

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITARIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

DAVI DA ROCHA JESUS

**CONCEPT ART DE PERSONAGENS PARA
UMA NARRATIVA FANTÁSTICA**

**VOLTA REDONDA
2023**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITARIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**CONCEPT ART DE PERSONAGENS PARA
UMA NARRATIVA FANTÁSTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design
do UniFOA como requisito à
obtenção do título de bacharel em
Design

Aluno:

Davi da Rocha Jesus

Orientador:

Prof^a Mestra Patricia Soares
Rocha Alves

**VOLTA REDONDA
2023**

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, **CONCEPT ART DE PESONAGENS PARA UM LIVRO DE FANTASIA MEDIEVAL**. Elaborado por **DAVI DA ROCHA JESUS** apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 01 de dezembro de 2023

Banca Avaliadora

Patricia Soares Rocha Alves
Professor Orientador
Mestre UniFOA

Moacyr Ennes Amorym
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

Marcos Kazuiti Mitsuyasu
Professor Avaliador
Doutor - UniFOA

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos que estiveram ao meu lado, dando apoio e motivação, em especial minha família e amigos do curso. Obrigado a todos que acreditaram em mim.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer toda minha família, amigos próximos e amigos do curso por todo apoio durante o período do projeto. Durante o caminho aconteceram muitas coisas que poderiam dificultar o andamento do projeto, mas por conta de todo apoio e motivação, pude dar o andamento necessário no tempo correto ao projeto. Gostaria de agradecer em especial dois grandes amigos, João Vitor batista e Guilherme Ferreira. Arrisco dizer que se não fosse pelos dois, eu não sairia do lugar em certas etapas do projeto. Muito obrigado de coração, os dois e todos os outros foram incríveis para mim. Novamente de coração, meu muito obrigado.

RESUMO

Esse projeto tem como objetivo o desenvolvimento de artes conceituais para personagens de uma história de fantasia. Dando ênfase em preservar e adaptar da melhor forma a visão do autor do livro sobre os personagens desta narrativa fantasiosa. Por meio da metodologia do “Design Thinking – Inovação em Negócios” de Mauricio Vianna Et al. (2012), foram feitos diversos estudos utilizando de suas ferramentas, onde alcançaram o objetivo e proporcionaram entendimento que permeavam o tema, frisando sempre aspectos importantes de acordo com o estudo desenvolvido ao longo do projeto, como estudo de personagens, cores, sombreamento, silhuetas de personagens. O estudo proporcionou o desenvolvimento de artes conceituais de onde foram divididas em pranchetas, sanando todas as dúvidas e visões por meio das vistas dos personagens.

Palavras-chave: Arte conceitual; Ilustração; Design de personagens.

ABSTRACT

This project aims to develop conceptual artwork for characters in a fantasy story, with a focus on preserving and adapting the author's vision of the characters in this imaginative narrative. Following the methodology of "Design Thinking – Innovation in Business" by Mauricio Vianna et al. (2012), various studies were conducted using its tools, successfully achieving the objective and providing insights that revolved around the theme. The project consistently emphasized important aspects uncovered during the study, such as character analysis, color schemes, shading, and character silhouettes. The study facilitated the creation of conceptual artwork, organized into boards, addressing all questions and perspectives through detailed character views.

Key words: Concept art; Illustration; Character design

Sumário

1 INTRODUÇÃO	14
1.2 Justificativa	15
1.3 Tema Geral.....	17
1.4 Objetivos	17
1.4.1 Objetivo Geral.....	17
1.4.2 Objetivos Específicos	17
1.4.3 Objetivos Operacionais	18
1.5 Métodos e Técnicas.....	18
1.6 Problematização	20
2 IMERSÃO.....	21
2.1 Pesquisa Exploratória	21
2.2 Pesquisa Desk	27
2.2.1 Arte Conceitual	27
2.2.2 Tipos e Estilos de Personagens	32
2.2.3 Psicologia da Cor	41
2.2.4 Estilos de Ilustração	47
2.2.5 Gêneros de Fantasia	58
2.2.6 Técnicas de Desenho.....	69
2.3 Imersão em Profundidade.....	76
2.3.1 Sombra.....	76
2.3.2 Caderno de Sensibilização	80
3 ANÁLISE E SÍNTESE	81
3.2 Cartões de Insight.....	91
3.3 Diagrama de Afinidades.....	93
3.4 Critérios Norteadores.....	97
3.4.1 Requisitos e Restrições	97

4 IDEAÇÃO	99
4.1 Painel Semântico	99
4.2 Geração de Alternativas	103
5 PROTÓTIPO DESENVOLVIDO	114
6 CONCLUSÃO	116
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	117

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Análise de similares.....	90
Quadro 2: Análise de similares	90
Quadro 3: Matriz Qualificatória Samrim.....	105
Quadro 4: Matriz Qualificatória Suri.....	109
Quadro 5: Matriz Qualificatória Farling.....	113

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Idade.....	21
Figura 2: Gênero.....	21
Figura 3: Gênero de fantasia.....	22
Figura 4: Estilo de arte/traço.....	22
Figura 5: Preferência de traço/arte.....	23
Figura 6: Preferência de traço/arte.....	23
Figura 7: Tipos de vestimentas.....	24
Figura 8: Atrativos em personagens.....	24
Figura 9: Atrativo físico.....	25
Figura 10: Concept art do Link The Legend of Zelda Breath of the wild.....	28
Figura 11: Concept art do Sonic do jogo Sonic.....	29
Figura 12: Concept art do Guts de Bersek.....	30
Figura 13: Concept art do Sr. Fredricksen de Up! Altas aventuras.....	30
Figura 14: Concept art da Zelda de The Legend of Zelda Breath of The wild.....	31
Figura 15: Concept Art da Vi de League of Legends.....	31
Figura 16: Teoria das formas.....	33
Figura 17: Banguela de como treinar o seu dragão.....	34
Figura 18: Russel de Up Altas Aventuras.....	35
Figura 19: Carl Fredricksen de Up Altas Aventuras.....	36
Figura 20: Alpha de Up Altas Aventuras.....	37
Figura 21: Sauron de Senhor dos Anéis.....	38
Figura 22: Aragorn de Senhor dos anéis.....	39
Figura 23: Frodo de O Senhor dos Anéis.....	40
Figura 24: Stoico de Como treinar o seu dragão.....	41
Figura 25: Cor Subtrativa e aditiva.....	42
Figura 26: Cores, primarias secundarias e terciarias.....	43
Figura 27: Cores, complementares análogas e tríades.....	44
Figura 28: Escala de cinza.....	45
Figura 29: Escala de cinza em mangá.....	46
Figura 30: Surper man dos Quadrinhos da DC Comics.....	48
Figura 31: Peter Parker/ Homem aranha dos quadrinhos da Marvel Comics.....	49

Figura 32: Guts do Mangá Berserk.....	50
Figura 33: Link do Mangá The Legend of Zelda.....	51
Figura 34: Finn de Hora de Aventura.....	52
Figura 35: Flapjack de As trapalhadas de Flapjack.....	53
Figura 36: Bam de Tower of God.....	54
Figura 37: John de UnOrdinary.....	55
Figura 38: Pikachu de Pokemon.....	56
Figura 39: Chopper de One Piece.....	57
Figura 40: Senhor dos anéis de J.R.R. Tolkien.....	61
Figura 41: As Crônicas de Narnia de C.S. Lewis.....	62
Figura 42: Deuses americanos de Neil Gaiman.....	63
Figura 43: Percy Jackson de Rick Riordan	64
Figura 44: Dark Souls 3 desenvolvido pela FromSoftware.....	65
Figura 45: Berserk De Kentaro Miura.....	66
Figura 46: Star Wars de George Lucas.....	67
Figura 47: Avatar de James Cameron.....	68
Figura 48: Texturas e rabiscos.....	69
Figura 49: Desenho por encaixe.....	70
Figura 50: Desenho por encaixe.....	71
Figura 51: Perspectiva e ângulo	72
Figura 52: Perspectiva e ângulo	73
Figura 53: Hachuras.....	74
Figura 54: Hachuras no mangá de Berserk.....	75
Figura 55: Esboço geométrico.....	77
Figura 56: Preenchimento do esboço.....	78
Figura 57: Line art.....	79
Figura 58: Guts de Berserker.....	81
Figura 59: Guts de Berserker.....	83
Figura 60: Link de The legend of zelda Breath of the wild.....	83
Figura 61: Link de The legend of zelda Breath of the wild.....	85
Figura 62: Sinbad de Magi.....	86
Figura 63: Sinbad de Magi.....	87
Figura 64: Geralt de The Witcher 3 Wild Hunt.....	88
Figura 65: Geralt de The Witcher 3 Wild Hunt.....	89

Figura 66: Cartões de Insights.....	91
Figura 67: Cartões de Insights.....	92
Figura 68: Diagrama de afinidades, Design.....	94
Figura 69: Diagrama de afinidades, Ambientação Narrativa.....	95
Figura 70: Diagrama de afinidades, Construção do personagem.....	96
Figura 71: Painel Semântico, Samrim, O cultista.....	100
Figura 72: Painel Semântico, Farling, O rei.....	101
Figura 73: Painel Semântico, Suri O príncipe.....	102
Figura 74: Alternativa 1, Samrim.....	103
Figura 75: Alternativa 2, Samrim.....	104
Figura 76: Alternativa 3, Samrim.....	105
Figura 77: Alternativa 1, Suri.....	106
Figura 78: Alternativa 2, Suri.....	107
Figura 79: Alternativa 3, Suri.....	108
Figura 80: Alternativa 1, Farling.....	109
Figura 81: Alternativa 2, Farling.....	111
Figura 82: Alternativa 3, Farling.....	112
Figura 83: Prancheta Samrim.....	114
Figura 84: Prancheta Suri.....	115
Figura 85: Prancheta Farling.....	115

1 INTRODUÇÃO

Não é de hoje que o tamanho da comunidade Geek/Nerd, é de certa forma, gigante a ponto de ser popular no mundo inteiro. Isso em vários tipos de mídias, como livros, séries e filmes, HQs e Mangas. Um exemplo claro, são as obras de J.R.R. Tolkien, que lançou seu primeiro livro o Hobbit ainda nos anos 30. Outro exemplo famoso que temos é o de George R. R. Martin com a série de livros de Game of Thrones, além da Série de televisão que foi baseada nos livros ter feito um sucesso absurdo, sendo relevante até hoje ainda mais com a nova série lançada no ano de 2022, The House of Dragons, sendo do mesmo universo da trama principal, sendo assim um completo sucesso. Outro grande exemplo em termos de cinema são os filmes de super-herói da Marvel, que fez bastante sucesso na década passada, ditando assim ao longo de seu sucesso o rumo do cinema internacional. Sendo seus filmes derivados das HQs, escritas e desenhadas no século passado.

O Gênero fantasia já está a bastante tempo no mercado mundial tendo uma relevância enorme em termos de entretenimento. E quando falamos em fantasia medieval, esse sim é um gênero que vem carregado de muitos nomes pesados.

Com o grande “boom” da internet, muitas histórias do universo Geek/Nerd, vem ganhando destaque e tendo sua ascensão, hoje é muito comum uma obra de fã, ou as famosas fanfics, ganharem certa relevância neste mercado, ganhando certos tipos de adaptações, seja em animações ou filmes. A internet obviamente viabilizou isso da melhor forma, sendo assim, hoje em dia muito fácil, criar uma história de fã de uma determinada obra e fazer um upload para algum site de destaque, como por exemplo o Wattpad, e assim a obra ganhar visibilidade e chamar atenção de grandes estúdios ou nomes da indústria. Demonstrando assim a facilidade de criar histórias em geral, e ganhar notoriedade, claro mais fácil, não significa que seja fácil ascender neste amplo universo.

Os ilustradores ganham destaques neste meio, sendo os responsáveis por criarem artes conceituais dos personagens do trabalho em questão, gerando assim várias possibilidades para os personagens, cenários e possíveis acontecimentos da história. A concept art tem uma enorme importância no processo

criativo de uma adaptação ou certa obra, seja em games, filmes, series animadas, etc.

A cada dia que passa a comunidade apenas cresce e mais e mais pessoas se apaixonam por este universo com o passar dos anos. E não é muito difícil de testemunhar isso. Apenas de ouvir alguém dizer, a pessoa já reconhece qual obra é. Há trabalhos que, por mais que você não faça parte da comunidade com toda certeza já ouviu falar, como por exemplo: O senhor dos anéis de J.R.R Tolkien, Star Wars de George Lucas, e Harry Potter de J.K. Rowling. Estas são algumas narrativas que simbolizam o tamanho deste público e mostram a quanto tempo esta comunidade está em evidência. E como essas, existem muitas outras famosas.

A finalidade deste projeto é desenvolver e elaborar, artes conceituais de personagens de uma história de fantasia, mantendo as descrições e características dos personagens segundo o autor. Trazendo assim personagens descritos na história a moldes visuais. A fim de conectar mais os leitores, dando mais imersão a história contada nesta narrativa fantástica.

1.2 Justificativa

Acredita-se que a indústria geek/nerd sempre teve relevância no mercado mundial. Seja em livros, cinemas, mangas, HQs, e afins. De acordo com a matéria do Correio Braziliense em 2022, as colunistas Fernanda Strickland e Rafaela Gonçalves, “Entusiastas deste universo consomem 40% a mais do que a média nacional, diz estudo. Indústria cresce entre 5% e 10% todos os anos.” e complementa ainda dizendo: “Segundo estudo feito pela Rakuten Digital Commerce, os aficionados desse universo costumam gastar 40% a mais do que a média nacional. Para citar alguns exemplos, entre livros, filmes e produtos, a franquia Harry Potter já arrecadou mais de US\$ 21 bilhões, enquanto o faturamento da Marvel Studios, só com filmes, passou de US\$ 30 bilhões, receita semelhante à do Mario — um dos mais conhecidos personagens de videogame do planeta — ao longo dos anos.”

O mercado geek sempre esteve em completa expansão e isso já vem de muito tempo, as histórias de fantasias já eram contadas desde o século passado. Havia um autor muito famoso chamado “J. R. R. Tolkien”, este foi um grande escritor do século passado, responsável por lançar o que seria a grande referência em termos de histórias fantásticas. Tolkien lançou o renomado livro “O hobbit”, seguido da trilogia “O senhor dos anéis”.

A partir disso pode se dizer que Tolkien foi o grande responsável por lançar e popularizar o gênero fantasia medieval. Tolkien até hoje é aclamado de diversas formas e até recentemente foi lançado na Amazon prime a série “Anéis de poder”. Série essa que conta com acontecimentos da segunda era do universo criado por Tolkien.

Posteriormente a comunidade Geek foi crescendo até que se consolidou como é hoje, em todos os streamings têm algo referente a este universo Geek, como animes, filmes, séries inspiradas em livros ou mangás/HQs.

Além disso, a comunidade não se estende só a séries e livros, há também diversos jogos, como os de Rpgs, jogos de ação e aventura. Essa é uma indústria gigantesca que fatura bilhões por ano. Segue ainda a matéria do Correio Braziliense citado acima: “Uma pesquisa da empresa Newzoo, que faz análises sobre jogos de videogame, mostrou que 2,7 milhões de gamers devem gastar aproximadamente US\$ 200 bilhões com a indústria de jogos até 2023.” Isso mostra o quão evidente e gigantesco é o mercado geek/nerd.

Apresentado esse gigante mercado, as Concept Arts e ilustrações são bastante relevantes nesse contexto. A ilustração é usada muito das vezes para dar contexto e imersão a uma obra específica. Já as Concept Arts são muito utilizadas por essa indústria, no sentido de segundo o site Aela por Marcelo Dantas (2018) cita: “Concept Art significa arte conceito ou arte conceitual. Nesse sentido, sua finalidade é mostrar, através de ilustrações — pouco ou muito detalhadas —, como será o visual final de um filme ou de um game, antes dele ser produzido.” Portanto nota-se a importância das ilustrações e das Concept Art nesse universo Geek/nerd.

A ilustração e Concept Art, são extremamente importantes nesse universo. No caso de um livro de fantasia, a ilustração de cenários, personagens e até mesmo acontecimentos. Irão dar vida a história e imersão. Não é, e nem há uma regra quanto a ilustrar personagens, cenários ou certos acontecimentos da história. Muitos livros de fantasia não têm ilustrações, fora a capa é claro. Geralmente a

comunidade fã da obra se junta e alguns ilustram como seriam certos personagens segundo a descrição do autor na obra. Como é o caso de "O Silmarillion" de Tolkien, apenas descrições dadas pelo autor já movimentam uma quantidade insana de ilustradores, tendo assim diversas "Fanart" dos personagens na internet.

Entende-se que a ilustração e Concept Art, pode ser uma ferramenta poderosa no que se diz respeito ao mundo Geek no geral. Neste projeto o uso da Concept Art é o meio principal para se alcançar o tema proposto para este trabalho. A concept Art será utilizada para se chegar à criação dos personagens para essa história de fantasia medieval. Dando assim mais imersão e visibilidade, representando da melhor forma a ideia do autor.

1.3 Tema Geral

Concept Art de personagens para uma narrativa fantástica.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo Geral

Elaborar e criar Concept Art de personagens de uma narrativa com temática fantástica.

1.4.2 Objetivos Específicos

Elaborar e utilizar de aspectos de design e suas metodologias, a fim de criar uma arte conceito dos personagens desta narrativa fantástica. Respeitando as

ideias do autor e utilizando de suas descrições sobre as características dos personagens da obra.

- Pesquisar estilos de traço
- Pesquisar estilos de personagens
- Pesquisar técnicas de desenho

1.4.3 Objetivos Operacionais

- Realizar pesquisas gerais que abrangem o tema
- Utilizar de similares a fim de estudar e assim proporcionar a resolução do problema
- Gerar alternativas com base no material levantado
- Desenvolver as artes conceituais utilizando de programas adequados para alcançar o objetivo

1.5 Métodos e Técnicas

O projeto será desenvolvido utilizando a metodologia “Design Thinking”, metodologia proposta por Vianna et al. (2012), representado em seu livro Design Thinking –Inovações em Negócios. A metodologia em questão possui como base as etapas de: Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação.

A metodologia é descrita como uma forma de se desvincular do pensamento lógico em prol da aproximação e empatia com o público, durante todo processo de criação. O método se destaca em virtude do seu caráter versátil, sendo focado na experiência humana, assim permitindo uma abordagem do problema do ponto de vista do usuário, possibilitando uma melhor resolução do problema.

Portando a primeira etapa se chama Imersão, visando a coleta de dados, dando a compreensão inicial dos elementos que permeiam o problema, é também dividida em duas etapas. A imersão em preliminar e imersão em profundidade,

sendo assim uma das etapas mais preciosas para o projeto pois possuem a função investigatória, a fim de se aproximar e familiarizar-se ao máximo sobre os contextos trabalhados, no intuito de adquirir todo o conhecimento necessário para se definir o perfil do público e tudo que será necessário para atender a todas as suas necessidades. As ferramentas necessárias para esta coleta, são: Reenquadramento, Pesquisa Desk, Pesquisa Exploratória.

No seguinte se tem a fase de Análise e Síntese, seu propósito é criar um material mais refinado dos dados coletados na Imersão, sendo assim retirando tudo que é excessivo e supérfluo para conceber a ideação. As informações serão filtradas e organizadas, para conseguir enxergar padrões e focá-los nos pontos principais a serem seguidos. Ferramentas que possibilitam essa filtragem de uma melhor forma são: Cartões de Insight, Diagrama de afinidades e Critérios norteadores.

A Ideação é a próxima etapa, sendo o momento de criação, utilizando da etapa anterior a fim de gerar soluções inovadoras e criativas para o projeto. Buscando atender as necessidades do cliente sem se perder, utilizando sempre o Briefing feito no início do projeto, para se chegar a melhor solução estando alinhada com a visão do cliente. Utilizando as ferramentas: Brainstorming, Cardápio de ideias e Matriz de Posicionamento.

Para finalizar se tem a etapa de Prototipação, onde visa a validações das ideias levantadas ao longo do projeto, através do retorno do público ou “Feedback”, e a viabilidade de produção. No entanto é necessário realizar uma bateria de testes, a fim de analisar os resultados e modificar o que for necessário. Por mais que esta etapa apareça como uma das últimas fases do processo de Design Thinking, ela pode ocorrer ao longo do projeto em paralelo com a Imersão e a Ideação. Nesta última parte se faz o uso de algumas ferramentas, como por exemplo o Story Board, Protótipo em Papel, Protótipo de serviços e até modelo de volume. Assim concluindo a validação do trabalho desenvolvido.

1.6 Problematização

- Como desenvolver diferentes personagens?
- Como desenvolver e criar um estilo próprio de cada personagem dentro de suas raças?
- Como fazer com que esses personagens sejam únicos dentro do universo do autor?

2 IMERSÃO

2.1 Pesquisa Exploratória

Foi realizado um questionário, no intuito de encontrar o público-alvo que consome este tipo de conteúdo, no caso histórias de fantasia. A partir das perguntas feitas, foram definidas informações de suma importância para o projeto.

Na primeira pergunta, foram definidas a faixa etária do da maioria dos participantes.

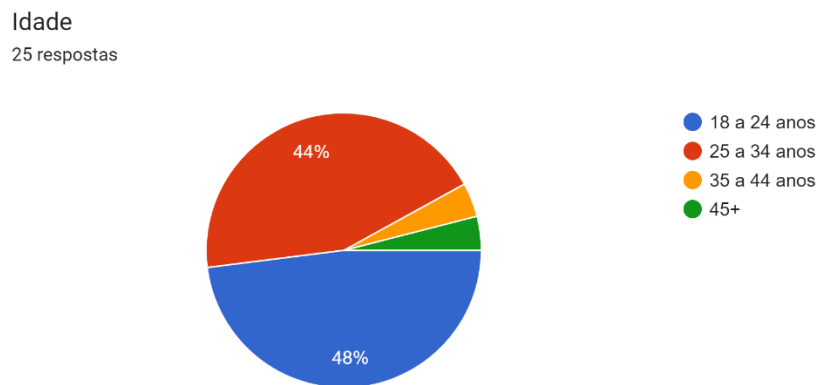


Figura 1: Idade

Fonte: O autor

Na segunda questão foi definido o gênero da maioria dos participantes que consome histórias de fantasia.

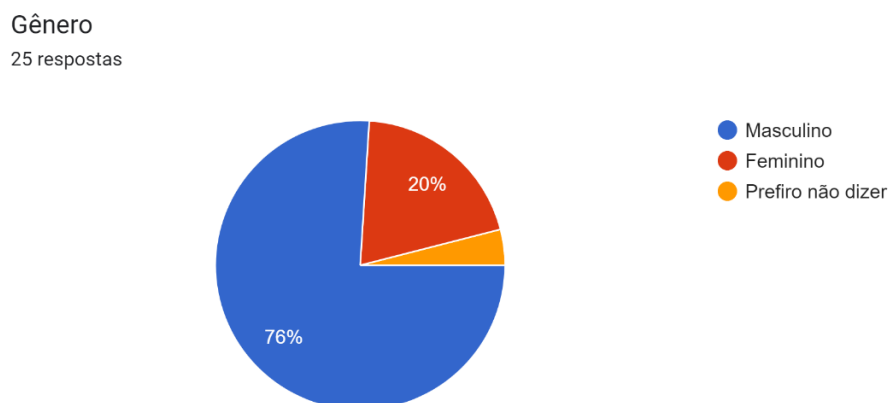


Figura 2: Gênero

Fonte: O autor

A Terceira questão definiu o Qual o Gênero de fantasia preferido que os entrevistados estavam mais habituados em consumir.

Qual seu gênero preferido de fantasia?

25 respostas

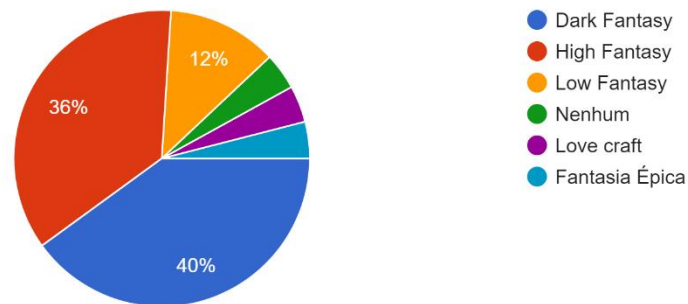


Figura 3: Gênero de fantasia

Fonte: O autor

Para esta quarta questão foram definidas o tipo de traço/estilo de arte os entrevistados preferem.

Qual estilo de arte/Ilustração mais lhe agrada?

25 respostas

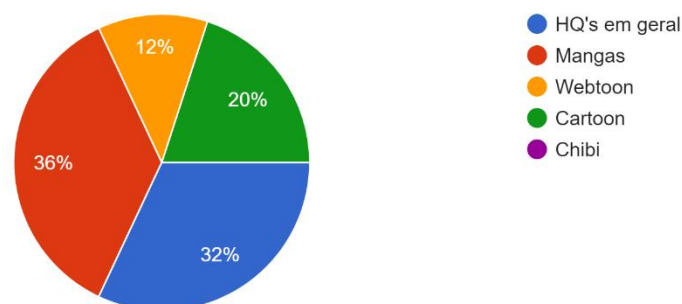


Figura 4: Estilo de arte/traço

Fonte: O autor

A quinta questão foi uma pergunta em aberto ao público, podendo citar o título de obra que mais lhe agrada. É importante notar que a maioria das obras citadas foram Mangás e HQs, com Mangá tomando a frente, notando até mesmo títulos de mangás repetidos entre as respostas entre um e outro entrevistado.

Analisando as obras citadas pode-se entender a preferência e o estilo de arte dos entrevistados.

Cite uma obra com estilo de traço mais memorável para você:

23 respostas

Bersek
Vinland saga
Overlord-Demon Slayer
Hellboy
Mob pysico
One Piece
Solo Leveling
Vox Machina
Conan o bárbaro

Figura 5: Preferência de traço/arte

Fonte: O autor

Cite uma obra com estilo de traço mais memorável para você:

23 respostas

Berserk
Berserk e Vinland Saga
Saint Seiya
Hellboy, arte do Mike Mignola
Contos dos Orixás/ Tales of the Orishas - Hugo Canuto
Cavaleiros do zodíaco
shingeki no kyojin
DC comics rebirth
Attack on Titan

Figura 6: Preferência de traço/arte

Fonte: O autor

Sexta questão foi definida o tipo de armadura/roupa (vestimentas no geral), os entrevistados preferem em uma temática fantástica.

Qual estilo de Armadura/roupa(vestimentas em geral) mais lhe agrada em uma temática fantástica?

25 respostas



Figura 7: Tipos de vestimentas

Fonte: O autor

Para Sétima questão, foi perguntado ao público qual personagem mais o atrai e o porquê deste personagem mais lhe chamar a atenção.

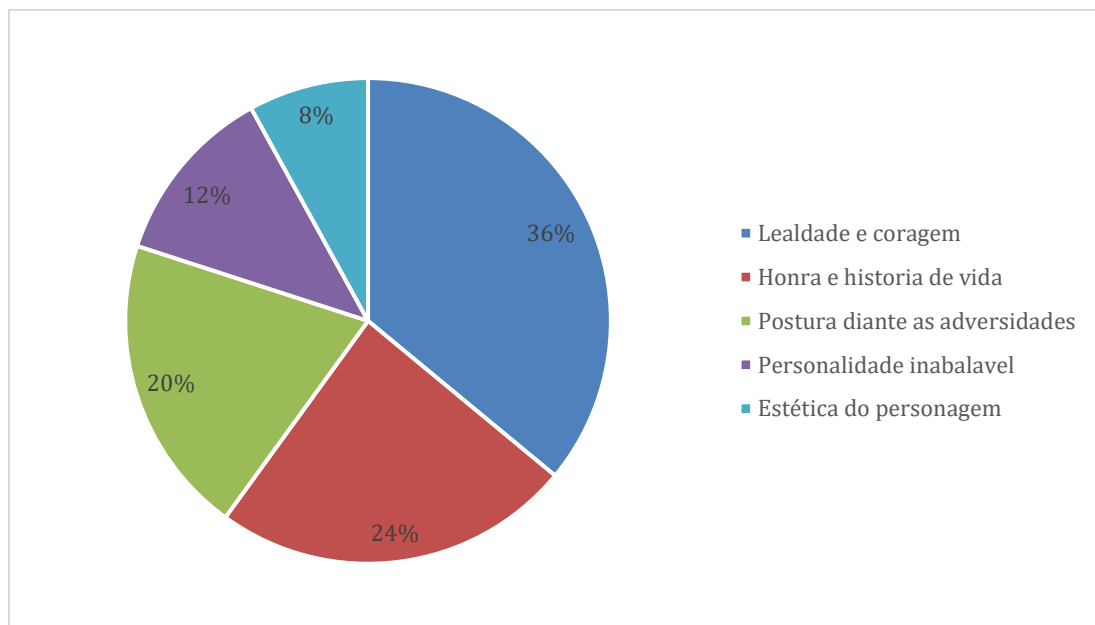


Figura 8: Atrativos em personagens

Fonte: O autor

Para a oitava questão foi perguntado o que chama mais atenção fisicamente em um personagem, como características do corpo, cicatrizes, cabelo, olhos. A grande maioria respondeu como mais atrativo seriam.

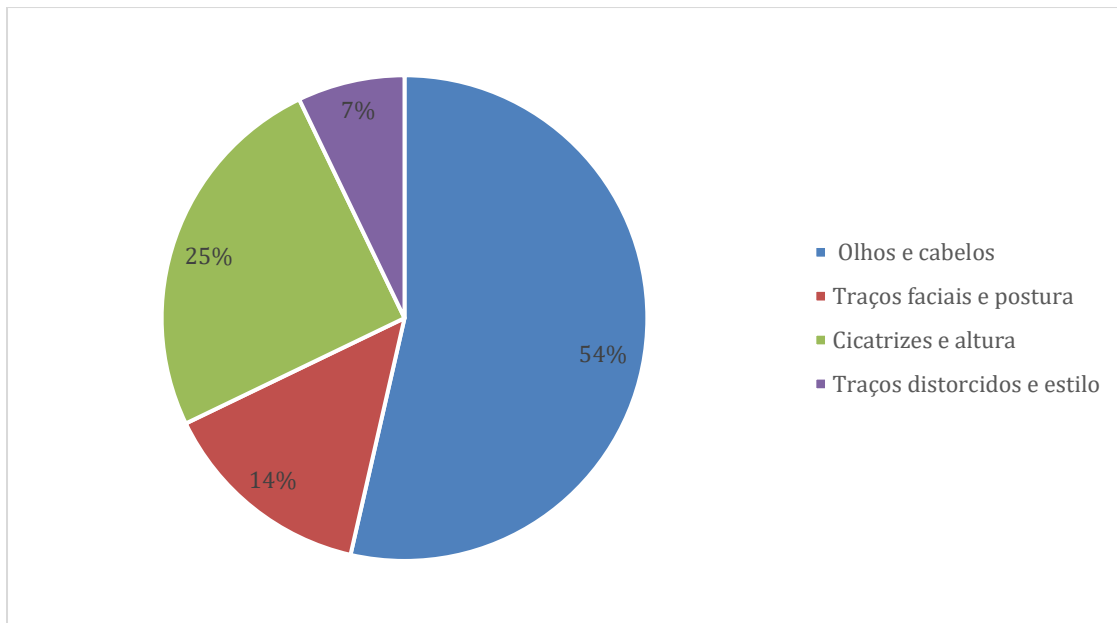


Figura 9: Atrativo físico

Fonte: O autor

2.1.2 Narrativa

Segue a narrativa do futuro livro ambientado em um mundo de fantasia e seus personagens para a realização de suas respectivas Concept Arts.

Lintra é um reino no extremo leste do continente, um reino dito até então como livre dos dogmas e paradigmas habituais de outros reinos. Lintra fica em evidência pois é o único reino onde todas as raças podem habitar juntamente, sem segregação e preconceito, um reino onde todos vivem bem, sem impostos abusivos, sem um passar por cima do outro. Também é um reino onde não há assassinatos, roubos e outras atrocidades.

O Rei de Lintra é Farling, um Elfo perfeito, suas características não são tão diferentes quanto a de um humano comum, a não ser por sua orelha que difere apenas a ponta, ao invés de arredondada é pontuda. É o rei que fundou o reino, ele veio de uma terra distante, no centro-leste do continente. Ele abandonou o reino dos elfos, onde lá era um líder de tropas do exército élfico, ele conheceu sua atual esposa em suas andanças pelo mundo e se casa logo após fundar o reino de Lintra no oriente do continente. Sua esposa é Selen, uma druida ou Elfo escuro e junto dela eles tiveram um casal de filhos. São eles o Príncipe Suri e a Princesa Selene. Suri é um elfo perfeito e Selene é uma Elfa escura como sua mãe.

Suri é um príncipe jovem apesar de ter centenas de anos, o amadurecimento dos elfos é diferente dos humanos comuns. O jovem príncipe não é ingênuo, porém nem de longe possui a experiência e a maturidade de seu pai.

Samrim é um dos cultuadores da grande serpente primordial do fogo, é um deus que alguns julgam ser maligno, seus cultuadores prestam sacrifício humanos a este ser, e realizam rituais bizarros. Os cultistas da grande serpente residem na grande torre de pedra, eles a chamam assim, mas na realidade são dezenas de torres de pedra no local com uma grande no centro.

Um belo dia especificamente em uma manhã os jovens príncipes retornam de uma curta jornada na região de seu reino, com um aviso de seu pai para não ultrapassarem o limite e caírem no território do tão novo vizinho, os cultistas. Logo após seu pai lhe receber de volta, uma figura estranha surge escoltada pelos guardas. Trata-se de um mensageiro dos cultistas, e quem veio foi logo seu líder. Samrim toma uma palavra com Farling, e tenta um acordo com o tão

sonhado rei das terras livres. Os cultistas apenas se instalaram no oriente do Continente próximo às terras do rei que era até então nomeado de rei de toda aquela terra. Farling não viu problemas em tê-los como vizinho, mas alertou que não farão nenhum tipo de negócio e que dá próxima vez que algum dos cultistas quisessem chegar próximos ao reino, teriam problemas. Porém é profetizado por Samrim que uma grande calamidade cairá sobre o reino de Lintra, e que a culpa seria de Farling, seu reino seria responsável por acabar com grande parte das terras orientais e deixá-las amaldiçoadas para sempre.

Ao decorrer da história ocorre dezenas de acontecimentos trágicos e ao final vem o julgamento de duas deusas cruéis trazendo a desgraça sobre o rei desprotegido por suas divindades, que o abandonaram. Farling e seu reino pagará por seu pecado de negar a todos os deuses e ir contra a vontade deles, se intitulado livres. Sua arrogância e petulância em negar e afirmar que não precisa de deuses, soa como um desrespeito às divindades. Ao final tanto Lintra quanto a grande torre de pedra são assolados por uma grande desgraça e um fim trágico.

2.2 Pesquisa Desk

2.2.1 Arte Conceitual

A Arte conceitual ou Concept art, é nome que se dá a um método frequentemente usado para criação de cenários, personagens e afins. É usado com frequência nas indústrias de animações e jogos e outros tipos de obras que necessitam da criação visual. Dentro da área de concept art existem algumas subdivisões como design de personagens, design de armas, carros, cenários, criaturas fantásticas, etc.

Como o projeto se trata da criação de personagens, este será o foco será dá Concept arte. Esta área é responsável pelo escopo inicial do personagem, com base em suas descrições escritas e idealizadas por seu criador. É uma fase muito importante pois é com base em sua Arte conceitual que será concebido a ilustração final do personagem em questão.

O foco da Arte conceitual de personagem é gerar alternativas do mesmo em si, utilizar de descrições do autor, o conceito será com base em seus ideais, seu objetivo, sua personalidade, tudo isso dá um norte ao artista mostrando de onde pode começar. Assim será concebido os primeiros rascunhos do personagem, seu tipo físico, suas roupas e até mesmo suas expressões mais comuns e como é sua postura perante os outros em seu universo em particular.

Enquanto a ilustração é produzida pensando em ser apresentada por si só, os concepts são desenvolvidos pensando em um produto final. Isso significa que o produto final de uma ilustração será ela, já produzido e finalizado. Já o de um concept, de um personagem em uma animação 3D, por exemplo, será o resultado de todo o desenvolvimento dele renderizado. (REVO SPACE, 2020)



Figura 10: Concept art do Link The Legend of Zelda Breath of the wild

Fonte: <http://www.gameconcept.art.br/zelda-art/>

Nessa concept de link do jogo The legendo of zelda, pode-se observar como foi feito a construção do personagem e um estado um pouco mais avançado. Podemos observar duas visões do personagem como sua vista frontal um pouco de lado, podemos observar sua expressão mais comum, junto com alguns detalhes de sua vestimenta e um acessório que lembra a um tablet. De sua vista posterior

observamos detalhes que seria impossível de se observar de uma só versão. Nesta observamos uma pequena bolsa e mais detalhes da vestimenta. E ainda sim há uma outra vista apenas de sua vestimenta detalhando-a sem o personagem.

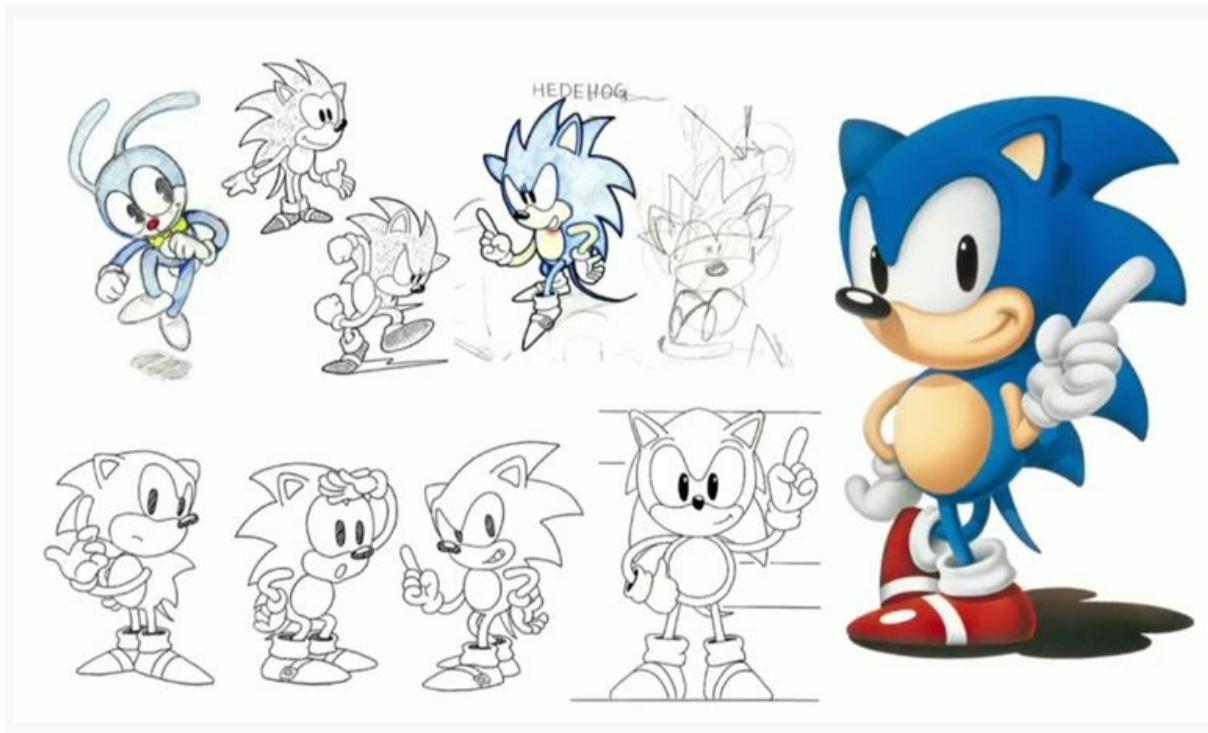


Figura 11: Concept art do Sonic do jogo Sonic

Fonte: <https://blogtecto.com.br/designer-de-sonic-revela-que-personagem-inicialmente-era-um-garoto/>

Com este exemplo, nota-se alguns escopos iniciais do que seria o Sonic, um personagem muito famoso no mundo dos jogos eletrônicos. Aqui vemos que no início do projeto Sonic seria de uma outra forma, mais parecido com um garoto em uma fantasia, ou um bicho de pelúcia. Algumas alterações foram sendo feitas ao longo de seu desenvolvimento, passando por outras alternativas como podemos ver pelas vistas, até ter a forma de um ouriço azul em sua ilustração final a direita.

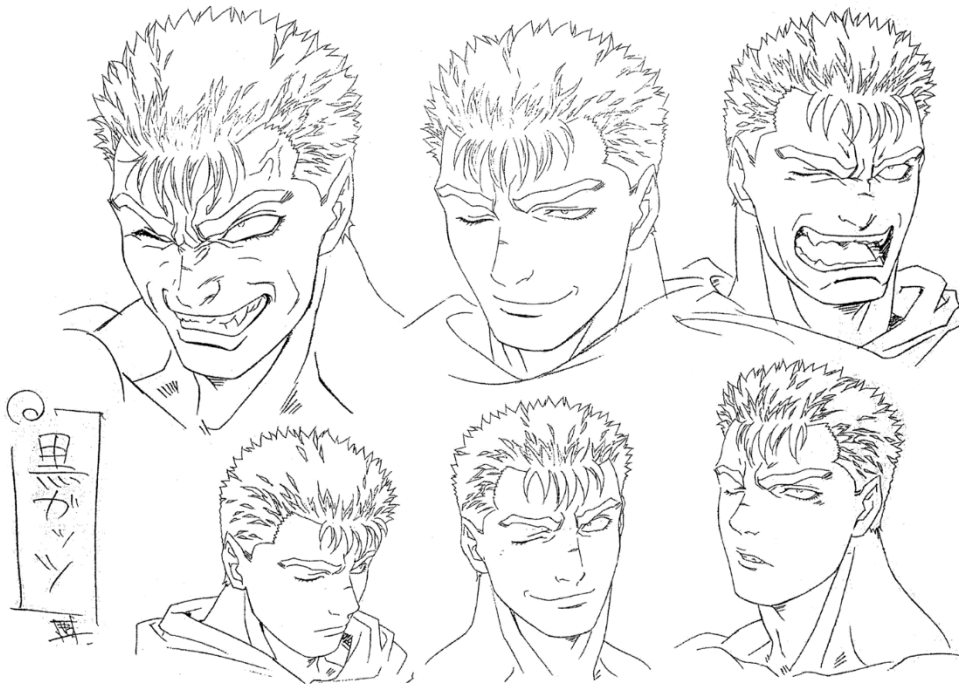


Figura 12: Concept art do Guts de Bersek

Fonte: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-bersek>

Nesta concept de Guts do Manga Bersek, consegue-se ter diferentes vistas do personagem mais específico de seu pescoço cabeça e rosto. Conseguimos notar bastante diferença em suas expressões, raiva, calma, desconfiança e algumas outras. Vemos alguns detalhes superficiais de parte de sua vestimenta, podemos ver seu cabelo por alguns diferentes ângulos.

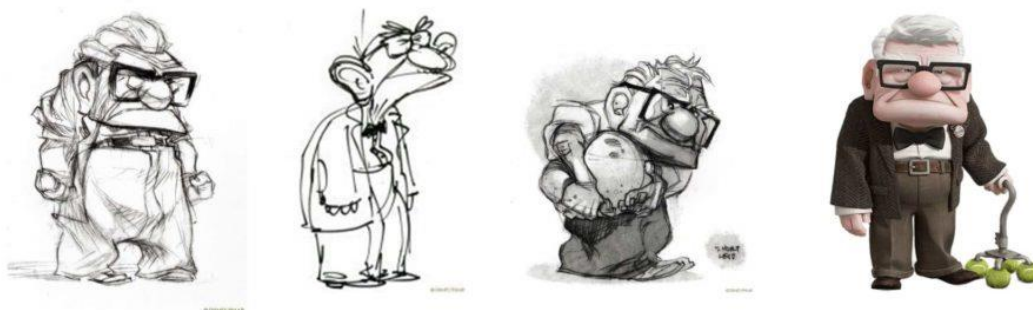


Figura 13: Concept art do Sr. Fredricksen de Up! Altas aventuras

Fonte: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>

Sr. Frederiksen de Up! Altas aventuras. Vale notar a diferença de sua versão final quando comparada com os escopos iniciais. Vemos uma nítida mudança de postura nas Três primeiras concepções, o que também pode impactar no carisma e humor que o personagem quer demonstrar ao público.



Figura 14: Concept art da Zelda de The Legend of Zelda Breath of The wild
 Fonte: <https://www.iamag.co/the-art-of-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/>

Com base neste exemplo de Zelda, do jogo The Legend of Zelda. Observa-se diferentes vistas da personagem, e detalhes que normalmente em uma ilustração ficariam ocultos. Temos detalhes de acessórios e vestimentas.



Figura 15: Concept Art da Vi de League of Legends
 Fonte: <http://www.gameconcept.art.br/artes-oficiais-lol/>

Neste exemplo, Vi do jogo League of Legends. Nota-se alguns detalhes interessantes de suas manoplas, há pelo menos Três alternativas de como seriam, assim como quatro alternativas de seu rosto, estilo de cabelo e acessórios como óculos, brincos e até tatuagens, acessórios estes que combinam perfeitamente com o universo onde o personagem está inserido.

Além do personagem, o discurso visual de um filme de animação também depende do cenário e dos adereços. Esses são relatos sobre a ação, sobre a atmosfera da cena e sobre os próprios personagens. São discursos totalmente não verbais, mas são capazes de situar os espectadores em relação aos acontecimentos sem a necessidade de palavras. Se o cenário é calmo e tranquilo transmite uma gama de informações totalmente diferentes daquele que é anguloso e ameaçador. (SENNA, 2013)

2.2.2 Tipos e Estilos de Personagens

Acredita-se que quando se falam sobre os tipos e estilos de personagens, geralmente se pensa em sua personalidade. Embora este pensamento esteja surja na maioria das vezes, raramente consideramos as formas e a maneira como esses personagens foram criados. É importante destacar que as formas geométricas comuns, como círculo, quadrado e triângulo, estão diretamente relacionadas à construção do personagem e à sua personalidade. Isso pode ser observado em muitos personagens de animações, quadrinhos e mangás, que apresentam aspectos geométricos distintos. É claro que isso é mais evidente em algumas obras do que em outras. Um exemplo clássico são as animações infantis, como as séries em cartoon ou as produções famosas da Pixar, Disney, entre outras.

A psicologia da forma é amplamente praticada na Disney e em outros estúdios de animação famosos, mas o efeito da forma não se limita à indústria cinematográfica. Muitas agências de marketing e estúdios de animação utilizam o poder da linguagem da forma para criar personagens bem estruturados que são a chave para o conhecimento da marca e a geração de leads.(DREAM FARM STUDIOS,2021)

Acredita-se que as formas geométricas influenciam e estão totalmente ligadas à criação dos personagens. Um rápido exemplo: se repararmos existem

personagens com aspectos redondos como de um círculo, e é proposital. Essa forma geométrica nos passa um aspecto aconchegante, também nos passa uma sensação boa e carismática do personagem. A forma quadrada geralmente nos passa uma sensação de segurança e de força, é comumente usada em super-heróis ou algo próximo disso. Já o triângulo nos passa uma sensação agressiva e maliciosa, é utilizada normalmente em vilões e personagens maliciosos.



Figura16: Teoria das formas

Fonte: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

Alguns designers argumentam que a cor é mais eficaz para transmitir emoções; no entanto, você deve saber que a teoria das cores é bastante subjetiva e pode ser interpretada de maneiras diferentes de cultura para cultura. A linguagem da forma, por outro lado, parece ter um significado universal tornando-a muito mais importante para designers e marcas. (DREAM FARM STUDIOS,2021)

As formas geométricas básicas são usadas como estratégias de criação para nos passar sentimentos. Pode-se dizer que um aspecto importante de obras de fantasia e ficção no geral são as reviravoltas da narrativa. Assim como as formas definem o tipo de personagem e suas intenções, a geometria nesse caso também pode ser usada de forma sutil para nos confundir, e esperarmos algo do personagem que pode nunca acontecer, nem todo personagem que exibe em suas

características aspectos triangulares deve ser um cara ruim ou um vilão e assim por diante.

Pode-se pensar que todos os personagens na animação de storyboard são compostos de formas básicas como círculos, quadrados e triângulos, mas há situações em que podemos misturar todas essas formas para criar um personagem. Além disso, círculos, quadrados e triângulos nem sempre significam uma coisa. Pode haver momentos em que as formas são usadas para disfarçar o propósito ou a funcionalidade de um personagem, objeto ou local. (DREAM FARM STUDIOS, 2021)



Figura 17: Banguela de como treinar o seu dragão

Fonte: <https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-1521-1.pdf>

A sua silhueta é composta por formas predominantemente triangulares, identificadas primeiramente nas suas asas e posteriormente na postura de seu corpo. Isso é identificável graças à lei da continuidade, pois não há objetivamente um triângulo, mas uma sugestão de sua presença por meio da organização do conjunto. As suas orelhas, isoladas, possuem formato de projétil, e as asas, mesmo que possuam arestas arredondadas, formam um triângulo que denota o conceito de perigo. (ROSSI *et.al*, 2019, p. 10)

Segue mais exemplos das formas geométricas e como elas influenciam no estilo e na personalidade dos personagens.



Figura 18: Russel de Up Altas Aventuras

Fonte: https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Personagens_de_Up_-_Altas_Aventuras

Neste exemplo pode-se observar Russel, personagem de Up Altas Aventuras do filme da Disney Pixar. Fica bem evidente seu aspecto circular logo de cara, até mesmo por alguns detalhes arredondados de sua vestimenta. Russel é um personagem gentil e carismático, divertido e bondoso. Entende-se por meio da teoria das formas, que sua geometria foi proposital a fim do personagem ganhar o coração dos espectadores.

Você provavelmente já viu alguns rostos gordinhos e se perguntou: “Isso não é fofo?” Bem, há uma razão para isso. Círculos e ovais são usados principalmente para rostos amigáveis e extrovertidos. Você pode experimentar colocar formas circulares em diferentes partes do corpo, roupas e cabelos de um personagem para mostrar a mesma sensação de calor. (DREAM FARM STUDIOS, 2021)



Figura 19: Carl Fredricksen de Up Altas Aventuras

Fonte: https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Personagens_de_Up_-_Altas_Aventuras

Nota-se aspectos geométricos quadrados no personagem Carl Fredricksen de Up Altas Aventuras. Observa-se como a teoria das formas impacta diretamente na personalidade do personagem, um homem um tanto mal-humorado que com o passar da narrativa se torna um personagem forte e que transmite segurança a outros personagens da trama. De acordo com Giulia Marchi de Revo Space (2021), “Quadrados e retângulos dão uma impressão mais séria, estável, ordenada”.



Figura 20: Alpha de Up Altas Aventuras

Fonte: <https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Alpha>

Alpha de Up Altas Aventuras, nota-se seu aspecto triangular, para quem conhece a obra, sabe que este cão é um dos responsáveis por dar uma certa dor de cabeça aos protagonistas, Alpha junto de seu mestre é um dos antagonistas do filme e seu olhar e suas características maliciosas ficam evidentes quando observam sua forma. Giulia marchi de Revo Space (2021) afirma, “Triângulos e outras formas que formam pontas, são muito usados para indicar algo mais enérgico e dinâmico, mas, ao mesmo tempo, também podem indicar perigo, insegurança e uma certa instabilidade”.



Figura 21: Sauron de Senhor dos Anéis

Fonte: <https://avancegames.com.br/web-stories/sauron-conheca-o-vilao-de-os-aneis-de-poder/>

É de se observar nesta figura, Sauron, o antagonista de o Senhor dos anéis, se repara-se em sua vestimenta inteiramente voltada para detalhes pontiagudos e algumas formas triangulares em sua armadura. Essas características nos dizem muito sobre Sauron, sua armadura e até mesmo sua arma nos passam um tom de agressividade e crueldade, isso nos mostra realmente o quão malicioso pode ser o senhor dos anéis.



Figura 22: Aragorn de Senhor dos anéis

Fonte: https://br.pinterest.com/pin/559079741234296019/?amp_client_id=CLIENT_ID%28_%29&m

Aragorn é sempre retratado como uma figura forte e confiante. O rei de Gondor é um dos protagonistas de “O Senhor dos Anéis”, logo é de se perceber seu aspecto heroico e como o personagem é sempre representado com aspectos quadrados seja no formato do rosto ou em sua postura com o auxiliar de suas vestimentas. O personagem nos transmite segurança e força, é o tipo de personagem duro na queda, e sempre que aparece em momentos de dificuldades os espectadores ou leitores vibram com sua chegada.

Os quadrados são compostos por linhas verticais e horizontais que comunicam confiança, razão, estabilidade e, principalmente, força. Eles frequentemente descrevem personagens firmes que são confiáveis, além de serem comumente utilizados na construção gráfica de super-heróis. (ROSSI *et.al.*, 2019, p. 4)



Figura 23: Frodo de O Senhor dos Anéis

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/591308626062777027/>

Frodo, outro personagem representado de forma bondosa e suave. Assim como Aragorn e Sauron, Frodo também carrega traços geométricos, se repararmos bem além de seu rosto e vestimentas, até mesmo o cabelo de Frodo tem aspectos circulares, que de acordo com Giulia Marchi de Revo Space (2021), “O círculo, assim como outras formas mais arredondadas, podem dar uma impressão de fofura, bondade, feminilidade, amizade, até coisas mais infantis”. As formas em que é representado, até mesmo nos filmes nos confirma seus aspectos geométricos, o personagem passa a sensação de calma, gentileza e pureza, além disso na história ele é o único capaz de carregar o “Um Anel”, que é carregado de maldade e malícia. Frodo é o único capaz de carregar este fardo, demonstrando assim que seu aspecto físico bate totalmente com sua personalidade e construção.

Com base nestes exemplos, nota-se como as formas geométricas básicas diz muito sobre certos personagens e como mencionado antes, nem sempre certos aspectos geométricos são o que dita o personagem, de certa forma podem ser usados para confundir, ou até mesmo mostrar uma certa confusão que existe na mente e na personalidade do personagem em questão. Acredita-se que

formas são muito importantes nas construções de tipo de corpo e estilo de roupa de personagens, elas passam muito sobre os personagens apenas com uma passada de olho, mas também muita das vezes passam despercebidas, de tão sutis que são. Segue outro exemplo.



Figura 24: Stoico de Como treinar o seu dragão

Fonte: <https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-1521-1.pdf>

Sua construção visual tem o principal objetivo de passar a ideia de ser um homem robusto e pesado. Para isso foi utilizada uma silhueta baseada na repetição da forma quadrada, retomando a lei de fechamento e a lei de proximidade. A repetição dessas formas busca transmitir essa força e estabilidade, enfatizando sua confiança. (ROSSI *et.al*, 2019, p. 11)

2.2.3 Psicologia da Cor

Entende-se que as cores são fundamentais no design, tanto como função decorativa, quanto para expressar algum sentimento. O entendimento cultural e social, faz com que as cores passem significados.

O estudo da teoria das cores permite entender como a cor afeta o comportamento humano, e quais sensações cada tonalidade é capaz de provocar nas pessoas. Dessa forma, é possível determinar as melhores maneiras de utilizar as cores, manipulando as tonalidades para transmitir ao público uma determinada mensagem ou sensação. (GRAFITTI, 2021)

Deste modo, acredita-se que a cor está liada diretamente com as formas de transmitir determinados sentimentos.

A cor é usada para representar pensamentos e emoções de uma forma que nenhum outro elemento de design consegue, e pode chamar a atenção de forma instantânea no papel, na tela ou na prateleira do supermercado. [...] Todos nós, inerentemente, temos preferências que informam nossas decisões quando lidamos com cores e estamos sujeitos aos entendimentos e normas culturais do uso da cor ao nosso redor. (AMBROSE; HARRIS, 2009, p. 8)

As cores são utilizadas de diversos modos de diferentes maneiras. Entende-se que existem duas maneiras de obter as cores primárias: aditivamente ou subtrativamente. As cores aditivas são produzidas por meio de emissão de luz, como em monitores, onde diferentes comprimentos de onda das cores primárias vermelho, azul e amarelo são emitidos. A combinação dessas três cores produz o branco. Esse sistema é conhecido como RGB, uma sigla em inglês que representa as palavras Red (vermelho), Blue (azul) e Green (verde).

As cores primárias subtrativas são aquelas que se relacionam com a subtração de luz, utilizado em sistemas de impressão. Esse sistema de cores é conhecido como CMYK, uma sigla também em inglês que representa as cores Ciano, Magenta, Amarelo e a junção dessas três cores, o Preto. Segue o exemplo abaixo.



Figura 25: Cor Subtrativa e aditiva

Fonte: <https://www.todoestudo.com.br/artes/cores-primarias>

As cores passam sensações essas como sensações quentes e frias. Por exemplo o amarelo e o vermelho passam uma sensação de agitação e calor, já a azul e verde, passam uma sensação de frio e frescor. Existem também além das primarias as cores secundarias e terciarias, são junções de cores, por exemplo. As cores secundarias são a junção de duas cores primarias, como a cor amarelo e azul que dão origem ao verde. Já as terciarias são a junção de uma cor primaria com uma secundaria, como azul e verde que originam o azul-esverdeado. Segue o exemplo de cores primarias, secundarias e terciarias.

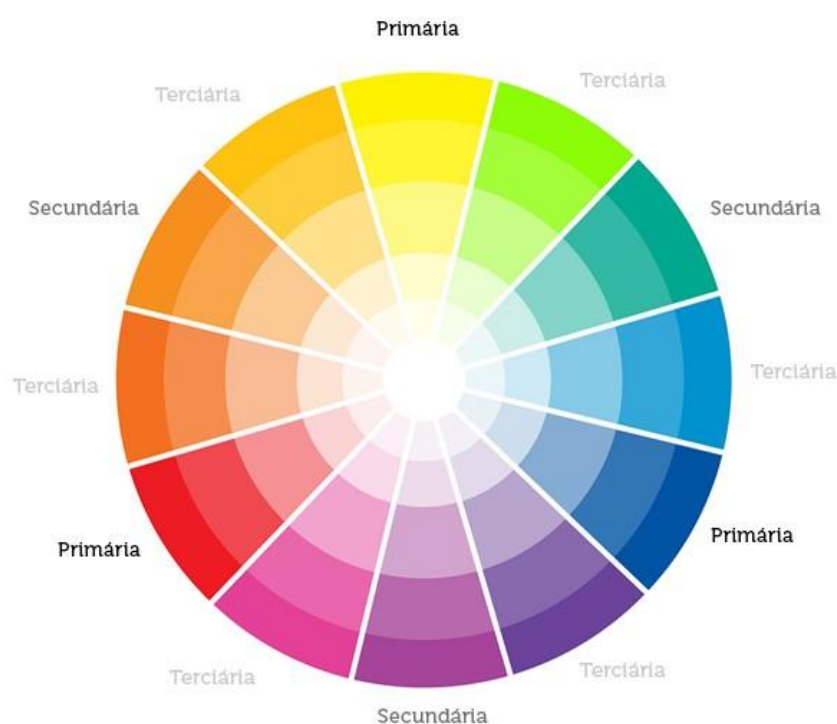


Figura 26: Cores, primarias secundarias e terciarias

Fonte: <https://www.colab55.com/collections/como-usar-o-circulo-cromatico-para-escolher-as-cores-na-decoracao>

No exemplo assim fica evidente o que são as cores, primarias, secundarias e terciarias. Todavia existe também outro tipo de classificação de cores, são as cores complementares, análogas e tríades. Essas cores podem ser combinadas para dar harmonia ao tipo de trabalho proposto. As cores complementares ficam completamente opostas no círculo cromático, enquanto as

análogas ficam exatamente ao lado uma das outras tanto para direita quanto para esquerda. As triádicas ficam exatamente a uma mesma distância uma da outra formando um triângulo no círculo cromático. Segue o exemplo.



Figura 27: Cores, complementares análogas e tríades

Fonte: <https://correiodacidadeonline.com.br/vamos-falar-sobre-combinacao-de-cores/>

O que se diz respeito a cores em personagens, seja de animações, ou ilustrações, as cores são de suma importância, como exposto anteriormente, as cores são responsáveis por atribuir sentimentos e significados as coisas, seja produtos de venda, ou trabalhos visuais cinematográficos, entre outros. As cores são responsáveis por dar vida as ideias mais mirabolantes, o entendimento e uso de cores é de suma importância no trabalho de criação. Em específico na criação de personagens e cenários, a harmonia entre as cores é fundamental, assim pode ser passado o sentimento correto, utilizando as cores complementares, análogas e tríades, também utilizando de cores primarias combinando-as com as secundarias e terciarias. Janaina Souza da fábrica de jogos, (2017) “ Procure fazer contrastes entres as cores que se combinem como: as cores puras, as complementares; o claro com o escuro; as cores quentes com as frias e saturação, em que só uma cor é usada”. Nota-se então a importância de um bom contraste entre as cores para assim expressar um melhor sentimento.

Entende-se que a cor é fundamental e uma composição gráfica, ou na pintura digital, como de cenários, personagens entre outros tipos. A cor é essencial, mas há uma técnica que pode ser usada na hora da pintura digital, e trata-se da escala de cinza (Grey Scale). A escala de cinza é muito utilizada por pintores digitais.

A escala de cinza e a compreensão dos tons que representam a luminância são vitais, mesmo que você não trabalhe apenas em preto e branco. Cada cor que você mistura tem seu próprio nível tonal que corresponde a essa escala, porque a escala representa a luminância, em vez do matiz. Pense em uma lasca de tinta: todas as cores dessa lasca têm a mesma tonalidade, mas com um fator tonal diferente. (JANETTE WALLS, ARTSUPPLY, MAIO.2023)

Entende-se que um dos conceitos da escala de cinza, é auxiliar a pintura digital, já que será responsável por denotar as áreas mais escuras assim como as mais claras, dando assim um entendimento maior de onde terá sombra por exemplo, onde a luz irá se destacar mais e até mesmo representar possíveis reflexos.



Figura 28: Escala de cinza

Fonte: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/158928>

Outro conceito de escala de cinza, são os próprios mangás, que são todos em preto e branco, ou em escala de cinza. A diferença é que o mangá as edições originais, não são coloridas após a aplicação da escala de cinza, porém é graças a ela que sabemos onde há cores escuras, e onde a cores claras, a presença de líquidos como sangue, entre outros tipos. Segue o exemplo.



Figura 29: Escala de cinza em mangá

Fonte: <https://www.einerd.com.br/my-hero-academia-passagem-tempo-deku/>

É de se notar, como a escala de cinza funciona bem, e é uma técnica relevante, que mesmo sem ser “colorido”, a imagem nos passa sentimentos.

2.2.4 Estilos de Ilustração

Entende-se que no universo das Ilustrações existem alguns estilos que podem ser utilizados, especificamente para obras fantasiosas. Há vários artistas que utilizam seu traço de maneira variada, alguns utilizam o clássico traço de HQs, outros preferem os traços orientais de Mangás. Cada artista varia o seu traço de acordo com o seu estilo, e por incrível que pareça dentro destes dois estilos existem uma enorme variação que muda de artista para artista.

Porém além deles ainda existem mais alguns famosos como, Cartoon. É extremamente famoso, ainda mais quando dizemos a nível de séries animadas. É muito utilizado por Norte Americanos, é um estilo muito versátil e pode ser usado de várias maneiras, mas é utilizado muitas das vezes como um traço cômico.

O cartoon tem uma pitadinha de acidez e costuma satirizar o comportamento das pessoas, principalmente em situações cotidianas. Suas cores são chapadas e seus traços são variáveis, pois transitam entre linhas internas mais finas e linhas externas mais grossas. (GRAFITTI,2021)

O Webtoon, é relativamente “jovem”. O estilo está em constante ascensão. Este tipo de desenho é utilizado exclusivamente para a web, ou seja, são quadrinhos digitais, são produzidos exclusivamente para este tipo de mídia de rolagem vertical e podem ser acessados tanto por aplicativos ou pelos próprios navegadores de internet através de sites. Webtoon é de origem Sul Coreana, está fazendo muito sucesso ultimamente.

Criada a partir da combinação das palavras “web” e “cartoon”, a webtoon tem como principais características ser uma história em quadrinhos periódica, lançada digitalmente, e desenvolvida pensando na leitura em rolagem vertical, seja de um navegador ou dos próprios aplicativos no celular.(JOVEM NERDE,2020)

Chibi é muito utilizado quando se quer chegar a um resultado cômico. É uma variação do estilo de traço mangás, porém são artes extremamente estilizadas. Chibi normalmente são utilizados como ilustrações independentes para alguma mídia, seja para comerciais ou até mesmo uma nova linha de brinquedos com personagens de obras já conhecidas. Não é usado 100% fora das obras, alguns

mangás em algum quadro específico de sua página também pode estilizar seus personagens a fim de tirar alguma risada do público.

Os Chibis possuem uma proporção diferente do corpo, a cabeça é maior que o corpo e os olhos são bem grandes também, dando para eles uma característica muito fofa e expressiva, principalmente pelos olhos grandes e expressivos que dão vida à eles. (ARTEDUKA,MAIO,2023)



Figura 30: Surper man dos Quadrinhos da DC Comics

Fonte: <https://trecobox.com.br/as-historias-em-quadrinhos-sombrias-do-superman/>

Super man é um personagem extremamente famoso, herói dos quadrinhos ou HQs. Nota-se logo quando olha para o quadrinho como funciona este estilo. Os personagens são desenhados de maneira realista anatomicamente falando. A simetria do corpo é incrível, quase perfeita. Mas o que faz este desenho não ser exatamente realista é a maneira como ele foi pintado. Isso porque no estilo quadrinho, o desenho é pintado para parecer realmente que você está vendo-o pintado à mão por um pincel a mão ou coloridos a lápis de cor em uma folha. Isso é feito de proposito, e mesmo digitalmente. Uma das maiores características que o fazem identificar uma HQ são as ditas onomatopeias. As onomatopeias são figuras de linguagem no qual se reproduz o som por meio de fonemas. E são utilizados quando se quer reproduzir ruídos, gritos, sons de animais, sons da natureza, barulho de máquinas, o timbre da voz humana faz parte do universo das onomatopeias.

De modo geral, os quadrinhos possuem uma estrutura de predominância visual e narrativa. [...] As imagens também costumam vir separadas por margens, que explicitam a divisão dos quadrinhos, facilitando a identificação de cada cena. No uso da língua escrita, é comum que os quadrinhos apresentem curtas introduções acima ou abaixo deles e que as falas das personagens sejam inseridas em balões, também é recorrente o uso de onomatopeias para expressar os sons. (MUNDO EDUCAÇÃO, MAIO, 2023)



Figura 31: Peter Parker/ Homem aranha dos quadrinhos da Marvel Comics

Fonte: <https://www.omelete.com.br/banca-de-hqs/homem-aranha-identidade-revelada>

Um outro exemplo de HQ, é este que em questão temos o personagem homem aranha dos quadrinhos da Marvel. Por mais que sejam de empresas diferentes e traços distintos, temos novamente a característica de um quadrinho. Basta olhar para reconhecer que se trata de uma ilustração feita a mão e pintada em uma folha de papel. O grande barato dos quadrinhos é que mesmo não sendo

uma arte realista, nos da impressão mais próxima da realidade, mesmo sendo tão estilizada.



Figura 32: Guts do Mangá Berserk

Fonte: <https://culturedvultures.com/read-berserk-manga-online/>

Neste exemplo nota-se a clara diferença entre um estilo de quadrinho e outro. No mangá geralmente não temos a preocupação com a realidade, se observa que neste quadro há apenas o personagem com ausência do fundo, as linhas pretas no fundo normalmente dão uma amplificação na cena dando um tipo de forma física nos sentimentos do personagem no momento. Outra perceptível diferença é que o mangá não se preocupa com a questão das cores, sendo inteiramente preto e branco em seu original, com exceção das capas que normalmente são coloridas. E claro este traço são única e exclusivamente do autor do mangá. Como dito anteriormente, dentro de cada estilo temos a variação do traço e como cada autor ou artista lida com seu próprio estilo de ilustrar. Alguns Mangás também utilizam onomatopeia, mas é ligeiramente diferente do estilo americano das HQs. No mangá onomatopeia é utilizado de uma maneira mais rara, em vertical que muitas das vezes só descrevem sentimentos. Ainda assim, são raros os usos de onomatopeias em mangás, no caso do mangá Berserk é praticamente nulo o seu uso. Ou seja, não é o que caracteriza um mangá, mas pode aparecer.

Dentre as principais características dos mangás estão os traços dos desenhos com expressões faciais exageradas, como olhos grandes e expressivos, elementos metalinguísticos, como linhas de velocidade, entre outras. O mangá se diferencia das histórias em quadrinhos tradicionais, além da origem japonesa, pela forma de lê-lo — da direita para a esquerda — e pelos traços em preto e branco. (BRASIL ESCOLA, MAIO.2023)



Figura 33: Link do Mangá The Legend of Zelda

Fonte: <https://www.zeldadungeon.net/daily-debate-does-the-zelda-manga-enhance-your-thoughts-on-the-game-its-based-off-of/>

Este é link do mangá The Legend of Zelda. A diferença entre um mangá e outro aqui, enquanto o mangá de Berserk parece mais agressivo com traços grossos e muitas vibrações, percebemos que neste mangá de The Legend of Zelda é totalmente diferente, as sombras são mais suaves assim como o traço é mais limpo. Porém os dois são do estilo mangá, notamos que este também não tem compromisso com a realidade, temos a ausência do fundo, a paleta de cores voltado para o preto e branco. Como dito anteriormente, dentro de cada estilo há uma variação de traços de autor para autor.

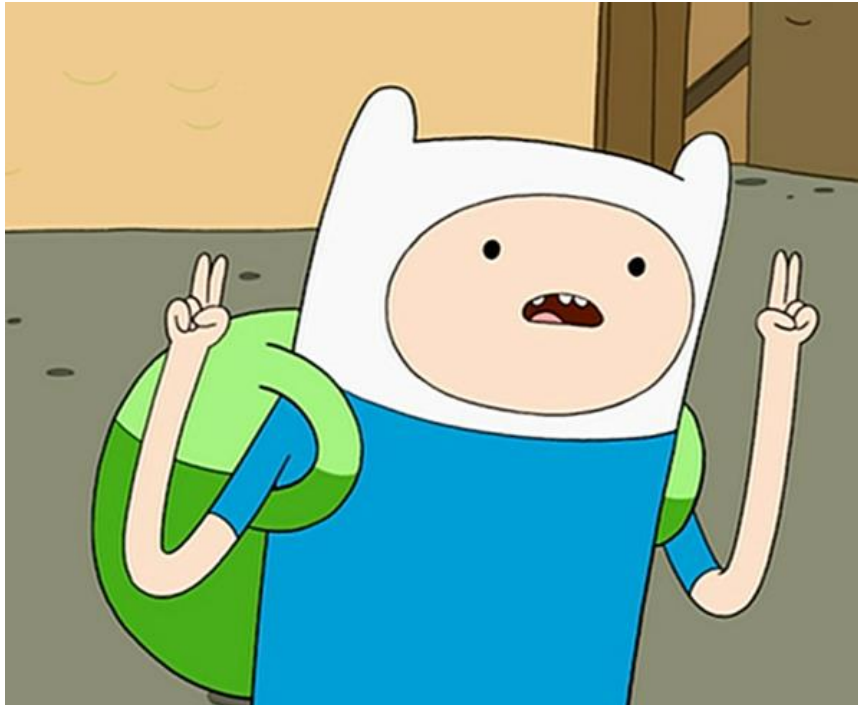


Figura 34: Finn de Hora de Aventura

Fonte: <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/5-momentos-adultos-que-voce-nao-percebeu-em-hora-de-aventura/>

Finn do desenho Hora de Aventura, nota-se aqui a diferença enorme do desenho cartoon entre os outros. O desenho cartoon está totalmente despreocupado com a realidade, os personagens têm traços básicos, não se importando com os detalhes de anatomia e outros. Personagens não tem detalhes básico como até mesmo o nariz, lábios e outros. Isso é regra? Não exatamente, existem cartoons que tem mais detalhes do que outros, mas em si é um traço bem básico. Outra característica de Cartoons é que eles podem variar de maneira muito rápida em suas animações. Uma hora o traço está simples e em outro momento o mesmo personagem está cheio de detalhes e desenhado de maneira bizarra para criar estranhezas propositalmente. Cartoons são utilizados quando se quer criar algo cômico, as variações que podem ocorrer no desenho são enormes e engraçadas.



Figura 35: Flapjack de As trapalhadas de Flapjack

Fonte: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/flapjack-como-animacao-cancelada-resultou-nos-principais-desenhos-dos-anos-2010/>

As trapalhadas de Flapjack é um dos cartoons mais engraçados e bizarros que existem. No outro exemplo foi demonstrado como os cartoons podem variar de algo básico para algo bizarro muito rápido na ideia de criar estranheza e até mesmo desconforto, mas muitas das vezes isso é para ser engraçado. Flapjack normalmente tem seu traço bem simples, mas é um dos que mais varia para uma versão grotesca muito rápido. Este é o grande barato dos cartoons, eles não estão nem um pouco preocupados com a realidade e nem mesmo com a fidelidade de seus traços, não se importando entre ser algo simples e algo bizarro cheio de detalhes do nada.



Figura 36: Bam de Tower of God

Fonte: <https://ramblingowls.wordpress.com/2020/06/03/webtoon-review-tower-of-god/>

Bam é o protagonista da Webtoon Tower of God, e neste exemplo vemos como este estilo é diferente das HQs e Mangás, que são o mesmo seguimento, ambos os três são quadrinhos. Webtoon como dito anteriormente são quadrinhos sul coreanos. O que o difere dos Mangás e HQs é o simples fato da obra ser voltado totalmente para o digital, e feito para ser lido em rolagem vertical, tanto na web como em aplicativos de celular. Seu estilo de arte é diferente porque tem uma pintura digital, o que dá para reconhecer apenas de bater os olhos, diferente dos Mangás por exemplo que são feitos para terem características de desenho a mão e sombreamento a lápis. Além de suas mídias serem físicas como as HQs Norte americanas. Assim como os Mangás, Webtoons também podem ter onomatopeias, e normalmente são utilizadas da mesma maneira que nos Mangás japoneses.



Figura 37: John de UnOrdinary

Fonte: <https://unordinary.fandom.com/wiki/John>

John é o personagem principal da Webtoon UmOrdinary. Aqui podemos reforçar a ideia de pintura e desenho digital que são a característica principal das Webtoons. Outra característica importante é que diferente dos Mangás Webtoons são lidas em rolagem vertical, seus capítulos são ligeiramente menores do que os de mangás. Sendo assim suas páginas são quase únicas com quadros mais finos reforçando a ideia vertical. Como nos mangás a leitura é da direita para esquerda, as páginas são construídas e divididas horizontalmente. Outra diferença é que as Webtoons são coloridas como podemos notar.

Foram utilizados os dois a nível de comparação por serem parecidos e frequentemente confundidos, já que os traços se assemelham. Além de serem de origem asiática.

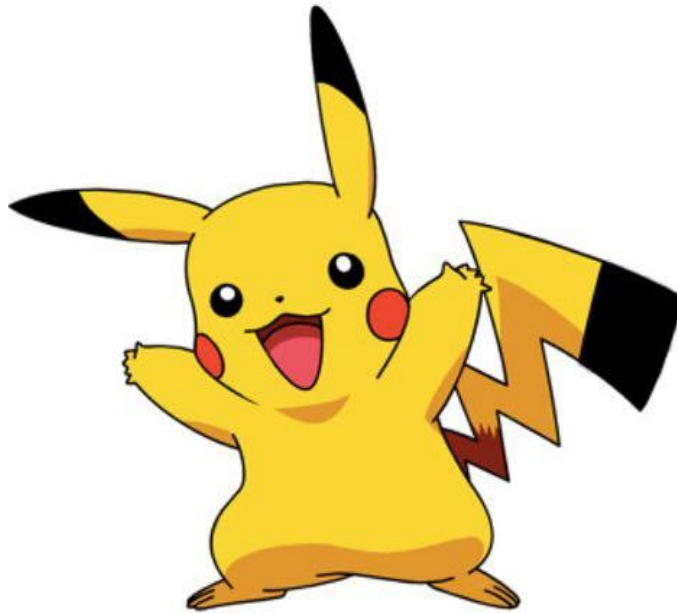


Figura 38: Pikachu de Pokemon

Fonte: <https://br.ign.com/pokemon/107648/news/um-detalle-sobre-o-pikachu-que-voce-acredita-ser-verdade-mas-nao-e>

Esse é Pikachu, é um personagem desenhado no estilo chibi. Esse estilo é usado frequentemente em animes e em mangás, normalmente quando se quer demonstrar certo personagem em uma forma fofa e adorável. Embora não seja regra se ter esse estilo expressado em todos animes e mangás, ele é usado frequentemente em algumas obras quando se quer demonstrar certo personagem com essa característica adorável. Normalmente é usado em cenas cômicas e fofas nos animes. Porém existem certos personagens que tem essa forma o tempo inteiro nos animes e eles são exatamente assim, como é o caso de Pikachu.



Figura 39: Chopper de One Piece

Fonte: <https://br.ign.com/pokemon/107648/news/um-detalle-sobre-o-pikachu-que-voce-acredita-ser-verdade-mas-nao-e>

Assim como Pikachu, Chopper é um personagem que foi desenhado para ser um personagem em estilo chibi na maior parte do tempo. Embora seja um personagem que pode se transformar em outras formas dentro da obra de One Piece, sua forma original é demonstrada em estilo chibi, tanto no mangá de One Piece, quanto no anime. E assim como todo chibi, Chopper foi feito para se parecer fofo e agradável e o personagem traz muitos momentos cômicos, e de quebra de tensão dentro da obra.

2.2.5 Gêneros de Fantasia

Histórias Fantásticas é um gênero de literatura bastante popular, é um gênero que com a ascensão do mundo cinematográfico não ficou preso a literatura, pelo contrário, apenas expandiu mais ainda este universo. Esse universo de histórias de fantasia acabou por dominar grande parte das mídias visuais de entretenimento. De acordo com Blog Wish, “A fantasia é um dos gêneros literários mais amados pelos leitores e é responsável por englobar algumas das histórias mais famosas do mundo”. Hoje esse tipo de narrativa é encontrado em livros, filmes, séries e até animações e vários tipos de quadrinhos, como HQs, Mangás e claro, o mundo dos jogos eletrônicos não é uma exceção.

Com base em sua expansão o gênero fantasia se modificou e houve algumas adaptações em seu estilo. Acabou-se por criar por necessidade, subgêneros nessa forma de narrativa. Existem alguns subgêneros, mas falaremos dos mais famosos e da maioria deles. Como, High Fantasy (Alta fantasia), Low Fantasy (Baixa fantasia), Dark Fantasy (Fantasia sombria) e Science Fantasy (Fantasia científica).

Alta Fantasia ou Fantasia épica, como também é conhecida, é um subgênero de fantasia. Sua ambientação se passa em mundos fictícios completamente diferente do real, com geografia, idioma, povos e diferentes raças próprias daquele universo, até mesmo culturas e histórias próprias de seu próprio povo. É onde a magia tem um poder inimaginável, e com essa força fazer o impensável. A narrativa normalmente se dá a uma emergência que afeta a todo o mundo, e a luta contra um vilão que ameaça a toda existência, ou então os personagens estão atrás de um artefato místico e poderoso. Esses são alguns exemplos de narrativa e isso se altera de autor para autor. Em uma definição mais concreta, Alta fantasia é quando os aspectos fantasiosos e o uso de magia estão em maior evidência sendo o destaque principal.

Os personagens principais costumam já ser habilidosos com a magia ou já conhecem o universo do qual fazem parte e, muitas vezes, a trama é centrada em conflitos épicos entre reinos ou entre seres de diferentes raças. (WISH, MAIO.2023)

Baixa Fantasia ou Fantasia Urbana, esse subgênero é caracterizado pelo oposto de seu companheiro Alta fantasia. Baixa fantasia como o nome já sugere, é um mundo com baixos aspectos fantásticos, de acordo com Blog Wish, “A baixa fantasia tem como principal característica a ambientação em um mundo fictício que se assemelha ao nosso, mas que possui elementos de magia e sobrenatural”. Entende-se que a narrativa não é totalmente voltada a uma grande ameaça global ou um vilão das trevas. Em alguns exemplos, uma ambientação de baixa fantasia, a “sociedade mágica” vive escondida dos seres humanos e os protagonistas precisam se esconder do mundo normal. Ou então os protagonistas são humanos comuns que enfrentam o seu dia a dia, e alguns desses desafios se entrelaçam neste mundo fantasioso. Claro isso não é uma regra, e sim um gosto pessoal ou uma ideia de narrativa do autor. Existem histórias de baixa fantasia que também possuem o seu mundo próprio e algumas raças, mas esse não é o ponto mais evidente da trama, e os desafios com que o protagonista tem que lidar são menores se comparados a alta fantasia e claro o uso de magia é completamente menor e se usados, são em classes mais baixas como acontecimentos sobrenaturais e bruxaria básicas desse universo.

Fantasia Sombria, é o subgênero dito como a versão adulta da fantasia, embora esse termo não esteja cem por cento correto, já que Fantasia não tem muito a ver com essa relação entre algo infantil e adulto. Porém um termo que define certamente esse subgênero é “pesado”. De acordo com a matéria do site Nerd Maldito, (2017), “Dark Fantasy são histórias em universos de fantasia (normalmente medieval), mas ao invés de usar aquele climinha mágico e épico, o foco é a decadência e o “horror”. É de se compreender que Fantasia sombria é principalmente caracterizado pelos seus altos elementos de violência e terror. É na fantasia sombria onde o autor revela o lado mais sombrio e podre da natureza humana, ou de qualquer outra raça que ele tenha criado. Há também a presença de criaturas bizarras e monstruosas, onde o sobrenatural e essas vis da natureza humana podem ser exploradas em detalhes. A narrativa é marcada por sua atmosfera sombria e intensa, com personagens muitas das vezes moralmente questionáveis. O rumo da história muita das vezes é marcada por um mundo totalmente caótico ou pós apocalípticos, com o normal sendo uma das últimas coisas que os leitores ou espectadores verão, isso porque há poucos momentos de

descontração e alegria nestes tipos de histórias, e a tragédia está sempre em evidência

É muito fácil confundir fantasia normal com Dark Fantasy, isso porque na fantasia normal sempre acaba tendo um castelo macabro, um pântano com mortos vivos, etc... Porém isso não deve definir uma obra, o fato de terem essas coisas apenas torna essas obras com "elementos de Dark Fantasy", algo que não é grande coisa já que é muito difícil um universo medieval não ter o seu cafofo das trevas. (NERDE MALDITO,2017)

Fantasia científica é o subgênero de fantasia que mistura elementos de ficção científica com fantasia, é um gênero relativamente famoso, já que as obras que abordam esse tipo de gênero não surgiram a pouco tempo, para ser mais exato a fantasia científica teve seu "boom" ainda no século passado com o grande lançamento do filme Guerra nas estrelas (Star Wars).

Ela não é um ou outro, mas sim, ambos! A ciência que justifica a narrativa, mais os elementos mágicos são a base da fantasia científica. Uma maneira simples, mas que ajuda muito na identificação de uma obra é observar o vocabulário, as expressões que se apresentam à narrativa. (BINGO!, 2021)

Muitas pessoas acham que Star Wars é uma ficção científica, mas na verdade não se trata disso. Na verdade Star Wars se enquadra perfeitamente no subgênero de Fantasia científica, isso se deve ao fato da obra unir perfeitamente elementos científicos, como a alta tecnologia, como naves espaciais, tecnologia avançada que possibilitam que os personagens se movam na velocidade da luz com suas naves, tipos de armas como, canhões de plasma e outras armas que atiram esse tipo de energia, e claro não podemos esquecer do icônico sabre de luz, entre outras tecnologias que nós nem chegamos perto de criar na realidade. Por outro lado, se trata sim de uma fantasia, já que a ambientação pode se passar em vários mundos criados do zero, mundos esses que recheiam a galáxia, com vários povos com histórias, culturas e seus variados idiomas. São mundos únicos que quando explorados se mostram recheados de aspectos fantasioso, e claro não podemos esquecer da "força" um tipo místico de magia, utilizado pelos cavalheiros jedi e Lordes Sith. Star Wars é um exemplo claro de fantasia científica, que como mostrado combina muito bem a alta tecnologia e seus fundamentos científicos com elementos bastante conhecidos da fantasia.

Eu, antes de me interessar por esses conceitos literários, tinha para mim que Star Wars era a mais pura ficção científica, afinal, temos o espaço sideral, as naves, os robôs, os sabres de luz. Mas isso porque são elementos que nos vêm à mente de imediato, ao falarmos sobre Star Wars. Mas esquecemos dos mundos mágicos e poderes mágicos (como a clássica manipulação da Força). (BINGO!, 2021)

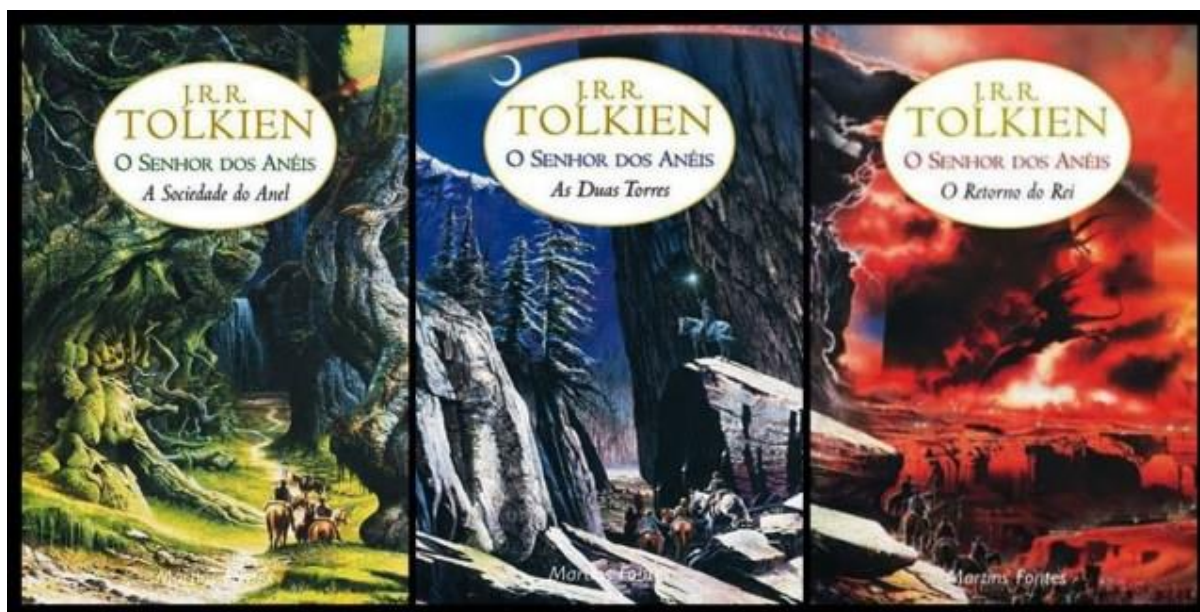


Figura 40: Senhor dos anéis de J.R.R. Tolkien

Fonte: <https://idaselidas.wordpress.com/2016/09/14/breves-analises-2014-j-r-r-tolkien/>

Senhor dos anéis trata-se de uma obra de alta fantasia, escrita por J.R.R. Tolkien. Como dito anteriormente, essa obra segue todos os requisitos para ser uma alta fantasia, um mundo próprio com sua própria mitologia, diversos reinos com diferentes povos e culturas, a magia muito presente no mundo, na obra é evidente sua importância já que a trama principal ocorre por um grande ato de magia sombria com um objeto, o anel de poder, o objetivo dos personagens é destruir o um anel antes que ele caia em mão erradas e retorne ao seu mestre.



Figura 41: As Crônicas de Narnia de C.S. Lewis

Fonte: <https://www.geekzilla.com.br/as-chronicas-de-narnia-ganhara-novo-filme/>

As Crônicas de Narnia escrita por C.S. Lewis, é outro exemplo de alta fantasia, ela apresenta um grupo de crianças que viajam através de um guarda-roupa até um mundo mágico chamado Narnia, nesse mundo elas exploram e conhece uma gama de personagens mágicos de variadas raças, como animais falantes, meio homens e animais. Sem dúvidas um mundo repleto de magia e fantasia com uma trama global e um mal que assola e põe em risco todo o mundo.



Figura 43: Percy Jackson de Rick Riordan

Fonte: <https://paisdaliteratura.wordpress.com/2017/02/02/o-filho-das-aguas-parte-i/>

Percy Jackson escrito por Rick Riordan, trata-se de uma series de livros que trazem elementos da mitologia grega para o mundo atual. É uma obra que se encaixa perfeitamente no subgênero de Baixa fantasia, por mais que tenha elementos de mitologia e fantasia, ainda sim é baixa fantasia pois, esses elementos são trazidos para o mundo atual, ou seja, não há uma grande construção de mundo, novos povos, e criaturas, são apenas elementos existentes na mitologia grega misturados com elementos do mundo real. Ambientado principalmente nos Estados Unidos da América.



Figura 44: Dark Souls 3 desenvolvido pela FromSoftware
Fonte: <https://www.fanatical.com/pt/game/dark-souls-iii>

Dark Souls 3 é um jogo desenvolvido pela FromSoftware e criado por Hidetaka Miyazaki responsável por criar a série de jogos conhecidos como Souls. Dark Souls 3 é o terceiro e último jogo da franquia Dark souls. Ele é a continuação e o fechamento do mundo criado no Dark souls, e se trata de uma Fantasia sombria das mais famosas, quando se pensa em Fantasia sombria logo vem Dark souls a mente e outros jogos criados pelo desenvolvedor. Dark souls 3 é ambientado em um mundo fictício com sua própria cultura, religiões, raças e criaturas. Trata-se de uma Fantasia sombria justamente pelo fato de que toda paz criada anteriormente pelos deuses foi por água abaixo no primeiro jogo da série, e é no Dark Souls 3 bem no futuro desse mundo, que o nosso protagonista é revivido, trata-se de um se de cinzas chamado de Ashen one, ele tem a dura missão de percorrer um mundo desolado e dominado por criaturas monstruosas, passar por locais que anteriormente eram reinos magníficos e agora são apenas cinzas de seu glorioso passado, afim de trazer os Lordes das Cinzas de volta aos seus tronos e assim, escolher apagar a chama que rege o mundo ou apaga-la. A escolha fica a cargo do jogador, se escolher sentar-se a chama e cuidar dela, o mundo retorna lentamente ao que era antes, dando assim um reseste geral, a custo da vida do jogador após é claro que passar um bom tempo sendo drenado cuidando da chama, ou então escolher apagá-la, intensificando as maldições e dando início assim ao verdadeiro

reino de trevas e terror. Entende-se do porquê o jogo é tão conhecido por quem curte este gênero de fantasia. Além de claro tudo que envolve a narrativa do jogo é chocantemente trágico. Não há se quer um reino de pé, quase não há pessoas comuns vivendo mais, só o que resta são monstruosidades e guerreiros mortos vivos.

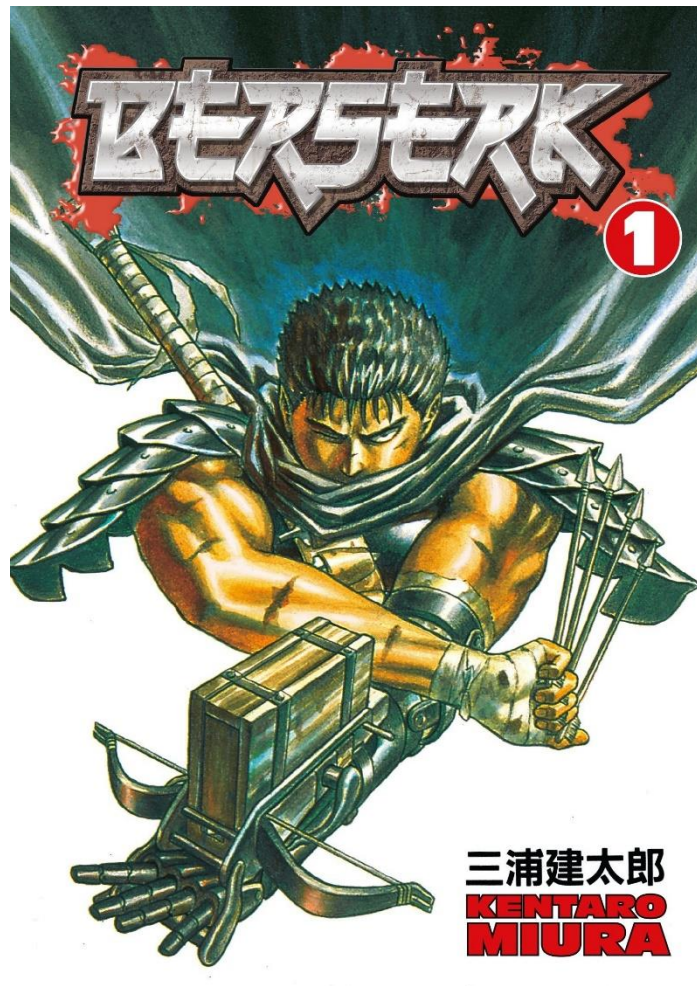


Figura 45: Berserk De Kentaro Miura

Fonte: <https://www.amazon.com.br/Berserk-1-Kentaro-Miura/dp/1593070209>

Berserk de Kentaro Miura, se trata de um Mangá japonês, que retrata a triste e dolorosa vida de Guts, um espadachim muito habilidoso, mas que o início de sua vida já é trágico. Guts nasceu de sua mãe que quando lhe deu à luz já estava morta e pendurada pelo pescoço em um arvore de enforcados. Um bando de mercenários que passava no momento percebe o recém-nascido magro e desnutrido no chão o chefe do bando o adota lhe dando o nome de Guts. Só pelo início da vida de nosso protagonista percebemos que não se trata de uma história de fantasia comum e sim uma fantasia sombria. Berserk conta uma história cheia de

reviravoltas e polêmicas, criaturas monstruosas que dão horror ao leitor, ações incrivelmente absurdas, abusos e por aí vai, Berserk conta uma história trágica, que não parece que terá um final feliz. Combinados esses elementos trágicos de horror com fantasia, tem seu próprio mundo, sua própria sociedade, dezenas de criaturas e monstruosidades, Berserk é uma das Fantasias sombrias mais pesadas e aclamadas por seus fãs.



Figura 46: Star Wars de George Lucas

Fonte: <https://www.xataka.com/nuevo/star-wars-donde-que-orden-ver-todas-peliculas-saga>

Star wars de George Lucas é uma obra de Fantasia científica bastante renomada e famosa, estreou nos cinemas ainda no século passado com o primeiro filme intitulado Uma nova esperança, e teve seu sucesso decretado logo com a sequência o império contra-ataca. Star Wars combina os elementos de ficção científica, com sua alta tecnologia, armas, naves espaciais veículos diversos, com a fantasia, o uso místico da força e a conexão de personagens com ela, tanto para o lado da luz quanto para o lado sombrio, além de diversos mundos com criaturas fantásticas e seus povos e culturas diversificadas.



Figura 47: Avatar de James Cameron

Fonte: <https://www.magazineluiza.com.br/poster-cartaz-avatar-c-pop-arte-poster/p/cd1054g7ka/de/pser/>

Avatar de James Cameron é um filme de Fantasia científica, apesar de muitos o chamarem de Ficção científica, ele se enquadra também assim como Star Wars em Fantasia científica. Como dito em uma matéria do site Bingo!, (2021) “Avatar tem o mundo de Pandora, a árvore mágica [...] , além de seus personagens mágicos. Porém, há também uma temática de exploração espacial e genética”. Como observado ele combina os elementos de alta tecnologia com elementos fantasiosos. A ambientação se dá no planeta pandora um mundo alienígena que está para ser explorado pelos humanos que alcançaram um alto nível de tecnologia, com suas naves com mecanismos e armamentos de ponta, ao chegarem nesse mundo se deparam com uma fauna e flora totalmente mágica e fantástica. Os habitantes de pandora são altamente conectados com a natureza como se fosse algo místico, e o personagem principal ao entrar em seu avatar se depara com a

cultura desse povo e esse mundo novo e magico. Por conta de suas criaturas e a conexão com a natureza e o mundo completamente novo ele se enquadra perfeitamente no subgênero de Fantasia científica assim como o de ficção científica.

2.2.6 Técnicas de Desenho

As técnicas de desenho são fundamentais para um ilustrador, elas são o que vão ditar o desenho e orientar por onde começar e como desenvolver o trabalho. Além de auxiliar o desenhista mais experiente, ela é fundamental para um desenhista iniciante. Existem algumas técnicas fundamentais como, perspectiva de ângulo, sombras, esfumaçados e manchas, rosto e orientação da cabeça. Essas são algumas técnicas principais para se começar a desenvolver um trabalho coeso e interessante.

Texturas e rabiscos, é uma técnica interessante de se usar, quando o intuito é criar texturas de superfícies ou até mesmo simbolizar alguma característica importante no desenho.

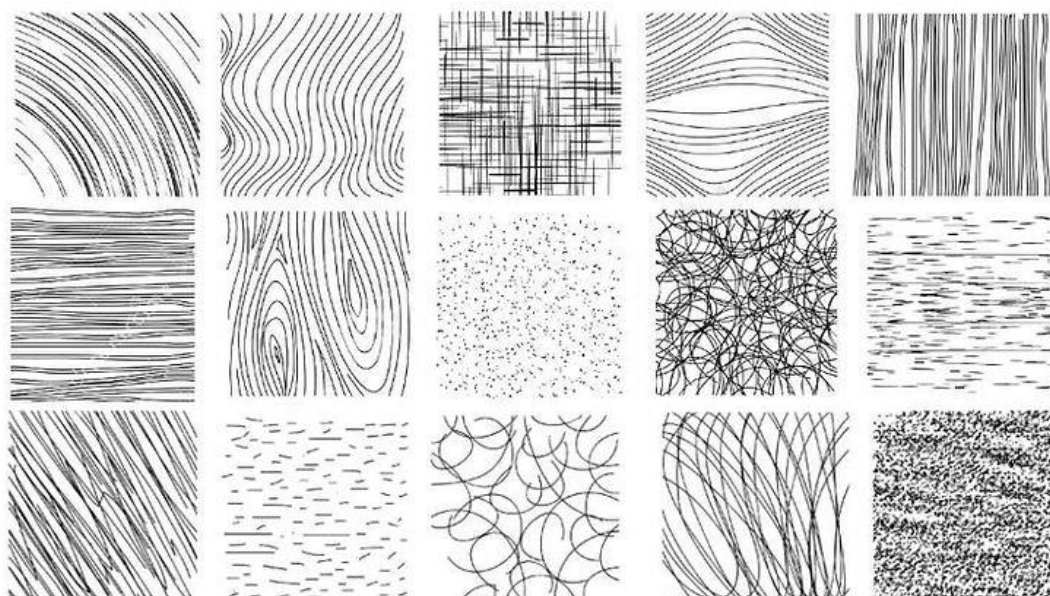


Figura 48: Texturas e rabiscos

Fonte: <https://www.escolacg.com.br/post/conhe%C3%A7a-as-principais-t%C3%A9cnicas-de-desenho>

Podemos notar nessa figura a importância do treino de traços, e como alguns deles podem ser fundamentais na hora de se criar algumas texturas de

superfícies e passar algum sentimento. Numa rápida análise nós identificamos algumas texturas de chão e até mesmo superfícies de tronco de arvores. Segundo Escola Carlos Gomes (2021) “O objetivo desse recurso é trabalhar traços e tons, preencher pequenas áreas do desenho, criar formas, volumes ou representar texturas reais”.

Desenho por encaixe é uma das técnicas que alguns desenhistas costumam utilizar para se criar juntas, como tornozelos e juntas de dedos, também é muito usada para se criar formas de nariz e até mesmo lábios. A técnica consiste em desenhar a partir de uma forma geométrica já estabelecida na superfície que se quer desenhar.

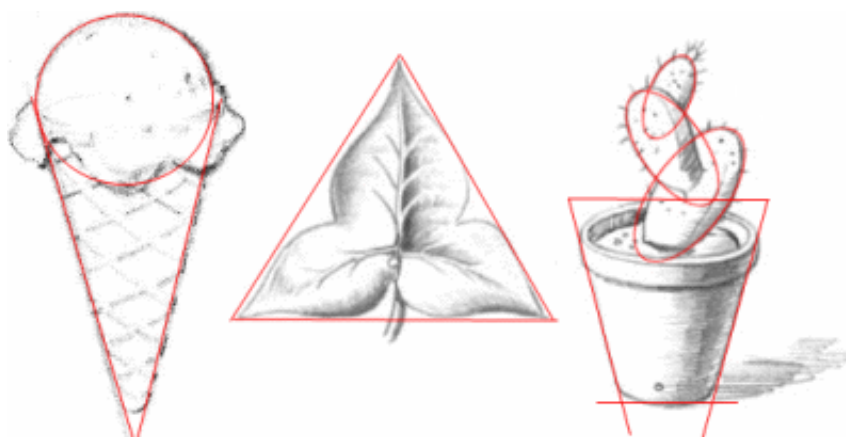


Figura 49: Desenho por encaixe

Fonte: <https://www.escolacg.com.br/post/conhe%C3%A7a-as-principais-t%C3%A9cnicas-de-desenho>

Pode-se notar o intuito da técnica claramente por essa imagem, onde há uma imagem no centro criada a partir de uma forma, que no caso é o triângulo, e outras duas usando a técnica de encaixe a partir de formas geométricas.

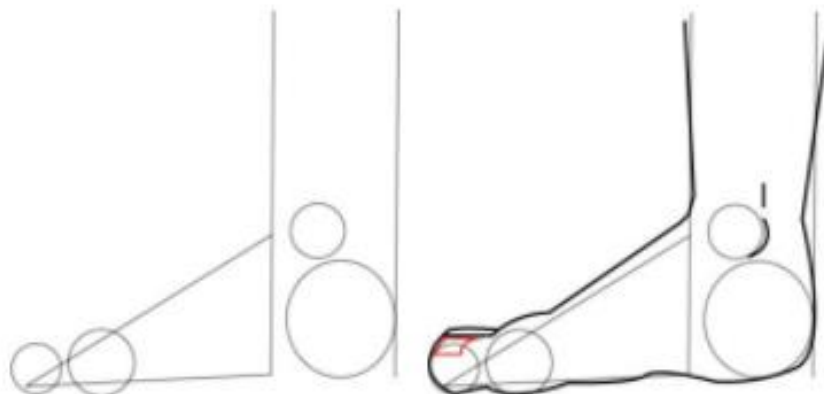


Figura 50: Desenho por encaixe

Fonte: <https://www.escolacg.com.br/post/conhe%C3%A7a-as-principais-t%C3%A9cnicas-de-desenho>

Neste outro exemplo notamos como a forma geométrica e técnica de encaixe pode ser precisa, na hora de dar ênfase as juntas dos pés.

Perspectiva e ângulos é uma técnica bastante usada por artistas, é uma forma de desenho considerada avançada e ótima quando o intuito é chegar ao realismo de ambientes.

Perspectiva é a arte de representar objetos tridimensionais em uma superfície bidimensional. Essa técnica é usada para realismo aos objetos desenhados em termos de: largura, altura e profundidade. (ESCOLA CARLOS GOMES, 2021)

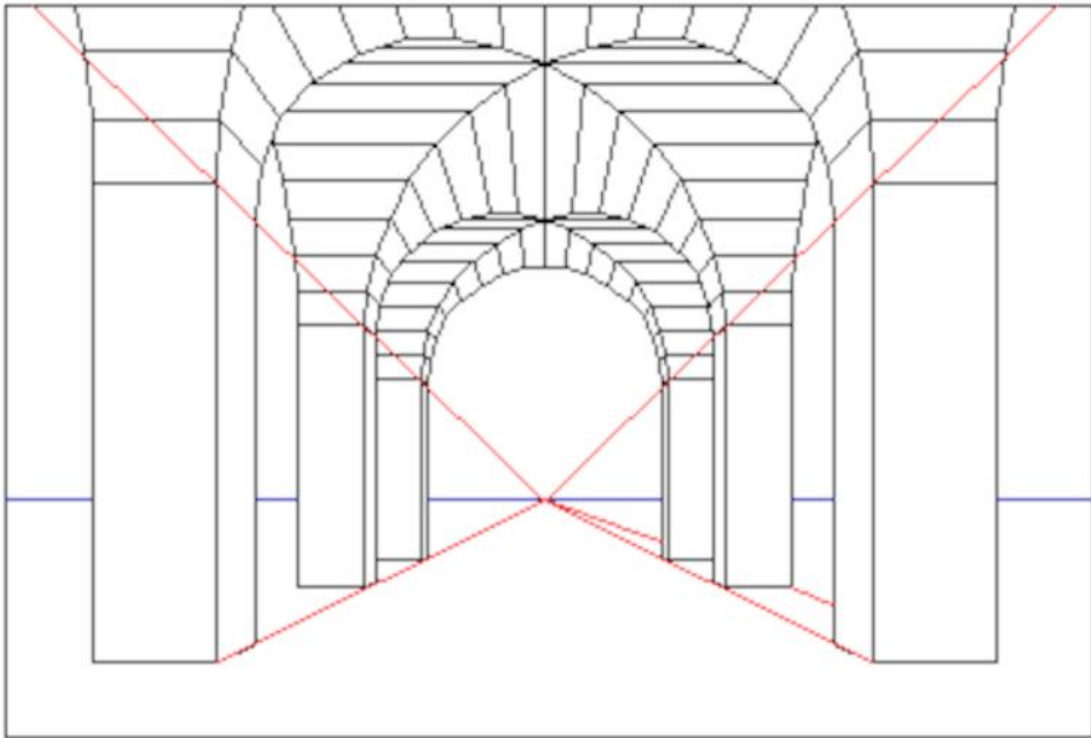


Figura 51: Perspectiva e ângulo

Fonte: <https://www.escolacg.com.br/post/conhe%C3%A7a-as-principais-t%C3%A9cnicas-de-desenho>

Essa é figura ilustra bem a ideia da técnica, já que o intuito da técnica é recriar o ambiente respeitando a realidade, notamos como a perspectiva do desenhista expressa com detalhes perfeitos de ângulo do que está a sua frente, quase como uma foto tirada de sua visão, claro a estrutura está perfeita faltando apenas o acabamento.

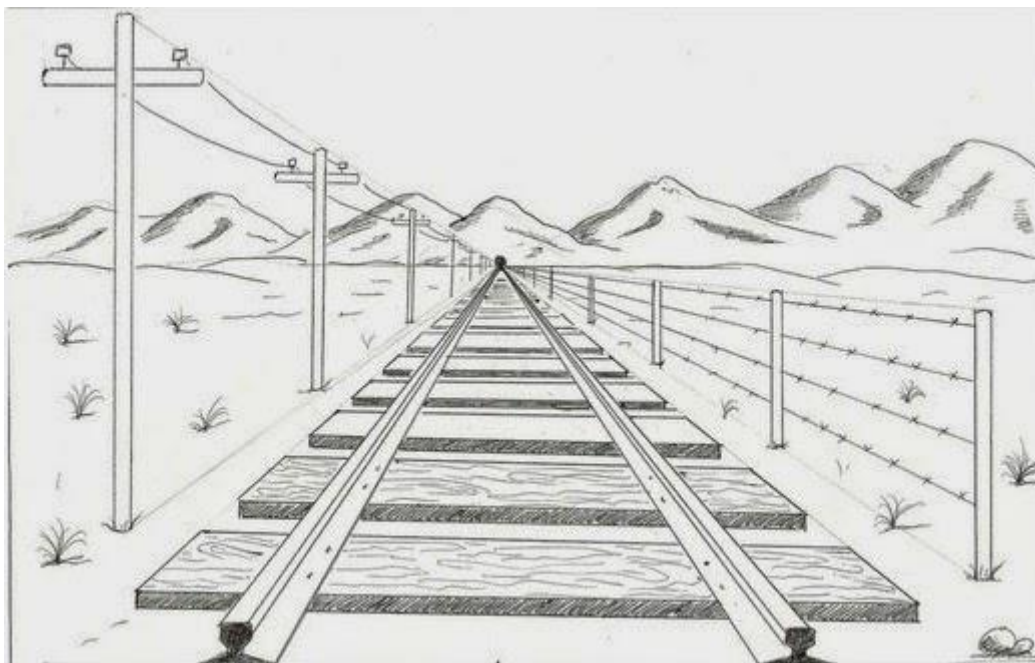


Figura 52: Perspectiva e ângulo

Fonte: <https://www.escolacg.com.br/post/conhe%C3%A7a-as-principais-t%C3%A9cnicas-de-desenho>

Essa outra imagem é capaz de novamente nos demonstrar como a técnica é perfeita quando se trata de aspectos realistas, os objetos mais ao fundo menores, os objetos mais próximos em foco tiram a atenção do fundo assim como uma visão em cone.

Hachuras, uma técnica muito usada por desenhistas de quadrinhos e mangás, é uma técnica de sombreamento.

As hachuras nada mais são do que uma técnica artística utilizada principalmente no desenho que origina efeitos sombreados e de tons em uma imagem. Para isso, o artista produz pequenos rabiscos utilizando linhas paralelas próximas. Nesse contexto, é essencial destacar que as hachuras no desenho têm como proposta produzir um desenho linear no qual, tanto os espaços das linhas rabiscadas como a espessura e qualidade entre elas acompanhem as formas do desenho e que produzam o efeito sombreado. (LAART,2020)

As hachuras eram comumente utilizadas em autos retratos e desenhos artísticos diversos, ela foi de suma importância e teve sua influência até mesmo em gravuras, como xilogravura. É importante notar como as hachuras dão uma camada a mais no desenho dando densidade e imersão a arte do artista.

Assim, as hachuras no desenho foram conquistando adeptos no decorrer do tempo, sendo bastante utilizadas na época da renascença e, pouco tempo depois, no barroco. Nesse período, o memorável Rembrandt produziu hachuras no desenho de modo revolucionário. (LAART,2020)



Figura 53: Hachuras

Fonte: <https://laart.art.br/blog/hachuras-desenho/>

Neste exemplo vemos como as hachuras podem ser um acabamento em sombreamento muito interessante e que realmente dá imersão à imagem por meio das camadas de sombreamento.



Figura 54: Hachuras no mangá de Berserk

Fonte: <https://geekquantico.com.br/os-5-melhores-tracos-dentro-do-mundo-do-mangas/>

Nesta imagem vemos como as Hachuras podem brilhar, e deixar uma arte de tirar o folego, esse é Guts do mangá Berserk. Podemos notar como as hachuras dão profundidade e sentimento na imagem, notamos elas na parte superior da armadura de Guts que tem sim a coloração preta, mas vemos como elas dão tom de sombra a maneira que o autor trabalha os espaçamentos entre uma hachura e outra, e à medida que ele vai trabalhando isso, consegue diferenciar, sangue de sombra e sombra da coloração da armadura do personagem.

2.3 Imersão em Profundidade

2.3.1 Sombra

Sabe-se que para se produzir um desenho há diversos tipos de métodos e técnicas, inúmeras maneiras de iniciar um esboço. Esta etapa tem o objetivo de descrever o método observado.

Primeiro inicia-se a produção do esboço geométrico, nesta etapa é descartado qualquer tipo de capricho quanto a dimensões ou anatomia, para se produzir o corpo, se produz um pequeno círculo ou uma caixa com volume (em perspectiva 3D), para a cabeça, traça-se duas linhas para simular o pescoço, em seguida, desenha-se uma caixa com volume para o tórax, para guiar o corpo e a pose desejada, puxa-se duas linhas simulando as laterais da barriga para enfim fazer uma segunda caixa simulando a cintura. Para os membros são feitos cilindros, ou seja, as pernas e braços são simulados por cilindros e as articulações como cotovelos e joelho são feitos círculos, as mãos e pés são desenhados de maneira simples, sem dedos e sem detalhes. Desta maneira, tem-se o escopo bem cru do personagem, porém com a pose de seu corpo bem definida.

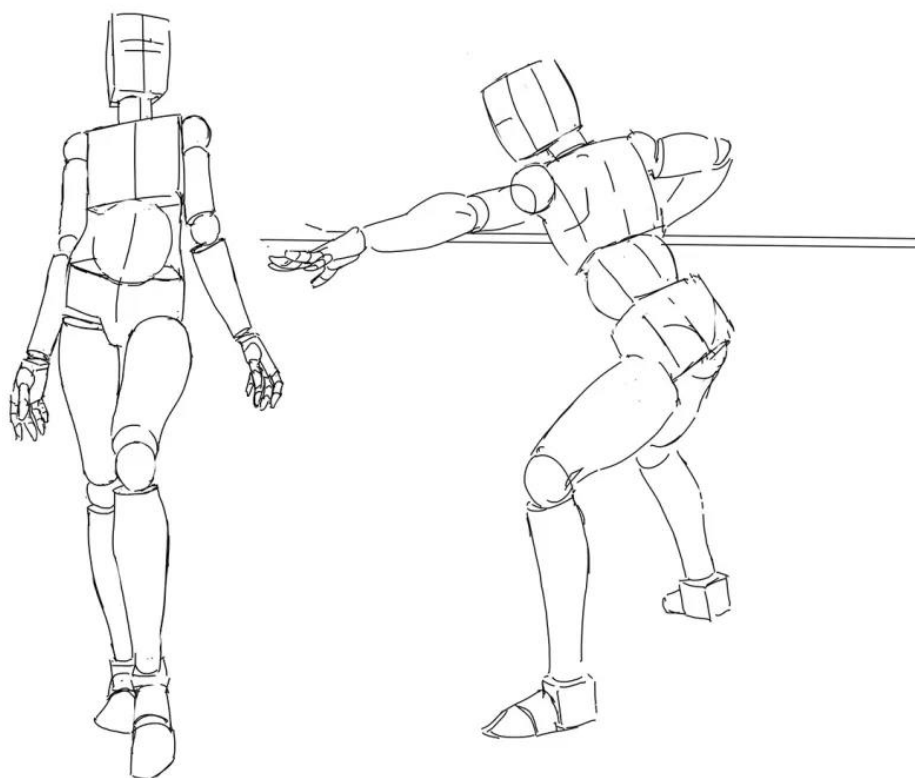


Figura 55: Esboço geométrico

Fonte: <https://www.areae.com.br/blog/desenhando-o-corpo-humano-e-resolvendo-a-sua-anatomia-usando-blocos/>

O esboço com a pose bem definida é essencial para um bom resultado, pois é apenas por ele que se pode dar início a próxima etapa. Neste momento o personagem está frio e sem detalhes algum, totalmente sem vida. A seguir é feito uma aprimoração do esboço, refinando as formas dando e adicionando detalhes que anteriormente estavam ausentes, como uma forma para as mãos e pés mais definidos, preenchimento das formas geométricas utilizando de conhecimentos anatômicos. Obviamente varia de acordo com o estilo para estilo, como mais realistas ou menos realistas como cartoons, animes e etc... também é definido o rosto e expressão do personagem de uma forma mais superficial. Partindo deste princípio, quando o corpo já estiver bem definido sendo possível observar que as caixas e cilindros feitos na parte de esboço já foram totalmente úteis e já serviram de guia, pode-se partir para a próxima etapa.



Figura 56: Preenchimento do esboço

Fonte: <https://www.areae.com.br/blog/desenhando-mulheres-usando-a-estrutura-de-blocos-tridimensionais/>

Agora que a forma dos braços, tórax, mãos e pés e até as expressões do rosto está bem definida, inicia-se o processo de enriquecimento do personagem, que consiste em adicionar acessórios, roupas, brincos, anéis, sapatos, luvas, armaduras e etc... Define-se melhor o rosto e o cabelo, após isso inicia-se o processo chamado de Lineart, consiste em utilizar o esboço em seu ápice completamente, utilizando uma caneta um lápis mais definido, traçando as linhas mais fortes por cima do esboço, cada detalhe, cada dobra de roupa, cada acessório, cada detalhe e destacado no personagem. Observa-se no exemplo a seguir, uma boa Lineart, note como as linhas são bem definidas e até mesmo parece que não houve nenhum uso de esboço para isso.



Figura 57: Lineart

Fonte: <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/anime-lineart>

Após a Lineart vem o processo de acabamento, luz e sombras bem trabalhados, se o desenho é no estilo mangá, o desenho obviamente fará o uso de escala de cinza, ou seja preto e branco, mas há também o ato de colorir a Lineart, para desenhos coloridos, é feito com várias camadas de cores para se ter um desenho bem definido e colorido, no caso, se o desenho for colorido é possível que o artista de pintura digital opte por utilizar a escala de cinza antes de colorir, isso para definir onde estarão as áreas de luz e sombra.

Esta é a produção de um desenho de personagem, foi descrito o processo de desenho com dados que foram observados e analisados com cuidado, obviamente um processo de criação de personagem não surge do nada, é feito todo um estudo de referências antes, e um treino de poses para definir em qual pose no desenho final o personagem vai estar.

2.3.2 Caderno de Sensibilização

Com intuito de estudar o processo de criação das obras de um ilustrador, lhe foi pedido uma série de anotações para serem feitas durante um dia, ele anotaria as suas etapas de criação desde o zero até a produção completa de um desenho. O ilustrador produz desenhos digitais de personagens diversos.

Processos de um desenho digital:

- Inicialmente o ilustrador prefere procurar por palavras chaves, nomes de personagens, e suas características, estilos de cabelo e roupas. Isto é feito segundo ele para se ter uma facilidade em encontrar imagens de referência e ter certeza se eram essas imagens que estava buscando.
- Com as imagens prontamente pesquisadas, ele inicia um processo chamado moodboard com o intuito de juntar as imagens que adquiriu e formar uma paleta de cores a partir dela.
- Na sequência ele busca uma pose de referência para criar o personagem para assim dar início a um esboço bem definido e estruturado.
- Assim que finaliza o esboço vem a fase de lineart, ele detalha o esboço e faz com que os rabiscos que dão origem e servem de guia para o desenho já não existam mais, restando apenas o personagem, bem traçado e com alta definição de cada traço e expressão.
- Com a lineart finalizada, vem o processo de acabamento, o ilustrador usa a escala de cinza para definir os pontos de luz e sombra do desenho, isso ajuda a definir estas áreas para se ter uma base para etapa de pintura.
- Para finalizar ele pinta o desenho com a paleta de cores definida pelo moodboard e finaliza a obra com uma textura.

Esse foi o processo de um dia de um ilustrador, os processos são bem definidos e cada etapa tem suas funções bem estabelecidas, entregando o resultado esperado com maestria.

3 ANÁLISE E SÍNTESE

3.1. Análise de Similares

Serão analisados os personagens de obras similares a obra do autor, a fim de observar os pontos positivos, negativos e interessantes de cada personagem e suas respectivas obras. Realizando a coleta de informações que possam contribuir assim com o andamento do projeto.

- **Guts, Berserker**



Figura 58: Guts de Berserk

Fonte: <https://berserk.fandom.com/pt-br/wiki/Guts>

Guts é um personagem da obra de Berserk, uma obra de fantasia sombria, onde Guts é o protagonista, tem uma das histórias mais tristes dos mangás, e muitos leitores o admiram por sua forte resiliência diante dos problemas. Notamos as características físicas avantajadas de Guts, ele utiliza uma armadura

média, possui uma espada gigante, chamada DragonSlayer, e apenas pode ser manuseada com as duas mãos.

Guts é um homem alto com o físico musculoso, possui cabelo curto pontiagudo de cor preta. Em sua testa, alguns fios ficam para baixos, caindo sobre sua testa. Ele usa ataduras sobre sua mão direita (um estilo que ele tem usado desde o início, provavelmente para o ajudar a manusear a espada) e usa uma camisa branca sem mangas, permitindo que ele mova os braços livremente. Em suas calças também há um conjunto de armaduras na região da virilha, provavelmente para o proteger. (BERSERK WIKI, 2022)

- **Pontos positivos:** Destaque na ilustração do autor, trabalhando bem sombra e luz. O visual de Guts é ótimo no geral, ele possui proteções e partes de respiro em sua armadura para balancear o peso.
- **Pontos negativos:** Guts é um personagem muito complexo, o traço do autor é maravilhoso, mas as vezes as sombras e traços sombrios eram confusão, além disso, analisando o personagem, notamos que ele é cheio de bugigangas e isso pode atrapalhar no balanceio de seu corpo, sem contar que um de seus braços é amputado, e ele utiliza uma prótese no braço esquerdo, o que não deve ser a mesma coisa como um braço natural.
- **Pontos interessantes:** O ponto interessante é que Guts é muito versátil em batalhas, acima falamos como suas bugigangas podem ser um peso desnecessário, porém o interessante é notar o arsenal de Kunais que possui em seu peito, presos por um cinto sobre ombro.

Nesta outra imagem está Guts sem sua prótese, o que reforça que ela pode ser uma desvantagem se danificar em batalhas, além disso nota-se uma adaga em sua cintura dando mais ênfase ainda a teoria de que muitas bugigangas podem atrapalhá-lo.



Figura 59: Guts de Berserk

Fonte: <https://berserk.fandom.com/pt-br/wiki/Guts>

- **Link, The Legend of Zelda Breath of the Wild**



Figura 60: Link de The Legend of Zelda Breath of the Wild

Fonte:

<https://archive.org/details/TheLegendOfZeldaBreathOfTheWildCreatingAChampion/page/n43/mode/2up>

Link é um Hylian, raça do mundo de Hyrule de The legend of zelda. É equivalente aos humanos nesse universo, com a diferença das orelhas serem mais pontudas que a normal arredondada.

- **Pontos positivos:** Link possui roupas leves, seu arsenal se resume a arco e flechas, um escudo e uma espada curta para ser usada por uma mão. Analisando a ilustração a paleta de cores do personagem está bem bonita combinando com todos os elementos que possui. A roupa do personagem combina com sua personalidade, e o cabelo em um penteado diferente da uma boa aparência a link o que também lhe trás mais carisma
- **Pontos negativos:** O ponto negativo do personagem em si, seria sua altura, relativamente baixa, não passando de 1,65m, se o personagem precisar utilizar armaduras mais robustas, ele terá desvantagens na batalha, como já notamos em algumas obras, e até como elemento de jogabilidade.
- **Pontos interessantes:** O interessante aqui é ver como Link mesmo sendo um personagem baixo e não aparentando ter muitos músculos lida com as adversidades em seu caminho, ele possui um acessório interessante que se assimila a um tablet, lá ele pode consultar várias informações inclusive o mapa da área, além de poder materializar através deste dispositivo, dois tipos de bomba, uma força magnética, e uma habilidade que pode paralisar o tempo dos adversários e objetos. Falando da ilustração, a escolha de arte também é interessante pois é como se o personagem fosse pintado através de pinceladas de pincel.

Agora podemos notar de outro ângulo o personagem, ficando mais claro seu estilo de cabelo, notamos um brinco que dá uma característica a mais no personagem, notamos com clareza seus equipamentos, e novamente a escolha artística de pinceladas.



Figura 61: Link de The Legend of Zelda Breath of the Wild
Fonte:

<https://archive.org/details/TheLegendOfZeldaBreathOfTheWildCreatingAChampion/page/n43/mode/2up>

- **Sinbad, Magi**

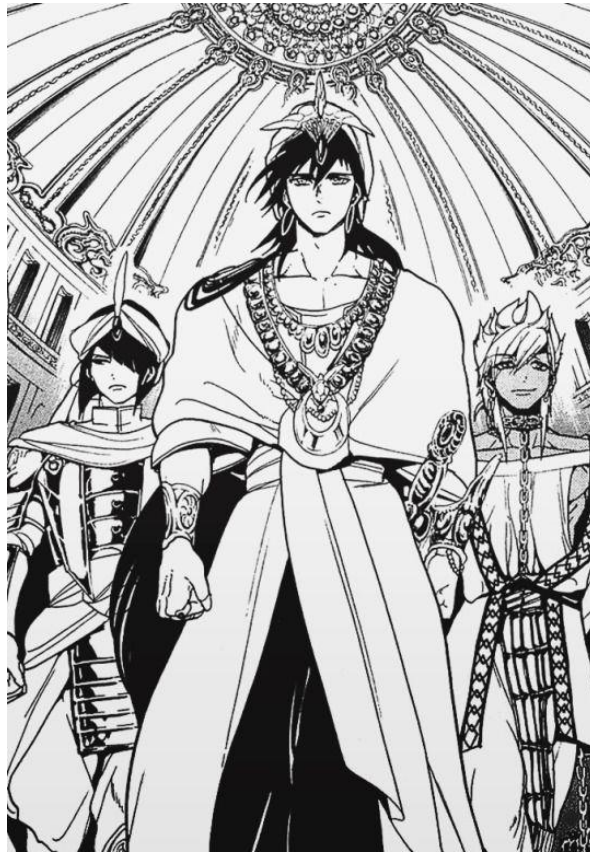


Figura 62: Sinbad de magi

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/550987335663413131/>

Sinbad é um personagem do Mangá Magi, é um rei muito poderoso tendo conquistado alguns artefatos de Djin, como chamam, ele é bastante poderoso e influente no mundo, por essa imagem por exemplo vemos um rei imponente e maduro, que sabe lidar com as adversidades em seu caminho.

- **Pontos positivos:** Sinbad foi desenhado de uma maneira imponente e com uma expressão que passa confiança de alguém que sabe o que está fazendo, suas roupas remetem a um estilo fino de um rei, como o mangá é inspirado nos mitos do oriente médio, este é o tipo de caracterização ideal para um rei.
- **Pontos negativos:** Notamos como a representação do mangá é um pouco básica, com sombras muito espessas e pesadas, não exhibe quase nenhum outro detalhe o que em algumas páginas do mangá tornam um pouco sem graça e básico de mais. Agora falando de Sinbad em si, é um personagem que não exhibe muitos pontos negativos apesar

de seus muitos acessórios parecer lhe dar desvantagem veremos nos pontos interessantes que não é bem assim.

- **Pontos interessantes:** Falando mais do personagem em si, como dito acima, os acessórios de Sinbad não lhe dá desvantagem alguma, nem em se locomover, nem em batalhas, já que se trata de artefatos mágicos, Sinbad pode usar sua lâmina para se transformar e obter as características, os poderes e a resistência de um Djin, ser esse que fica aprisionado na lâmina dando poder ao seu portador.

Na imagem seguinte vemos o quão interessante é o personagem, como dito acima, este é Sinbad utilizando o poder de sua espada que possui um Djin dentro, transformando seu corpo, lhe dando resistência, força e velocidade, além de alterar o seu visual totalmente.



Figura 63: Sinbad de Magi

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/10344274142316058/>

- **Geralt, The Witcher 3 Wild Hunt**



Figura 64: Geralt de The Witcher 3 Wild Hunt

Fonte: <https://online.pubhtml5.com/qfck/wgdi/#p=100>

Geralt é um personagem de The Witcher, é uma série de livros que conta a história de um bruxo e seu acaso com o destino. Porém existem algumas histórias para além dos livros e essas são as histórias dos jogos. Como Geralt é um mutante que chama de bruxo nesse universo, ele é capaz de fazer coisas sobre humanas.

- **Pontos positivos:** Bem Geralt como personagem é incrível, uma pessoa confiante e na maioria das vezes apática as situações cotidianas. É capaz de usar vários tipos de armaduras de leve a pesadas, sem que isso lhe dê alguma real desvantagem, utiliza duas espadas, uma de prata para monstros e uma de aço para humanos. Na arte acima podemos ver Geralt usando um equipamento médio e um robusto. Quanto ao seu estilo sempre o vemos estilosos em suas armaduras além de um corte de cabelo que lhe dá mais carisma e uma aparência de admiração.
- **Pontos negativos:** O ponto ruim é justamente o lado emocional de Geralt, como muitas das vezes ele liga para as coisas que o rodeiam, ele se importa até demais com sua filha do destino. Quanto o personagem

em si, ele é quase que dependente de suas poções, que aumentam a sua força, porém isso pode ser uma desvantagem já que se combinar demais as poções pode ter uma crise toxica que pode o levar a morte.

- **Pontos interessantes:** Por mais que combinar muitas poções seja um ponto negativo, se combinadas da maneira certa e pouco, Geralt se desempenha nas batalhas se sobrepondo sobre seus adversários. Além de suas espadas Geralt é capaz de criar e lançar bombas e usar um lança virotes. O ponto mais interessante está em um dos seus acessórios, o cordão do bruxo, ele vibra quando há monstros por perto sendo extremamente útil e não sendo apenas um apelo estético.

Na imagem seguinte vemos como Geralt pode ser versátil com o quesito vestimenta e como elas são uteis a ele, vemos também seu lança virotes, um equipamento que lhe dá uma vantagem absurda já que dispara rápido e com precisão, e sua recarga também é rápida.



Figura 65: Geralt de The Witcher 3 Wild Hunt

Fonte: <https://online.pubhtml5.com/qfck/wgdi/#p=100>

Com base nessas informações faremos uma Tabela, com os aspectos visuais de cada personagem.

Personagens	Guts	Link
Paleta de cores	Preto e branco	Colorida/puxado para o azul
Silhueta	Quadrada	Arredondada
Estilização	Mangá 2D	Mangá 2D
Sombreamento	Por hachuras	Realista 2D
Vestimenta	Média	Leve
Acessórios	2	1
Armas	Diversas	Diversas

Quadro 1: Análise de similares

Fonte: O Autor

Personagens	Sinbad	Geralt
Paleta de cores	Preto e branco	Colorida/puxado para o azul
Silhueta	Quadrada	Quadrada
Estilização	Mangá 2D	Realista 3D
Sombreamento	Pesado	Realista/Natural
Vestimenta	Leve	Pesada/Média
Acessórios	Diversos	2
Armas	1	Diversas

Quadro 2: Análise de similares

Fonte: O autor

3.2 Cartões de Insight

Com base na pesquisa realizada, foram feitos 30 cartões de insights, a fim de concentrar as informações importantes para o projeto.

<p>Estilo de traço</p> <p>Dentre os estilos de traços apresentados o público prefere o estilo manga do que HQs americanas e cartoons.</p> <p>Tema: Estilo Fonte: Reenquadramento</p>	<p>Formas/Silhuetas</p> <p>As formas geométricas como Círculos, Quadrados e Triângulos Dizem muito sobre o personagem e ditam sua personalidade e características.</p> <p>Tema: Técnicas Fonte: Pesquisa Desk</p>	<p>Vestimenta dos personagens</p> <p>Dentre os estilos de vestimentas dos personagens, o público prefere, vestimentas fantasiosas de acordo com a temática da narrativa.</p> <p>Tema: Design de personagem Fonte: Reenquadramento</p>
<p>Faixa etária</p> <p>A faixa etária do público que preferem este tipo de narrativa, é predominante entre 18 a 24 anos, porém é bastante parelho com a faixa de idade de 25 a 34 anos.</p> <p>Tema: Público Alvo Fonte: Reenquadramento</p>	<p>Luz e sombra</p> <p>A escala de cinza é usada para se ter uma melhor noção de onde posicionar as áreas de luz e sombra em um desenho.</p> <p>Tema: Técnicas Fonte: Pesquisa Desk</p>	<p>Painel Semântico</p> <p>O painel semântico serve para se ter uma melhor organização das referências que serão utilizadas na criação das alternativas de personagens.</p> <p>Tema: Técnicas Fonte: Pesquisa Exploratória</p>
<p>Concept art</p> <p>Arte conceitual é a geração de alternativas do mesmo personagem ou cenários com mínimo de 3 alternativas.</p> <p>Tema: Concept art Fonte: Pesquisa Desk</p>	<p>Dark Fantasy</p> <p>Dark Fantasy ou fantasia sombria diferente da alta fantasia, é aquela em que os personagens são mais sombrios e com pouca alegria demonstrando mais seriedade.</p> <p>Tema: Ambientação Fonte: Pesquisa Desk</p>	<p>Estilo Manga</p> <p>O estilo manga é bem estilizado sem se preocupar tanto com a realidade, principalmente no que se diz respeito a rostos.</p> <p>Tema: Estilo Fonte: Pesquisa Desk</p>
<p>Temática Fantasiosa</p> <p>Dentre as temáticas fantasiosas apresentadas ao público, prefere-se Dark fantasy, uma fantasia mais séria e sombria.</p> <p>Tema: Ambientação Fonte: Reenquadramento</p>	<p>Características do Personagem</p> <p>De acordo com o público Cabelos e olhos são o que mais lhe chamam atenção neste tipo de obra.</p> <p>Tema: Design de personagem Fonte: Reenquadramento</p>	<p>Lineart</p> <p>Lineart é o processo de fidelizar o esboço, traçando linhas bem definidas sobre ele, para se ter um desenho mais limpo e preparado para o acabamento.</p> <p>Tema: Técnicas Fonte: Pesquisa exploratória</p>
<p>Acabamento do estilo Manga</p> <p>O acabamento do estilo Manga é predominantemente feito por Hachuras, para destacar as áreas sombreadas.</p> <p>Tema: Técnicas Fonte: Pesquisa Desk</p>	<p>Esboço Geométrico</p> <p>O esboço por formas geométricas é o mais utilizado pelos ilustradores por passar melhor definição de pose e proporção.</p> <p>Tema: Técnicas Fonte: Pesquisa Exploratória</p>	<p>Vestimenta da narrativa</p> <p>A vestimenta da narrativa é medieval fantasiosa, pela ambientação da trama.</p> <p>Tema: Ambientação Fonte: Narrativa</p>

Figura 66: Cartões de Insights

Fonte: O autor



Figura 67: Cartões de Insight

Fonte: O autor

3.3 Diagrama de Afinidades

Para fins de consulta e um melhor entendimento dos cartões de insights, eles foram separados em grupos de afinidade, os grupos Design, Ambientação Narrativa e Criação do Personagem. O Design é responsável por armazenar as informações de teor técnico e dados coletados ao longo do projeto. A ambientação Narrativa diz respeito ao universo que permeia a obra e seu público-alvo. A criação do personagem define a geração de alternativas dos personagens e uma melhor confecção de todos eles. Todos os grupos serão analisados e estudados para um melhor entendimento do problema para assim contribuir na geração de ideias e soluções.

Design



Figura 68: Diagrama de afinidades, Design.

Fonte: O autor

Ambientação Narrativa



Figura 69: Diagrama de afinidades, Ambientação Narrativa

Fonte: O autor

Construção do Personagem



Figura 70: Diagrama de Afinidades, Construção do personagem
Fonte: O Autor

3.4 Critérios Norteadores

3.4.1 Requisitos e Restrições

Com base nos cartões de insight e os grupos de afinidades, será estipulado requisitos e restrições para o projeto de criação dos personagens a serem trabalhados, utilizando os dados disponíveis na pesquisa.

SAMRIM, O CULTISTA

Samrim é um cultuador da grande serpente do fogo primordial, um líder grande em sua ordem residentes da grande torre de pedra.

Requisitos:

- Possuir uma aparência que lhe dê uma identidade maquiavélica e que passe desconforto.
- Utilizar dois acessórios, como cordões, brincos ou anéis.
- Utilizar roupas que exibam pouca parte do corpo, como um manto longo com capuz.
- Possuir alguma marca no rosto, como cicatriz ou tatuagens.
- Vestimenta deve ser escura, mas não algo que seja totalmente escuro.

FARLING, O REI DE LINTRA

Farling é o Rei do reino de Lintra, ele possui alguns milênios em sua vida, já que é um elfo, suas características não são tão distintas de um humano comum, além de possuir uma altura acima da média e acima de tudo uma aparência jovem.

Requisitos:

- Sua aparência deve passar sensação de calma e confiança.
- Expressões e posturas que passem maturidade.
- Armadura média e uma capa em suas costas.

- Poder utilizar de armas cortantes como uma espada média utilizada com uma e duas mãos, espadas longas e curtas.
- Bainha será na cintura
- Sua armadura deve ser capaz de exibir aspectos claros.
- Possuir pouquíssimos acessórios, no máximo 1.
- Olhos claros.

SURI, PRINCIPE DE LINTRA

O príncipe de Lintra, possui algumas centenas de anos sendo totalmente jovem para sua raça, sendo um elfo perfeito.

Requisitos:

- Possuir uma aparência pouco imponente, que transmita pouca maturidade.
- Presença de armadura média leve.
- Armadura deve aparentar ser nova.
- Diversos acessórios, como brincos, anéis e cordões.
- Presença de escudos.
- Armas cortantes como espadas curtas, médias ou longas.
- Arma utilizada deve possuir apenas um gume.
- Bainha da lâmina deve ser na cintura.
- Possuir luvas ou braçadeiras em sua armadura.
- Possuir arma secundária.

Restrições:

- Não há desenvolvimento do Livro, há somente o desenvolvimento dos personagens, é um projeto para aplicações futuras.

4 IDEIAÇÃO

4.1 Painel Semântico

O Painel Semântico é uma ferramenta muito utilizada quando se fala em criação de personagens, organiza as referências, assim como traz consigo a paleta de cores das imagens coletadas.

Foram feitos 3 painéis para os 3 personagens que serão desenvolvidos no projeto. Samrim o Cultista, Farling o Rei, e Suri o Príncipe. Sendo assim os 3 personagens mais importantes a serem trabalhados no projeto. Cada painel tem sua paleta de cores definidas na escala de cinza, com seus respectivos códigos de cores, afim de guiar o desenvolvimento de cada personagem, auxiliando nos aspectos de sombra e luz.



Figura 71: Painel Semântico, Samrim O cultista

Fonte: O autor

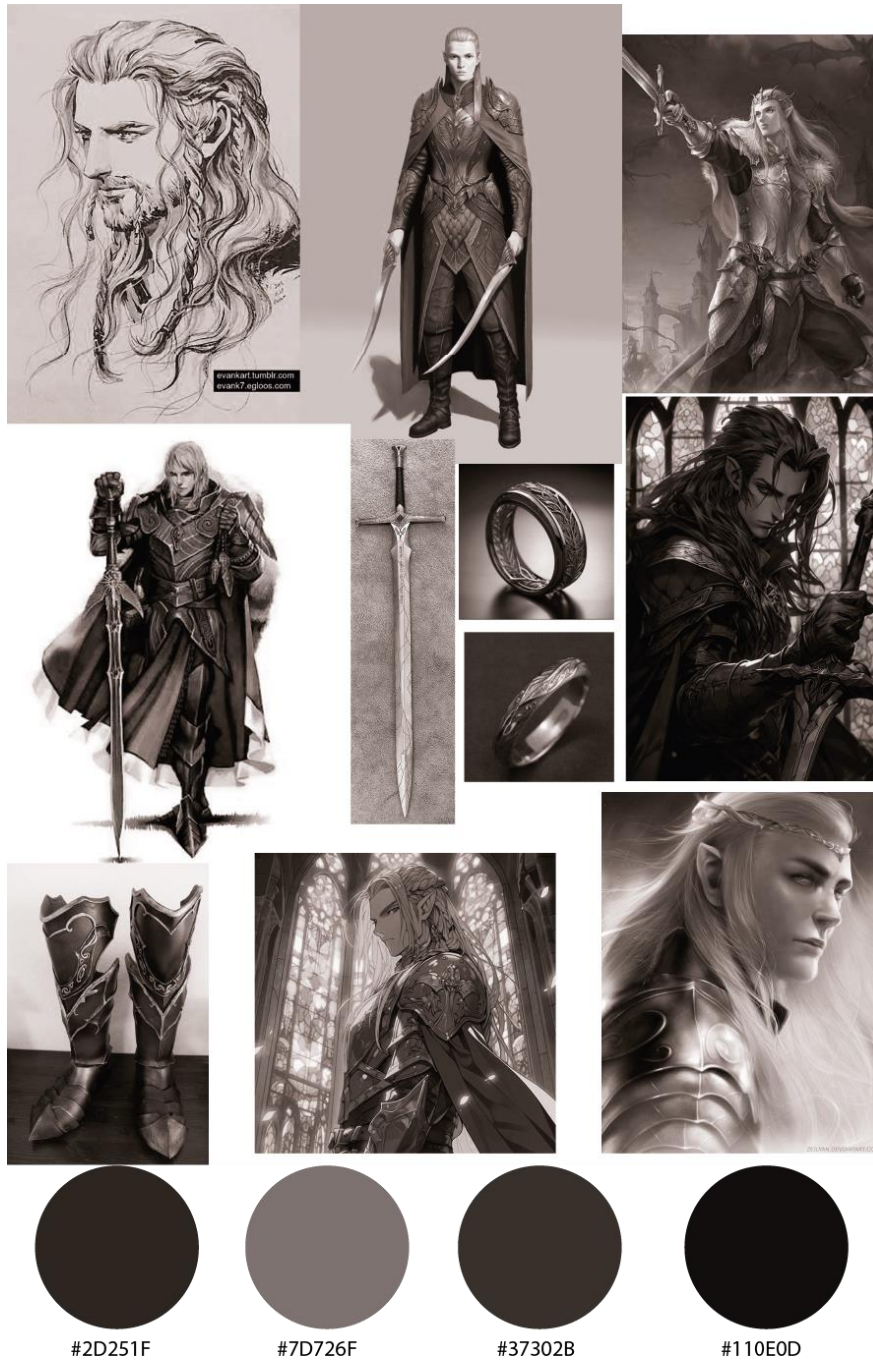


Figura 72: Painel Semântico, Farling o Rei

Fonte: O Autor

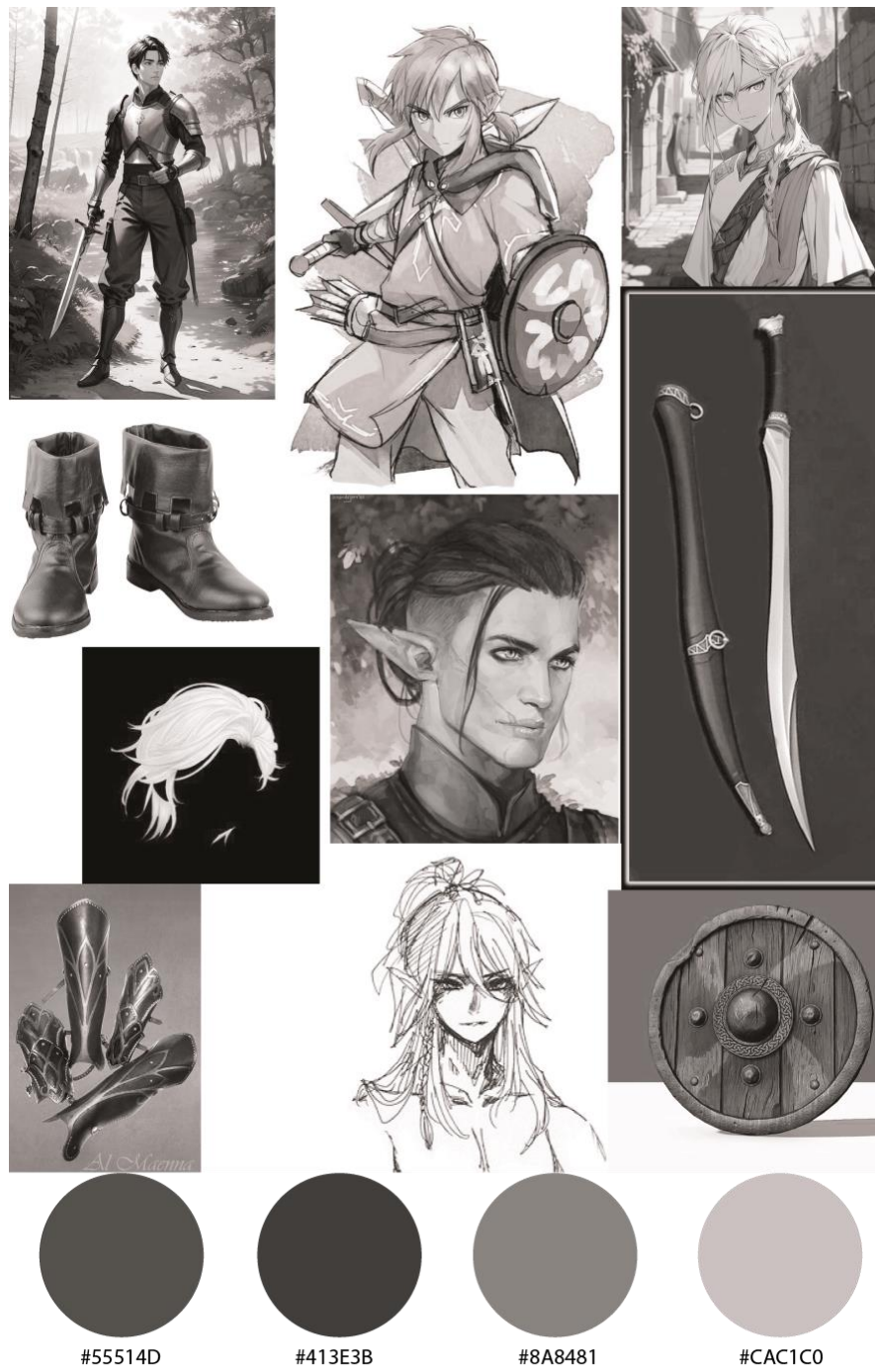


Figura 73: Painel Semântico, Suri o Principe

Fonte: O Autor

4.2 Geração de Alternativas

Com base no Painel Semântico foram geradas três alternativas para cada personagem a ser desenvolvido, utilizando suas referências e respectivamente os critérios norteadores. Além de se utilizar da pesquisa e dos cartões de insight para seguir corretamente o estudo de silhuetas e tipos de personagens, gerados com coerência a partir da narrativa em que estão inseridos.

Em seguida será utilizada uma matriz qualificatória após as alternativas de cada personagem. A matriz qualificatória será de extrema importância para determinar os aspectos de cada personagem, seja cabelo, vestimenta/Armaduras, armas e acessórios. Após a votação, os melhores aspectos escolhidos em cada alternativa serão reunidos para o desenvolvimento do personagem final, com o melhor de cada alternativa utilizando (E) como item escolhido e (x) como sinal de descarte da opção.

- **Samrim, O cultista**

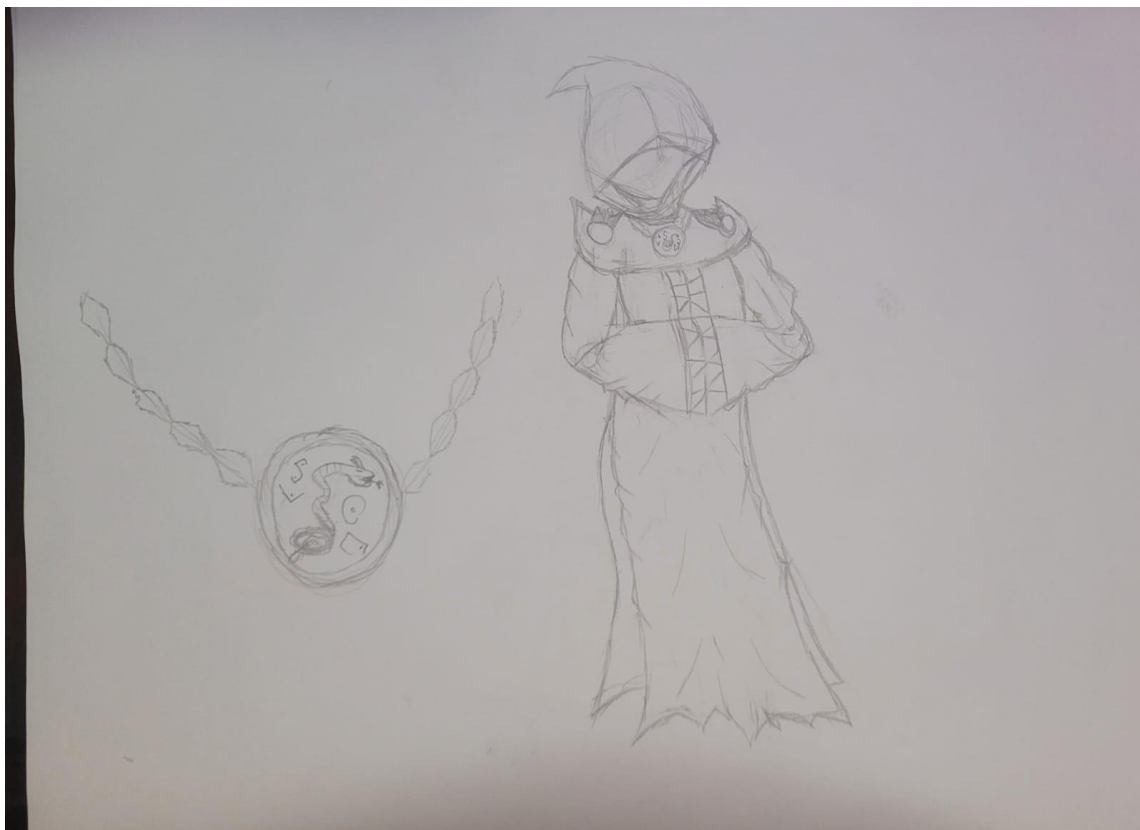


Figura 74: Alternativa 1, Samrim

Fonte: O autor

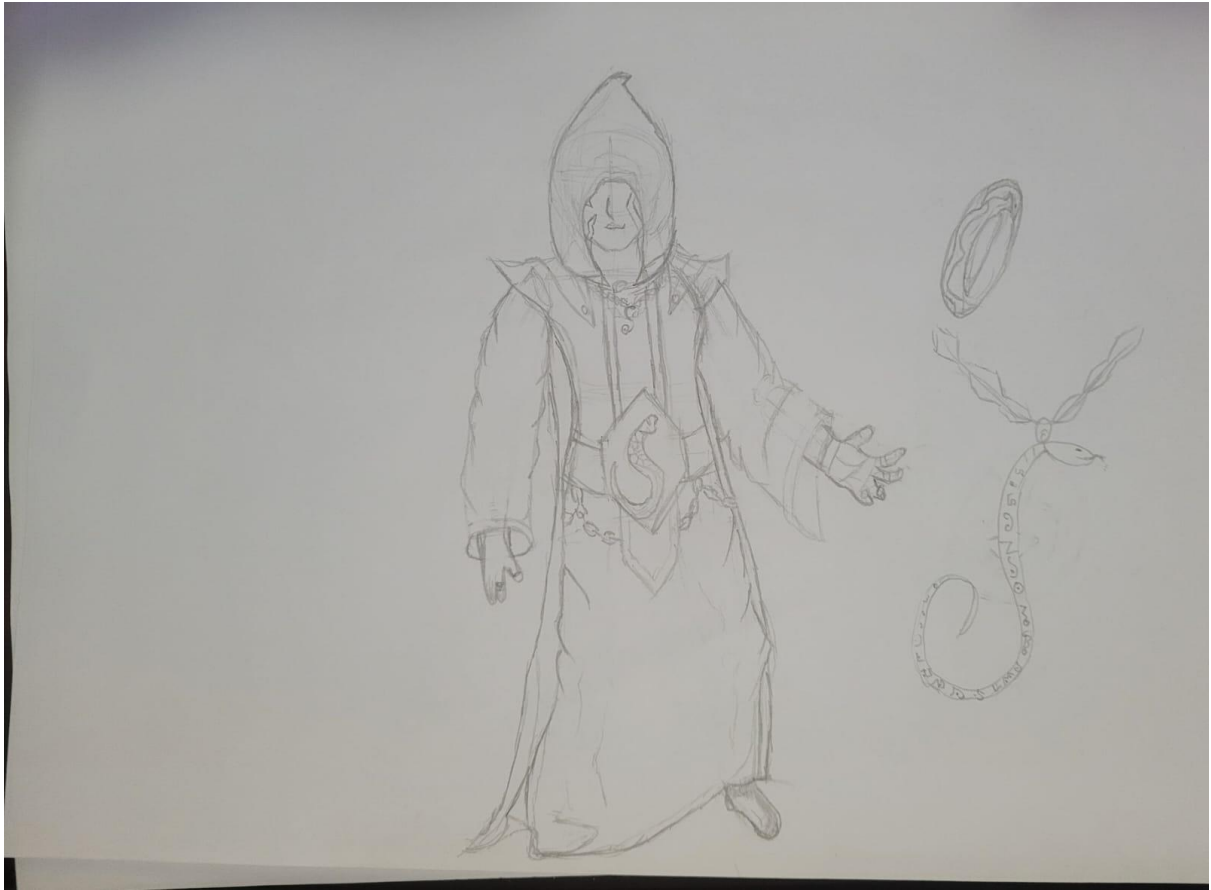


Figura 75: Alternativa 2, Samrim

Fonte: O autor

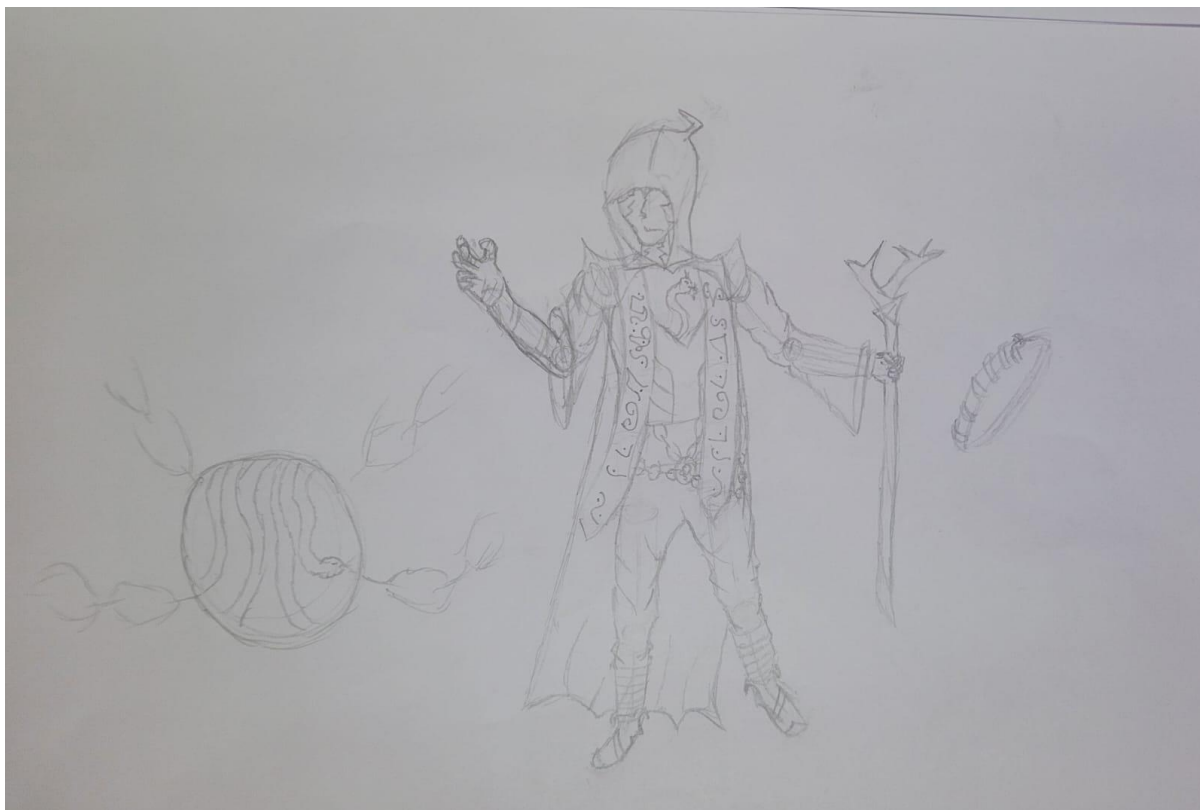


Figura 76: Alternativa 3, Samrim

Fonte: O autor

Samrim	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3
	Nota Max: 5	Nota Max: 5	Nota Max: 5
Vestimenta	X	X	E
Acessórios	X	X	E
Silhueta	X	X	E
Coerência	X	X	E

Quadro 3: Matriz Qualificatória Samrim

Fonte: O autor

Na Matriz Qualificatória de Samrim, foram levados em consideração os aspectos mais importantes geradas nas alternativas. A vestimenta onde teria que ser coerente com a ambientação narrativa, afinal ele é um cultuador religioso de um dos deuses do universo onde se passa a história. Os acessórios que utiliza fazem

mais sentido na alternativa 3, onde ele passa uma característica sombria junto de sua vestimenta. Silhueta mais afinada do personagem com características ponteadas, dando a impressão mais vil do personagem. Estando assim mais coerente a alternativa 3.

- **Suri, O príncipe**

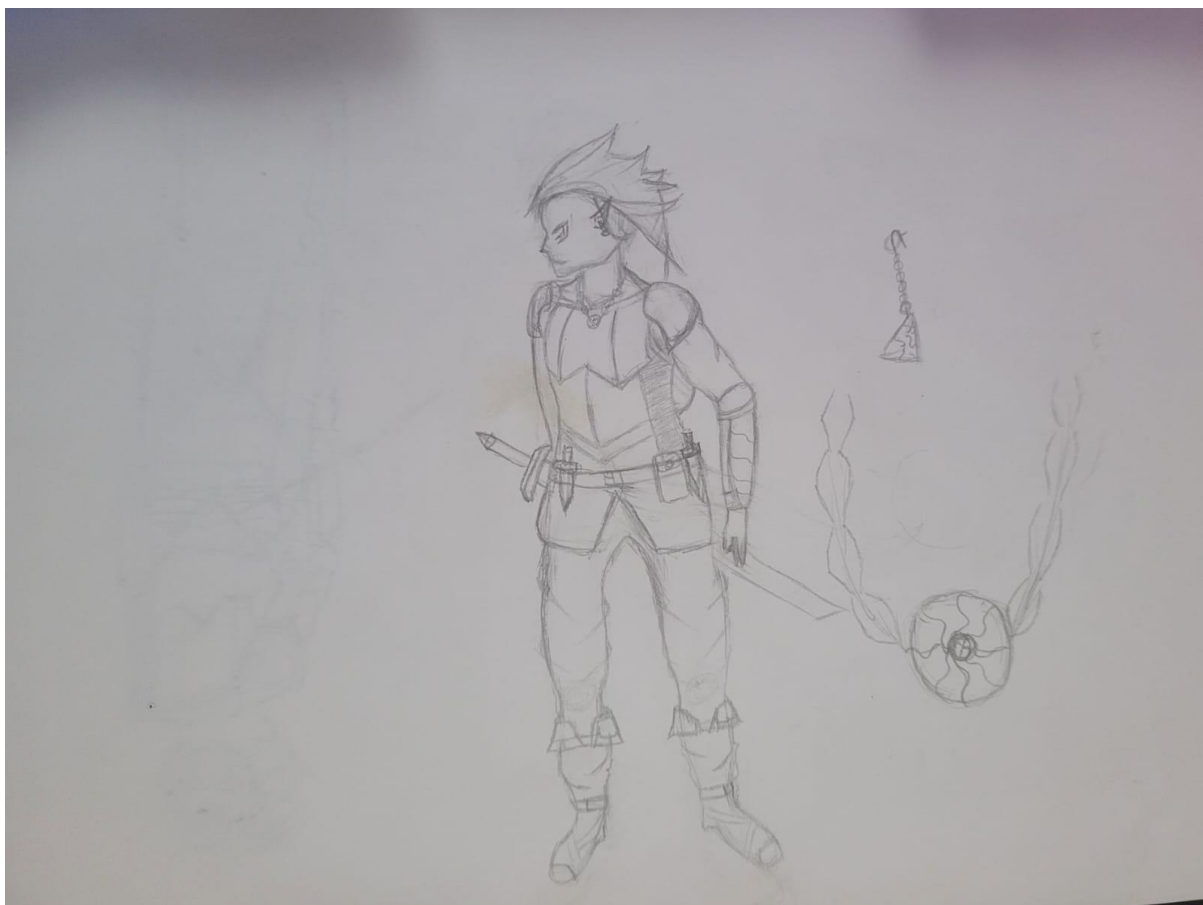


Figura 77: Alternativa 1, Suri

Fonte: O autor



Figura 78: Alternativa 2, Suri

Fonte: O autor

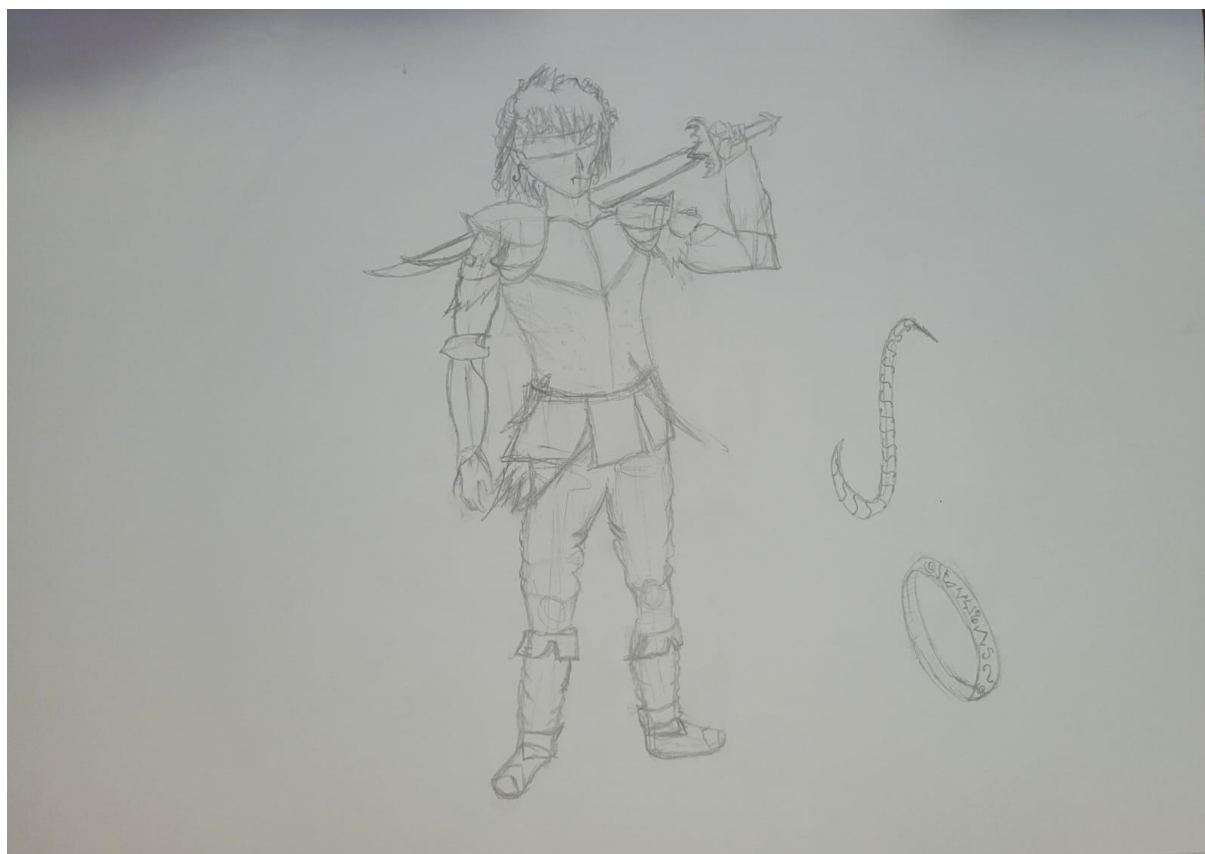


Figura 79: Alternativa 3, Suri

Fonte: O autor

Suri	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3
	Nota Max: 5	Nota Max: 5	Nota Max: 5
Armadura	X	E	X
Acessórios	E	X	X
Silhueta	X	E	X
Cabelo	X	X	E
Botas	X	X	E
Armas	X	E	X

Quadro 4: Matriz Qualificatória Suri

Fonte: O autor

O Príncipe Suri foi onde a Matriz Qualificatória fez bastante sentido, sabe-se que no desenvolvimento de concept art, é escolhido o melhor de cada geração, sendo assim para criar um visual único e original de um novo personagem, por isso a Matriz Qualificatória foi utilizada nesta etapa. A armadura do personagem de alternativa 2, fez mais sentido, dando a impressão de uma armadura diferente da que um humano normalmente utilizaria, já que ele é um elfo. Os acessórios da alternativa 1 combina com a característica jovial do príncipe. Sua silhueta é mais arredonda do que quadrada, evidenciando uma certa ingenuidade, porém com seus aspectos quadrados passam uma característica de força. A alternativa 3, o cabelo se destaca sendo mais longo e ondulado, novamente tendo mais sentido com a historia onde o personagem é inserido. As botas da alternativa 3 combinam mais com a armadura da alternativa 2. As armas da alternativa 2, fazem sentido dentro dos critérios norteadores do projeto.

- Farlin, O rei

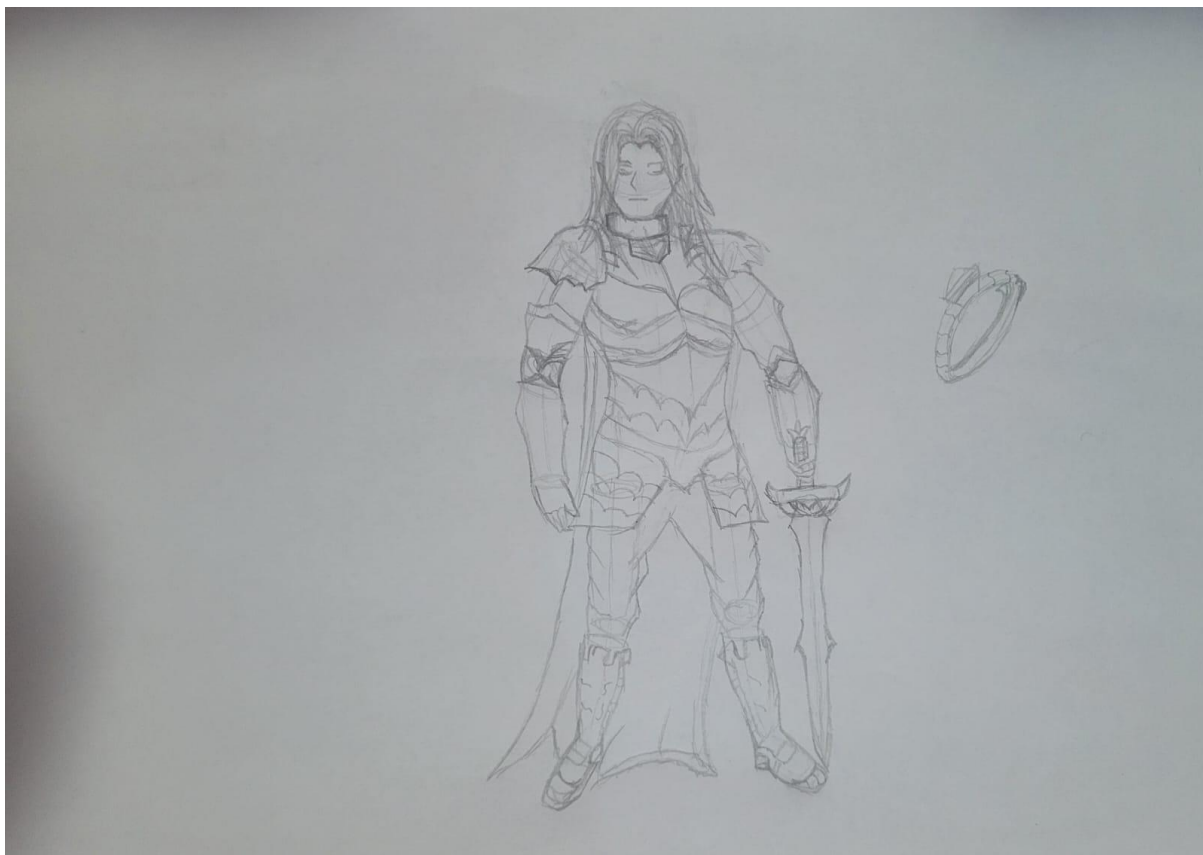


Figura 80: Alternativa 1, Farling

Fonte: O autor

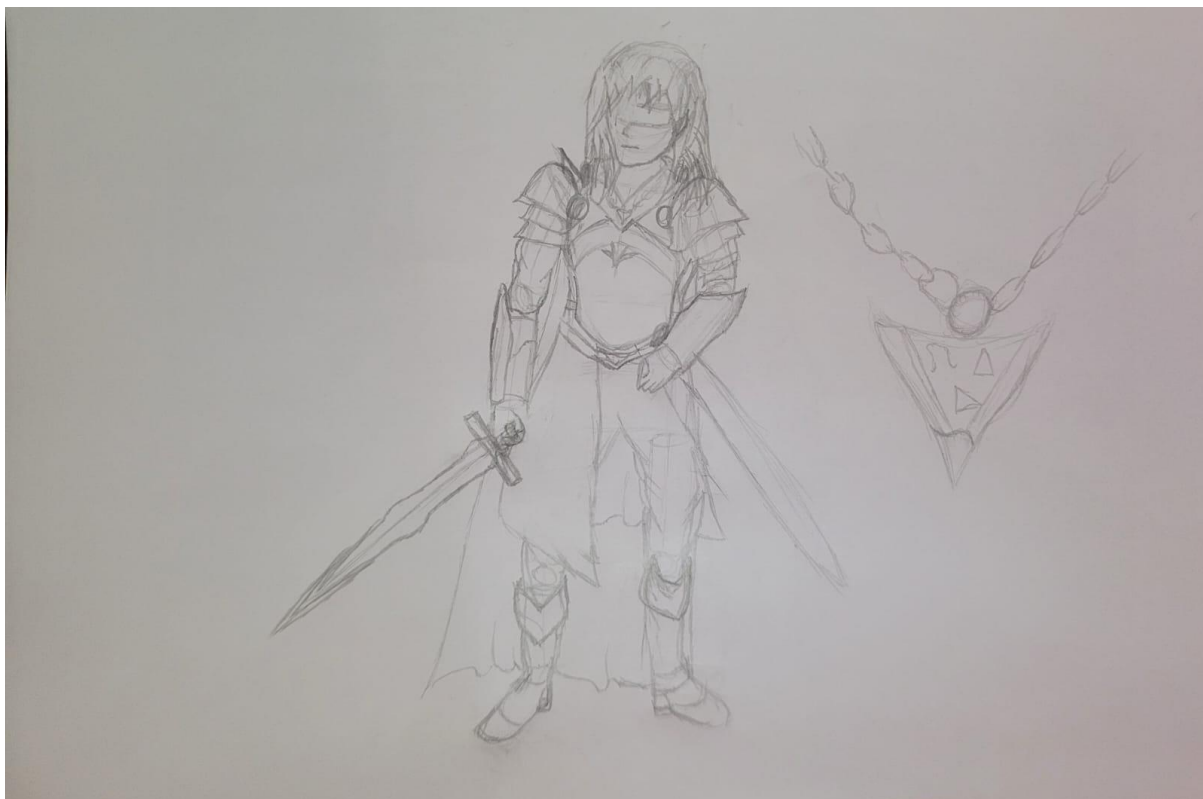


Figura 81: Alternativa 2, Farling

Fonte: O autor



Figura 82: Alternativa 3, Farling

Fonte: O autor

Farlin	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3
	Nota Max: 5	Nota Max: 5	Nota Max: 5
Armadura	X	E	X
Acessórios	X	E	x
Silhueta	E	X	X
Cabelo	E	X	X
Botas	E	X	X
Armas	E	X	X

Quadro 5: Matriz Qualificatória Farling

Fonte: O autor

Farling o Rei, Passa uma característica mais robusta, como uma versão mais poderosa do filho, que de fato é o caso. Sua armadura na alternativa 2 faz mais sentido no contexto da narrativa, nem tão simples nem tão complexa, perfeita para um rei que não gosta de ostentar o seu poder. Acessórios da alternativa 1 e 2 foram escolhidos pois ambos se qualificam para o rei, um cordão sem nenhum símbolo religioso, e um anel com uma Safira, importantes para o conceito narrativo. A silhueta da alternativa 1 foi bem coerente com a pose do personagem. O cabelo da alternativa 1 é simplesmente perfeito quando falamos de um elfo experiente e com características de rei, dá mais imponência e força. As botas da alternativa 1 também foram escolhidas por combinar perfeitamente com a armadura da Alternativa dois, nem complexa nem simples. A lâmina utilizada na alternativa 1 é interessante, e está dentro dos critérios norteadores do projeto juntamente fazendo muito sentido dentro da narrativa.

5 PROTÓTIPO DESENVOLVIDO

A Prototipação dos personagens foi idealizada com base na ideação, onde foram geradas as ideias que foram aplicadas nesta etapa.

Foram desenvolvidas 3 pranchetas de Artes Conceituais dos 3 personagens principais da narrativa, onde os acontecimentos giram em torno deles. As Pranchetas contêm todas as informações visuais necessárias para o entendimento do Design dos personagens. Tendo assim 4 vistas do mesmo personagem, uma vista frontal, lateral, posterior e uma vista em perspectiva da pose do personagem. Além de conter detalhamento de acessórios concedendo um destaque a eles para uma melhor visibilidade.

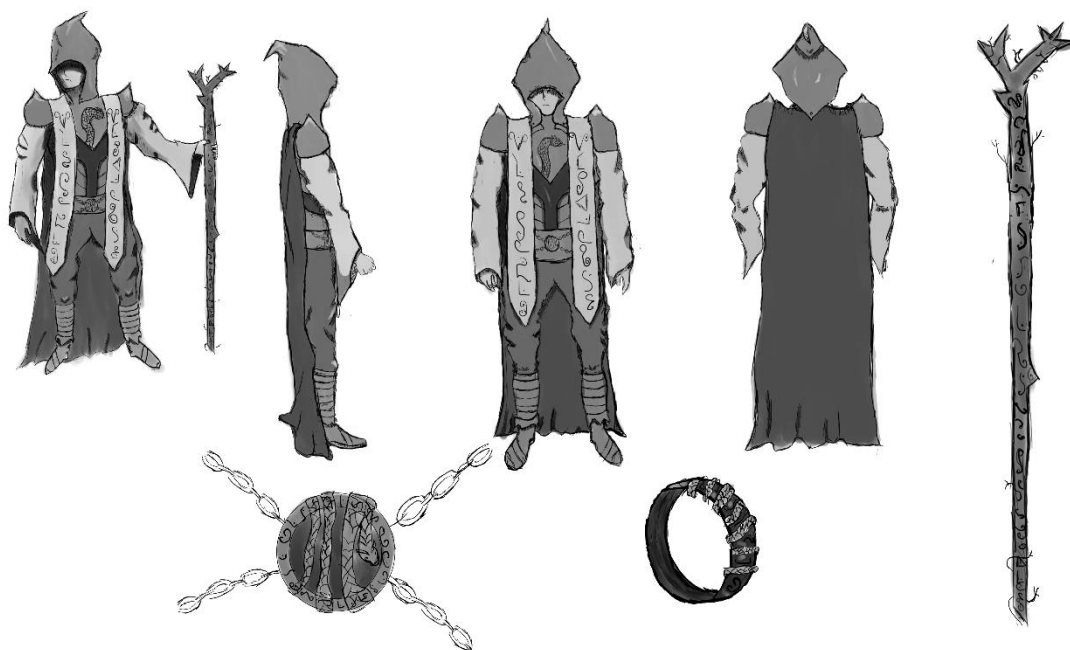


Figura 83: Prancheta Samrim

Fonte: O autor

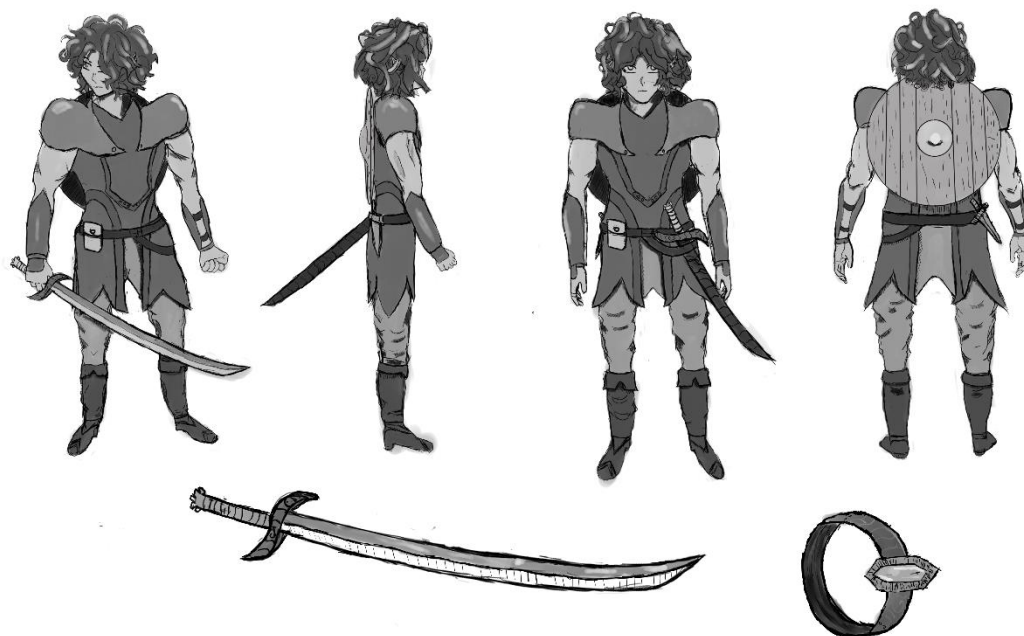


Figura 84: Prancheta Suri

Fonte: O autor

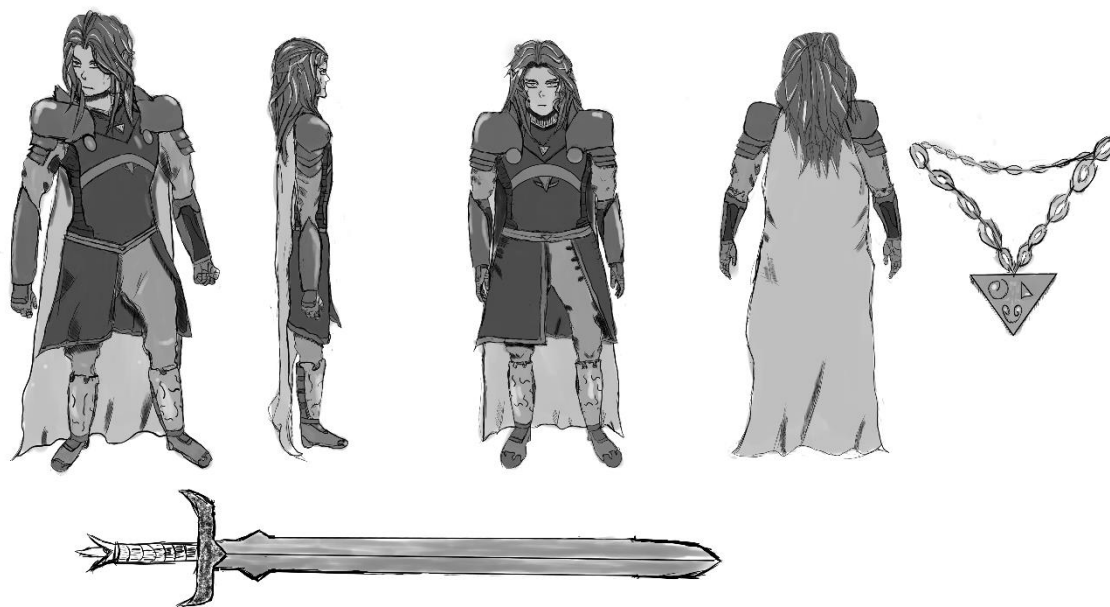


Figura 85: Prancheta Farling

Fonte: O autor

6 CONCLUSÃO

O projeto teve como principal objetivo, o desenvolvimento de artes conceituais de personagens para uma narrativa fantasiosa. Ao todo foram desenvolvido o Design de Três personagens. O livro de fantasia ainda está em desenvolvimento, sendo assim o projeto desenvolvido tem como objetivo aplicações futuras e pode sofrer pequenas alterações que serão testadas futuramente conforme o andamento do Livro de Fantasia.

Por meio da pesquisa realizada no formulário do google, pode se entender a preferência do público-alvo com relação a este tipo de obra. A pesquisa foi fundamental para o desenvolvimento de um estudo amplo em torno do tema e suas necessidades. Foi por meio da pesquisa e imersões que permeiam esta etapa, que dúvidas por trás de um bom Design de personagens foram esclarecidas, com seus estudos de formas, cores, acabamento etc. A metodologia Design Thinking foi essencial para o desenvolvimento do projeto, tendo acesso a ferramentas que proporcionaram tal resultado.

Os resultados foram suficientes e atendem ao que foi proposto como objetivo principal. Obviamente tudo isso está longe do seu ápice, como um projeto de aplicações futuras, pode-se surgir novas necessidades de testes e geração de alternativas, para serem aplicados futuramente.

Desenvolver este trabalho de artes conceituais e Design de personagens foi o pontapé inicial para uma janela de oportunidades e acima de tudo um desafio pessoal que alcançou o seu objetivo. O conhecimento adquirido por meio das referências e tantos estudos e o próprio desenvolvimento do projeto foram um exercício perfeito para entender e obter mais conhecimento sobre essa área tão interessante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADOROCINEMA. **Biografia de George Lucas.** Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-4924/biografia/>>

Acesso em Mar.2023.

AELA. **O que é concept art?** Disponível em: <<https://aelaschool.com/designvisual/o-que-e-concept-art/>> . Acesso em Mar.2023.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Cor.** Porto alegre: Bookman. 2009.

AREAE. **Desenhando o corpo humano e resolvendo sua anatomia usando blocos.** Disponível em: <<https://www.areas.com.br/blog/desenhando-o-corpo-humano-e-resolvendo-a-sua-anatomia-usando-blocos/>>Acesso em out.2023.

ARTSUPPLY. **Tone: Understanding Black, White, and the Grays In Between.** Disponível em: < https://www.artsupply.com/Art_Tips/black-white-gray.html> . Acesso em Maio.2023.

ARTEDUKA. **O que é chibi? Descubra aqui.** Disponível em: <<https://arteduka.com.br/o-que-e-chibi/>> Acesso em Maio.2023.

BERSERK WIKI. **Guts.** Disponível em: <<https://berserk.fandom.com/pt-br/wiki/Guts>>Acesso em: Maio.2023.

BINGO!. **Fantasia científica: o que é e principais obras.** Disponível em: <<https://www.livrobingo.com.br/fantasia-cientifica>> Acesso em Maio.2023.

CINEPOP. **7 Filmes que foram baseados em fanfiction.** Disponível em: <<https://cinpop.com.br/7-filmes-que-foram-baseados-em-fanfiction-264126/>> .

Acesso em Mar.2023.

CORREIO BRAZILIENSE. **Mercado geek ganha cada vez mais espaço com consumo acima da média nacional.** Disponível em: <<https://www.correio braziliense.com.br/economia/2022/08/5029290-mercado-geek-ganha-cada-vez-mais-espaco-com-consumo-acima-da-media-nacional.html>> .

Acesso em Mar.2023.

DESENHO DG. **O que é um chibi.** Disponível em: <<https://www.desenhodg.com/2012/08/o-que-e-um-chibi.html>> Acesso em

Maio.2023.

DREAM FARM STUDIOS. **How does shape language impact a character design? (with illustrated examples).** Disponível em: <<https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>> Acesso

em Maio.2023.

EBIOGRAFIA. **Biografia de J. R. R. Tolkien.** Disponível em: <https://www.ebiografia.com/t_r_r_tolkien/> . Acesso em Mar.2023.

EBIOGRAFIA. **Biografia de George R. R. Martin.** Disponível em: <https://www.ebiografia.com/george_r_r_martin/> Acesso em Mar.2023.

EBIOGRAFIA. **Biografia de J. K. Rowling.** Disponível em: <https://www.ebiografia.com/j_k_rowling/> Acesso em Mar.2023.

ESCOLA CARLOS GOMES. **Entenda as principais técnicas de desenho.** Disponível em: <<https://www.escolacg.com.br/post/conhe%C3%A7a-as-principais-t%C3%A9cnicas-de-desenho>> Acesso em Maio.2023.

FÁBRICA DE JOGOS. **Artigo: Paleta de cores: Fator Importante para uma Animação.** Disponível em: <

GOOGLE ARTS E CULTURE. **Cartoon.** Disponível em: <https://artsandculture.google.com/entity/m0215n?hl=pt> > Acesso em Maio.2023.

GRAFITTI. **Conceitos básicos da teoria das cores.** Disponível em: < <https://blog.grafittiartes.com.br/conceitos-basicos-da-teoria-das-cores/>> Acesso em Maio.2023.

GRAFITTI. **Top 15 estilos de desenho e suas principais características.** Disponível em: <<https://blog.grafittiartes.com.br/top-15-estilos-de-desenho-e-suas-principais-caracteristicas/#:~:text=11.-.Cartoon,e%20linhas%20externas%20mais%20grossas.>> Acesso em Maio.2023.

JOVEM NERD. **O fenômeno das webtoons, os quadrinhos digitais sul-coreanos.** Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/direto-do-bunker/o-fenomeno-das-webtoons-os-quadrinhos-digitais-sul-coreanos/>> Acesso em Maio.2023.

LAART. **HACHURAS NO DESENHO: O QUE SÃO, QUAIS SÃO SEUS TIPOS E PRINCIPAIS TÉCNICAS?** Disponível em: <<https://laart.art.br/blog/hachuras-desenho/>> Acesso em Maio.2023.

NERD MALDITO. **Você sabe o que é Dark Fantasy? Conheça o gênero!** Disponível em: <<https://www.nerdmaldito.com/2017/01/voce-sabe-o-que-e-dark-fantasy-conheca.html>> Acesso em Maio.2023.

REVO SPACE. **O Guia do Character Design:** Como fazer um bom Design de personagens. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/>> Acesso em Maio.2023.

REVO SPACE. **O que é concept art?** Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>> . Acesso em Mar.2023.

ROSSI,rodrigo clark et.al. **Design de Personagens por meio da Teoria da Forma1.** Porto Alegre: Intercom, 2019.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação**. Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2013.

UOL BRASIL ESCOLA. **Mangá**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>> Acesso em Maio.2023.

UOL MUNDO EDUCAÇÃO. **Historia em quadrinho**. Disponível em: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>>Acesso em Maio. 2023.

WISH. **Qual diferença entre baixa e alta fantasia?** Disponível em: <<https://www.editorawish.com.br/blogs/novidades/qual-a-diferenca-entre-baixa-e-alta-fantasia>>Acesso em Maio.2023.