o espectador, portanto existe algo no qual devemos debruçar nossos estudos que se chama: pantomima, que é a representação de uma história feita exclusivamente de movimentos, gestos e expressões faciais. Para estudar isto tenha algumas coisas em mente: Seus personagens são interessantes? Você consegue se envolver emocionalmente com eles? Seus gestos parecem sinceros e calculados?

Independentemente de o personagem ter sido criado por você ou ser uma figura importante (artista famoso ou um presidente, por exemplo), é necessário pensar em cada detalhe da situação em que você pretende inserir o personagem. Faça-o entrar em um estado mental claro para o espectador, invente algo para mudar seu humor. A conclusão da pantomima não deve de modo nenhum deixar dúvidas no público sobre o estado mental atual do personagem.

Dependendo da situação que você imaginou, mostre simpatia, agonia, medo, alegria, cansaço, indecisão e outras expressões que você pode se utilizar como referência para esta criação. Como artista, você deve decidir os detalhes do personagem de acordo com sua idade, fisiologia e o que o torna distinto. No caso dos desenhos animados, a semelhança com a anatomia humana é encontrada junto do movimento, tendo o cartoon uma semelhança com o gesto humano em sua ação.

A forma do corpo deve transmitir a sensação antes de qualquer detalhe. A idade também pode ser aparente. A massa corporal é composta 75% do sentimento; os braços podem ser colocados em qualquer lugar e contar uma história diferente com cada ação de braçal e expressão facial.(WILLIAMS, 2016, p. 70, tradução nossa)

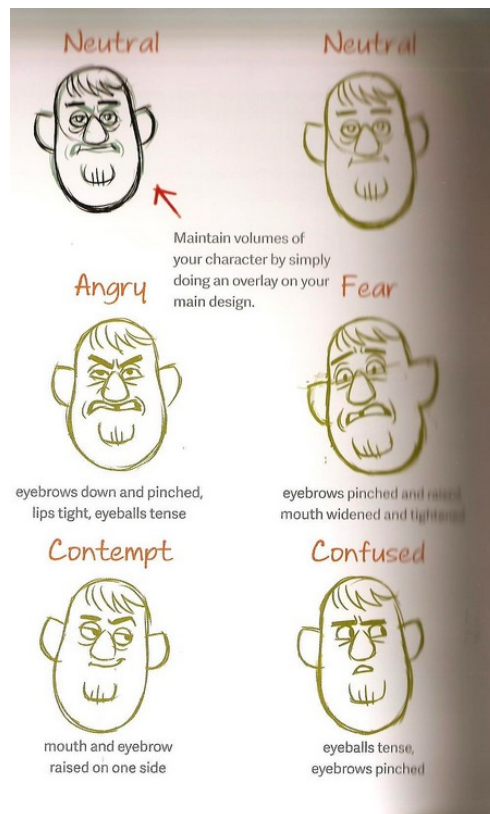
Figura 18 - Expressão corporal do personagem feito por Stephen Silver



Fonte: Livro; *The Silver Way*, 2017, p. 50

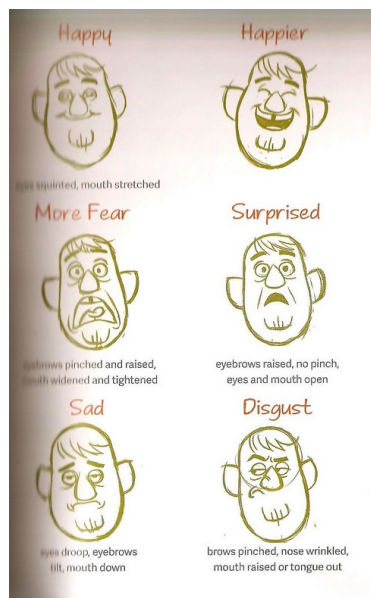
Do mesmo modo que a postura de um personagem nos diz muita coisa sobre ele e sobre o que ele está fazendo, o seu rosto por si só, consegue expressar uma vasta gama de sentimentos, tudo depende da posição de seus olhos, queixo, boca e outros.

Figura 19 - Expressões feitas por Stephen Silver



Fonte: Livro *The Silver Way*, 2017, p. 182

Figura 20 - Expressões feitas por Stephen Silver



Fonte: Livro *The Silver Way*, 2017, p. 183

O animador Walt Stanchfield cita o autor e professor de arte greco-americana Kimon Nicolaides em seu livro.

Kimon Nicolaides diz: O estudo do gesto não é simplesmente uma questão de olhar para o movimento que o modelo faz. Você também deve procurar compreender o impulso que existe dentro do modelo e resulta na pose que você vê. O desenho começa com o impulso, não com a posição. O que os olhos veem-isto é, as diversas partes do corpo em várias ações e direções- é apenas o resultado desse impulso interno e, para entendê-lo, devemos usar algo além dos olhos. É necessário participar do que o modelo faz, para identificar-se com ele. Sem uma reação emocional receptiva por parte do artista, não pode haver um entendimento real, penetrante. (STANCHFIELD, 2011, pg. 79)

Figura 21 - Folha de expressões do personagem "Wasabi", feito por Jin Kim com base no seu dublador; Damon Wayans Jr.



Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/445082375650429735/?lp=true>

Isto, acompanhado com os elementos da forma, gesto e movimento acabam fazendo com que o projeto idealizado pelo artista em sua mente, seja crível para o público vigente, uma vez que eles conseguem absorver as informações após representadas em forma de desenhos.

4. REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS

Neste capítulo, realizei uma seleção de artistas que trabalham na área de *concept art* voltados para a criação de personagens e desta seleção, separei dez nos quais acredito que o estilo de desenho e a poética se assemelhem a minha, incluindo fatores como movimentos, gestos, formas e expressão.

4.1 Craig McCracken

Craig Douglas McCracken é um animador, diretor, produtor e escritor norte-americano. Ele é conhecido pelas suas séries animadas: As Meninas Super Poderosas, A Mansão Foster para Amigos Imaginários e Galáxia Wander.

O artista tem grande importância como referência imagética para a autora, pois foram desenhos que participaram da infância e adolescência da mesma, além do fato de McCracken utilizar com maestria as formas para compor seus personagens, de modo que um fique diferente do outro e nenhum tenha uma aparência igual

Figura 22 -Ilustração dos personagens de McCracken, feitos pelo mesmo.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/341007003020376552/?lp=true>

4.2 Natasha Allegri

Natasha Allegri é uma criadora de animação americana, também é revisionista e artista de *storyboard*, escritora e quadrinista. Ela ficou mais conhecida como revisora de

storyboards do desenho *Hora de Aventura* do canal americano Cartoon Network e criadora do desenho *Bee and Puppycat*.

Esta artista serve de referência visual para mim pelo seu traço simples e delicado com uma paleta de cores agradável, além de seus personagens terem uma expressividade própria e um excelente gestual.

Figura 23 - Desenho de Natasha Allegri mostrando ideias de figurinos para seus personagens



Fonte: <http://natazilla.tumblr.com/post/105311071071/outfit-ideas>

4.3- Janie Lee

Janie Lee é uma artista sul-coreana, ela faz seus próprios *concept arts* e *character design*, atualmente ela trabalha como artista de design de cenários para a nova série animada do canal *Disney Channel: Ducktales* (2017)

A artista serve de referencial para a autora, pois esta cria personagens carismáticos e possui uma linguagem artística própria e que consegue ser reconhecida pelo espectador que conhece o seu trabalho

Figura 24 - Personagem criado por Janie Lee



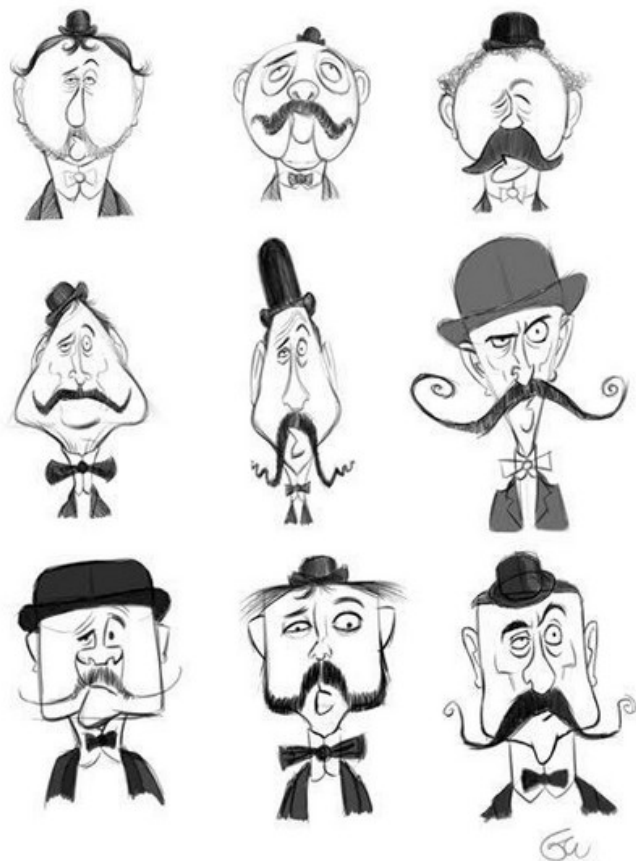
Fonte: <http://junkmix.tumblr.com/>

4.4 Stephen Silver

Stephen Silver é um artista profissional britânico, é também *character designer* e cartunista. Ele é mais conhecido como o principal designer de personagens das séries animadas *Danny Phantom* e *Kim Possible*.

O artista é um dos principais referenciais da autora, pois além dessas séries terem feito parte da infância da mesma, Silver escreveu um livro contando sua carreira como artista e como funciona a construção de um personagem, entrando nos campos do desenho, esboço, cor, finalização, gesto, movimento, formas e expressões indo além e escrevendo sobre como obter a inspiração para um personagem e como brincar deliberadamente com as formas ao mesmo tempo que as estuda. O artista também dá exemplos e exercícios em seu livro que ajudam a autora em sua própria produção

Figura 25 - Treino em várias formas do mesmo personagem, feito por Stephen Silver



Fonte: http://geoffwheeleranimation.blogspot.com.br/2010/07/stephen-silver-character-design.html?utm_content=bufferfdda2&utm_medium=social&utm_source=pinterest.com&utm_campaign=buffer

4.5 Daniela Strijleva

Daniela Strijleva é uma artista nascida na Bulgária, ela cresceu no Canadá, atualmente ela trabalha nos estúdios da *Pixar* como diretora de arte de personagens. Ela contribuiu para projetos como: *Day and Night*, *La Luna*, *Universidade Monstro*, *Toy Story 3*, *Coco* e outros.

A artista é uma referência imagética para a autora por causa do seu trabalho como diretora de arte voltado para os personagens e seu trabalho manual, já que a maioria de suas ilustrações são feitas com tinta guache.

Figura 26 - Personagem “Imelda” do filme *Coco*, feito por Daniela Strijleva



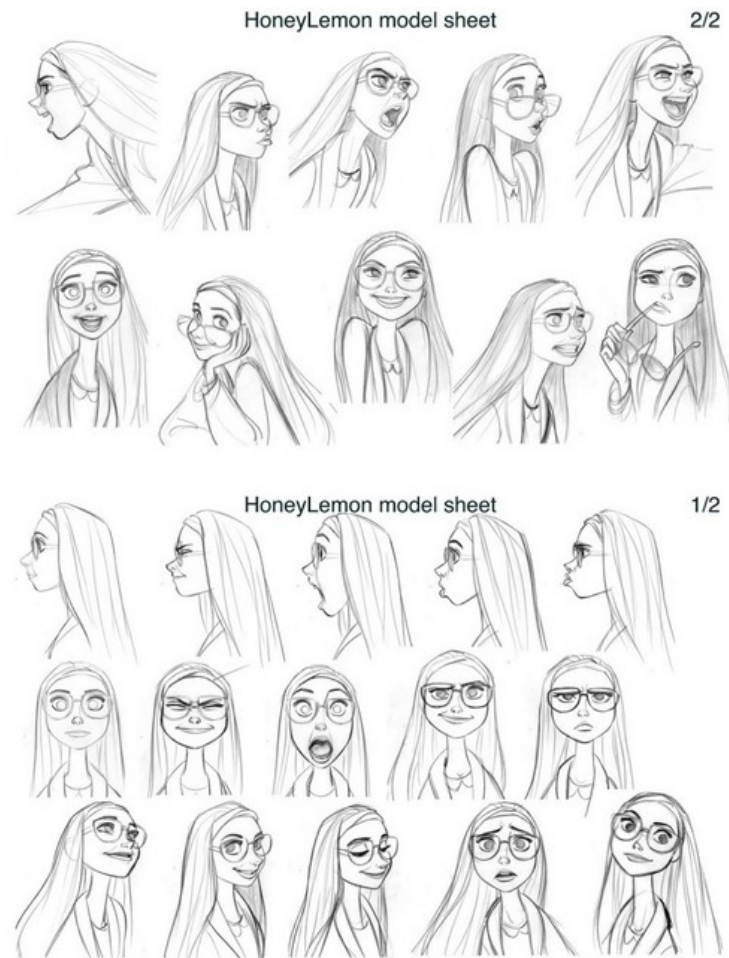
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/381680137165003516/?lp=true>

4.6 Sang- Jin Kim

Sang-Jin Kim é um animador sul-coreano, ele trabalha para os estúdios Disney desde 1995. Os seus trabalhos incluem *character designs* dos mais novos filmes do estúdio, como, *Operação Big Hero*, *Enrolados*, *A Princesa e o Sapo* e *Frozen*, e durante o começo de sua carreira na Disney, ele animou longas como *A Nova Onda do Imperador*, *O Planeta do Tesouro*, *Hercules*, *Tarzan* e outros.

Seus trabalhos mais notáveis são a criação de *concept designs* e as folhas de expressões faciais para os personagens do estúdio. A autora tem como referência visual este artista, pois ele tem uma gama variada de expressões e gestos para cada personagem que trabalha.

Figura 27- Folha de expressões da personagem “Honey Lemon”, por Jin Kim



Fonte: <http://www.theconceptartblog.com/2015/02/03/novos-desenhos-de-jin-kim-para-bighero6-baymax-e-honey-lemon/>

4.7. Joe Pitt

Joseph “Joe” Pitt é atualmente *character designer* no estúdio *Sony Pictures Animation*, tendo trabalhado anteriormente para a *Disney Television Animation* desenvolvendo ideias para novas séries, *Paramount Animation* como líder de *character design*, onde ele supervisionava outros artistas e seus trabalhos, e na *DreamWorks Animation*, como artista de *Storyboard*. Trabalhou em projetos como *Gravity Falls* e *Detona Ralph*.

O artista serve como referência imagética para mim pelo fato de seu traço, apesar de ser simples demonstra muito movimento no gesto e as expressões de seus personagens são críveis para o espectador.

Figura 28 - Personagem autoral de Joe Pitt, na qual ele usa para um projeto próprio



Fonte: <http://joedrawsstuff.tumblr.com/page/4>

Figura 29 - *Character design* do personagem “Dipper” da série animada *Gravity Falls*, desenho feito por Joe Pitt



These images are development artwork and are not intended for promotional material. They do not reflect the final look of "Gravity Falls". All images are ©The Walt Disney Company

Fonte: <http://joedrawsstuff.tumblr.com/page/11>

4.8. Rebecca Sugar

Rebecca Sugar é uma animadora, diretora e compositora norte-americana. Seu trabalho mais conhecido é a série de televisão animada de nome “Steven Universo”, que teve a sua estreia no canal americano “*Cartoon Network*”, sendo esta a primeira série do canal a ser criada por uma mulher.

Trabalhou também em outra série de televisão animada, “Hora de Aventura”, como artista de *storyboard* e escritora.

Figura 30– Poster de “Steven Universo”



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/426082814738861958/?lp=true>

4.9. Alan Ituriel

Alan Ituriel é um artista de *storyboard*, animador 2D, escritor e diretor mexicano. É criador da série “Vilanesco” que vai ao ar pelo canal americano *Cartoon Network*.

Por se tratar de um artista bem jovem não foi possível conseguir informações mais aprofundadas sobre o mesmo.

Figura 31- Poster de “Villanesco”



Fonte: <https://www.change.org/p/cartoon-network-air-villainous-a-k-a-villanos-in-the-usa>

6.10. Jamie Hewlett

Jamie Christopher Hewlett é um autor de quadrinhos e designer inglês, ele é corresponsável pelos projetos gráficos e videoclipes da banda virtual “Gorillaz” .

Figura 32 – Ilustração da banda “Gorillaz”



Fonte: <https://powerpuffgirls.fandom.com/wiki/Gorillaz>

5. REFERÊNCIAS VISUAIS E INSPIRAÇÕES

Quando falamos sobre a inspiração para a criação de personagens, muitas ideias podem pairar sobre nossas mentes, algumas só são projetadas pelo esboço mas logo são esquecidas, enquanto outras são rapidamente finalizadas e coloridas.

A pré-visualização é um processo flexível. Idealmente, é a etapa do design em que o artista-compositor manipula o elemento visual pertinente com técnicas apropriadas ao conteúdo e a mensagem, ao longo de uma série de livres tentativas. Por serem considerados desnecessários, nessa fase do desenvolvimento de uma ideia visual são abandonados os detalhes, e talvez até mesmo as associações já identificáveis com o resultado final. (DONDIS, 1997, p.136)

Com o passar do tempo e do treino, cada artista acaba desenvolvendo um estilo de desenho pessoal. Qualquer esboço que este acaba realizando, por mais simplório que seja, acaba sendo considerado uma criação de algo que antes não existia naquele espaço, e torna o que não existia em um elemento visual. Como descrito por Donis A. Dondis (1997, p. 162) em seu livro; *Sintaxe da linguagem visual*: “O estilo influencia a expressão artística quase tanto quanto a convenção. Mas as normas estilísticas são mais sutis que as convenções, e exercem sobre o ato de criação mais influência que controle.”

O estilo é a síntese visual de elementos, técnicas, sintaxe, inspiração, expressão e finalidade básica. É complexo e difícil descrever com clareza. Talvez a melhor maneira de estabelecer sua definição, em termos de analfabetismo visual, seja vê-lo como uma categoria ou classe de expressão visual modelada pela plenitude de um ambiente cultural. (DONDIS, 1997, p. 160)

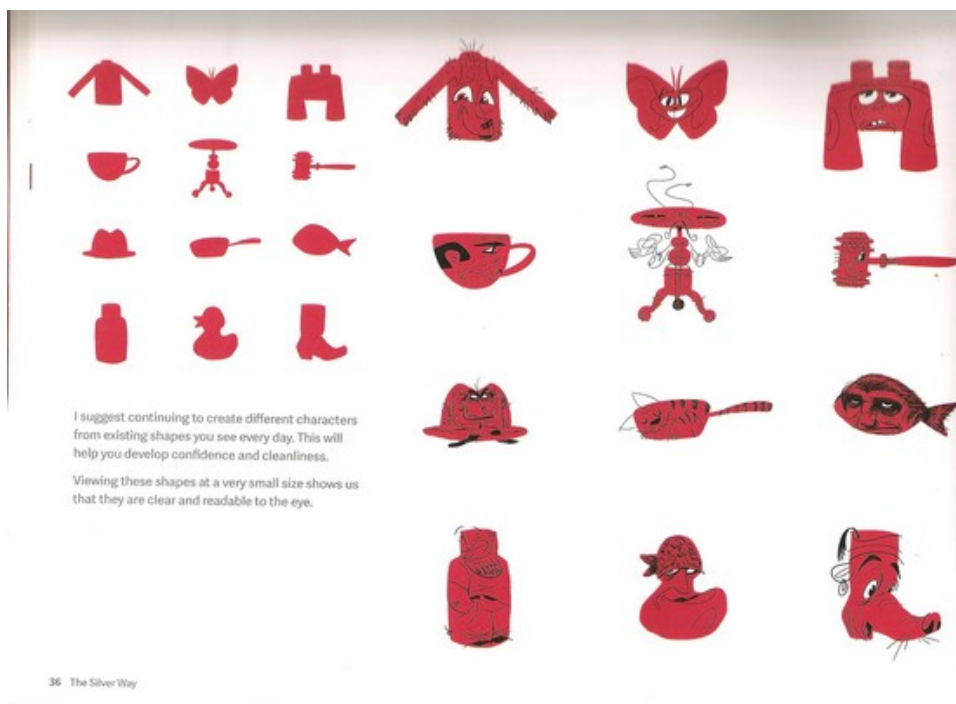
Obviamente, quando você está projetando personagens para uma série animada ou filme, fica deveras mais fácil se recebermos um roteiro ou a descrição básica do personagem, agora, se decidimos projetar algo do zero, pode ser um pouco mais trabalhoso. A inspiração para um desenho pode vir de diversos lugares, um esboço rápido, algo que o artista viu no dia que o intrigou, uma música e outras. Como no caso do artista Stephen Silver, onde ele pega objetos do cotidiano e os transforma em personagens, por meio da visualização da forma desses objetos.

Figura 33- Inspirações de personagens de Stephen Silver



Fonte: Livro: *The Silver Way*, 2017, p. 35

Figura 34 - Stephen Silver utilizando silhuetas de formas para criar personagens



Fonte: Livro: *The Silver Way*, p. 36

5.1- Como a autora descobriu o *character design*

Desde criança, a autora sempre gostou e se divertiu desenhando seus personagens favoritos e assistindo filmes animados, isto acabou contribuindo para que mais tarde, ela começasse a moldar e refinar suas ideias de forma mais profissional, já que a artista sabia que queria trabalhar na área de animação, só não sabia especificamente no que. Somente quando entrou na faculdade e conversando com outros alunos, ouviu o termo de *character design* e *concept art*

A partir deste momento, a autora realizou diversas pesquisas em sites, artigos e livros que abordavam sobre esse assunto (que são bem escassos) e se deparou com o livro de Stephen Silver, “*The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*”

Este livro foi crucial para a produção e criação da autora, já que Silver sempre destaca no seu livro sobre expressão gestual e facial, formas interessantes e como expandir sua criatividade observando elementos do dia a dia. De forma que o desenho do personagem fique muito mais chamativo e natural.

6. OS PRIMEIROS PERSONAGENS

Após ter terminado de ler e ter realizado o fichamento do livro de Stephen Silver, ela decidiu a começar a aplicar tudo o que aprendera sobre movimento, composição, cor e expressões faciais e corporais, utilizando suas próprias criações como parâmetro de evolução artística.

Comecei com o que chamo de “primeiros personagens”, que são ilustrações e criações de personagens que não tem uma personalidade ou história palpável, eles apenas existiram para que eu pudesse produzir o conteúdo de tudo o que aprendi anteriormente.

Um dos primeiros *character designs* que a autora produziu foi o estopim de uma série que faria com o tema de personagens baseados em insetos humanizado. A primeira referência que foi escolhida para o começo desta série em questão era uma abelha rainha comum.

Figura 35– Imagem ilustrativa de uma Abelha Rainha comum



Fonte: <https://oraravalleyhoney.com.au/honey/queen-bees/>

A partir da pesquisa e análise deste inseto comecei a moldar e estruturar uma personagem, utilizando as paletas de cores que encontrei na imagem para criar algo.

O primeiro *concept art* deste resultou em uma ilustração feita em lápis aquarelável e nanquim que fora feita com o objetivo de treinar minha percepção de movimento e linhas de ação.

Figura 36 – Ilustração de uma personagem baseada em uma abelha rainha comum



Fonte: Elaborado pela autora

Satisfeita com o resultado desta primeira ilustração, decidi criar mais alguns personagens, seguindo a ideia deter como inspiração inseto e a praticar os elementos que aprendi anteriormente. A segunda desta série foi baseada em um aracnídeo, a conhecida “Viúva Negra”.

Figura 37– Imagem ilustrativa de uma Viúva Negra



Fonte: <https://time.com/4816307/black-widow-spider-bite-massachusetts/>

Para a concepção desta personagem tive de pensar nas cores deste aracnídeo e como faria para representá-la e o fato de que aranhas tem oito patas nesta personagem.

Para isto utilizei as cores preta, vermelha, branca e tons de cinza para sua criação além de ter a ideia de dar a personagem um par a mais de braços, algo que resolveu no fato de representar o aracnídeo nesta personagem.

Figura 38 – Personagem baseada em uma Viúva Negra



Fonte: Elaborado pela autora

Pesquisando mais sobre alguns insetos no intuito de integrar mais ilustrações a esta série, acabei encontrando uma borboleta da espécie Zizeeria Maha que é facilmente encontrada em regiões da Ásia, principalmente no Japão.

Figura 39 - Imagem ilustrativa da borboleta *Zizeeria Maha*



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zizeeria_maha_okinawana_ventral_view_20141004.jpg

Ao observar a imagem e recolher esta informação, decidi fazer um personagem baseado nesta borboleta que seguisse um perfil de vestimenta asiática junto a uma arma que desse um equilíbrio visual ao personagem, combinado com as cores da própria borboleta. Esta ilustração foi feita em lápis aquarelável e finalizada em nanquim.

Figura 40 – Personagem baseado na borboleta *Zizeeria Maha*



Fonte: Elaborado pela autora

Tendo este resultado gratificante, continuei minha breve pesquisa sobre insetos, o que me levou a descobrir a “Vespa Tarantula Falcão”, esta vespa apesar de ter cores belíssimas de azul e laranja é mais conhecida por sua ferroada, na qual dizem ser a mais dolorida do mundo.

Figura 41 – Imagem ilustrativa da Vespa Tarantula Falcão



Fonte: <https://www.abchomeandcommercial.com/blog/tarantula-hawk/>

Analisando a imagem da vespa e sabendo da fama de sua ferroada, decidi integrar elementos visuais do gênero *Western* (também conhecido como faroeste, é um gênero de filmes e quadrinhos que retratam histórias com elementos visuais do Velho Oeste dos EUA no século XIX, como por exemplo: pistoleiros com roupas e armas da época) a ilustração, pois julguei que seria uma abordagem diferente e interessante.

Figura 42 – Ilustração de personagem baseado em uma Vespa Tarantula Falcão



Fonte: Elaborado pela autora

Para finalizar esta série de ilustrações, escolhi um inseto conhecido como “Mariposa Cigana”, desta vez focando mais no movimento da personagem e no gestual da mesma.

Figura 43 – Imagem Ilustrativa de uma Mariposa Cigana



Fonte: <http://www.padil.gov.au/pests-and-diseases/pest/main/136285/2294>

Para sua realização, analisei a imagem da mariposa e segui sua paleta de cores, porém coloquei cores mais fortes como o vermelho em locais como o lenço da roupa, pois julguei que só as próprias cores do inseto dariam um ar um pouco apagado a ela.

Figura 44– Personagem baseada em uma Mariposa Cigana



Fonte: Elaborado pela autora

Ao finalizar a série dos insetos, comecei a trabalhar mais com aquarela, e em um desses experimentos, desenhei alguns cactus e plantas suculentas que estavam me servindo como “modelos”. Para deixar a ilustração mais interessantes, representei cada cactus e suculentas com uma expressão “facial” diferente, dando assim um pouco de personalidade e carisma a eles.

Figura 45- Ilustração de plantas



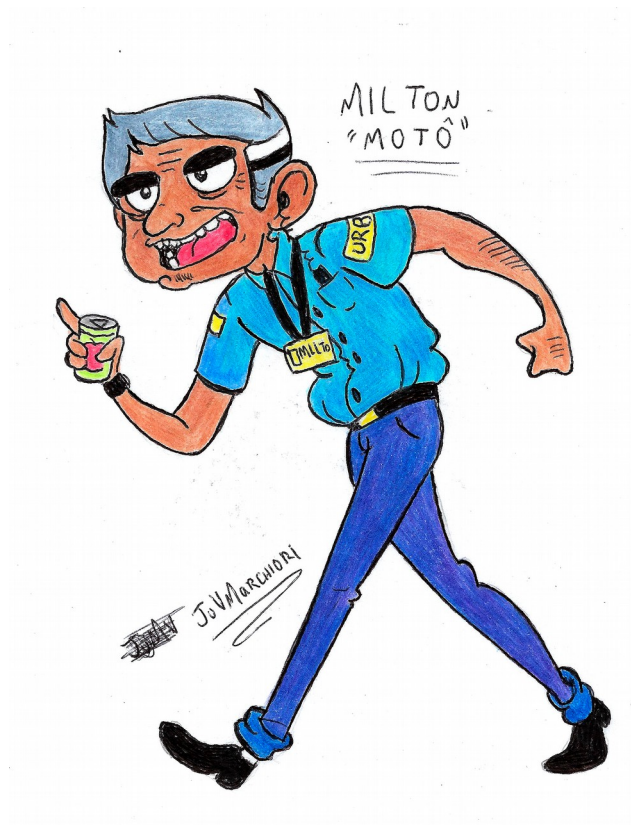
Fonte: Elaborado pela autora

No dia cinco de Abril de 2019 perfil brasileiro do *Instagram* da *Cartoon Network* realizou um pequeno desafio para que fãs da série animada “Irmão do Jorel”, criada por Juliano Enrico, criassem um personagem original como se este fizesse parte do show. As únicas regras eram de que o personagem tinha que ser inteiramente feito pelo artista e deveria ter uma breve descrição de sua história e personalidade.

Comecei então a esboçar rapidamente com uma ideia em mente do que faria. Estudei rapidamente o traçado do desenho, tentando construir um personagem que visualmente encaixasse no estilo artístico do desenho animado. Dei prioridade a linha de ação, movimento e expressão tanto corporal quanto facial.

Minha criação foi a de um motorista de ônibus chamado “Milton Motô”, para a sua pequena bibliografia escrevi: “Ele foi adotado por uma gangue de motoristas de ônibus ainda quando era um bebê, como todo condutor de veículo público comunitário, Milton move e determina a velocidade do veículo com a força do seu ódio. Nas horas vagas, ele vende empadas para ajudar na renda”.

Figura 46- “Milton Motô”



Fonte: Elaborada pela autora

O resultado deste personagem foi muito gratificante, pois consegui pensar em uma composição ótima, aplicar o que estava estudando e praticando, colorir e finalizar tudo em menos de um dia, pois geralmente levo um dia para pensar na composição do personagem e imaginá-lo em alguma pose que retrate a sua personalidade.

Ao mesmo tempo em que estava fazendo aquarelas, também continuava treinando meu traço e pintura no desenho digital. O que se intensificou, pois participo de um grupo de *Facebook* chamado “*Character Design Challenge!*”, onde mensalmente os moderadores escolhem um tema como desafio do mês, no qual os artistas que querem participar tem de realizar a criação de um personagem baseado no tema escolhido.

No mês de Março de 2019 o tema foi o de “*Alebrijes*” (criaturas místicas do folclore mexicano, conhecidas por terem aparências diversas e cores fortes), como achei interessante, decidi participar do desafio, tornando assim o meu animal preferido (uma hiena) em um *alebrije*, para isto imagens de referência e rascunhos foram utilizados para a construção da obra final.

Figura 47 – Exemplos de *alebrijes*



Fonte: [https://](https://www.vivaoaxacafolkart.com/oaxacan-carvings/miniature-wood-carvings-alebrijes-set-1.html)

www.vivaoaxacafolkart.com/oaxacan-carvings/miniature-wood-carvings-alebrijes-set-1.html

Figura 48 – Imagem Ilustrativa de uma Hiena



Fonte: <https://www.natgeokids.com/uk/discover/animals/general-animals/spotted-hyena-facts/>

Figura 49- Rascunho da Hiena *Alebrije*



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 50 – Hiena *Alebrije* finalizado



Fonte: Elaborado pela autora

O resultado desta ilustração digital foi muito gratificante para minha evolução como artista, pois tive uma melhora impressionante no digital, além de ter experimentado combinações de cores que provavelmente nunca colocaria em um mesmo espaço. Pude sentir a importância dos detalhes e entender que os resultados destes seriam muito mais difícil conseguir por meio da arte tradicional.

Para que eu pudesse evoluir cada vez mais no desenho e pintura digital, tomei a decisão de refazer alguns desenhos que fiz em 2017 e comparar com os resultados obtidos. No ano de 2017 tinha realizado uma série de ilustrações retratando os signos do zodíaco em aquarela, decidi então escolher alguns signos para poder trabalhar nesta reconstituição digital, sempre com o objetivo de proporcionar mais movimento, detalhes e dinâmica aos desenhos.

A primeira ilustração a ser refeita foi a do signo de peixes, escolhi esta, pois acreditei que poderia melhorar a movimentação da personagem.

Figura 51 – Signo de peixes (2017)



Fonte: Elaborado pela autora

Ao refazer o desenho em plataforma digital utilizando o programa *Adobe Photoshop*, decidi que manteria ao máximo sua paleta de cores e os gatos que a acompanham.

Figura 52 – Signo de Peixes (2019)



Fonte: Elaborado pela autora

O resultado foi imensamente gratificante, pois pude ver minha evolução como artista a partir desta ilustração.

O segundo personagem do zodíaco que escolhi para ser refeito na plataforma digital foi o signo de Capricórnio, pois julguei anteriormente que assim como peixes (p. 80),

poderia ser colocado movimentos melhores e mais fluidos, sem parecer que o personagem está fazendo uma pose.

Figura 53 – Signo de Capricórnio (2017)



Fonte: Elaborado pela autora

Na elaboração do desenho digital decidi que além de dar mais movimento ao personagem, também mudaria sua paleta de cores para algo mais interessante.

Figura 54– Signo de Capricórnio (2019)



Fonte: Elaborado pela autora

O resultado desta ilustração me deixou feliz e confiante sobre o meu trabalho artístico, pois neste intervalo de tempo pude ter uma visão de como melhorei com o passar dos anos.

A pintura digital também me alegrou, pois trabalhando com ela, pude experimentar estilos diferentes de colorização e a aplicação de efeitos que provavelmente nunca conseguiriam ser feitos com a mesma facilidade por meio de materiais artísticos tradicionais.

Como estava cada vez mais animada com os resultados das ilustrações, selecionei o signo de Aquário para ser o próximo a sofrer mudanças artísticas.

Escolhi este signo, pois na época (2017) ele foi o mais difícil de ser concebido, porquê não tinha muita certeza sobre como seria a sua construção visual. Acabei desenhando um ser feito de água meditando em cima de um vaso, o que não me agradou, mas como estava tendo muita dificuldade para retratá-lo decidi deixar por assim mesmo.

Figura 55- Signo de Aquário (2017)



Fonte: Elaborado pela autora

Reavaliando o *character design* antigo, tomei algumas notas do que poderia mudar e tive um *insight* de como fazer isto. Quando falamos em aquário, no mesmo instante mentalizamos o objeto feito de vidro que comporta água, e como é o único signo que não é representado por um ser vivo decidi focar na sua verdadeira essência como objeto e deixá-lo mais interessante.

Resolvi representá-lo como um robô que porta consigo uma espécie de aquário, deixando-o com movimentos mais fluidos e uma composição melhor do que a ideia anterior.

Figura 56 – Signo de Aquário (2019)



Fonte: Elaborado pela autora

O resultado desta ilustração foi gratificante, pois pude observar o meu crescimento tanto artístico quanto imaginativo e de composição.

Outro personagem escolhido para ser feito foi o signo de Áries, neste senti que a movimentação e as expressões gestual e facial deixaram muito a desejar, assim como a tentativa de transmitir as emoções do personagem.

Figura 57– Signo de Áries (2017)



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 58- Signo de Áries (2019)



Fonte: Elaborado pela autora

Apesar das mudanças em sua paleta de cores, senti que esta escolha trouxe melhoras para o personagem, assim como a utilização da linha de ação e a exageração do elemento gestual.

Empolgada com os resultados, selecionei outro signo para ser feito, desta vez foi Escorpião. Novamente, sua composição e paleta de cores não me agradava, assim como o fato de perceber que era necessário obter mais movimento através do desenho.

Figura 59- Signo de Escorpião (2017)



Fonte: Elaborado pela autora

Anotei mentalmente as mudanças que precisavam ser feitas e consequentemente comecei a reprojetar a ilustração.

Figura 60– Signo de Escorpião (2019)



Fonte: Elaborada pela autora

Dediquei me muito para que a linha de ação e a movimentação do personagem me agradasse, e o resultado não poderia ser outro, foi gratificante, especialmente pelas mudanças da roupa, que se tornou visualmente melhor e mais agradável.

O último signo do zodíaco que decidi remodelar digitalmente foi o signo de Virgem. No seu primeiro *character design* acreditei que poderia modificar e melhorar a composição e movimentação da personagem.

Figura 61 – Signo de Virgem (2017)



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 62- Signo de Virgem (2019)



Fonte: Elaborado pela autora

O resultado desta ilustração digital se mostrou satisfatório, pois consegui reconstruir a personagem mantendo a essência de sua aparência original.

7. PERSONAGENS MAIS ELABORADOS

Ao mesmo tempo em que focava em estudar movimento, cor, expressão e composição por meio de criações de personagens sem uma história e personalidade palpável, também aplicava isto em minhas criações mais pessoais, alguns personagens mais elaborados no quesito de carisma. Sua característica em comum que os diferencia dos outros é que estes levaram muito mais tempo de dedicação e estudo, onde só um rascunho ou desenho não era o suficiente para planejar sua forma final.

São personagens que demoraram para serem projetados, pois tiveram uma ligação emocional maior com a artista, já que coloquei certas características próprias neles inconscientemente e moldei-os de forma que todos acabam se interligando de alguma forma, tendo assim uma bagagem mais completa e um apelo emocional maior para conquistar o público

No total realizei a criação de seis destes personagens, todos eles contem os mais variados estudos e anotações do porquê tal requisito foi escolhido e outro não. Tudo em vista de se criar um personagem perfeito baseado em todas as ideias e *sketches* anteriores que foram feitos.

7.1. Carmen

Ao mesmo tempo em que treinava estilo, traço, movimento e expressão, fazendo uso de personagens que não necessariamente necessitavam ter uma personalidade e história construída, produzi também uma série de personagens que apresentam mais carisma do que as criações passadas, pois estes possuem os elementos que não existiam nos *concepts* feitos anteriormente. Tornando isto parte de um universo em construção.

Uma das primeiras ideias de personagens dessa série veio quando a autora estava assistindo ao filme “Você já foi a Bahia?” produzido pelos estúdios *Disney* em 1944, quando em certo momento aparece uma atriz que está cantando uma música chamada “Os quindins de iaia”. Movida pela curiosidade e dúvida de talvez já ter visto aquela atriz em algum lugar, mas não se lembrava de onde a artista decidiu realizar uma breve pesquisa para saber a identidade da atriz, os resultados mostraram que se tratava de Aurora Miranda, irmã mais nova da cantora Carmen Miranda.

Decidi integrar esta nova descoberta as minhas construções artísticas, pois estava a algum tempo querendo construir um personagem com traços e referências aos desenhos animados antigos. Primeiramente, foi pensado em estudar e unir alguns elementos dessas animações, como o fato de a grande maioria ser em preto e branco e o grande uso de formas arredondadas.

Personagens como “*Betty Boop*”, “*Jessica Rabbit*” do longa animado de 1988 “*Uma cilada para Roger Rabbit*” e o jogo de videogame “*Cuphead*” foram referências imagéticas essenciais para o começo da edificação desta personagem. Junto a isto foram adicionados elementos voltados a aparência das irmãs Carmen e Aurora Miranda.

Figura 63 - Referência para a criação de Betty Boop



Fonte: <https://br.blastingnews.com/curiosidades/2019/01/6-desenhos-animados-inspirados-em-pessoas-reais-002831053.lst2.html>

Figura 64 - *Concept art* de “Jessica Rabbit”



Fonte: <https://www.iamag.co/who-framed-roger-rabbit-100-original-concept-art-collection/>

Figura 65 – Referência imagética “Cuphead”



Fonte: <https://www.xbox.com/en-CA/games/cuphead>

Figura 66– Aurora Miranda



Fonte: <https://jornalggn.com.br/musica/o-centenario-de-aurora-miranda/>

Figura 67- Carmen Miranda



Fonte: <https://blogln.ning.com/profiles/blogs/carmen-miranda-eterna-com-som>

A primeira concepção para esta personagem é algo ainda bruto, rabiscado e sem grandes pretensões, é algo a ser refinado com o passar do tempo, redesenhando e adicionando personalidade a ela. A personagem foi nomeada “Carmen” em homenagem a atriz e por acreditar que o nome se encaixou bem a mesma. Em seu primeiro *concept* de corpo inteiro, ela mostrava uma aparência vilanesca, um detalhe interessante que decidi adotar para os próximos desenhos e ilustrações desta personagem.

Figura 68– Primeiro *concept* de “Carmen”



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 69 – *Sketch* de Carmen



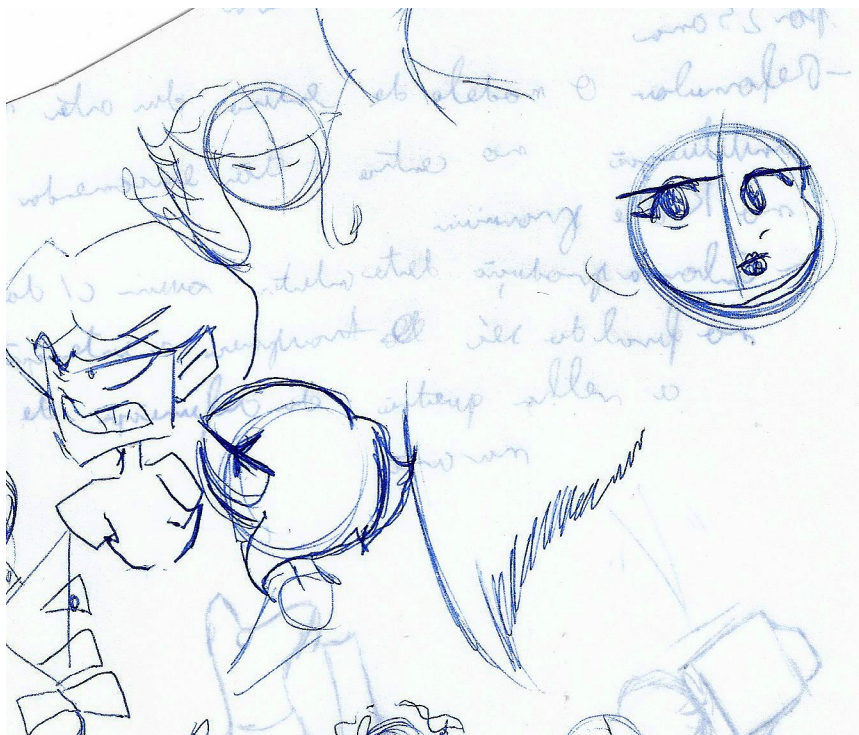
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 70- *Sketch* de Carmen 2



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 71 – Diversos Sketches



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 72- Sketch Carmen corpo



Figura 73- Sketch Carmen rosto



Fonte: Elaborado pela autora

Fonte: Elaborado pela autora

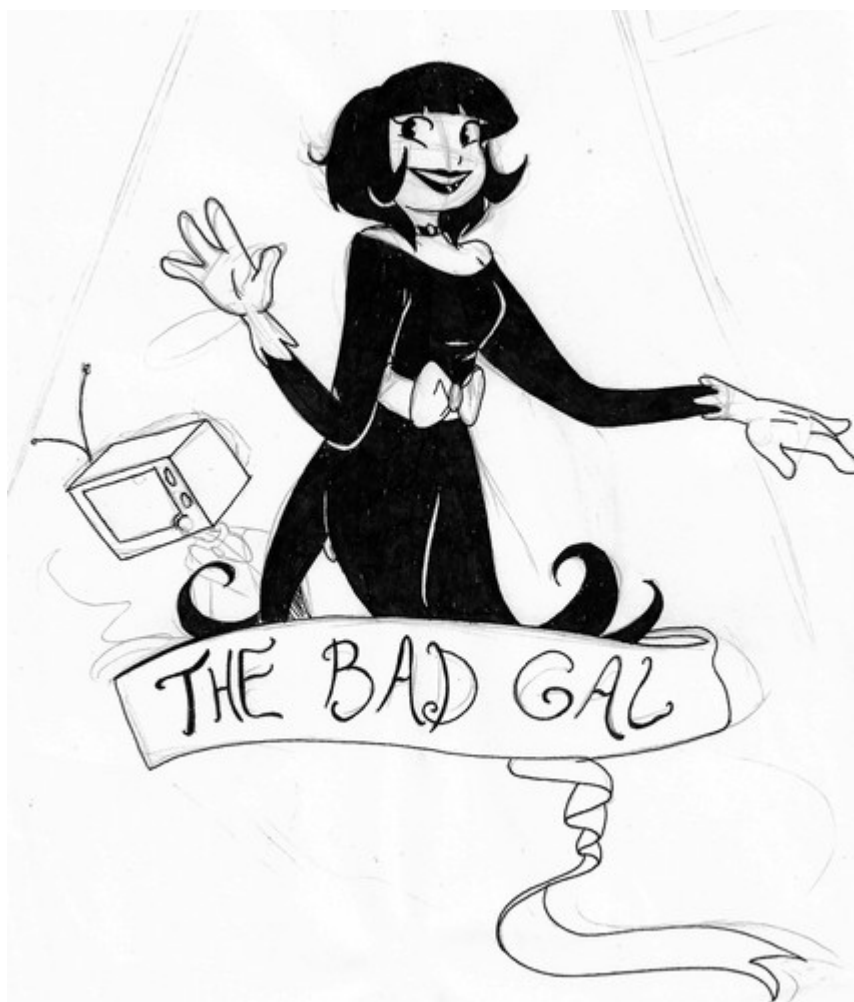
Foram realizados diversos estudos e rascunhos sobre esta personagem, todos eles contendo duas características preestabelecidas. A primeira é de que a personagem manteria um visual vilanesco e ela teria sua paleta de cores resumida em preto e branco

(como referência aos desenhos animados antigos), somente o sombreamento se daria em tons de cinza

Durante a produção, alguns elementos como o vestido e o cabelo sofreram mudanças para se adequarem à personagem. A gargantilha, que às vezes estava presente foi retirada do *concept* final da personagem.

Houve algumas alterações na segunda concepção que fiz dessa personagem , principalmente no vestido, no cabelo e nas suas luvas. Como a mesma tem diversas referências imagéticas em cartoons dos anos 30, achei interessante fazê-la com uma paleta de cores envolvendo preto, branco e uma escala de cinza para as sombras da pele

Figura 74– Estudo para a personagem



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 75– *Character design* de Carmen



Fonte: Elaborado pela autora

A partir deste *character design* foram feitos alguns *sketches* e estudos de expressão da personagem para sua forma evoluísse cada vez mais.

Figura 76 – Sketch de Carmen



Fonte: Elaborado pela Autora

Figura 77 – Sketch de Carmen 2



Fonte: Elaborado pela Autora

Figura 78- Sketch de Carmen 3



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 79-Sketch de Carmen 4



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 80– Primeiros estudos de expressão



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 81 – Primeiros estudos de expressão 2

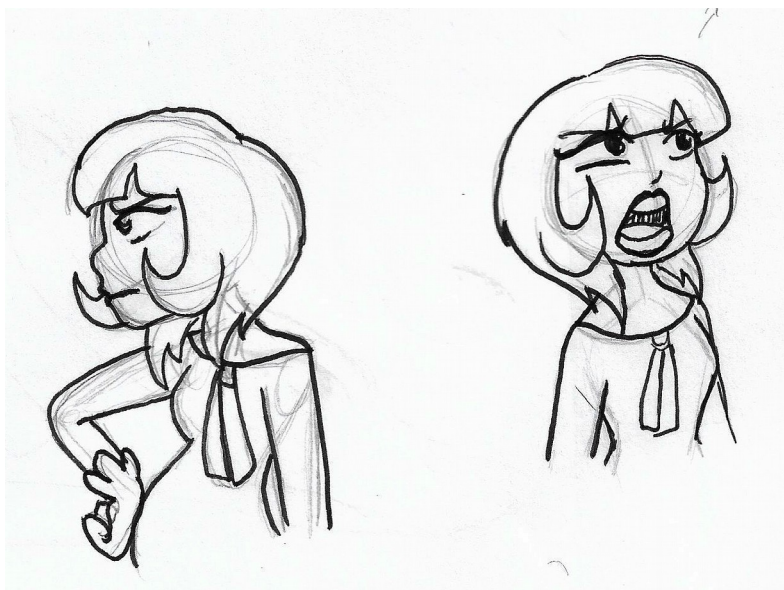


Figura 82 – Estudo de expressão



Fonte: Elaborado pela Autora

Figura 83 – Sketchs Variados

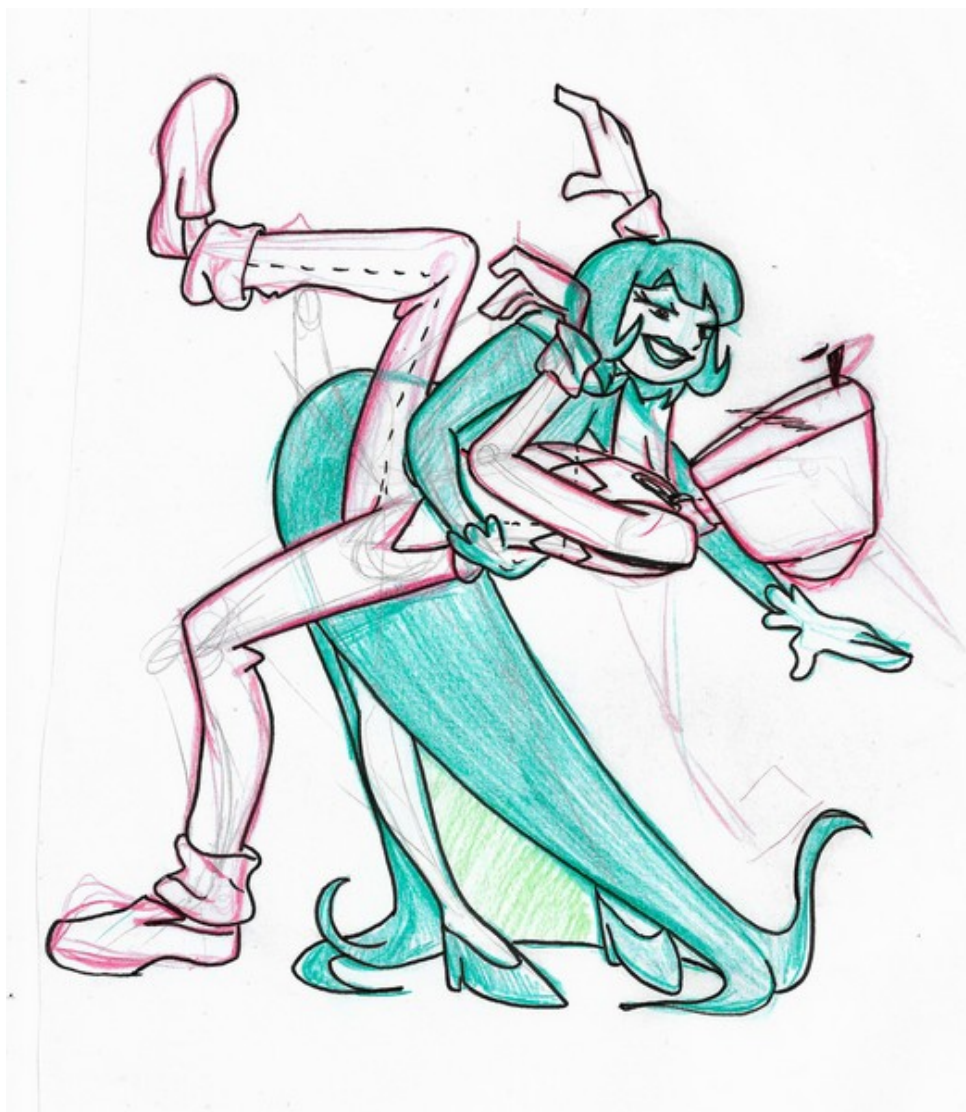


Fonte: Elaborado pela Autora

Um dos *sketches* mais desenvolvido para a concretização do *concept* final da personagem foi quando decidi que utilizaria mais das linhas de ação nas minhas criações. Para isto, precisei utilizar dois dos meus personagens: Carmen e Sherman (um personagem que estava sendo desenvolvido ao mesmo tempo que ela). O rascunho em si consiste nos dois em dançando exageradamente.

Como o rascunho teve um resultado gratificante, a ilustração foi passada a limpo, colorida com lápis aquarelável e finalizada.

Figura 84 – Carmen e Sherman dançando rascunho



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 85 – Carmen e Sherman dançando Finalizado



Fonte: Elaborado pela autora

O resultado final desta ilustração foi muito gratificante, pois pude treinar linhas de ação expressão gestual junto aos personagens que estava desenvolvendo, melhorando assim sua visão artística na composição da cena para deixá-la interessante ao expectador.

Visando melhorar cada vez mais, foi produzida outra ilustração com os mesmos personagens fazendo poses e movimentos diferentes, como se fosse uma cena seguinte à anterior.

Talvez a única coisa que não me agradou tanto, tenha sido o fato de como o cabelo de “Carmen” se porta de perfil, pois na época houve uma certa dificuldade em pensar em como seu cabelo se comportaria diferentes ângulos. Isto foi consertado junto ao *character*

design final e as expressões oficiais da personagem.

Figura 86- Carmen e Sherman, segunda dança



Fonte: Elaborado pela autora

Com todos esses estudos e ilustrações, o *character design* final da personagem pode finalmente ser concretizado. O resultado foi agradável e refinado devido aos vários estudos realizados anteriormente,

Junto ao *character design* final foram realizados desenhos de expressões corporais e faciais da personagem, junto a um *turn around* (ilustração que mostra como a personagem seria em diversos ângulos) da mesma que a mostra em vários ângulos, para que se tenha uma ideia de como a personagem é em seu todo.

Sua personalidade foi trabalhada junto aos estudos. Dei-lhe uma personalidade esguia e confiante, por causa de sua aparência vilanesca com alguns traços requintados,

como se ela fosse uma ladra. A barra de seu vestido foi designada para se mover por conta própria de acordo com a sua vontade, como se fosse uma extensão de seu corpo, usando a lógica dos desenhos antigos e dando maior mobilidade a ela e deixando a personagem interessante e divertida para se trabalhar.

Figura 87 – *Character Design* final de Carmen



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 88 – Expressões finais de Carmen



Fonte: Elaborado pela Autora

Neste desenho gestual, podemos ver como o movimento do vestido funcionaria, seguindo as vontades da personagem, aqui, por exemplo, ele se molda para que ela possa ficar confortável.

Figura 89 – Desenho gestual de Carmen



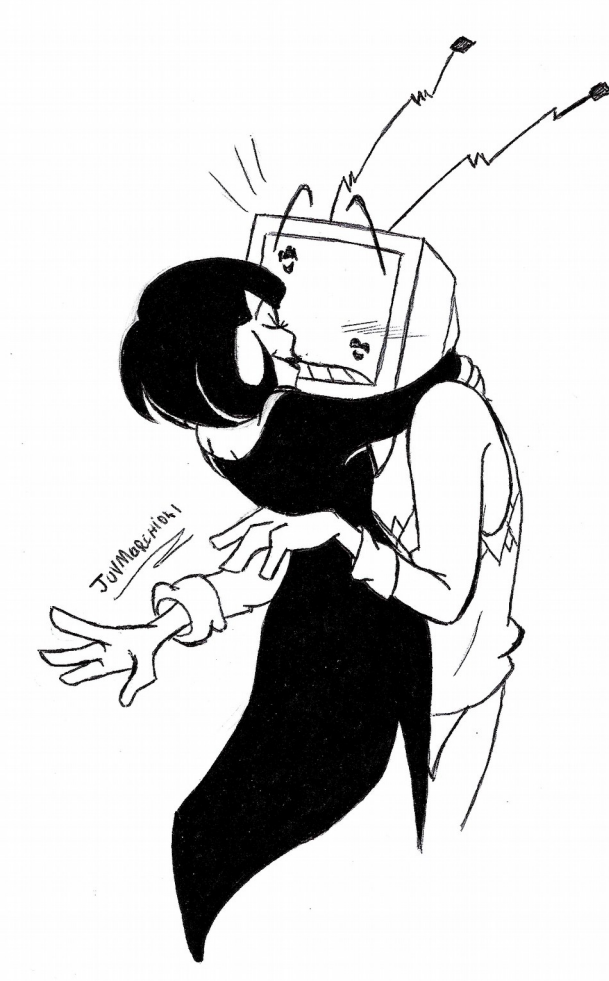
Fonte: Elaborado pela Autora

Figura 90 – Desenho gestual de Carmen 2



Fonte: Elaborado pela autora

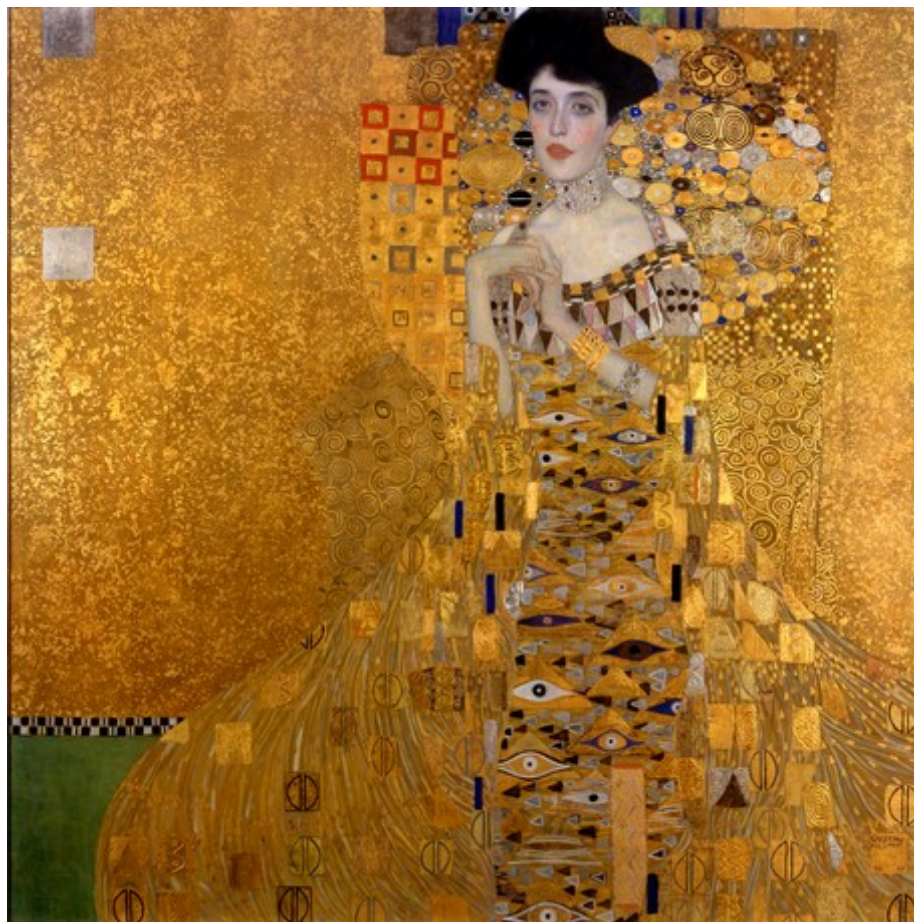
Figura 91- Desenho gestual de Carmen junto a Sherman



Fonte: Elaborado pela autora

O *concept art* a seguir é baseado no quadro “Retrato de Adele Bloch- Bauer I, feito em 1907 por Gustav Klimt. Isto se deve ao fato da artista querer trabalhar em uma ilustração com materiais variados, como aquarela, guache e tinta acrílica dourada. A referência do quadro de Klimt foi utilizada pois este artista trabalhava com materiais que juntos se complementavam dando um ar de algo novo a obra

Figura 92- Quadro : “Retrato de Adele Bloch-Bauer I”. Gustav Klimt. 1907



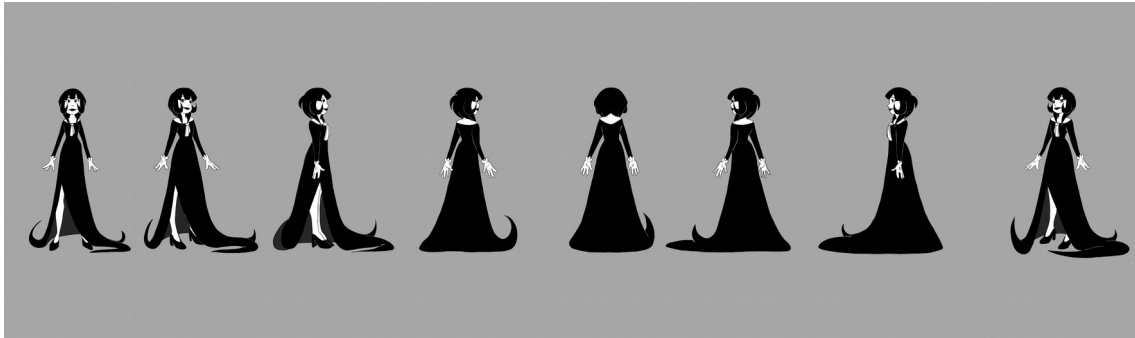
Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Retrato_de_Adele_Bloch-Bauer_I

Figura 93– Releitura do quadro: “Retrato de Adele Bloch-Bauer I”. Gustav Klimt. 1907



Fonte: Elaborado pela Autora

Figura 94 – *Turn Around* da personagem



Fonte: Elaborado pela autora

O gif completo do turn around pode ser acessado aqui:
[https://www.behance.net/gallery/82415629/Carmen-turn-around-\(gif\)](https://www.behance.net/gallery/82415629/Carmen-turn-around-(gif))

7.2. Sherman

Ao mesmo tempo em que trabalhava em “Carmen” outro personagem ia sendo construído. Este foi nomeado tardiamente de “Sherman”. Sua inspiração veio da necessidade que sentia em desenvolver melhores expressões corporais e gestuais, ao mesmo tempo em que variava meu leque de criações.

Antes mesmo dele começar a ser estruturado, havia uma característica própria e específica para este personagem que queria trabalhar, ele teria que ter um objeto no lugar de uma cabeça humana. Isto foi decidido como um desafio imposto a própria artista, para que pudesse desenvolver melhores expressões gestuais nas suas criações, desta forma transmitiria expressões através de elementos inexpressivos

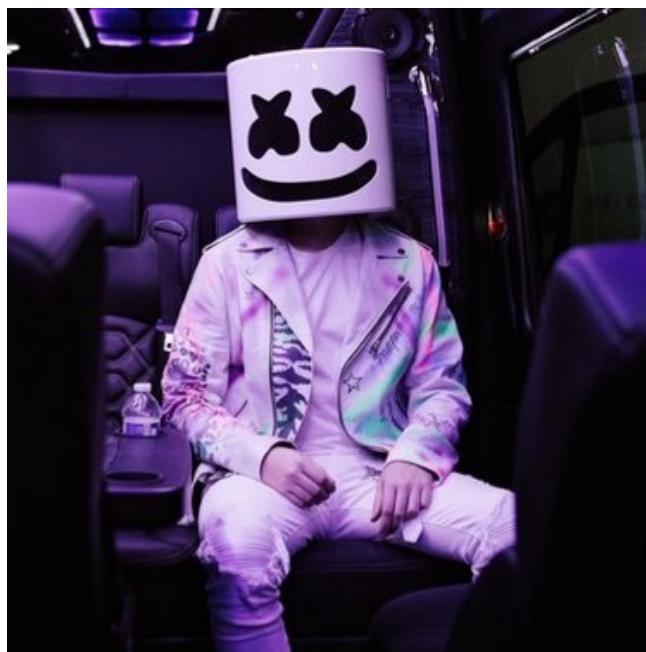
O visual deste personagem foi construído com base na banda “*Daft Punk*” e no cantor “*Marshmello*”, que utilizam capacetes para ocultar seu rosto.

Figura 95– Banda “*Daft Punk*”



Fonte: <https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/o-daft-punk-nao-sao-robos-e-temos-provas-para-te-mostrar/>

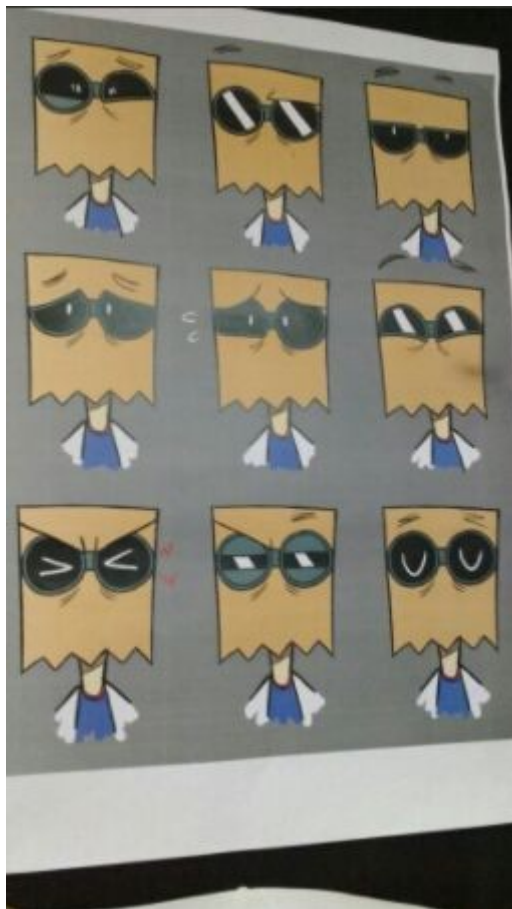
Figura 96– Cantor “*Marshmello*”



Fonte: <https://www.socialbakers.com/statistics/twitter/profiles/detail/2987922767-marshmellomusic>

Outra referência imagética que me inspirou na criação de “Sherman” foi o personagem “Dr. Flug” da série animada “Vilanesco”, criada pelo artista mexicano “Alan Ituriel” e estreou como uma série de curtas em 2017 pelo canal de *youtube* da emissora americana “Cartoon Network”. “Dr. Flug” utiliza um saco de papel em sua cabeça, mas isto não impede o personagem de ter uma gama variada de expressões faciais por causa de elementos como os seus óculos e suas sobrancelhas, apesar de ele ainda usar muito as expressões ligadas ao gestual do corpo para compensar a falta de elementos faciais

Figura 97– Expressões de “Dr. Flug”



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/833588212257944845/?nic=1>

Com todas estas referências imagéticas reunidas, foi realizado o primeiro *sketch* bruto do personagem, para que com o passar do tempo fosse sendo refinado até chegar na sua forma de *character design* final. O objeto que foi escolhido para ser a cabeça na criação de “Sherman” foi uma televisão. A princípio sua personalidade era antipática, seguindo o que senti ao fazer seu primeiro rascunho, porém isto mudou rapidamente com

os diversos estudos do personagem, ilustrações e desenhos feitos posteriormente. A interação dele com “Carmen” foi essencial para sua construção, pois a ambos acabavam se complementando e tornavam tudo mais dinâmico e interessante.

Figura 98 – Primeiro *Sketch* de Sherman



Fonte: Elaborado pela autora

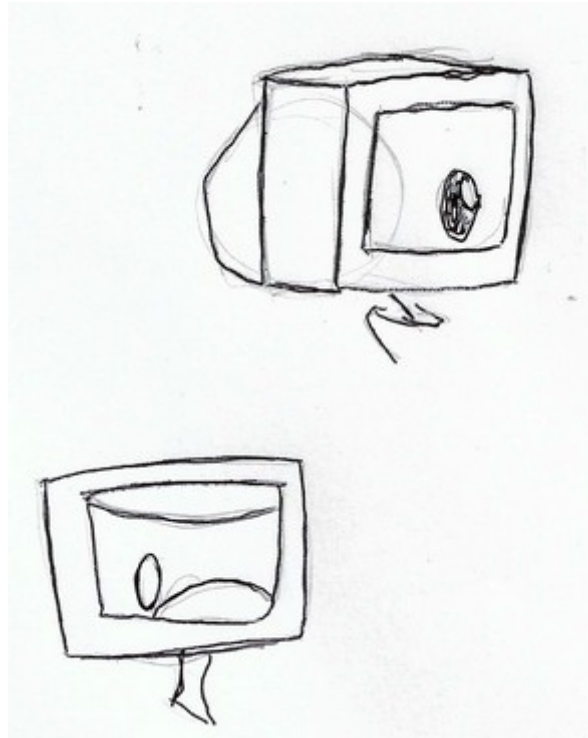
Os primeiros estudos de expressão facial deste personagem foram um pouco desafiadoras, pois antes disso deveria ser decidido como ele mostraria estas expressões, pensando nisto foram criadas diversas opções de “rostos” para que eu pudessem ser escolhidas tardiamente

Figura 99– Expressão facial



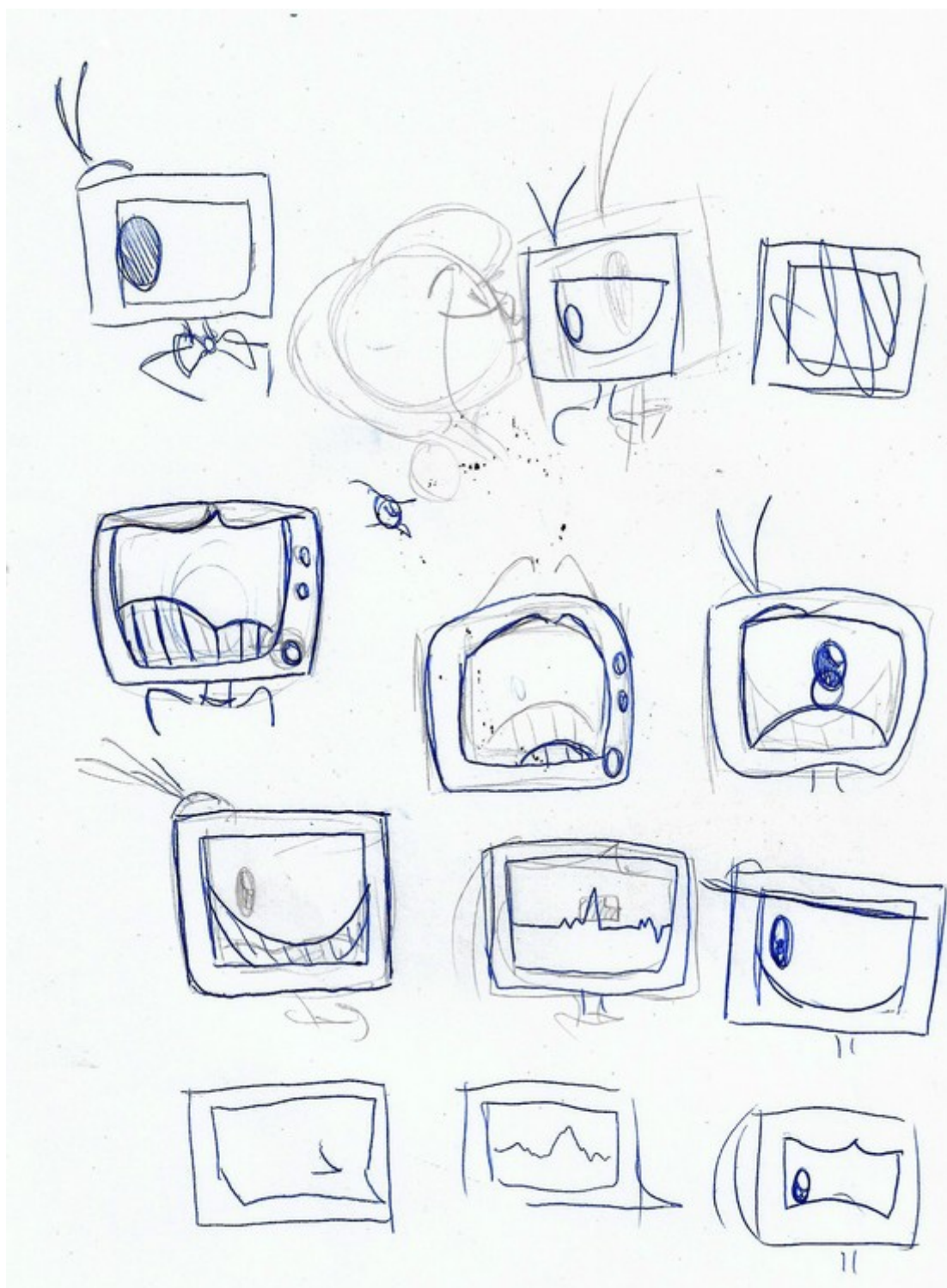
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 100– Expressão facial 2



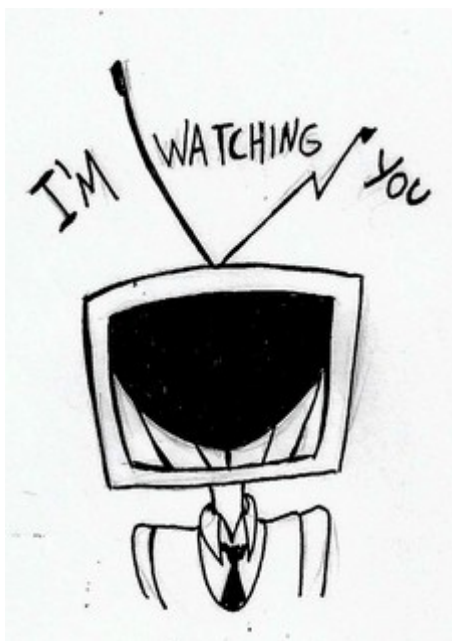
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 101 – Estudo de Expressões faciais variadas



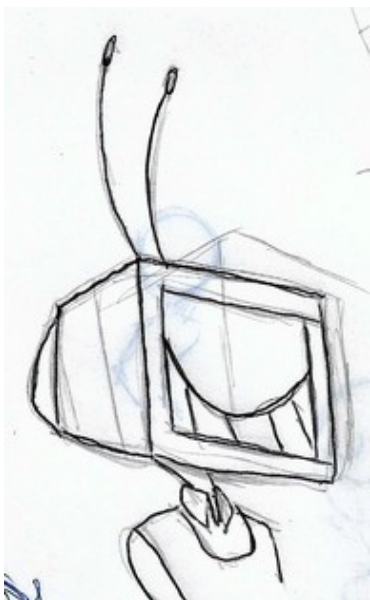
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 102 – Sketch Sherman



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 104 -Sketch Sherman 3



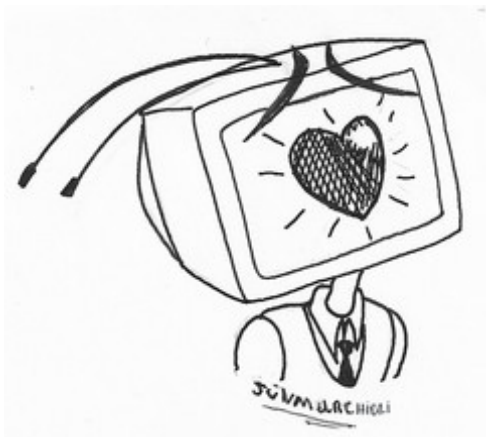
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 103 – Sketch Sherman 2



Fonte: Elaborado pela autora

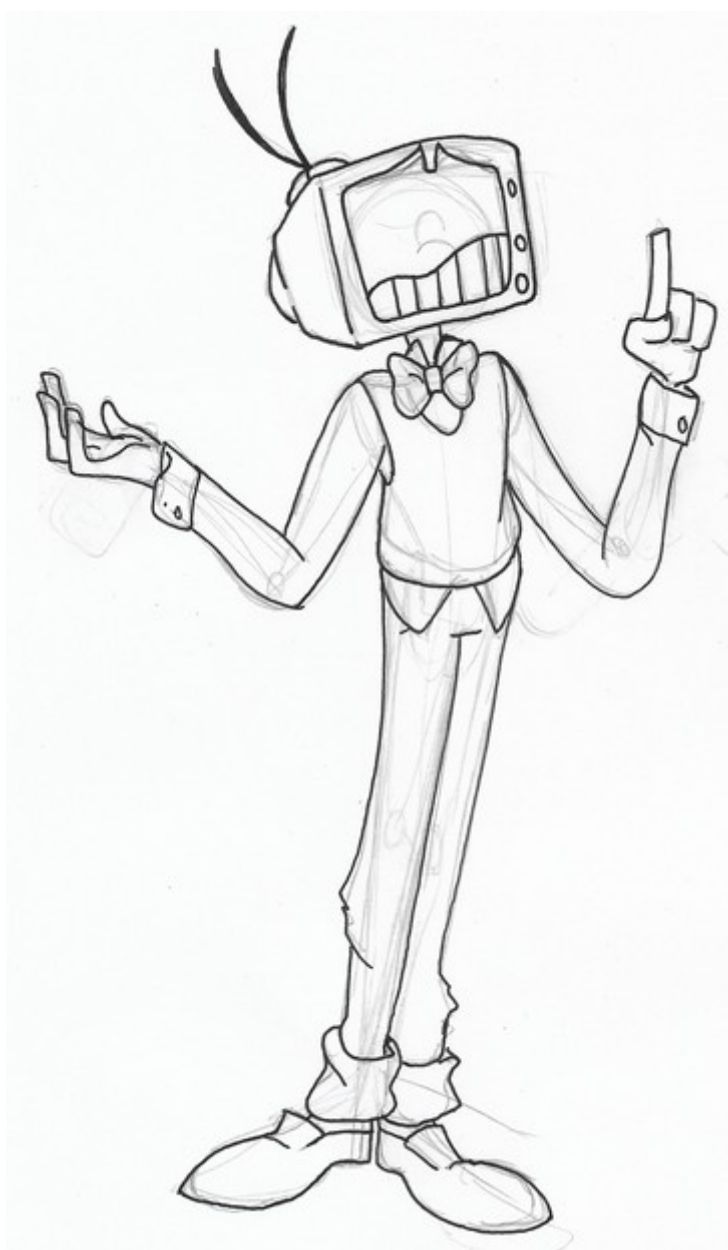
Figura 105 – Sketch Sherman 4



Fonte: Elaborado pela autora

Ao mesmo tempo em que estes estudos faciais eram realizados, o resto de seu corpo também se moldava. Foram realizados vários estudos até que me desse por satisfeita com o *character design* final do personagem. Em uma de suas versões descartadas, acreditei que ele ainda não estava interessante o bastante, pois tinha uma estatura baixa e sua expressão facial ainda não era o que estava procurando transmitir.

Figura 106 -Primeiro *Concept* de corpo inteiro



Fonte: Elaborado pela artista

Figura 107- Segundo *Concept* de corpo inteiro



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 108 – *Sketch* de Sherman junto a Carmen



Fonte: Elaborado pela artista

Figura 109– Sketch e estudo de Sherman junto a Carmen



Fonte: Elaborado pela autora

Ao reunir todos os resultados obtidos com estes estudos, pude começar a imaginar e trabalhar em como seria o *character design* final deste personagem. O resultado foi estruturado e refinado com o passar do tempo em que estes desenhos foram realizados.

Junto a este *character design* final foram realizadas expressões corporais e faciais do personagem, adotando as características oficiais que a artista criou para “Sherman”

A sua personalidade foi reconstruída, acompanhando seus estudos e sua evolução. Nos primeiros *concepts*, ele tinha uma certa apatia e poucas emoções, porém com o passar do tempo, construiu-se uma personalidade mais gentil, tímida e um pouco

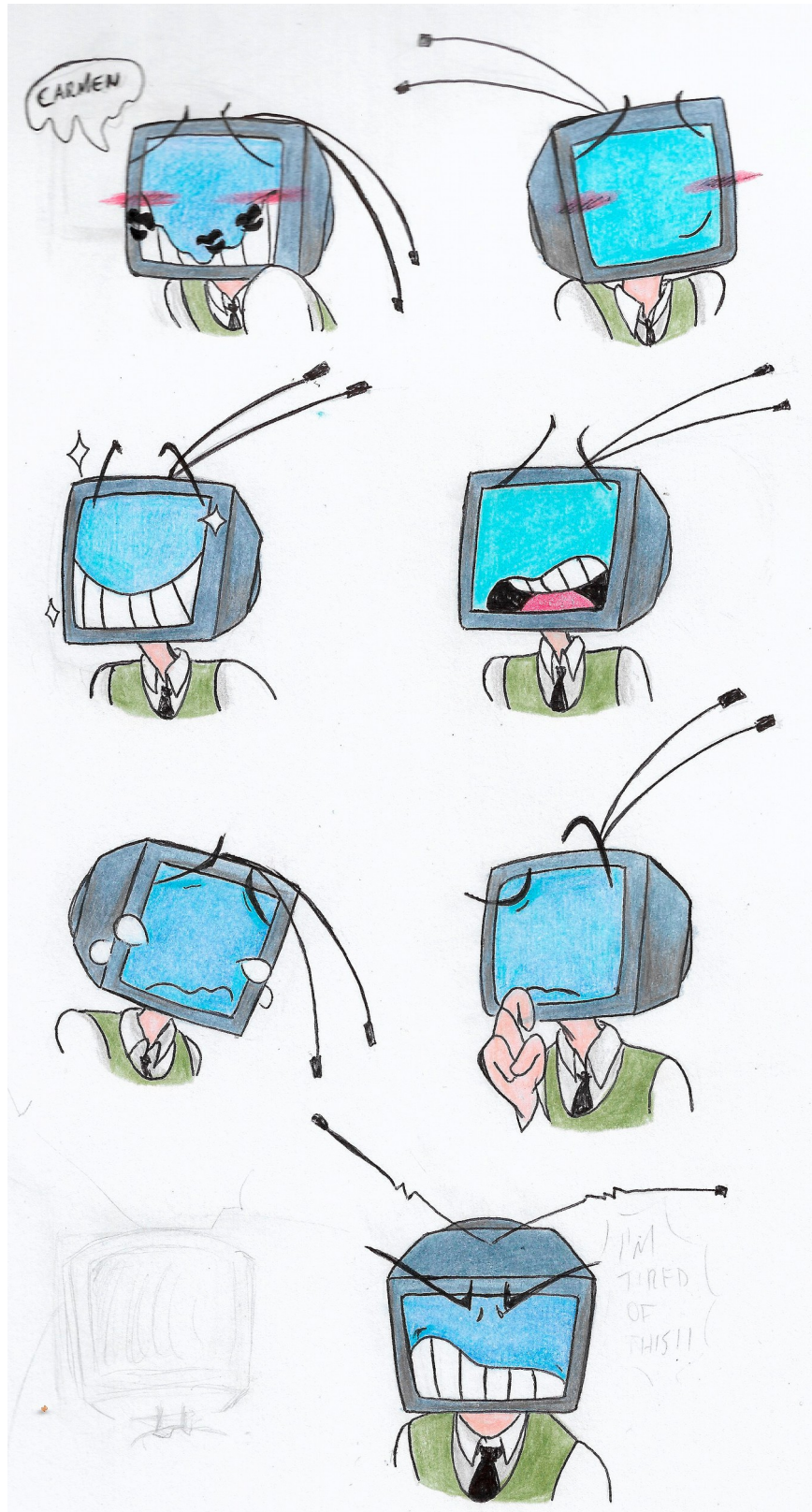
atrapalhada visando sempre o gestual do personagem. Quanto a expressão facial, nos primeiros rascunhos era algo travado e sem vida, porém com a inclusão do elemento do estilo cartoon (um estilo de desenho humorístico, que pode ser animado ou não, que sintetiza a retratação de elementos numa sociedade), tornou muito mais fácil dar vida ao personagem, como por exemplo: o fato da cabeça dele ser uma televisão, e eu ter optado por colocar elementos como uma boca e sobrancelhas para facilitar a demonstração de expressões para o público junto ao fato de suas antenas mudarem de acordo com suas emoções.

Figura 110 -Character Design final de Sherman



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 111– Expressões Faciais de Sherman



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 112– Desenho gestual



Fonte: Elaborado pela artista

Figura 113 – Expressão gestual de Sherman e Carmen baseado na pintura “O Beijo” de Gustav Klimt

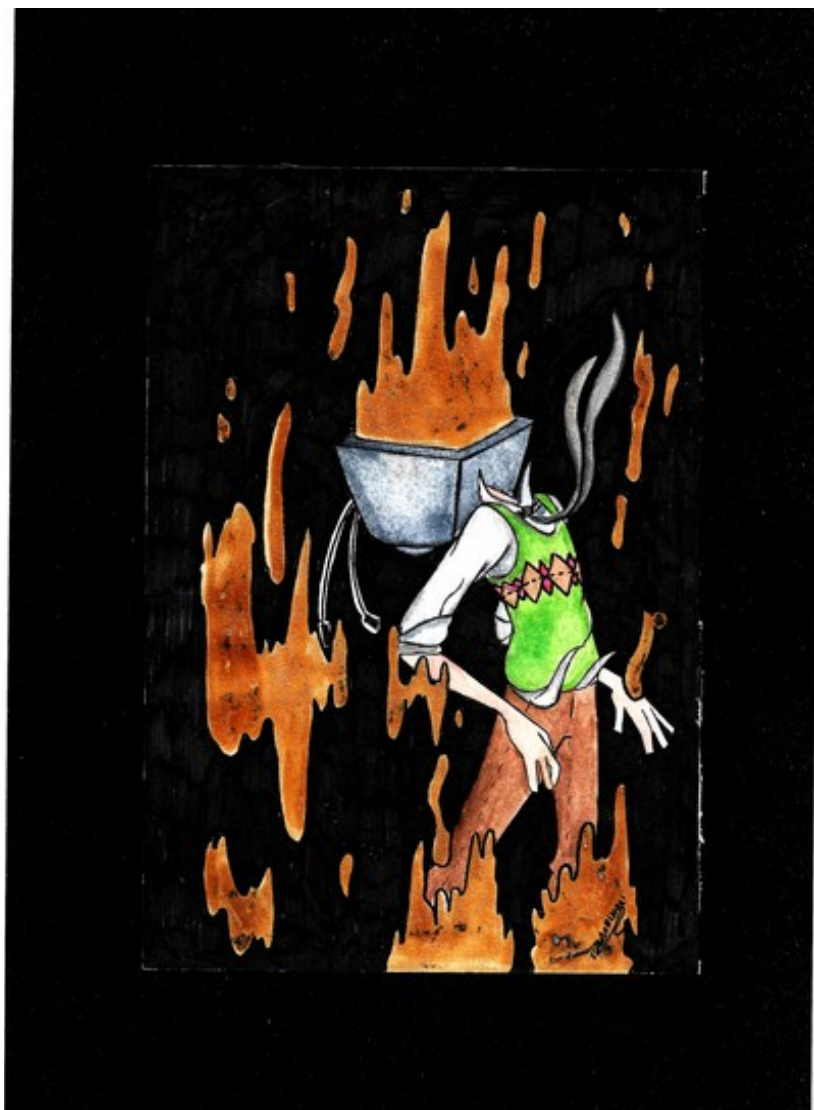


Fonte: Elaborado pela autora

As ilustrações feitas deste personagem por vezes o mostram com algumas cores de galáxia como se estivesse saindo dele, e por vezes também notamos a presença de tinta acrílica dourada. Isto se deve porque na época estava entusiasmada em trabalhar com materiais diversos. Ao mesmo tempo em que fazia isto, criava uma pequena história em minha mente onde este personagem na verdade tinha uma outra identidade, porém não sabia disto.

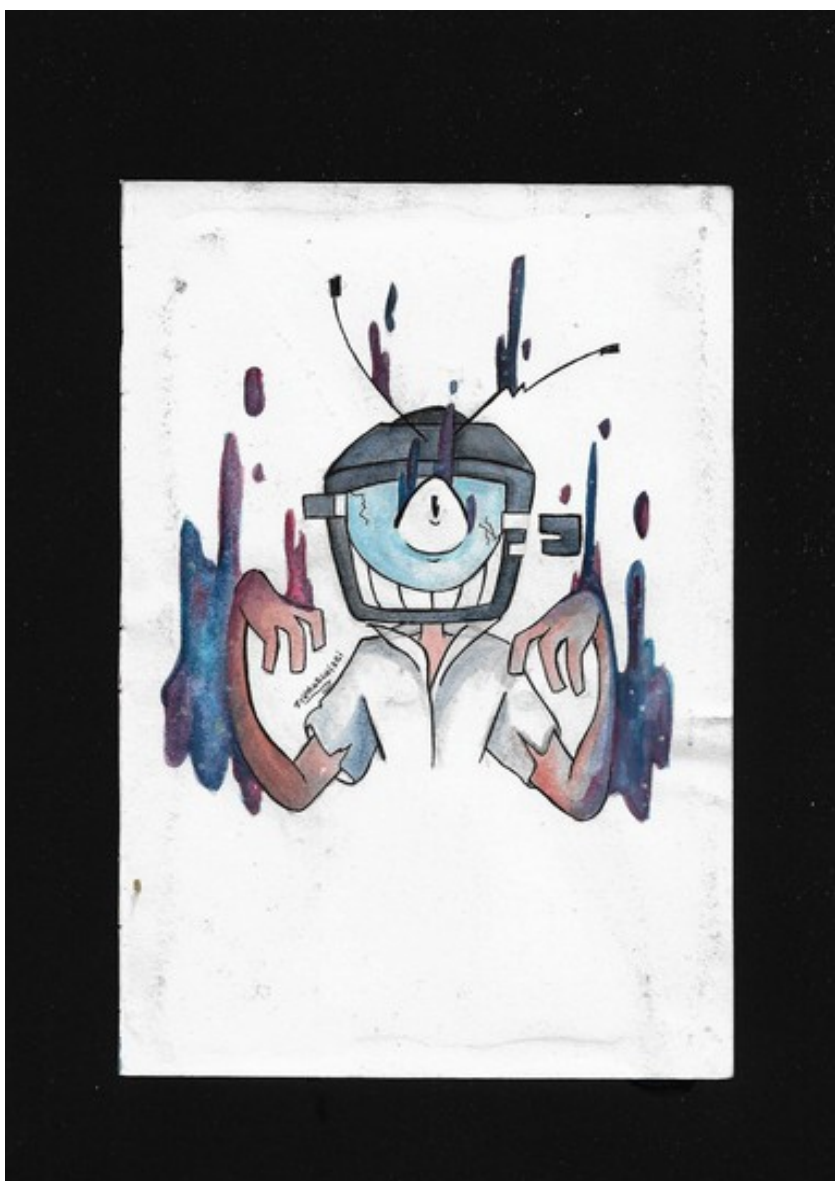
Apesar de não ser uma história com um roteiro palpável e finalizado, foi algo responsável por emancipar minha imaginação e permitir que eu tivesse um maior controle nas minhas criações tentando interligar cada personagem construído em minha mente e poder produzir mais ilustrações em que explorava seus conceitos usando tudo o que aprendi nesta caminhada artística.

Figura 114 – Ilustração experimental com acrílica dourada



Fonte: Elaborado pela artista

Figura 115 – Primeira Construção do personagem “Discórdia”



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 116– Interação entre Sherman e Carmen



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 117- Concept art de interação de Sherman e Carmen junto a um cenário



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 118 – Releitura de “Construção de Discórdia”



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 119– Aquarela de Sherman e Carmen

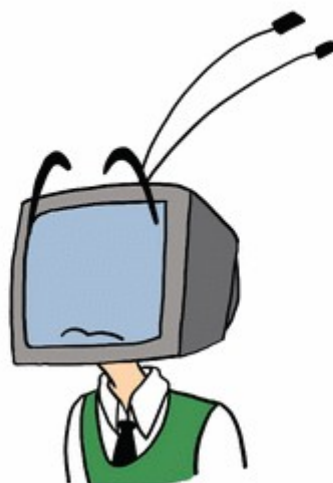


Fonte: Elaborado pela autora

Para finalizar e legitimar a criação deste personagem foi realizada uma pequena animação que pode ser acessada aqui: <https://www.behance.net/gallery/83034849/Sherman-teste-de-animacao>

A animação trata de mudanças de expressões do personagem, foram utilizados 25 desenhos para a criação da mesma.

Figura 120- Animação de Sherman



Fonte: Elaborado pela autora

7.3. Lara

Dois outros personagens que desenvolvi simultaneamente foram “Lara e Tomás”. Eles começaram a se moldar após o momento em que decidi re-assistir a série animada “*Gravity Falls*”, onde os protagonistas são crianças. Nesse momento, reparei que quase nenhum dos meus personagens era juvenil.

A partir deste momento tomei isto como um desafio pessoal e decidi que criaria dois personagens, um menino e uma menina. Comecei com a garota, na qual nomeei tardiamente de “Lara”.

Esta personagem foi prioritariamente inspirada em “Mabel” da série animada “*Gravity Falls*”

Figura 121 - “Mabel” de “Gravity Falls”



Fonte: <https://www.gratispng.com/png-of0rfs/>

Seus primeiros rascunhos começaram a ser feitos. Seu *character design* primordial de corpo inteiro se refere a ela como “*The Backpack Girl*” (A Garota da Mochila) um elemento que desejava colocar na personagem desde o início, como uma menina que em qualquer ocasião sempre leva sua mochila, onde guarda de tudo. Isto veio pelo fato de eu ter notado que na maioria das vezes eu estou com uma mochila e ao perceber isto decidi colocar este elemento pessoal na personagem.

Figura 122– *Concept* inicial de “Lara”



Fonte: Elaborado pela autora

O primeiro *concept art* que fiz desta personagem foi um treino de cenário em que ela está conversando com seu amigo “Tomás”. Primeiramente fiz esta ilustração em aquarela e coleí em um *paspatur* preto. Após alguns meses a artista decidiu refazer esta mesma ilustração, só que desta vez utilizando-se do digital, para que pudesse treinar esta técnica que na época estava aprendendo o básico.

Figura 123- “Lara” e “Tomás em um cenário



Fonte: Elaborado pela artista

Figura 124 – Releitura de “Lara” e “Tomás”



Fonte: Elaborado pela artista

O *character design* final desta personagem foi algo simples de ser feito, como seus primeiros desenhos tinham uma boa ideia de como ela seria, decidi mantê-la assim com algumas pequenas mudanças na roupa. Sua personalidade foi definida como uma garota aventureira e alegre na maior parte do tempo, que tem como característica levar sempre uma mochila e poder tirar tudo o que quiser de lá

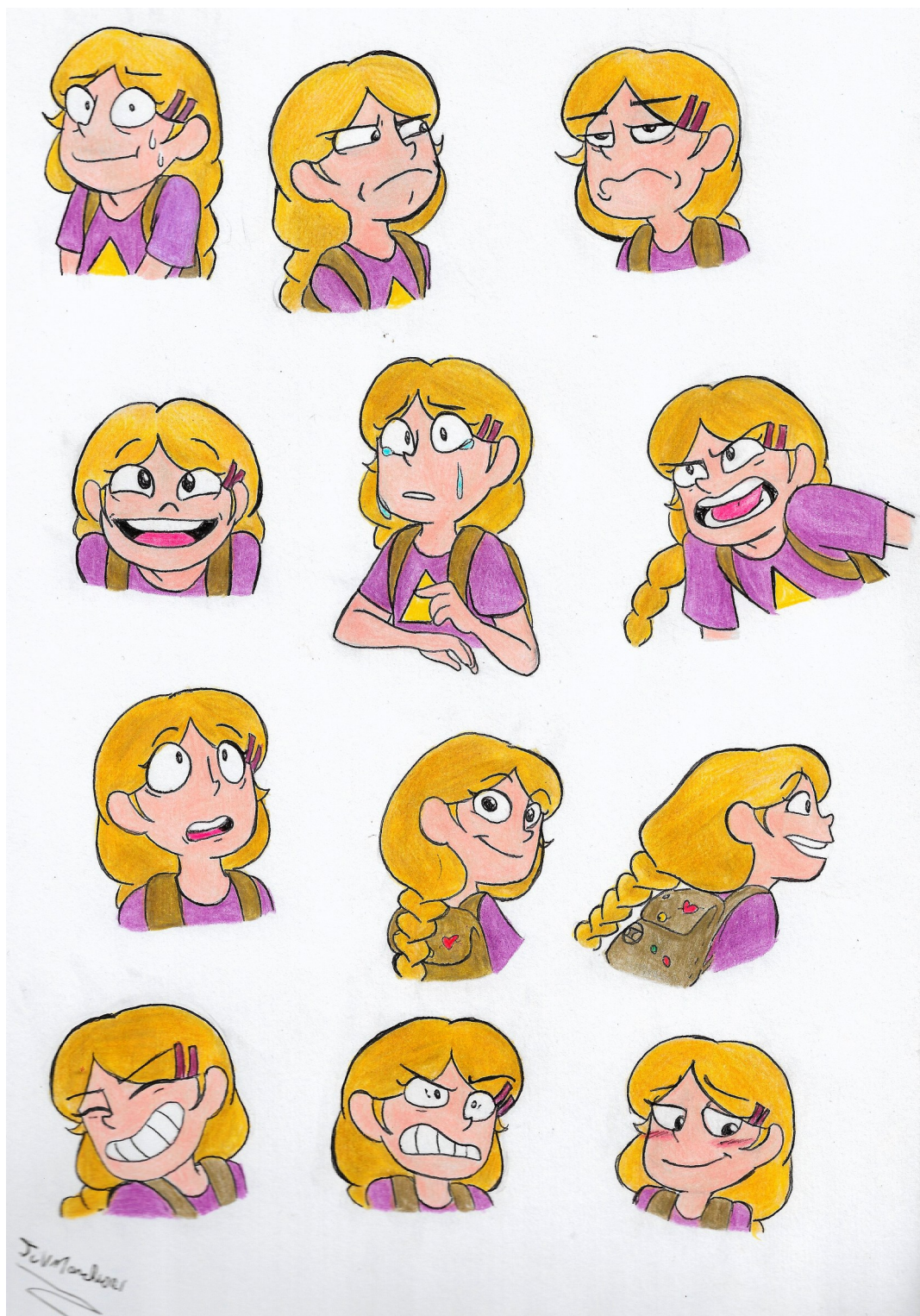
Figura 125 – *Character Design* oficial de “Lara”



Fonte: Elaborado pela autora

A partir *character design* final, foram realizadas várias expressões da personagem, mostrando suas diversas emoções

Figura 126 – Expressões faciais de Lara



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 127 – Expressão gestual frente



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 128 -Expressão gestual costas



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 129– Expressão gestual, desabafo



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 130 – Expressão gestual, apenas amigos



Fonte: Elaborado pela autora

Quando estava trabalhando nesta personagem acabei encontrando um desenho antigo que fiz em 2015, nele se encontram duas crianças brincando. Analisando isto, decidi que seria uma ótima experiência artística refazer este desenho, desta vez transformando-o em uma ilustração utilizando os personagens “Lara” e “Tomás” e aplicando os conceitos de linhas de movimento, expressão gestual e facial e composição da forma que aprendi no decorrer da minha produção.

Figura 131– Desenho de 2015



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 132 – *Sketch* de “Lara” e “Tomás” brincando



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 133 - “Lara” e “Tomás” brincando. Ilustração feita em aquarela



Fonte: Elaborada pela autora

Mais um *concept art* de Lara foi feito, neste a inspiração veio de um quadro do artista austriaco Gustav Klimt (1862-1918), a obra em questão foi a pintura “As três idades de uma mulher” de 1905.

Figura 134 - Pintura “As três idades de uma mulher”. Gustav Klimt. 1905



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Three_Ages_of_Woman_\(Klimt\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Three_Ages_of_Woman_(Klimt))

Nesta ilustração que realizei em aquarela, vemos a personagem sendo segurada por uma figura mais velha que criei pensando em ser a mãe dela, ao fundo podemos observar diversos arabescos com inspiração em detalhes vindos da *Art Nouveau* em dourado que fiz com o propósito puramente estético.

Figura 135- Ilustração de Lara com sua mãe.



Fonte: Elaborado pela autora

7.4. Tomás

Tomás foi o personagem que construí simultaneamente a Lara. Diferente dela, este personagem precisou de mais rascunhos e estudos até chegar ao seu *character design* final.

Ele é visualmente baseado no personagem “Miguel” do filme “Coco” (“Viva a Vida é uma Festa”).

Figura 136 - “Miguel” de “Coco”



Fonte: https://coco-pixar.fandom.com/wiki/Miguel_Rivera

Seus primeiros *sketches* faciais o mostram tendo expressões mais voltadas ao sentimento de raiva ou desdém. Apesar dele ainda ter mantido parte desta característica em seu *character design* final, suas expressões faciais finais e os desenhos gestuais o mostram com emoções diferentes, como: tristeza, alegria e medo

Figura 137– Primeiros estudos de Tomás



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 138– Primeiros estudos de Tomás 2



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 139– Estudos de Tomás em azul



Fonte: Elaborado pela autora

No primeiro *character design* de corpo inteiro que foi feito de “Tomás” ele ainda era um menino rabugento e usava uma blusa de frio azul que permanecia fechada, coisa que mudou em sua forma final pelo fato de mais tardiamente eu procurar referências que poderia utilizar, quando encontrei um desenho animado voltado para o público adulto chamado “*Camp Camp*”, produzido pela “*Rooster Teeth*”. Nessa série animada há um personagem juvenil chamado “Max” que utiliza uma blusa parecida com a que “Tomás” usaria.

Com receio de que os personagens ficassem parecidos, mudei alguns elementos nos trajes de “Tomás”, mas grande parte da mudança veio de sua paleta de cores. Onde

antes tínhamos uma paleta um pouco “apagada”, pois se constituía de tons de azul, verde-escuro e vinho, agora no *character design* final foi apresentado uma nova paleta mais chamativa que é composta por verde-claro, amarelo-canário, branco, ocre e vermelho.

Figura 140– Primeiro *Character Design* de Tomás



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 141 - Personagem com cores



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 142– Personagem “Max” da série animada “Camp Camp”



Fonte: <https://www.pinclipart.com/maxpin/TJJJow/>

Figura 143 – *Character Design* final de “Tomás”



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 144 – Expressões faciais de “Tomás”



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 145 – Expressão Gestual de “Tomás”



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 146– Expressão gestual de “Tomás” 2



Fonte: Elaborado pela autora

Em um dos desenhos gestuais, fiz ele e “Lara” em um sofá jogando *videogames* junto com mais um personagem que criei. Ele em si não é tão desenvolvido quanto os outros mas achei válido colocá-lo pois o construí sendo amigo de “Tomás” e “Lara”

Figura 147 – Jogando Videogames



Fonte: Elaborado pela autora

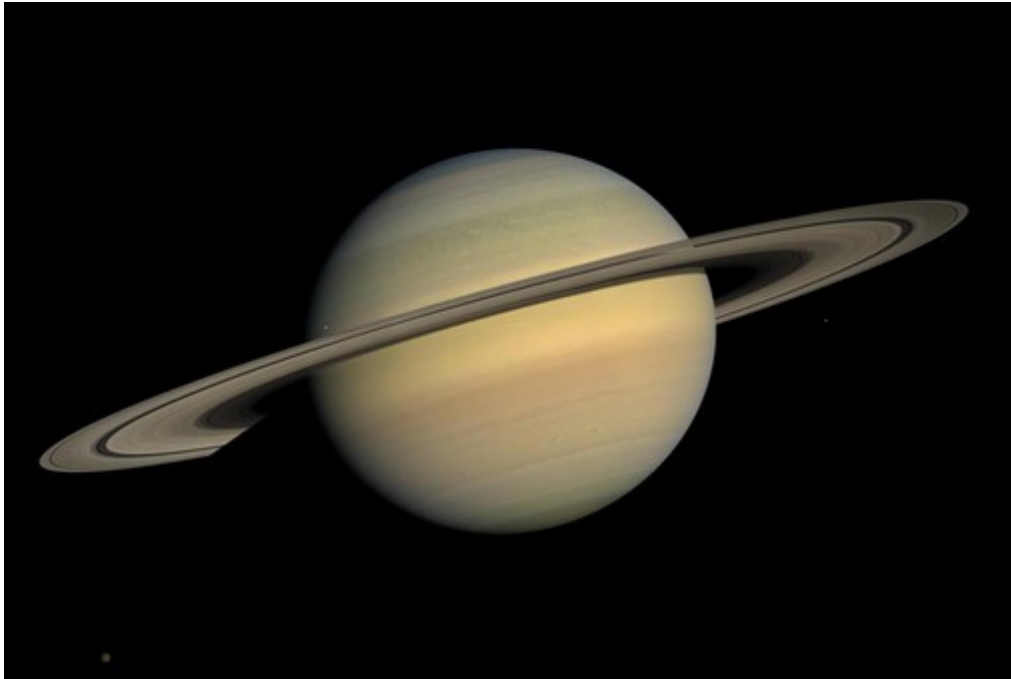
7.5. Greg

Ao construir Lara e Tomás, decidi fazer um terceiro personagem juvenil, porém este seguiria a mesma linha de pensamento de Sherman, tendo um objeto no lugar de onde estaria uma cabeça humana.

“Greg”, o qual nomeei tardiamente não necessitou de tantos *sketches* para ser moldado. O seu primeiro *character design* acabava mostrando o que havia preparado para ele.

O objeto escolhido para estar no lugar de uma cabeça normal foi na verdade o planeta Saturno. Isto se deve pelo fato de sempre ter imaginado os anéis deste planeta como um grande aparelho dentário, tendo esta ideia e referência em mente fiz o seu primeiro *concept*.

Figura 148– Imagem Ilustrativa do Planeta Saturno



Fonte: <https://veja.abril.com.br/ciencia/nasa-investiga-a-mudanca-de-cor-do-polo-norte-de-saturno/>

Sua paleta de cores adotada foram tons de azul, lilás, preto, branco e amarelo (para o aparelho dentário).

Figura 149– Primeiro Character Design de Greg



Fonte: Elaborado pela autora

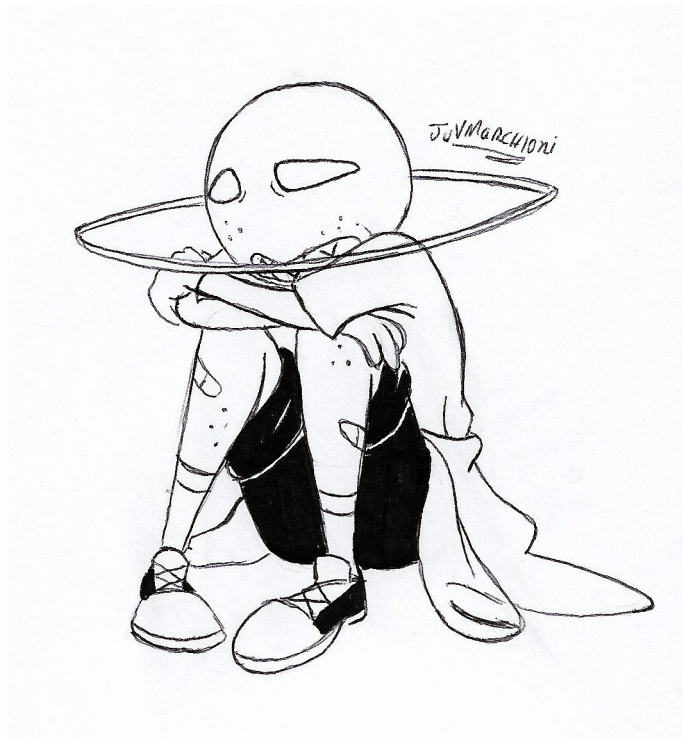
Após isto, fiz alguns desenhos gestuais dele, porém com mudanças nas roupas

Figura 150 – Furioso



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 151- Tristeza



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 152- Relaxado



Fonte: Elaborado pela autora

7.6. Discórdia

Como mencionado no capítulo de apresentação de “Sherman” (p.115), houve uma época em que me interessei muito em utilizar materiais variados nas minhas ilustrações, onde acabavam predominando cores de galáxia e tinta acrílica dourada. Com isto em mente, criei uma história solta em minha mente, onde o personagem “Sherman” tinha na verdade uma outra identidade secreta, tardiamente nomeada por mim como “Discórdia”, ele porém não sabia disto.

Apesar desta história não ter um roteiro palpável e finalizado, isto foi algo importante no meu processo artístico, pois foi responsável por expandir a minha imaginação e permitiu ter um maior controle sobre o que produzia ao fazer ligações destes personagens e explorando os conceitos de cada um.

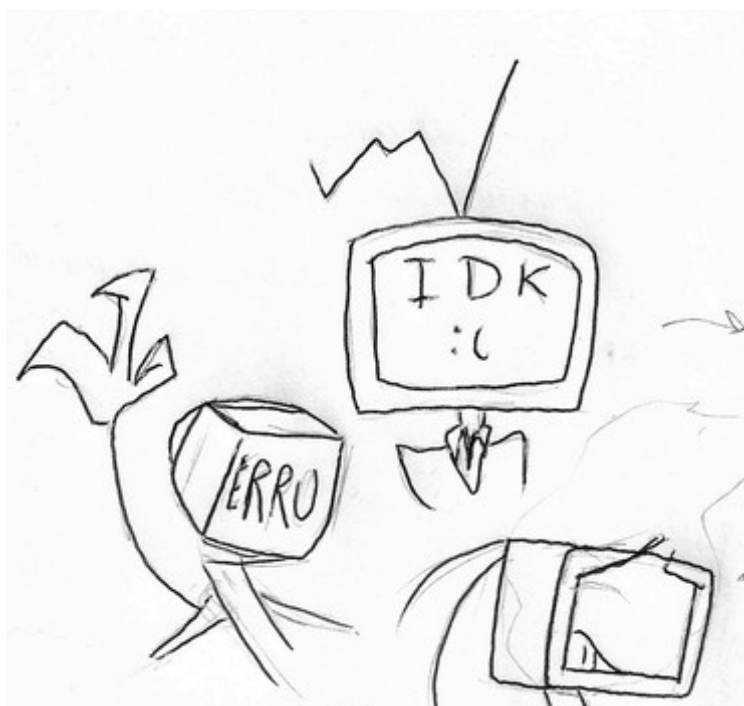
Os primeiros *sketches* e estudos feitos de “Discórdia” foram realizados pensando no fato de que ele e “Sherman” seriam uma entidade somente, porém com consciências separadas. Suas primeiras ideias o mostram como um ser disforme.

Figura 153- *Sketch* de “Discórdia”



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 154- Estudos para “Discórdia



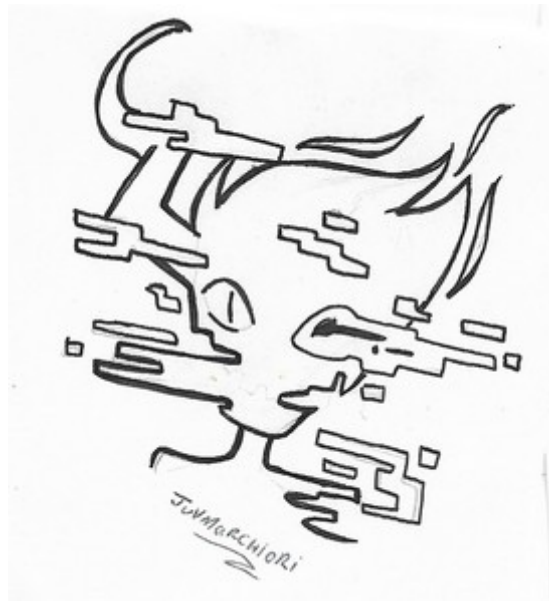
Fonte: Elaborada pela autora

Figura 155- Estudos para “Discórdia” 2



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 156- Estudos para “Discórdia” 3



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 157 – *Concept* do corpo de Discórdia



Fonte: Elaborada pela autora

Os primeiros *concepts art* desse personagem eram por vezes muito complexos, pois já que o nome dele é “Discórdia” queria criar um personagem com um visual caótico. O que foi bem explorado nos seus *concepts* finais, já que um pouco dos detalhes em amarelo foram retirados para que se pudesse ter uma melhor visualização e entendimento deste.

Figura 158 – Primeiro *Concept art* de “Discórdia”



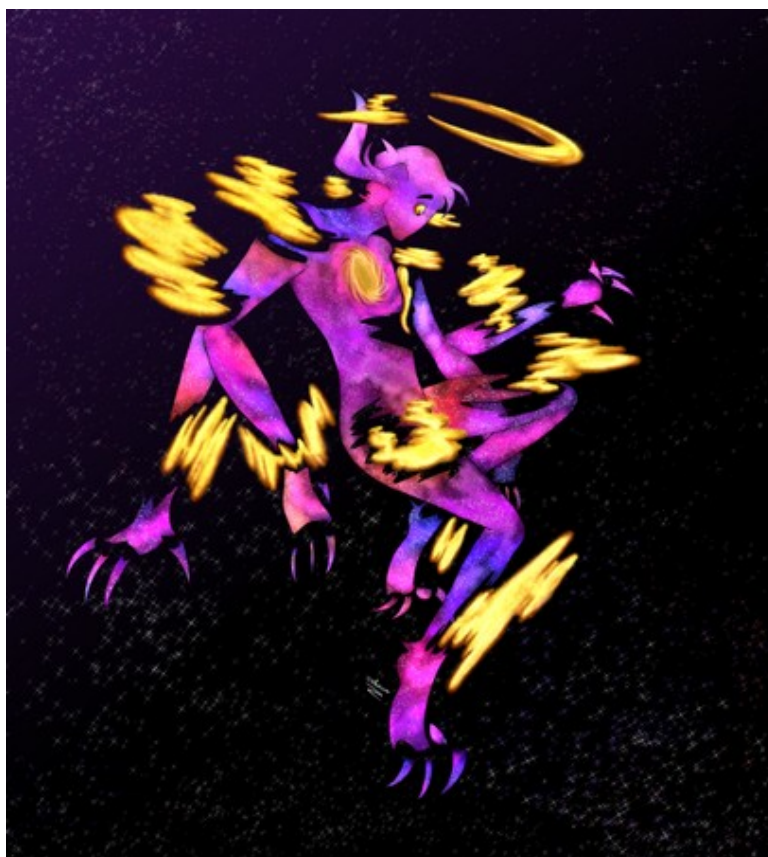
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 159- Segundo *Concept art* de “Discórdia



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 160- Primeira ilustração digital do personagem



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 161- Estudo para entender melhor o personagem



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 162 - Estudo do personagem com boca



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 163- Sketches diversos do personagem



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 164- Estudo descontraído do personagem de corpo inteiro



Fonte: Elaborado pela autora

Criar este personagem foi ao mesmo tempo divertido e gratificante, pois ao mesmo tempo em que pensava como ele poderia ser trabalhado para ter um visual mais caótico, também pensava em como ele deveria ser apresentado em sua forma final.

Muitos detalhes em amarelo e dourado que ficavam flutuando com ele foram cortados do *concept art* final, pois julguei que muitas delas atrapalhariam a leitura do personagem, deixando apenas os olhos e o detalhe do peitoral .

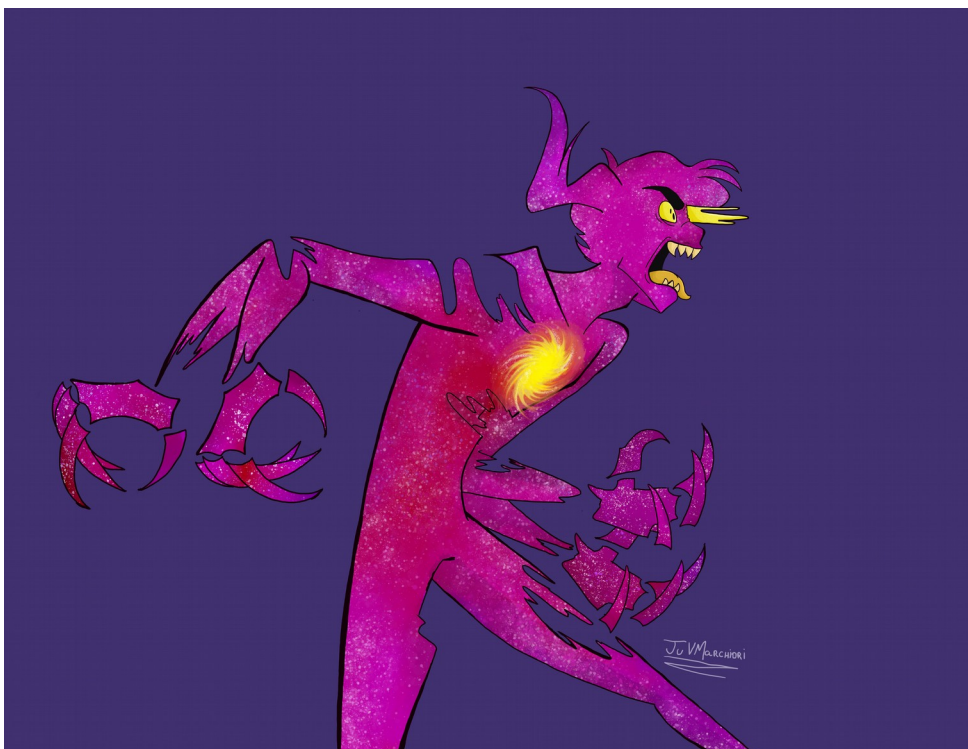
O resto de sua paleta de cores foi inspirado em um Quasar (Abreviação de “Objeto quase estelar”), um objeto astronômico poderosamente energético que tem um núcleo galático ativo, é maior que uma estrela, porém tem menos do que o necessário para ser considerado uma galáxia).

Figura 165 - Imagem ilustrativa de um Quasar



Fonte: <https://oglobo.globo.com/sociedade/ciencia/astronomos-descobrem-quasar-mais-distante-do-universo-2756782>

Figura 166 - *Concept art* final do personagem



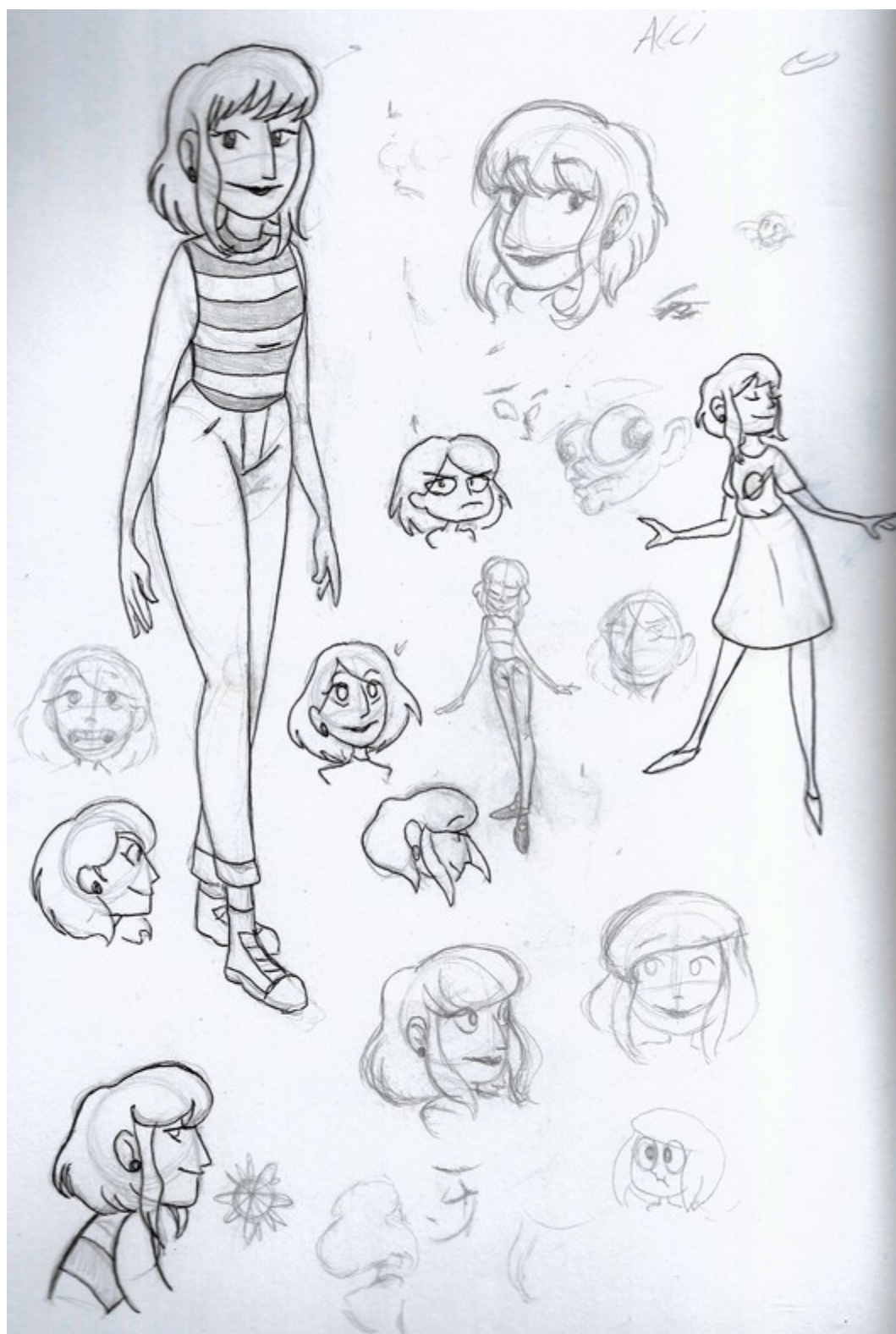
Fonte: Elaborado pela autora

O resultado do *concept art* final deste personagem foi entusiasmante, pois pude trabalhar melhor com o desenho e a pintura digital, chegando a um resultado de cores e efeitos inesperados, mostrando minha evolução através de diferentes materiais artísticos.

Antes mesmo de *concept* final do personagem ter sido criado, resolvi utilizá-lo em uma animação que foi proposta como trabalho da faculdade.

Esta animação foi composta pela minha pessoa, Lívia Ranzoti, Isabela Almeida e Bianca Guarnieri. Seu tempo total é de um minuto e trinta e cinco segundos, nomeamos a de “Atalho”. A trama compõe-se de “Alli”, uma personagem construída em conjunto por todas nós, acorda atrasada para o seu primeiro dia de trabalho e decide pegar um atalho para chegar ao ponto de ônibus mais próximo, o que acaba gerando uma consequência onde ela acaba indo parar em diversos mundos diferentes com estilos artísticos diversos.

Figura 167 - Meu *Character Design* de "Alli"



Fonte: Elaborado pela autora

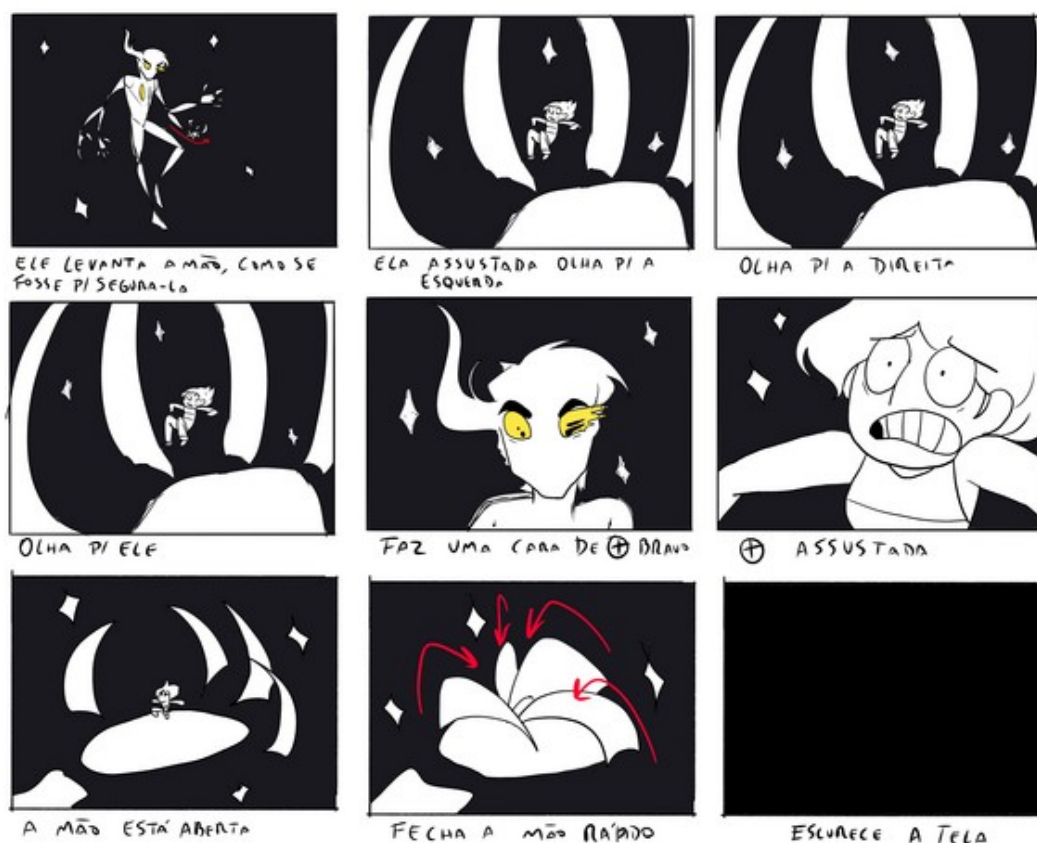
Com a personagem em mente fiz o *storyboard* da minha parte do roteiro que ia da parte 00:00:55 a 00:01:17, onde “Alli” vai parar no espaço e acaba encontrando com “Discórdia”

Figura 168 – *Storyboard* em que Discórdia aparece, parte 1



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 169 - Storyboard em que Discórdia aparece, parte 2



Fonte: Elaborado pela autora

A animação completa pode ser encontrada no perfil da artista do site Behance:

<https://www.behance.net/gallery/87302447/Atalho>

8. CONCLUSÃO

O estudo e a aplicação das teorias do desenho, cor, composição, movimento, linhas de ação e expressões faciais e corporais foram fundamentais para esta pesquisa e para o desenvolvimento artístico da autora, pois foi agregada uma grande bagagem de conhecimento de vários artistas que serviram de inspiração para a carreira da artista.

Cada um dos dez artistas listados como inspiração pessoal foi importante para o desenvolvimento do traçado e da composição do desenho e ilustração, pois amalgamava-os em mente e acabava por criar algo diferente e pessoal toda vez que algum desenho era feito. Estes mesmos artistas ensinam que o *character design* e o *concept art* não devem ser feitos somente uma vez e de qualquer jeito, eles necessitam de estudos e diversos rascunhos para que estejam apropriados para uma finalização, pois estes dirão como os personagens são, seus gostos, suas personalidades e etc.

Diversas vezes durante o processo de criação, foi sentida dificuldade em posicionar e compor os personagens de modo que visualmente fossem carismáticos e fizessem sentido dentro de determinado desenho. Inúmeras foram as vezes que a produção teve de ser pausada para que houvesse um breve estudo e observação de anatomia e movimento para que o resultado fosse harmonioso e fizesse sentido dentro da proposta. Cada vez que procurava por uma referência e a estudava com o objetivo de entender anatomia ou a fluidez do movimento, percebia uma gradual melhoria e evolução nos trabalhos apresentados.

Em se tratando de ilustração digital, este foi um desafio à parte, pois foram necessárias horas de treino, ao mesmo tempo em que tutoriais eram assistidos para que pudesse ter um entendimento melhor das ferramentas e dos efeitos de camada do programa. Quanto mais tentativas realizava, mais progresso notava em cada trabalho finalizado, notando-se fluidez no traço, melhoria na coloração e uma melhor concepção de composição dentro do digital.

Esta pesquisa permitiu que a artista além de estudar teorias para um *concept art* e *character design* perfeito, pudesse ampliar e melhorar suas próprias criações, colocando-as cada vez mais sob um parâmetro profissional no qual a autora tanto almeja alcançar.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. 1. ed. Lisboa: Estampa, 2005.

DONDIS, Donis A., and Jefferson Luiz Camargo. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins fontes, 1997.

JULIUS, Jessica. **The Art of Big Hero 6**. San Francisco: Ed1, Chronicle Books LLC, 2014

LASSETER, John. **The Art of Coco**. San Francisco: Ed1, Chronicle Books LLC, 2017

LUCENA, Alberto Júnior. **Arte da animação**. Senac, 2002.

PATEL, Sanjay. **Ramayana: Divine Loophole**. San Francisco: Ed 1, Chronicle Books LLC, 2010

STANCHFIELD, Walt. HAHN, Don. **Dando Vida a Desenhos, Volume 2: Os anos de ouro das aulas de animação na Disney**. Rio de Janeiro: Editora LTDA, 2011.

STEPHEN, Silver. **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design**. Los Angeles: Ed 1, Design Studio Press. 2017

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**. São Paulo: Ed 1, Senac, 2016

WHITAKER, Steve. **The Encyclopedia of Cartooning Techniques: A Comprehensive Visual Guide to Traditional and Contemporary Techniques**. Nova Iorque: Ed 1, Sterling. 2006