



**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

ANÁLISE GRÁFICA DOS PERSONAGENS DO FILME WOLFWALKERS

CLARA REGINA MARIA DA SILVA

**CABEDELO-PB
2024**

CLARA REGINA MARIA DA SILVA

ANÁLISE GRÁFICA DOS PERSONAGENS DO FILME WOLFWALKERS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para a conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientadora: Prof. Dr^a Raquel Rebouças Almeida Nicolau

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

- S586a Silva, Clara Regina Maria da.
Análise Gráfica dos Personagens do Filme Wolfwalkers/ Clara Regina Maria da Silva – Cabedelo, 2024.
20 f.: il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientadora: Profa. Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau.
1. Análise gráfica. 2. Design gráfico. I. Título.

CDU 655.28



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

CLARA REGINA MARIA DA SILVA

Análise Gráfica dos Personagens do Filme Wolfwalkers

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de técnico em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 13 de setembro de 2024

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2024

Documento assinado eletronicamente por:

- **Raquel Reboucas Almeida Nicolau, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 30/09/2024 07:55:35.
- **Fabianne Azevedo dos Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 30/09/2024 10:14:29.
- **Vitor Feitosa Nicolau, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 02/10/2024 08:00:35.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/09/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 611453
Verificador: c2742d1ab9
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

ANÁLISE GRÁFICA DOS PERSONAGENS DO FILME WOLFWALKERS

Resumo:

O desenvolvimento de elementos visuais na criação de personagens influencia na percepção da identidade desses, na composição das histórias contadas para além de seus enredos e no entendimento dos seus comportamentos e características, conforme afirmam Nakata e Silva (2013). Personagens precisam ser diferenciados a partir de traços, cores, figurinos entre outros aspectos que auxiliam na compreensão da sua trajetória nas estórias contadas. Neste contexto, o objetivo deste trabalho é realizar a análise gráfica dos personagens principais da premiada obra de animação *Wolfwalkers*, filme irlandês lançado em 2020, que conta a história de Mebh e Robyn, dirigido por Tomm Moore e Ross Stewart. Para a realização da análise gráfica foi aplicada a metodologia desenvolvida por Francisco e Garone (2013), com o estudo de características extrínsecas e intrínsecas, conjuntamente com a abordagem de Anderson (2019) acerca do uso de cores. O intuito dessa análise é mostrar como esses elementos influenciam a percepção sobre os personagens estudados e a importância dos elementos citados para a construção eficiente da narrativa.

Abstract:

The development of visual elements in the creation of characters influences the perception of their identity, the composition of the stories told beyond their plots, and the understanding of their behaviors and characteristics, as stated by Nakata and Silva (2013). Characters need to be differentiated based on features, colors, costumes, and other aspects that help understand their trajectory in the stories told. In this context, the objective of this work is to perform a graphic analysis of the main characters in the award-winning animated work *Wolfwalkers*, an Irish film released in 2020 that tells the story of Mebh and Robyn, directed by Tomm Moore and Ross Stewart. To perform the graphic analysis, the methodology developed by Francisco and Garone (2013) was applied, with the study of extrinsic and intrinsic characteristics, together with Anderson's (2019) approach to the use of colors. The purpose of this analysis is to show how these elements influence the perception of the characters studied and the importance of the elements mentioned for the efficient construction of the narrative.

Palavra-chave: Design de personagens. Análise gráfica. Animação

1. Introdução

O presente trabalho aborda o processo de criação e a influência dos elementos visuais na composição dos personagens da animação *Wolfwalkers*. A obra é um filme irlandês lançado em 2020, dirigido por Tom Moore e Ross Stewart, produzido pelo estúdio de animação cartoon saloon e sua narrativa é inspirada no folclore da região do antigo reino de Osraige, traduzindo o estilo e os costumes da Idade Média em um formato atrativo para o seu público. Conta-se a história de duas garotas: Mebh, uma wolfwalker que vive na floresta ao redor de uma cidade irlandesa e Robyn, uma garota inglesa, filha de um caçador que se mudou para a Irlanda para lidar com o problema de lobos na área e os conflitos que se desenvolvem a partir disso.

Neste estudo, verificou-se a concepção visual dos elementos que constroem a identidade dos personagens principais da animação, através da análise gráfica dos elementos, ressaltando a importância e a influência desses elementos como formas, cores e linhas na construção dos personagens e de como esses aspectos direcionam as características desses, que contribuem diretamente para o entendimento do espectador.

Assim como Santos (2021) aborda em seu trabalho, os personagens são essenciais para a construção de narrativas e trazem em suas características visuais, fatores que comunicam sua história através de cores, expressões, posturas, entre outros pontos que colaboram para a compreensão pretendida da obra. Eles são o elo de comunicação entre o ambiente, contexto e espectadores. E, sendo assim, entender esses pontos contribuem com o processo de criação e de percepção dos fatores envolvidos.

O conceito da palavra personagem, conforme aborda Peres (2011), concebe não apenas a representação de seres humanos, como também a representação de criaturas idealizadas, ou seja, planejadas as características e comportamentos desses, tornando necessária a utilização de técnicas que os diferenciem e assumam diferentes papéis na obra.

Tomando em consideração essa complexidade, Barbosa (2020) afirma que o diálogo entre cores, formas, texturas, e suas combinações, precisa estar interligado aos significados sociais de cada personagem, de forma que tenha ressonância no público, diante do contexto social vivido por ele, ou seja, confirmando que a dedicação e o estudo da área são de suma importância para constituição de uma narrativa.

Diante da relevância da criação de elementos e características visuais para a concepção dos conceitos inerentes aos personagens, considerando suas personalidades, histórias e estilos para as obras as quais se apresentam, este trabalho tem como intuito estudar a composição visual das personagens do filme *Wolfwalkers* por meio de análise gráfica. Para a base teórica, utilizou-se da exploração de conteúdo relacionado, a exemplo de outros filmes e personagens, onde técnicas e estudos semelhantes foram utilizados para desenvolvê-los, pesquisa bibliográfica que relaciona as técnicas empregadas ao conteúdo visto e construção de tabelas com características inerentes aos personagens da obra, a fim de facilitar estudo, compreensão e a concepção desses. Por fim, essa pesquisa justifica-se devido ao valor desses fatores para o desenvolvimento de projetos voltados para a indústria do entretenimento (Takahashi e Andreo, 2011).

2. Design e construção de personagens

O design de um personagem e seu desenvolvimento para um enredo consiste na pesquisa, projeto e elaboração de personagens destinados a livros, revistas, jornais, cinema, novelas, games, entre outras narrativas e gêneros (AZEVEDO, 2010).

Para a construção de um personagem e sua ideal alocação em uma história, são considerados variados aspectos associados à sua personalidade, seu formato e sua posição na narrativa. Os estudos de Fullerton (2008), afirmam que esses são os agentes cujas ações contam uma história, e por isso, torna-se uma das principais ferramentas de engajamento de um projeto. Ou seja, a relação íntima entre personagem e enredo dá-se através das técnicas utilizadas nas definições de suas formas, cores e aspectos extrínsecos e intrínsecos que contribuem para a caracterização.

Neste aspecto, Nakata e Silva (2013) ajudam a entender a definição de concept art e sua influência na construção de uma obra, afinal, é o princípio fundamental para desenvolver e compreender a complexidade de um personagem, é a materialização de conceitos idealizados e é o que norteia o início da construção da identidade visual de uma produção (Adams, 2010 apud Martins, 2014).

Para materializar o que é pretendido na narrativa, cores, formas e algumas características visuais são incorporadas e trabalhadas nos personagens, a fim de provocar assimilação e aprimorar o processo comunicativo. Conforme Anderson (2019), o primeiro trabalho de um designer de personagem é comunicar o propósito do personagem à audiência, e, neste ponto, a forma é o elemento que provoca diferentes reações, associando a diferentes significados e sentimentos. Por exemplo, formas quadradas representam força física, masculinidade, disciplina, enquanto formas circulares representam feminilidade, positividade, bondade e, por fim, triangulares representam movimento e agilidade, como representado na figura 1.

Figura 1- Formas circulares, quadradas e triangulares



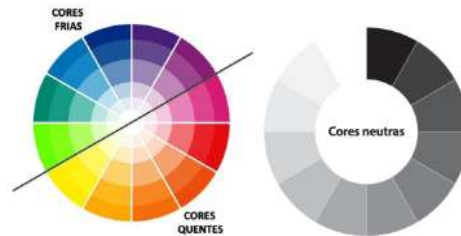
Fonte: Livro The character designer(2019)

Atrelando-se ao apresentado por Seegmiller (2008) apud Francisco e Garone (2013), que afirma que o design de personagem é o responsável pela reação ou expectativa do público sobre o físico e a personalidade da criação. Ou seja, expressão corpórea, apresentação visual, fatores psicológicos, postura, história de vida, indumentária entre outros aspectos, atraem e adequam os personagens ao enredo.

Outro ponto crucial para a composição dos personagens, ainda de acordo com a abordagem de Anderson (2019), são as cores, pois elas estabelecem sentidos imprescindíveis nesta personalização. Explorar cores é eficiente e desperta rápida reação de entendimento do personagem. Para a utilização do jogo de cores, é necessário entender seu significado. A explicação dada por Barbosa (2020) em seu

trabalho, relata que cores quentes oferecem a sensação de calor e vão desde o magenta até ao amarelo esverdeado. Ainda segundo o autor, cores frias podem oferecer a sensação de esterilidade, alívio e tranquilidade, representadas por tons de azul, verde e ciano. Além dessas, tem-se as neutras que são aquelas com pouca reflexão de luz, representadas pelos tons de cinzas, preto, branco e seus derivados.

Figura 2 - Cores frias e quentes e cores neutras



Fonte: Barbosa (2020, p.68)

Barbosa (2020) defende ainda que, as cores de um figurino auxiliam na personalização de um personagem como também, podem ajudar a especificar onde a história se passa, classes sociais ou até mesmo para transmitir diferentes estímulos ao espectador. O exemplo utilizado pelo autor são as vilãs da Disney que utilizam das cores com sua abundância de tons de preto, vermelho e roxo e que compõem a estética de outros personagens famosos do estúdio.

A cor preta por ser um oposto negativo de todas as variações cromáticas, quando empregada, tende a representar a maldade, auxiliando na caracterização do vilão, além de servir de contraste com as cores claras das protagonistas e auxiliar na caracterização sombria do vilão. Além disso, o preto também pode ser associado com classe e elegância, características bastante presentes em personagens como a Cruella De Vil (1961), que é constantemente representada com alguma peça de vestimenta composta pela cor preta. Exemplos que também podem ser encontrados na vilã Malévola (1959), cujo o traje é composto quase que completamente pela cor preta fazendo clara referência a sua maldade, como também trazendo um ar de elegância e requinte, assim como no personagem Frollo (1996), o qual seus trajes escuros ajudam em sua caracterização como vilão e negativo, como também ajuda a representar seu status de clérigo. Ademais, ambos os personagens demonstram a presença de formas triangulares e pontiagudas formulando uma áurea mais severa, instável e perigosa, conforme contribui Anderson (2019).

Figura 3 - Cruella De Vil, Malévola e Frollo



Fonte: Fandom

Tons como roxo e violeta estão associados à magia, consoante aos estudos de Heller (2012) ressaltando o significado místico, normalmente do tipo sombria, além de aspectos como poder e luxúria. Além de ser bastante presente em figurinos, especialmente em personagens como o Doutor Facilier (2009) e Madame Min (1963) para demonstrar suas características malignas e suas ligações com a magia pelas quais eles se tornaram conhecidos, além de representar elegância (Barbosa, 2020). Exemplo que também podemos verificar na personagem Malévola (1959), uma vez que esta cor também pode ser encontrada em seu figurino.

Figura 4- Doutor Facilier e Madame Min



Fonte: Fandom

Já a cor vermelha, por sua vez, tem associações com emoções intensas, como a paixão, perigo e fúria assim citada por Barbosa (2020). Pode-se citar como exemplos clássicos vilãs deste molde como Lady Tremaine (1950), cuja a cor é predominante em seu personagem, sendo uma representação do seu amor pelo seu primeiro marido transformado em desgosto, e o ameaçador Jafar (1992) que é mostrado como um personagem extremamente perigoso e traiçoeiro, cuja a fúria é bastante mostrada no decorrer do filme. Essa

semelhança de ideias é semelhantemente demonstrada no personagem Frollo (1996), uma vez que a presença de vermelho no seu traje pode ser associado pela sua paixão fervorosa pela religião associada a sua fúria.

Figura 5- Lady Tremaine e Jafar



Fonte: Fandom

Em suma, formatos, estilos, ângulos e cores são elementos eficazes na criação visual de personagens e podem comunicar características psicológicas, atitudes e mentalidades. Isso gera a possibilidade de resultados complexos e que oferecem inúmeras possibilidades para interpretar as diferentes nuances de um personagem ou até mesmo evidenciar as diferenças entre dois personagens opostos entre si, por exemplo, através da utilização de cores e formas complementares - vermelho vs. verde; luz vs. escuro; angular vs. rodada, etc (Rezende, 2015).

Outro ponto relevante é o abordado por Brito (2011), em que as cores denominam papel importante na criação, pois provocam uma sensação visual e psicológica. O autor complementa ainda que as associações materiais e afetivas das cores são um dos principais focos utilizados pelos artistas para a composição de personagens e que refletem a personalidade desses (Brito, 2011) apud Farina, 1990). Como exemplo, Brito (2011) cita a versão amarela do Demolidor criado por Kandisky. Na história, o herói usa trajes amarelos, pois era a cor favorita de seu pai, que era um boxeador cujo o traje tinha a cor amarela como predominante, apelando para o aspecto afetivo da comunicação.

Figura 6 - Demolidor amarelo



Fonte: Legião dos heróis

3. Metodologia

Para a realização deste trabalho, foi utilizada a metodologia de pesquisa exploratória. Para Mattar (2001), os métodos utilizados pela pesquisa exploratória são amplos e versáteis, que buscam descobrir ideias e intuições. Os métodos empregados neste estudo compreendem: levantamentos em fontes secundárias, estudos de casos selecionados e observação informal de aspectos inerentes às cores, formas e características dos personagens do filme *Wolfwalkers*.

Temas centrais deste estudo foram aprofundados através de uma pesquisa bibliográfica, que conforme Vergara (2000), é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituída, principalmente, por livros e artigos científicos, sendo importante para o levantamento de informações básicas sobre os aspectos direta e indiretamente ligados à temática abordada.

Utilizou-se a tabela desenvolvida por Francisco e Garone (2013), que faz uso de duas colunas, uma com as características extrínsecas (a parte visual) de cada um dos personagens analisados, e a outra com as características intrínsecas (a parte psicológica), a fim de facilitar a análise dos aspectos inerentes a esses. As temáticas levantadas foram relacionadas com os atributos utilizados na criação do filme, aliadas à construção de uma análise associada à comparação das cores e formas utilizadas nos personagens e suas características identitárias.

Aliado à tabela e fazendo uso da pesquisa bibliográfica, foram acrescentados pontos que afirmam a importância da utilização de elementos básicos de imagem e as técnicas visuais que a compõem, conforme os estudos de Dondis (1999), compreendendo a relação entre esses elementos com os ambientes e as complexidades e a simplicidades que o envolve. Além disso, discute-se ainda a partir das observações de Gancho (1991) a ideia de como cores mais saturadas ou não, contornos mais grossos, chamam a atenção para a hierarquia de importância dos personagens nas histórias.

Neste trabalho, serão analisados os personagens Mebh Óg MacTíre, Robyn Goodfellowe, Moll MacTíre e Lord Protector, e esses foram selecionados devido a sua importância no enredo do filme.

Figura 7- Personagens do filme *Wolfwalkers*



Fonte: Fandom

4. Resultados e discussões

Segundo Ibáñez (1986), as imagens geram as possibilidades expressivas, significativas e comunicativas, ou seja, são indispensáveis para contar as histórias dos seus personagens antes mesmo de apresentar seus enredos, temperamentos e ações. Sendo assim, baseando-se na metodologia apresentada, seguem os resultados apurados na pesquisa.

Figura 8 - Imagem de Mebh Óg Mac Tíre



Fonte: Fandom

Quadro 1 – Definição de aspectos intrínsecos e extrínsecos de Mebh Óg Mac Tíre

Características intrínsecas	Características extrínsecas
Aventureira, impulsiva, enérgica, leal, amorosa, brincalhona, irlandesa, se recusou a fugir da floresta e deixar sua mãe para trás, nascida e criada nas florestas da Irlanda	Jovem, pés sujos de terra, pele clara, roupas danificadas, cabelos longos e ruivos, flores no cabelo, tatuagens embaixo dos olhos, pelos nos olhos e no nariz, braceletes de couro, brincos, cicatriz na orelha esquerda

Fonte: Dados do autor (2024)

Mebh, uma das personagens centrais da trama, é uma criança enérgica, aventureira e dinâmica, traços de sua personalidade que são propositalmente destacados em sua aparência. Na construção de Mebh, pode-se observar traços de contraste, dado o tamanho dos seus cabelos, se comparado com o comprimento da personagem e o dinamismo e velocidade que a compõem. Esse traço pode ser apoiado nos estudos de Dondis (1999) onde salienta-se que técnicas visuais podem ter como principal característica o antagonismo, trabalhando extremos: o contraste e a harmonia.

Assim, os longos e chamativos cabelos ruivos de Mebh, constantemente cobertos de folhagens que ficam presos nele quando ela corre pela floresta, contrastam com a sua pequenice de menina ao passo que harmonizam com a perspicácia da personagem.

Do plano de expressão, a figura é composta por formas mais arredondada, e, para além disso, as vestes escolhidas e pés enlameados são elementos indicadores de sua vida na floresta, confirmando as ideias de Takashi e Andreo (2011), que a definição do ambiente que o personagem vive influencia na aparência física, pois um personagem que vive no campo tem características, vestes, costumes, entre outros pontos diferentes de um personagem que vive no meio urbano.

Para a coloração da personagem, foi utilizada uma paleta que combina com tons que remetem à floresta, e à ambientação que faz parte da história da personagem. Conforme aborda Fernandes (2021), cores como o laranja ajudam a criar uma sensação de calor e energia, ambientando um aspecto extrovertido e dinâmico para o personagem, características facilmente visualizadas em Mebh.

Figura 9 - Imagem de Robyn Goodfellowe



Fonte: Fandom

Quadro 2 – Definição de aspectos intrínsecos e extrínsecos de Robyn Goodfellowe

Características intrínsecas	Características extrínsecas
Aventureira, cautelosa, reservada, amorosa, leal, nascida na Inglaterra, se mudou para a Irlanda com o pai caçador.	Jovem, olhos azuis, cabelos louros e longos, capuz marrom, roupas bem cuidadas, botas, pele clara, limpa, semblante suave.

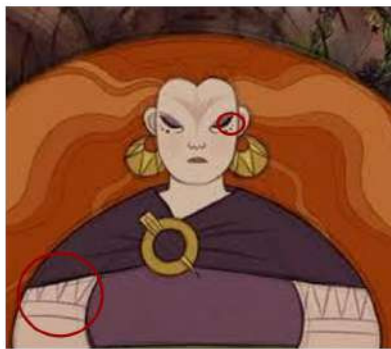
Fontes: Dados do autor

Diferente de Mebh e compondo uma ideia diferente dos demais wolfwalkers da floresta, para a personagem Robyn, foi utilizada menos saturação e cores mais frias e neutras, onde conforme segundo Dondis (1999), as cores menos saturadas remetem a uma neutralidade cromática, ao passo que, quanto mais intensa ou saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais expressão e emoção ele terá, sustentando então, as cores mais neutras o comportamento mais ameno da personagem, principalmente se comparada à Mebh.

Aparentemente, a mesma linha de pensamento utilizada nas cores da personagem, foi pensada na construção dos traços e formas mais “sutis” para de Robyn, que além de voltado para um estilo mais geométrico e servindo como alusão à cidade urbana (ambiente de onde ela se origina), enfatiza-se uma personalidade mais calma e equilibrada a partir dos traços e da postura da personagem, facilmente identificados e sintonizados com a posição da personagem no enredo.

Arelado a isso, uma atenção especial deve ser dada às vestimentas, pois além da tonalidade, os estilos dos personagens são facilmente ligados a estereótipos da realidade humana, assim também teoriza Isbister (2006). Martins (2014), exemplifica que roupas mais simples, sem muitas camadas são alocadas em figuras mais franzinas, dando a ideia de “leveza” às suas ações e personalidades mais cautelosas e reservadas, que vão ao total encontro das características intrínsecas de Robyn.

Figura 10 - Imagem de Moll MacTíre



Fonte: Fandom e TV tropes

Quadro 3 – Definição de aspectos intrínsecos e extrínsecos de Moll MacTíre

Características intrínsecas	Características extrínsecas
Amorosa, protetora, reservada, bondosa, altruísta, protetora da alcateia, mãe.	Adulta, cabelos ruivos e longos, pés sujos de terra, braceletes de couro, brincos de ouro, tatuagens embaixo dos olhos e nos braços, alta, capa, vestido longo danificado porém bem cuidado, várias camadas de saias, pêlos nos olhos.

Fontes: Dados do autor

Seguindo a tomada de base para a análise as características físicas e psicológicas delineadas para os personagens, as formas grandes e fortes de Moll MacTíre, faz uso quase que totalmente de formatos arredondados, buscando destacar sua natureza bondosa e enfatizando seus traços amigáveis, simpáticos e cuidadosos da sua personalidade, apoiando as ideias de Solarski (2012) quanto ao intuito da adoção de traços arredondados para a construção de personagens dessa natureza, sendo a forma adotada tanto aos traços da fisionomia quanto aos traços para o contorno do próprio figurino. Ainda nesse aspecto, sua aparência grande reforça traços protetores e maternos do seu personagem. Moll, juntamente com Robyn e Mebh reforçam o pensamento de Perry e DeMaria (2009) que desenvolvem sobre a importância da concepção de detalhes para personagens importantes na história, sejam em representações de família ou atrelando a características únicas, determinando o nível de profundidade desses, pois são importantes não só para o desenvolvimento do enredo, mas também para identificação do público.

Moll também é composta por tatuagens que fazem parte de sua cultura, e principalmente como uma resistência velada, como as últimas representantes restantes do seu grupo, devido ao tratamento equivocado por Lord Protector. Conforme explica MacQuarrie (1997), as tatuagens eram vistas por alguns grupos cristãos como símbolos e expressões do paganismo e não era compreendida como um símbolo cultural causando reações violentas e conflituosas. Voltada à atenção para as vestimentas, em oposição à ideia utilizada para Robyn, na construção de Moll, roupas de muitas camadas, com cores mais chamativas e saturadas servem para destacar ainda mais o tamanho da personagem fisicamente e seu papel na história, reforçando ainda mais os traços anteriormente citados.

Valendo-se de complementação, é interessante ressaltar dois pontos: a presença da capa roxa de Moll, confirmando a relação da cor com aspectos místicos, que complementa o sentido da personagem ter

magia de cura no enredo, consoante aos estudos de Heller (2012), anteriormente citado, pontuando que tons como roxo e violeta estão associados à magia. E, outro ponto importante é que, apesar de haver semelhanças perceptíveis entre Mebh e Moll, o dinamismo e a velocidade atribuídos àquela, em sua imagem, já não aparece em Moll, por trazer a necessidade de uma aparência mais séria e protetora.

Figura 11 - Imagem de Lord Protector



Fonte: Fandom

Quadro 4 – Definição de aspectos intrínsecos e extrínsecos de Lord protector

Características intrínsecas	Características extrínsecas
Paranóico, religioso, sério, raivoso, distante, homem, supersticioso inglês que se mudou para a Irlanda onde governa a região de Kilkenny.	Velho, cabelos longos e grisalhos, roupas escuras e sofisticadas, botas com fivelas, luvas, faixa vermelha, capa preta, colarinho branco, capacete gradeado, punhos cerrados, expressões faciais de seriedade e raiva.

Fonte: Dados do autor

Analisando a parte antagonista do filme, analisa-se Lord Protector que, partindo dos estudos de Barbosa (2020), faz uso principalmente das cores preto e vermelho, que contribuem para fazer referência ao seu status de Lord por parte da cor preta, enquanto os tons de vermelho faz alusão à fúria que ele sente pelos lobos do filme e seu radicalismo religioso, usado como justificativa para suas más ações, características que são também aliadas aos grafismos fechados em suas roupas e as fivelas em suas botas, trazendo um tom autocrático e comandante.

Além disso, o personagem faz uso de formas geométricas quadradas e triangulares, a combinação com a forma quadrada serve para trazer a referência citada por Bancroft (1996), pois quadrados grandes colaboram para passar a ideia de intimidantes. Já as formas triangulares indicam a sua severidade e periculosidade, característica de vilão, tornando-os mais maliciosos e sinistros, consoante com as ideias de Anderson (2019) e Bancroft (1996).

Aliada as suas formas, o personagem é carregado de expressões faciais e corporais que corroboram o pensamento de McCloud (2006), pois sua expressão facial séria, punhos cerrados e uma postura sempre alerta, são uma forma de comunicação compulsiva sobre a sua personalidade e transmite mensagens claras sobre o lugar do seu personagem na história. No mais, o capacete comumente usado pelo personagem tem o intuito de servir como uma alegoria, que apesar de se associar a proteção, na realidade faz alusão a uma jaula para si mesmo.

Figura 12 - Imagem de Bill Goodfellowe



Fonte: Tumblr e fandom

Quadro 5 – Definição de aspectos intrínsecos e extrínsecos de Bill Goodfellowe

Características intrínsecas	Características extrínsecas
Responsável, protetor, amável, pai, pessimista, sério, caçador, inglês que se mudou para Irlanda para ajudar a caçar os lobos que vivem na região.	botas, cinto, fivelas, colete, capa, cabelos loiros barba, nariz angular, calças.

Fonte: Dados do autor

As características físicas dos personagens são o primeiro contato dos espectadores com a história que quer ser passada, é o primeiro aspecto para se formar opiniões, associando-se às ideias de Colman, (2007) o qual afirma que as pessoas reagem à superfície de outra pessoa e passam a tirar dali suas próprias conclusões, mesmo que já saibam sobre a personalidade de tal pessoa antes de vê-la, o que, comumente, podem mudar ao longo da trama. É o que irá acontecer com Bill Goodfellowe, que começa como um segundo antagonista no filme, um caçador de lobos contratado por Lord Protector para matar a alcateia protegida por Mebh e sua mãe. Porém, o personagem tenta ser um pai amoroso e protetor para sua filha Robin. Bill, similarmente ao Lord Protector com características de vilão, compartilha das formas triangulares para enfatizar seu papel inicial de antagonista e caçador, além de fazer alusão a sua origem urbana.

Mesmo não fazendo uso direto de formas quadriláteras para reforçar a ideia de intimidade, outras características contribuem para a construção um tanto antagonista de Bill, como o uso frequente de roupas escuras ou alguma peça preta assegurando seu papel inicial na história, conforme associa Barbosa (2020).

Porém, no final do filme, muda-se a vestimenta de Bill para uma blusa de tom claro, a fim de destacar sua transformação como um aliado das protagonistas, ressaltando a importância dessas mudanças para melhor caracterização e alocamento dos personagens.

Segue abaixo, infográfico resumido contendo traços gráficos que colaboram com a construção de personagem e atribuem características, que foram absorvidas através da análise realizada pelo presente trabalho, inerentes a cada personagem e utilizadas como referência e suporte para o desenvolvimento do filme *Wolfwalkers*.

Figura 13- Gráfico resumido sintetizando a análise



Fonte: Dados do Autor

5. Conclusão/Considerações finais

A análise gráfica dos personagens do filme "Wolfwalkers" revela a profundidade e complexidade por trás de sua construção visual. Através do estudo metódico de elementos como formas, cores e características intrínsecas e extrínsecas, torna-se evidente como esses aspectos contribuem para a identidade única de cada personagem e enriquecem a narrativa da obra. A utilização cuidadosa de desses fatores, atrelados a elementos como figurinos, não apenas diferencia os personagens, mas também comunica mensagens sutis ao espectador, provocando diferentes emoções e associações. Pode-se concluir isso através da escolha de cores quentes e formas arredondadas para Mebh, e, que, contrasta com as cores frias e formas geométricas de Robyn, refletindo suas origens e trajetórias distintas.

Além disso, o presente trabalho, reforça que a análise das cores têm sua importância na caracterização dos personagens, desde a associação de cores quentes com emoções intensas, até o uso de tons de cinza para transmitir distância e autoritarismo. Já as cores dos figurinos não apenas refletem a personalidade dos personagens, mas também ajudam a situá-los no contexto da história e a transmitir informações importantes ao espectador.

Em suma, a análise gráfica dos personagens de "Wolfwalkers" demonstra como a cuidadosa construção visual desses elementos contribui para a eficácia narrativa da obra. Ao compreender e apreciar os detalhes visuais dos personagens, somos levados a uma jornada emocionante e imersiva, onde cada traço e cor contribui para a riqueza e profundidade do universo criado pelos cineastas.

REFERÊNCIAS

ANDERSON et al. **The character design**. 1ª edição. Sweden: 21D, 2019.

BANCROFT, Tom. **Creating Characters With Personality: Nova York**. Watson-Guption Publications, 1996.

BARBOSA, Karina. **Identidade visual das vilãs da Disney**. O Repositório Institucional do Conhecimento do Centro Paula Souza, 2020. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/10519/1/2S2020_KarinadosSantosBarbosa_OD0878.pdf>. Acesso em: 31/10/2023.

BLAISE, Aaron. **Wolfwalkers Early Design Work**. Creature Art Teacher, 2021. Disponível em: <<https://creatureartteacher.com/wolfwalkers-concept-art/>>. Acesso em: 08/10/2023.

BRITO, Lucas. **A expressividade da cor em personagens dos quadrinhos**. Universidade vale do rio doce, 2011. Disponível em: <<https://www.univale.br/wp-content/uploads/2019/07/A-expressividade-da-cor-em-personagens-dos-quadrinhos.pdf>>. Acesso em: 13/11/2023.

COLMAN, David. **The Art of Character Design: Nova York**. Daniel Morris, 2007.

DONDIS, D. **A sintaxe da linguagem visual**. 2ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FANDOM. Disponível em: <<https://www.fandom.com/explore-pt-br?uselang=pt-br>> . Acesso em: 24/04/2024.

FARINA, Modesto; **revisor científico Jairo Pires Leal; diretor de arte Heliodoro Teixeira Bastos**. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 2.ed. São Paulo: Edgar Blücher, 1990. 242 p.

FRANCISCO, Thiago; CARONE, Pricilla. **Design de personagens e representação gráfica: uma construção semiótica. Laboratório de Design, Ilustração e Jogos, 2013**. Disponível em: <<https://ladij.ufes.br/wp-content/uploads/2022/03/design-de-personagens-e-representacao-grafica-uma-construcao-semiotica.pdf>>. Acesso em: 31/10/2023.

FERNANDES, Ícaro. **Teoria das cores na criação de personagens**. Game design RPG, 2021. Disponível em: <<https://www.gamedesignrpg.com.br/post/teoria-das-cores-na-cria%C3%A7%C3%A3o-de-personagens>>. Acesso em: 21/09/2024

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 1991.

IBÁÑEZ, F. **Didáctica de la imagen – educación de la sensibilidad visual**. Bilbao: ICE, 1986.

INSIDER. **How 'Wolfwalkers' Animated Its Wolf Vision Scenes.** Youtube, 25/02/2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rOU4K4cV-Dk&t=49s>>. Acesso em: 04/10/2023.

ISBISTER, K. **Better Game Characters by Design - A Psychological Approach.** San Francisco: Elsevier Inc., 2006.

IVANÓSKI, Chrystianne. **Análise e processo de criação de personagem: considerações e proposta, 2021.** Disponível em: <<https://www.rbeg.net/index.php/rbeg/article/view/110>>. Acesso em: 25/07/2024.

LEGIÃO DOS HERÓIS. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/2022/demolidor-origens-traje-vermelho-amarelo.html>>. Acesso em: 25/07/2024.

LOOPER. Disponível em: <<https://www.looper.com/336817/things-only-adults-notice-in-wolfwalkers/>>. Acesso em: 26/07/2024.

MACQUARRIE, Charles. **Insular Celtic tattooing : History, myth and metaphor, 1997.** Disponível em: <https://www.persee.fr/doc/ecelt_0373-1928_1997_num_33_1_2117>. Acesso em: 11/08/2024.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de marketing. 3.ed.** São Paulo: Atlas, 2001.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos.** São Paulo: Mbooks do Brasil editora Ltda, 2006.

MEDEIROS, Luciana. **Elementos de composição da caracterização e a importância do estudo de cor e luz para a criação de identidade visual de personagens. Universidade do Estado de Santa Catarina, 2018.** Disponível em: <https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/5937/Elementos_de_composi__o_da_caracteriz_a__o_e_a_import_ncia_do_estudo_de_cor_e_luz_para_a_cria__o_de_identidade_visual_de_personagens_15501726449354_5937.pdf> Acesso em: 13/11/2023.

NAKATA, Milton; SILVA, José. **Concept art para design criação visual de objetos e personagens, 2013.** Disponível em: <https://www.academia.edu/58454732/Concept_Art_para_Design_cria%C3%A7%C3%A3o_visual_de_objetos_e_personagens>. Acesso em: 22/07/2024.

PERES, Clotilde. **Mascotes: semiótica da vida imaginária.** São Paulo: Cengage learning, 2011.
PERRY, D; DEMARIA, R. 2009. **Game Design: A Brainstorming ToolBox.** Boston: Course Technology.

PIZARRO, Mariana. **“Quem tem Medo do Escuro?” A criação da identidade visual para personagens animados. Biblioteca Digital da Produção Intelectual Discente da Universidade de Brasília, 2015.** Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/12184/1/2015_MarianaRezendePizarro.pdf>. Acesso em: 20/09/2023.

PRADO, Júlia. **Estudo e produção de uma animação. Agência de Bibliotecas e Coleções Digitais da Universidade de São Paulo, 2020.** Disponível em: <<https://repositorio.usp.br/directbitstream/c867f2b8-ace3-4c81-8d7f-14b142ae0162/tc4418-julia-prado-estudo.pdf>> Acesso em: 24/09/2023.

Santos, Lucas. **Design de personagem a partir de uma análise da obra Ghost in the Shell, 2021.** Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/14749/1/LFSantos.pdf>> Acesso em: 22/07/2024.

SEEGMILLER, D. **Digital Character Painting using Photoshop CS3.** Boston: Charles River Media, 2008.

SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Video Game Art: Nova York.** Watson-Guptill, 2012.

TAKAHASHI, Patricia; ANDREO, Marcelo. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. SBGAMES, 2011.** Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>>. Acesso em: 31/10/2023.

TUMBLR. **Imagem de Bill Goodfellowe.** Disponível em: <<https://mebyn.tumblr.com/post/635299046762954752/twilightangel004-so-i-wanted-to-create-a-size>>. Acesso em: 20/05/2024.

WOLFWAKERS. Direção: Tom Moore, Ross Stewart. Produção de Cartoon Saloon. Irlanda: Cartoon Saloon, 2020.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Formas circulares, quadradas e triangulares

Figura 2 - Cores frias e quentes e cores neutras

Figura 3 - Cruella De Vil, Malévola e Frollo

Figura 4- Doutor Facilier e Madame Min

Figura 5- Lady Tremaine e Jafar

Figura 6 - Demolidor amarelo

Figura 7- Personagens do filme Wolfwalkers

Figura 8 - Imagem de Mebh Óg Mac Tíre

Figura 9 - Imagem de Robyn Goodfellowe


Figura 10 - Imagem de Moll MacTíre

Figura 11 - Imagem de Lord Protector

Figura 12 - Imagem de Bill Goodfellowe

Figura 13- Personagens principais com marcações

Figura 14- Infográfico dos personagens

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinho, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC CLARA REGINA EDITADO

Assunto:	TCC CLARA REGINA EDITADO
Assinado por:	Clara Silva
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Clara Regina Maria da Silva, DISCENTE (202127010035) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 21/11/2024 11:14:06.

Este documento foi armazenado no SUAP em 21/11/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1315500

Código de Autenticação: d678b475c8

