



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA
PARAÍBA
– CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

DESIGN DE PERSONAGENS MEMORÁVEIS:
processo de criação do design de personagem para o curta autoral
“um pequeno susto”

ANTHONY VICTOR MARCKS PEREIRA COSTA

CABEDELO
2023

ANTHONY VICTOR MARCKS PEREIRA COSTA

DESIGN DE PERSONAGENS MEMORÁVEIS:
PROCESSO DE CRIAÇÃO DO DESIGN DE PERSONAGEM PARA O
CURTA AUTORAL “UM PEQUENO SUSTO”

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

Orientador: Prof. Ms Vitor Feitosa Nicolau

CABEDELLO
2023



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
COORDENAÇÃO DE BIBLIOTECA DO CAMPUS CABEDELO

FICHA 22/2024 - COB/DDE/DG/CB/REITORIA/IFPB, 19 de março de 2024

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

C837d Costa, Anthony Victor Marcks Pereira.

Design de Personagens Memoráveis: Processo de criação do design de personagem para o curta autoral "um pequeno susto" / Anthony Victor Marcks Pereira
Costa – Cabedelo, 2023.

62 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau.

1. Animação. 2. *Character design*. 3. Personagem. I. Título.

CDU 791.44



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

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

ANTHONY VICTOR MARCKS PEREIRA COSTA

DESIGN DE PERSONAGENS MEMORÁVEIS:
processo de criação do design de personagem para o curta autoral
“um pequeno susto”

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

Aprovado em 10 de setembro de 2024

Membros da Banca Examinadora:

Me. Vitor Nicolau Feitosa

IFPB Campus Cabedelo

Me. Wilson Gomes Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2023

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 11/09/2024 16:49:11.
- **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 11/09/2024 17:16:44.
- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 11/09/2024 17:42:48.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 11/09/2024. 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 604424
Verificador: a5572fd8f9
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

AGRADECIMENTOS

Agradeço antes de tudo a todos que me apoiaram e passaram por esta longa trajetória, tendo muitos momentos felizes e incríveis, não teria alcançado metade do que consegui desde conhecimentos a conexões se não tivesse o contato de cada um dos colegas que fiz nessa boa jornada.

Em agradecimento especial, faço aos meus queridos professores e orientador Prof. Ms Vitor Feitosa Nicolau , que mais do que qualquer outra experiência que tive na faculdade, as aulas, os projetos e os empenhos de todo corpo docente foi o que reforçou uma experiência linda e difícil para o melhor que pudéssemos passar juntos.

Continuando com os agradecimentos especiais, devo demais a algumas pessoas que me impulsionaram e me fizeram ter a certeza de que daria minha vida a animação, então individualmente agradeço á Diego Brandão, uma das pessoas mais importantes que o IFPB me trouxe, sempre me ajudando e impulsionando a meu caminho como pesquisador de animação e animador, Agradeço a Dennis Sabino um dos primeiros a notar minha afinidade com animação 2D e que me apoio literalmente do zero a minha chegada a carreira profissional da animação, e a meus colegas Cristhian Ferreira, Murilo Carvalho, Jaqueline Souza, Davide Casagrande e Dimitri Rosselini que mesmo em pouco tempo de convivências me ajudaram a perceber a importância da animação e continuar com esta pesquisa. A todos da Anímiau!, que mantêm viva a chama da animação comigo.

Agradeço por fim e com certeza mais importante, A minha família, que sem eles não conseguiria impor minhas ideias e trazer a minha vontade a tona, Sendo em especial para Andrey Marcks meu irmão que me puxa para realidade abaixando minha bola, A Minha namorada Rita de cássia Oliveira da silva que sempre me apoiou em tudo que podia fazer estando lado a lado em cada passo que dei para concluir o curso de design gráfico, e Minha mãe Rosenilda pereira costa, que mesmo eu inventando a cada hora uma ideia diferente para o que fazer da minha vida, nunca me disse que eu não teria capacidade de alcançá-las.

Muito obrigado!

RESUMO

O desenvolvimento de personagens é um projeto de design. Quando um personagem surge na tela, é preciso que exista uma coerência, uma identificação entre o espectador e ele, com o seu carisma e suas vivências. Seguindo esta ideia, um personagem deve mostrar ao espectador quem ele é antes mesmo de falar ou utilizar de seus trejeitos na atuação em uma série animada, filme e etc. O presente projeto tem como objetivo entender pontos chave na criação de personagens carismáticos e com um tom nostálgico para animações, sendo o objetivo geral desta pesquisa experimentar a linha de produção da metodologia de criação de personagem escolhido. Há modelos de criação de personagens a partir de alguns símbolos e linguagens abordadas, desde a escolha de cores e escolhas de forma na construção de uma silhueta, como citado por Randy Bishop no livro “Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development” de Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz e Luiz Gadea (2020). Este projeto analisa não só as decisões criativas na parte da ilustração, mas também a criação de personalidade dentro de um enredo para um design coerente. Para o levantamento bibliográfico utiliza-se Mattar (2014) com o objetivo de introduzir a segunda metodologia com um caráter exploratório e experimental do conteúdo levantado.

Palavras-Chave: Arquétipos, Animação, Character design e ilustração.

ABSTRACT

Character development is a design project. When a character appears on the screen, there must be a coherence, an identification between the viewer and him, with his charisma and his experiences. Following this idea, a character must show the viewer who he is even before he speaks or uses his traits when acting in an animated series, movie, etc. This project aims to understand key points in creating charismatic characters with a nostalgic tone for animations, and the overall goal of this research is to experiment with the production line of the chosen character creation methodology. There are models of character creation from some symbols and languages addressed, from the choice of colors and shape choices in the construction of a silhouette, as cited by Randy Bishop in the book "Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development", Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz and Luiz Gadea (2020). This project analyzes not only the creative decisions on the illustration side, but also the creation of personality within a storyline for a coherent design. For the bibliographical survey Mattar (2014) is used with the aim of introducing the second methodology with an exploratory and experimental character of the content raised.

Keywords: Archetypes, Animation, Character design and illustration.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - pinturas rupestres	16
Figura 2 - teatro de sombras animadas	17
Figura 3 - Cinematógrafo	18
Figura 4 - Praxinoscópio	19
Figura 5 - Fantasmagorie	19
Figura 6 - El apóstol	20
Figura 7 - A guarda do leão	22
Figura 8 - Model Sheet Viva Rabisco	23
Figura 10 - Linguagem da forma	28
Figura 11 - Anatomia de Kenneth Anderson	30
Figura 12 - Palhaço dinâmica	31
Figura 13 - O Rosto e exageros por Ida Hem	32
Figura 14 - board referências visuais	38
Figura 16 - Board "DANIEL" #1	43
Figura 17 - Board "DANIEL" #2	44
Figura 18 - Daniel + Anatomia "calart"	46
Figura 19 - interpretação da linguagem das formas no protótipo Daniel	47
Figura 20 - Board "DANIEL" #3	48
Figura 21 -- Daniel " um pequeno susto"	49
Figura 22 - Board "DANIEL" #4	50
Figura 23 - Board "DANIEL" #5	51
Figura 24 - Resultado em ação, Prints de cenas prototipadas do teaser	52

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. Objetivos	13
1.2. Justificativa	14
2. REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1. Animação	16
2.1.1. Breve Histórico da Animação	16
2.1.2. Design e Animação (Tipos e Estilos)	21
2.1.3. Cenário da animação no Brasil	24
2.1.4. Como é feita Animação Cut Out utilizando Toon Boom Harmony	25
2.2. Design de Personagem	26
2.2.1. Nostalgia	32
2.2.2. Formação da índole humana	33
2.2.3. Nostalgia na animação	34
3. METODOLOGIA	36
3.1 Metodologia de Pesquisa	36
3.2. Metodologia Design de Personagens	36
4. IDEIAÇÃO E PESQUISA	43
4.1. Princípios da Ilustração	44
4.2. Básico da ilustração	45
4.2.1. Análise anatômica	45
4.2.2. Construção das formas, diferentes tipos de corpos, Exagero.	46
4.3. Pose, Movimento e Gesto	48
4.3.1. Linhas de ação e movimento, Exagero de gesto, Bancos de poses	48
4.4. O rosto	49
4.4.1. Construção do rosto e cabeça, Exagerando forma, Expressões, Exagero nas expressões, banco de expressões.	49
4.5. Idade	50
4.5.1. Idade comunicativa, Acessórios, Personagem “turn around”	50
4.6 Prototipagem em ação	52
5. CONCLUSÃO	54

1. INTRODUÇÃO

A representação de imagens em movimento sempre foi usada pela humanidade como forma de comunicação; Na pré-história homens pintavam nas paredes das cavernas seus sonhos e desejos, além de representações do seu cotidiano para que pudessem se comunicar.

Distingue-se primórdios da animação, tempos ancestrais, quando o homem já procurava registrar o movimento de ações diversas por meio da sequência de imagens nas paredes de cavernas, em tapetes ou em peças de cerâmica. A representação de imagens então se tornou múltiplas formas de comunicar, e isso possibilitou à humanidade utilizar estas manifestações em entretenimento.

A Motion Picture Association (MPA) divulgou relatório anual sobre o panorama da indústria de entretenimento audiovisual no mundo em 2021. Entre os valores trazidos, fica a marca de arrecadação em cinema e entretenimento doméstico de US 99,7 bilhões, número ainda maior de 2019, último ano antes da pandemia.(VOMERO, 2022).

Entretenimento no mercado de animação e filmes animados, vem em constante crescimento, como exemplo o mercado consumidor de animação no Brasil segundo o BNDS no artigo desenvolvido por Diego Nyko (2019) O valor do mercado brasileiro consumidor de animação em 2016 é estimado em quase R\$ 4,9 bilhões. Mas o que leva esta pesquisa a fundo sobre esse assunto é o questionamento de porque animações e desenhos animados geram tanta empatia e falam tanto sobre emoções, que até mesmo servem de formação para a índole humana.

Segundo o Colégio Dorion a matéria “COMO OS DESENHOS ANIMADOS PODEM AJUDAR NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS” (2021), Com a evolução da tecnologia, a televisão passou a ser cada vez mais presente no entretenimento familiar, sendo também reconhecida como uma atividade de lazer para as crianças, paralela às brincadeiras infantis. Animações, criadas com cores, movimento, musicalidade, temática e temporalidade e de fácil compreensão, acabam por absorver maior atenção dessa faixa etária, constituindo não apenas como fonte de entretenimento, mas ao mesmo tempo, influenciando na educação e no desenvolvimento infantil.

Ao usar o lúdico, você consegue fomentar aprendizados importantes, trazer questões e novas perspectivas, mas sem perder o encantamento e a curiosidade, permitindo que a criança explore sua imaginação e crie suas próprias expectativas sobre aquilo que está assistindo. (OLIVEIRA, THELMA, 2021).

O infantil está muito ligado às animações, pois nesta idade o desenvolvimento humano se torna mais presente sendo responsável pela maior parte da nossa criatividade, cognição e boas lembranças.

Lembranças boas e infância despertam em indivíduos sua memória de vivências anteriores, a nostalgia é um termo que determina a boa sensação de vivenciar experiências que remetem a lembranças do passado.

O termo “nostalgia” foi usado pela primeira vez por Johannes Hofer em 1688 em uma tese apresentada a Johannes Harder, doutor em Filosofia e Medicina e professor de Anatomia e Botânica na Universidade da Alsácia. Sua derivação do grego “nostos”, um retorno para casa, e *algos*, que significa ansiar, nos dá o literal “anseio de voltar para casa”. Hofer foi o primeiro a descrever essa condição como uma entidade clínica. (MARTIN, 1954, p.5).

Como desenhos animados afetaram a vida das pessoas é novo tópico dessa discussão, foi apresentado que os desenhos animados são importantes para o desenvolvimento infantil, e a partir deste ponto associamos a nostalgia como um ponto de partida para o objetivo geral desta pesquisa, sendo assim, falar sobre como design de personagens afetou o modo do espectador entender as animações é o que falta.

Design de personagens, de modo geral, é a linha de produção que se utiliza de uma sequência de processos entre tentativas erros e correções, a partir de “N” quantidade de passos para seu desenrolar. Decisões criativas que se apoiam em pesquisa, referência e reciclagem do que já existe, e que já se associam a padrões também existentes é o que torna o processo de design de personagens um grande passo para qualquer produção audiovisual de entretenimento atual, principalmente animações.

Nas duas situações, personagens foram a chave de uma história funcional. Personagens incríveis são essenciais se você quer criar uma grande ficção. Se os personagens não funcionarem, a história e o tema serão insuficientes para envolver a audiência ou os leitores. (...) Até mesmo filmes de ação/aventura como “48 horas”, “Máquina Mortífera”, “Duro de Matar”, e filmes de terror como “A Hora do Pesadelo” onde o sucesso foi devido a personagens fortes e bem desenhados. (SEGER, LINDA, 2006, P.32)

Como afirma Linda Seger, "um personagem não existe no vácuo; seu entorno o molda. Um personagem de uma determinada cidade é diferente de outro que está do outro lado do mundo ficcional, e sua personalidade, suas vivências o tornam único" (SEGER, 2006). Assim, o que torna um personagem mais próximo do real é o quanto ele se assemelha à realidade que o espectador vê e vive, e o quanto ele representa aqueles que o assistem.

No contexto do design de personagens e nostalgia, a forma como os personagens são lembrados e revisitados pode influenciar profundamente a percepção do público. Este trabalho aborda a discussão sobre design de personagens e nostalgia, e o consumo de animações 2D nostálgicas a partir do público alvo disposto na construção da metodologia imposta. Bishop et al (2020) foi escolhido para servir de apoio para o desenvolvimento de um experimento sobre designs nostálgicos, a partir da pesquisa bibliográfica disposta por Mattar (2014), a pesquisa tem-se início entendendo como animação 2D funciona.

A base da criação e fundamentação do projeto está na intersecção entre design de personagem e animação, como fomento para as decisões criativas com relação ao design dos personagens. As emoções serão o foco para o impacto do projeto com relação à memória e a animação, como um impulso em relação ao público-alvo. As representações, entre a memória que entrará em discussão no projeto como "Nostalgia" e o design de personagens, são os principais fatores que geram semelhanças e empatia entre o personagem e o público.

A convergência de todas as áreas pesquisadas representa o tema deste projeto: desenvolver um estudo sobre o design de personagens para a produção de um experimento, a partir dos conceitos relacionados à Nostalgia.

Entender quais aspectos influenciam a criação de um personagem, no qual o público se identifica e quais pontos levam um personagem a ser memorável, utilizando sentimentos nostálgicos dos espectadores vem a ser o problema prático desta pesquisa. Como a metodologia projetual de criação de um design de personagens interage com o que o espectador reage.

A nostalgia é uma sensação que atua quando vivencia-se uma situação que traz o conforto de uma memória antiga. Quais são os passos para o

desenvolvimento de futuros personagens, que levem a despertar o sentimento de uma boa lembrança.

No capítulo de animação é introduzido uma breve apresentação da história da animação, além de uma discussão sobre estilos e métodos de produção de desenhos animados utilizando de base a discussão entre o tradicional e os softwares, dando gancho à introdução do livro de design de personagens disposto como metodologia para este projeto.

Mais a frente no capítulo falando sobre nostalgia é apresentado uma introdução sobre os conceitos de memória afetiva e Nostalgia que são discutidos por alguns autores quando retratados para animação.

Já na metodologia foram apresentadas duas obras que apoiam toda a pesquisa, sendo elas um processo de produção para Design de Personagens (character design) e outra de pesquisa científica. Para a resolução do projeto foi utilizada a metodologia de pesquisa bibliográfica Descrita por Mattar, de caráter exploratório para que auxiliasse a estrutura projetual, disposta no livro Fundamentos do design de personagens descrito por Randy Bishop, et al. Em apoio ao Livro principal de design de personagens, utiliza-se o livro “Como criar personagens inesquecíveis” escrito por Linda Seger (2006).

O presente projeto está dividido entre os tópicos do terceiro capítulo deste arquivo, a partir do capítulo do referencial teórico começa o desenvolvimento do projeto prático a partir da coleta de importantes informações no decorrer da discussão.

1.1. Objetivos

O projeto tem como objetivo, Desenvolver personagens para o curta autoral um pequeno susto baseando-se na metodologia de criação de design de personagens discutida na pesquisa a partir da base de Nostalgia.

Dentro do objetivo geral da pesquisa, tem-se objetivos específicos listados respectivamente que decidirão êxito na conclusão deste projeto.

- Entender quais representações dentro do design de personagens geram a empatia por um personagem.
- Estudar estilos e estéticas de personagens das animações dos anos 2000-2010.
- Compreender como a animação provoca em nós o sentimento de nostalgia.

1.2. Justificativa

Estudos e pesquisas acadêmicas dedicadas especificamente ao design de personagens, especialmente em sua aplicação na animação com foco na nostalgia, ainda são pouco explorados no Brasil.

Embora o design de personagens seja uma disciplina amplamente reconhecida em diversas áreas como na animação, jogos e cinema, pode haver uma certa “carência” de investigação sobre a temática, oferecendo uma oportunidade valiosa neste campo, sugerindo a necessidade de uma investigação mais aprofundada sobre esse tema.

Ao observar essa carência, existente na temática, juntando a exploração limitada da nostalgia na área de criação do design personagens, notou-se a viabilidade de elaborar um projeto de pesquisa com ênfase na disseminação do conhecimento sobre a metodologia de criação e seu potencial de inspiração a diversas experimentações futuras.

Além da exploração sobre o tema e experimentação a partir desta pesquisa, a motivação do Autor tem seu peso para a justificativa, durante a jornada da criação de “N” projetos de design, sem dúvidas o design de personagens interage diretamente a raiz de muitas áreas e associações que se aprende com design gráfico, que vão desde a criação de um briefing junto à pesquisa, a criação de ilustrações e esboços além de uma linha de produção a seguir, contando com técnicas que derivam da psicodinâmica das cores e da linguagem das formas e interpretação de símbolos visto na área da semiótica.

No contexto brasileiro, o cinema de animação, apesar de ter sido iniciado a muito tempo, até os dias atuais não apresentou uma produção relevante em termos de distribuição, rentabilidade e reprodução em massa contrastado a grandes mercados como dos EUA e Canadá. A maior causa da dificuldade de criar uma indústria brasileira de animação e competir diretamente neste mercado durante todos estes anos foi a falta de uma produção constante e consistente para o mercado e a escassez de investimento na área, reflexo de diversos fatores que elevam o custo de uma produção no país, como: o tamanho das equipes, cronograma apertado e tecnologias que facilitam o processo de desenho e animação, assim como dito por Gatti Junior (2014, p.469) ao afirmar que “os estúdios brasileiros são capazes de competir em termos técnicos e em criatividade, mas lhes faltam recursos”.

Sendo assim este trabalho de caráter exploratório tem como objetivo experienciar a metodologia escolhida para o desenvolvimento do design de personagens disposto por Bishop et al, para que agregue a futuros projetos em pesquisas e desenvolvimento de personagens voltados a nostalgia e cultura de animação da primeira década do século XXI, apoiando e fomentando a cultura brasileira.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Animação

2.1.1. Breve Histórico da Animação

“Animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso é a arte do movimento que é desenhado”(MCLAREN, NORMAN, 1914-1987). No contexto histórico, o desenho é utilizado desde os primórdios como uma das mais fortes formas de comunicação, onde representações em paredes de cavernas antigas, mostravam cenas de caça com alguns “frames”¹ que segundo a fala de Norman, podem ser considerados animados.

Figura 1 - pinturas rupestres



Fonte:

<https://essaseoutras.com.br/tudo-sobre-pinturas-rupestres-o-que-sao-principais-cavernas-e-fotos/>

Distingue-se primórdios da animação, tempos ancestrais, quando o homem já procurava registrar o movimento de ações diversas por meio da sequência de imagens nas paredes de cavernas, em tapetes ou em peças de cerâmica. Pouco depois dessas primeiras manifestações, surgem no Oriente o teatro das formas animadas ou teatro de sombras, em que personagens inanimados ganham vida por meio da manipulação direta de bonecos.

Figura 2 - teatro de sombras animadas



Fonte: Oficina de Teatro de Sombras acontece neste final de semana

<https://muralzinhodeideias.com.br/programese/oficina-de-teatro-de-sombras-acontece-neste-final-de-semana/>

Então, com o teatro e a manipulação de bonecos, tem-se a origem das duas bases centrais da animação: A técnica e a narrativa, capazes de dar vida àquilo que não a tem, ou seja, de evocar a animação. A palavra animação tem origem do latim, “animatio”, que significa, ser animado. Deriva da palavra “anima”, traduzido como espírito ou alma. Assim, o processo de animar é dar alma a algo sem vida ou sem movimento.

Vários instrumentos, capazes de reproduzir uma sequência de imagens e representar movimento foram produzidos ao longo da história humana. Os irmãos Lumière criaram o Cinematógrafo, exibido ao público em uma inesquecível sessão de cinema realizada no dia 28 de dezembro de 1895. O cinematógrafo era uma máquina a manivela que permitia captar as imagens, revelar o filme e, depois, também projetá-lo em uma tela. Era portátil (pesava menos de 5 kg) e não usava

eletricidade. Essa versatilidade foi uma das características que ajudaram a defini-lo como o marco zero do cinema.

Figura 3 - Cinematógrafo



Fonte: <https://piaui.folha.uol.com.br/luz-a-aventura-comeca>

O francês Émile Reynaud(1844-1918), inventor de um aparelho chamado praxinoscópio, mecanismo que projeta na tela reproduções desenhadas sobre fitas transparentes, foi o responsável pelo primeiro desenho animado, produzido com doze imagens e rolos de filme contendo cerca de 500 a 600 imagens, exibido no Musée Grévin, em Paris, no dia 28 de outubro de 1892.

Figura 4 - Praxinoscópio



Fonte: Praxinoscópio: nasce a animação

<http://artecuriforme.blogspot.com/2012/02/praxinoscopio-nasce-animacao.html>

Todos estes aparelhos, além de muitos outros surgindo ao mesmo tempo possibilitaram a invenção da animação e da construção do cinema mudo.

Com avanços e invenções, tem-se a primeira animação 2D com objetivos de entretenimento e não mais de pesquisa, Fantasmagorie é lançada, produzida por Émile cohl em 1908 foi uma das primeiras animações a ser exibida ao público sendo ela uma boa base de entendimento do que é o entretenimento animado.

Figura 5 - Fantasmagorie



Fonte: Este foi o primeiro desenho animado do mundo

<https://medium.com/@mundodrive/este-foi-o-primeiro-desenho-animado-do-mundo-dc30deae9ec>

Já na modalidade longa-metragem animado, o pioneiro foi El Apóstol, criado pelo argentino Quirino Cristiani, transmitido na Argentina, em 1917.

Figura 6 - El apóstol



Fonte: El Apóstol (lost Argentinian first feature animated film; 1917)
[https://lostmediawiki.com/El_Ap%C3%B3stol_\(lost_Argentinian_first_feature_animated_film;_1917\)](https://lostmediawiki.com/El_Ap%C3%B3stol_(lost_Argentinian_first_feature_animated_film;_1917))

Cada período, dentro de suas circunstâncias, demonstra diferentes necessidades, seja para relatar acontecimentos verídicos, comunicar informações ou desenvolver narrativas ficcionais. O teatro surge como pioneiro - e precursor do cinema - para o campo do entretenimento, no qual relatos e ficções são apresentados a uma audiência por meio de encenações de atores em espaços públicos, e assim em uma ordem não sequencial a forma de comunicação visual vai evoluindo durante das invenções.

Algumas das invenções e inovações no começo do século XX, convergem ao experimento deste projeto de como podemos entender as animações e o que transparecem o design de personagens voltados a esta área nos dias atuais.

2.1.2. Design e Animação (Tipos e Estilos)

Como descrito em "*Animation: A World History*" de Giannalberto Bendazzi, no século XX quando a animação 2D surgiu, cada desenho era feito de forma manual, ou seja, cada quadro era desenhado individualmente, em um rolo de filme e, então, pintado em plásticos transparentes. Este processo levava em consideração personagens e todos os cenários a se utilizar, sendo feita popularmente em 24 ou 12 frames (quadros) por segundo.

Essas imagens, depois de desenhadas, eram fotografadas uma a uma em um cenário também desenhado um por cena. Terminada esta etapa, cada imagem era organizada em uma sequência, para que a animação, enfim, ficasse pronta.

Este processo de animação tradicional, muito manual levava uma grande demanda em linha de produção, surgindo diversas etapas até chegar na montagem do produto final. Ainda que muito clássico, a animação 2D atualmente segue um processo de produção muito mais tecnológica, sendo bem acompanhada por softwares que facilitam e ajustaram partes do processo da animação, até mesmo possibilitando a criação de outros estilos de animação em duas dimensões. Os animadores usam a tecnologia para criar uma parte ou até mesmo a animação por completo. Isso quer dizer que, na animação 2D moderna, o desenho ainda se faz presente, mas de maneira mais "automatizada". Atualmente, os desenhos produzidos com esta técnica também são desenhados, mas não manualmente. Os desenhos são construídos através de softwares. Esses softwares ajudam a dar vida e a aplicar alguns efeitos, deixando o desenho com uma aparência clássica, porém com um toque bem moderno.

Dias atuais, na animação 2D atual existem diversas formas e estilos que possam ser trabalhados, citando um específico para engajar no tema da pesquisa temos o estilo Cut Out.

Como disposto por Raquel Gilber (2018) A animação cut-out é uma das técnicas de animação mais utilizadas no mercado de animação atual segundo o estúdio brasileiro COMBO, criador do desenho Any Malu. Basicamente, trata-se de um estilo que envolve a produção de animações usando personagens Personagens bidimensionais, objetos, elementos, adereços e cenas recortadas, ou com efeito de

recorte, que pode ser produzida de forma analógica com uma câmera e objetos como papel, cartão ou tecido. Assim como podem ser feitas de forma digital, com a criação dos elementos em pedaços e animados.

O cut out é desenhar as partes dos personagens separadamente e juntar ou alterá-las a disposição dos frames ao invés de desenhar tudo novamente com é feita na animação tradicional. O software de animação específico para isso que predomina no mercado ocidental é o *Toon Boom Harmony*. Um preconceito atrelado a esse estilo de animação é o receio da movimentação ficar “robótica” demais já que em sua maioria é feita por automatizações dos softwares de animação como a interpolação de quadros automática. Mas quebrando este preconceito para isto é empregado os 12 princípios da animação pelas mãos do animador de forma que o software somente o auxilie a trilhar um processo mais rápido. Uma animação feita no *Toon Boom Harmony* bastante elogiada por parecer bem fluída é “*Lion Guard*”, da *Disney Junior*.

Figura 7 - A guarda do leão

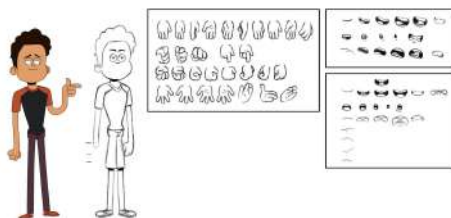


Fonte: <https://shows.disney.com/the-lion-guard>

A animação cut out não somente possibilita uma produção mais rápida, mas também facilita a adição de detalhes no design dos personagens de séries animadas, pois os mesmos não precisam ser redesenhados. Um bom exemplo é Viva Rabisco, animação desenvolvida pelo estúdio brasileiro MOLD, que disponibiliza a partir das redes do produtor Dennis Sabino, exemplos de construção de cenas, “por trás das câmeras” de como foi a produção do piloto. Além do *model*

*sheet*¹ dos personagens exemplificando o “recorte” e bancos de desenvolvimento do design de personagens.

Figura 8 - Model Sheet Viva Rabisco



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/xJvvaE>

A técnica *CUT OUT* é bem característica das animações da primeira década do século XXI por ser de mais rápido resultado além de mais dinâmica e barata produção. Deste então o desenvolvimento de personagens para o modelo de produção da técnica *Cut Out* é condicionado a entrar no modelo completo para o *Model Sheet*. Tendo base disso, a tendência visual para se encaixar neste estilo de produção foi aos poucos surgindo.

O que eu quero saber desde o início é, porque seus personagens são interessantes? Você se importa com eles? Eles me fazem rir? Posso me relacionar com eles? E mais importante, quero convidá-los para entrar em minha casa? (...) Pense nas pessoas à sua volta que atraem a sua atenção. Eles são camaleões, se misturando com o fundo? Ou eles têm um dom distinto, alguma coisa que os diferencia? Um tic? Um hábito estranho, obsessivo? Um modo ímpar de ver o mundo? Eles são como um acidente de carro que não tem como não esticar o pescoço para olhar? Ou eles são tão fascinantes e atraentes que é impossível não prestar atenção? Pense como qualquer uma dessas pessoas poderiam ser um personagem interessante. (MURRAY, 2010. p.68).

Seguindo a afirmativa de Murray (2010), sobre a reação do espectador imediata e empatia sobre o que o personagens demonstram de bagagem em seu design que o torna interessante, conversa com o que Linda Seger trás em afirmar;

(...)Nas duas situações, personagens foram a chave de uma história funcional. Personagens incríveis são essenciais se você quer criar uma grande ficção. Se os personagens não funcionarem, a história e o tema serão insuficientes para envolver a audiência ou os leitores. (...) Até mesmo filmes de ação/aventura como “48 horas”, “Máquina Mortífera”, “Duro de Matar”, e filmes de terror como “A Hora do Pesadelo” onde o sucesso foi

¹ Em animação uma Folha de Modelo (do inglês Model Sheet) é um documento que define a proporção, aparência, poses, gestos e expressões de uma personagem animada

devido a personagens fortes e bem desenhados.(SEGER,LINDA, 2006, p.35)

Tendo em vista todo o processo que levou a importância do design de personagens ser citada, no próximo capítulo abre-se a discussão sobre a importância do design de personagens e como são produzidos a partir da metodologia.

2.1.3. Cenário da animação no Brasil

A chegada da televisão no Brasil demandava uma programação contínua, levando o país a recorrer à animação estrangeira estadunidense e japonesa, pois os custos e disponibilidade de pedidos eram acessíveis. No entanto, o alto consumo desse conteúdo vindo do exterior resultou na estagnação da produção nacional de desenhos animados. Atualmente, a animação brasileira é voltada principalmente para o mercado publicitário, embora recentemente tenha vencido destaque no exterior, com produções como "Irmão do Jorel", "Turma da Mônica" e trabalhos independentes como "O Menino e o Mundo" diante da cultura nacional.

A maior causa da dificuldade de criar uma indústria brasileira de animação e competir diretamente neste mercado durante todos estes anos foi a falta de uma produção constante e consistente para o mercado e a escassez de investimento na área, reflexo de diversos fatores que elevam o custo de uma produção no país, como: o tamanho das equipes, cronograma apertado e tecnologias que facilitam o processo de desenho e animação, assim como dito por Gatti Júnior (2014, p.469) ao afirmar que “Os estúdios brasileiros são capazes de competir em termos técnicos e em criatividade, mas lhes faltam recursos”.

Todo este contexto foi culpado para que a produção de séries animadas brasileiras seja considerada algo moderadamente recente e por uma busca em massa de animadores brasileiros por oportunidades fora do país e, apesar da perda de talentos no território brasileiro, possibilitou um grande contato entre profissionais nacionais e estrangeiros, gerando repercussão positiva para o Brasil e trazendo reconhecimento internacional para os profissionais do país.

É declarado por Gatti Júnior (2014, p.464) que “no Brasil, a indústria de animação está atravessando um momento singular em sua trajetória, passando a ser percebido, pelo mercado internacional, como país que cria e vende ideias, tanto pela quantidade de produções, quanto pela qualidade do que está sendo exibido”.

Dado a isto, a animação brasileira vem tomando forma e ganhando nome no mercado internacional de animação.

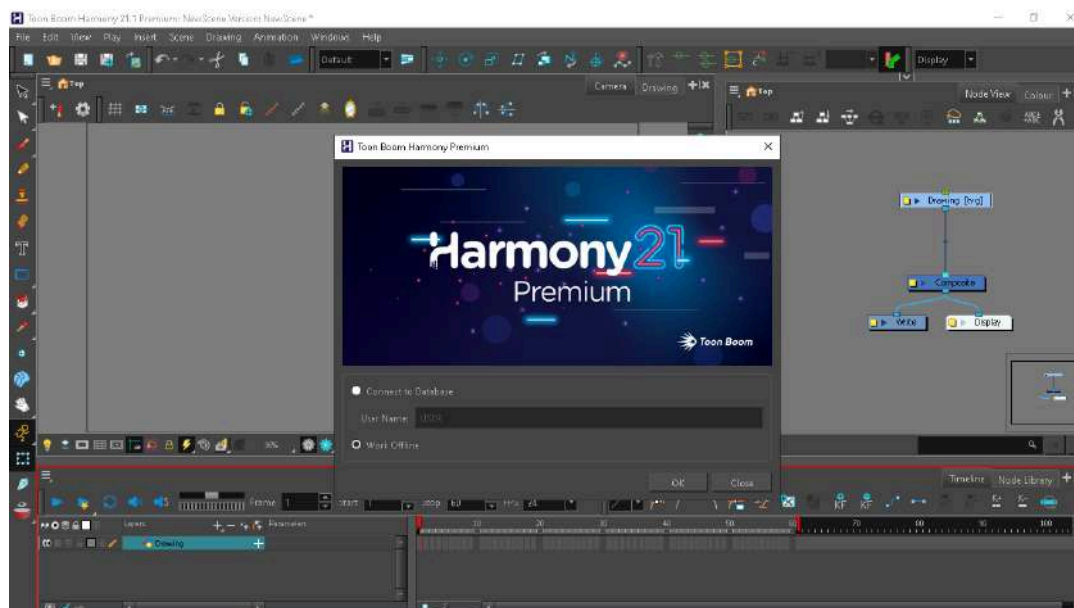
2.1.4. Como é feita Animação Cut Out utilizando Toon Boom Harmony

Toon Boom Harmony, é o software de animação 2D mais utilizado para animação Cut Out em termo comercial, grandes desenhos animados como “Rick and morty”, Hora de aventura, Apenas um show, “Gravity Falls” e até mesmo simpsons utilizaram de alguma forma o Harmony em suas produções.

O harmony permite trabalhar de forma rápida para animar em qualquer estilo. Possui as ferramentas necessárias para você animar em cut-out e produções de animação híbrida. Também fornece recursos adicionais para equipes de animadores que desejam compartilhar arquivos e gerenciar ativos de um banco de dados central localizado em um servidor. Seu sistema centralizado permite a distribuição de ativos entre cenas, além de permitir que a carga de trabalho seja compartilhado em um estúdio ou entre vários estúdios. (Camila Nadais, etcbrasil.com, 2021)

Já animação Cut Out, antes já mencionada é popularmente conhecida por ser uma animação direta onde o animador não necessita criar desenho por desenho, mas sim pode animar uma cena com vários segundos em menos tempo apenas movendo peças de recorte de um desenho já “programado” para a execução.

Figura 9 - interface do harmony



Fonte: do autor.

A criação de personagens tridimensionais, por exemplo, vai muito além de adicionar luz e sombras nos desenhos. É preciso que eles girem, se movam e caminhem, ações essenciais para que a animação se torne mais realista. O processo de rigging é exatamente essa etapa das produções. Por meio da estruturação de um esqueleto digital e articulações no personagem, é possível que os animadores adicionem movimentos que auxiliarão na construção das animações. (blog.saga.art.br, 2020)

Rig na animação 2D, dentro do cutout é a montagem de um amontado de desenhos que envolvem o mesmo processo de por “ossos” e deformadores para fazer com o que um desenho 2d tenha visões que o levem a enganar o espectador ao simular o Tridimensional.

2.2. Design de Personagem

Como descreve Syd Field (1982) criar um personagem é a tarefa mais importante a se desenvolver dentro de uma produção audiovisual, pois um personagem trás uma vivência de “primeira pessoa” sendo assim, cria-se um laço e de certa forma representatividade ao espectador quanto ao personagem.

Representatividade importa? Poder enxergar-se em um personagem ou tirar uma lição para si a partir de uma história fictícia são fatores que vêm levando não só adultos a partir do final da Geração X, mas principalmente Millennials e a Geração Z, a recorrer aos desenhos animados. Ainda que existam séries em live-action voltadas para minorias e públicos anteriormente negligenciados pela indústria, alguns desenhos animados fornecem elementos importantes. (BARDINE, JULIO, 2021)

Personagens bem desenvolvidos são aqueles que o espectador se identifica e no qual é gerado empatia, isso gera para esta pesquisa muitas respostas e também muitas dúvidas, “então quando um bom personagem se torna memorável?” A ponto de um design ocasionar sentimento de nostalgia em certos casos.

Segundo o livro “fundamentos do design de personagem”², o design de personagens desde sua concepção tem de vital importância para um projeto memorável, sendo ele a linguagem visual mais ativa em uma animação, o personagem deve comunicar e estar presente em cena com todas as suas emoções e ações previstas em seu design.

O desenho de personagens forma a espinha dorsal de tantas histórias que conhecemos e adoramos. Desde programas de TV e filmes de animação a jogos e livros ilustrados, muitos dos meios de comunicação social que encontramos são icônicos e memoráveis, e são feitos por um design de personagens brilhante. Criar personagens fictícios que sejam únicos, divertidos e apelativos é uma forma de arte, e os designs mais bem sucedidos têm o poder de viver através de décadas e gerações. (LEWIS, 2020, p.8)

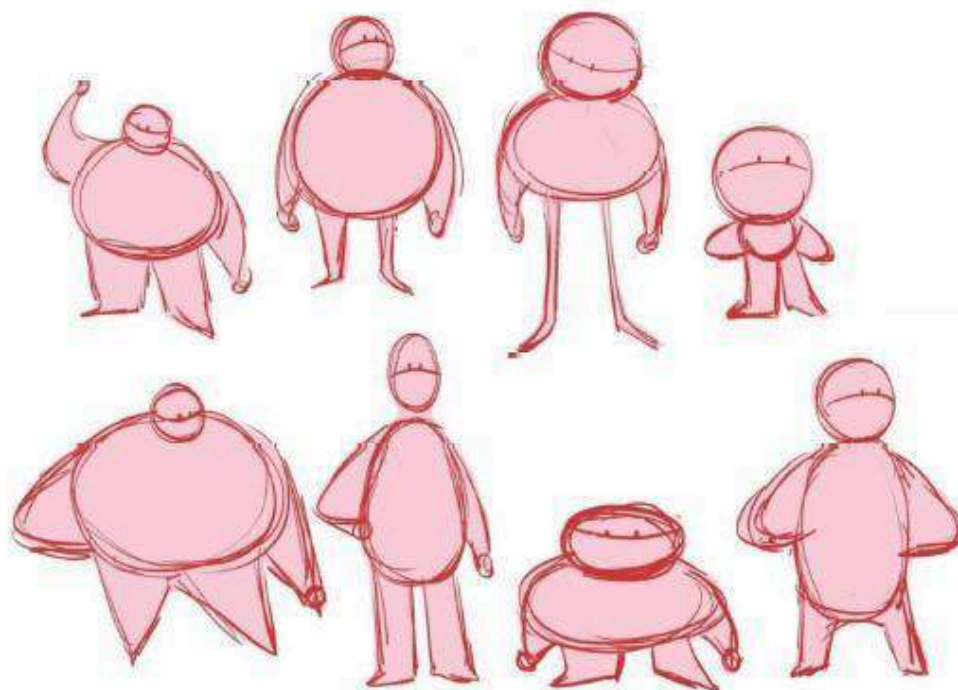
Sendo esta a ideia do projeto a base mais forte a se apoiar no primeiro passo da criação de uma animação é no design de personagens, sendo ela a forma de comunicação mais ativa em tela, quando um personagem cativa o espectador pode se haver identificação e representatividade com suas vivências gerando sentimentos diversos a partir da empatia e do apelo em cena.

Quais passos são necessários para a criação de um design de personagem, Briefing (pesquisa e idealização) conhecer de onde vem, quem é e como o personagem age, pode ser a base forte que sustentará uma imensa construção, sendo assim a pesquisa e a busca por entender cada aspecto do conceito primário do personagem é o ponto que deve ser seguido, Segundo Morales, Vanessa. A idealização e conceitos base abrem as portas e estigmas sobre um personagem,

² Título traduzido e encurtado para Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation and visual development

mostra ao ilustrador um pouco da história daquilo que ele está representando, sendo assim a próxima parte da construção do personagem é a linguagem da forma.

Figura 10 - Linguagem da forma



Fonte: Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development, Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz e Luiz gadea.

A linguagem da forma, trata de toda a narrativa visual do projeto, sendo onde irá definir o “bom” e o “mal” o certo e o errado, o fofo e feio do projeto. Aqui entram conceituações de estilo e de diversas variações das bases. Na animação o estilo que o projeto atenderá será o cartoon popularmente chamado de “Calarts”³, seguindo o padrão de muitas animações atuais como O incrível mundo de gumball, steven universo e “Gravity falls”, todas animações padrões *cut-out* 2D².

Como designer de personagens, é importante compreender as formas que está a utilizar nos seus desenhos, e que efeitos podem criar. A linguagem da forma pode ajudá-lo (e ao público) a descobrir quem é uma personagem, e pode ser usada para enfatizar a sua personalidade. A linguagem da forma centra-se em três formas básicas: o círculo, o triângulo, e o quadrado. Cada forma transmite emoções e personalidades diferentes, e pode ser usada

³O nome é derivado da Califórnia Institute of Arts, a Escola de Artes da Califórnia, fundada em 1961 e responsável pela formação de animadores ou criadores de desenhos famosos, como Craig McCracken (Meninas Super Poderosas) e Daniel Chong (Ursos sem curso). O estilo é caracterizado pelo uso de traços mais arredondados, cores fortes sem muito uso de sombreado e formas simplificadas. Essa direção de arte se popularizou após o sucesso de Hora de Aventura (2010).

para contar uma história e criar um desenho icônico. Uma vez estabelecida a forma, detalhes adicionais como cor, valor, e luz podem então ser utilizados para melhorar o aspecto da personagem. (GARCIA, 2020, p.54)

Significado das formas: Os círculos transmitem movimento constante, vida e energia, e criam uma sensação de conclusão, ligação e simplicidade (GARCIA,2020), são totalmente coerentes quando usados em crianças, animais fofos e símbolos de tranquilidade e paz e etc. Os quadrados podem ser usados para fazer uma personagem parecer teimosa, forte, fundamentada, e confiante, algumas variações de forma aqui são bem aceitas no caso do quadrado, trapézios com pontas arredondadas são uma boa base para o corpo dos personagens.

Para concluir há diversos aspectos na tomada de decisões de um projeto de personagem que deve ser calmamente pensada, cada aspecto desse desperta uma sensação já conhecida pelo espectador do seu projeto, sendo assim ser coerente com o conceito base, dentro de suas escolhas é o melhor caminho para o fim da construção de um design memorável.

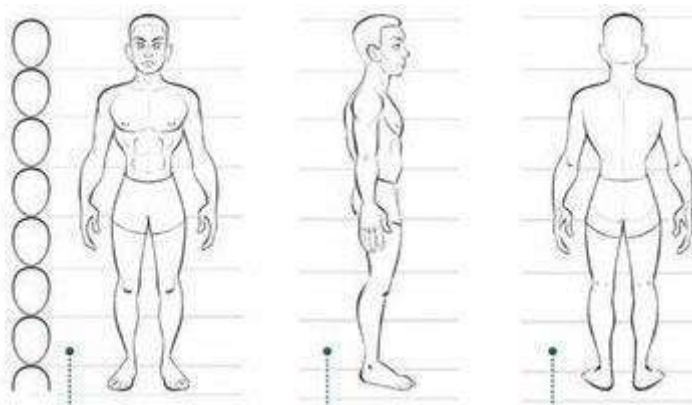
Research and ideation, em português pesquisa e ideação é o passo de formação de material que descrevem o personagem ou personagens a serem trabalhados. Esta etapa permite ao projeto uma coerência visual com referência da história e realidade humana, permitindo a identificação clara com o público de interesse do projeto.

Key design Principles: Shape language, color and value, lighting balance and contrast, scale, repetition, rhythm e tangents. A linguagem da forma, trata de toda a narrativa visual do projeto, sendo onde irá definir o “bom” e o “mal” o certo e o errado, o fofo e feio do projeto. Acompanhando a linguagem da forma ditando os valores de bem e mal e sentimentos no qual seguir para o projeto, há as cores e valores, onde são impostos a partir da psicodinâmica das cores conceitos de felicidade e vibração utilizando as cores quentes como base, além do inverso também trazendo as cores frias para tristeza e calma, e assim por diante. Luz, balanço e contraste retratam situações no qual o personagem pode reagir de forma qual ele se sente a informação apresentada, como exemplificado por Stephanie Garcia Rizo, a Luz, balanço e contraste retratam o personagem em situações, no qual a montagem exemplifica a situação, como uma cena onde a luz vem debaixo do seu rosto o personagens provavelmente estará passando uma situação de medo ou

desconforto já que uma luz não “real” está sendo apresentada. Balanço e contraste relatam ainda sobre a construção de poses e de silhueta, onde o trabalho com simetria e assimetria moderados podem ser a solução para problemas de representações. Escala e repetição, trazem ainda mais a tona a montagem de personagem quanto a seu tamanho, contendo-se ou exagerando formas para melhor representar a ideiação dada pelo primeiro passo da metodologia.

Figure Basics: anatomy, basic shapes, different body types and exaggeration of forms, Poses. Utilizando os passos anteriores de início de construção Kenneth Anderson (P.86), traz a representação pela anatomia, ainda que estilizada, a anatomia preservada permite uma maior variação da a construção de todos os passos que envolvem o personagem ditando até mesmo o ritmo para a criação de poses, continuando com a construção de personagem a aplicação de técnicas que engrandecem a formação de detalhes para a criação de todo o elemento para a formação do design.

Figura 11 - Anatomia de Kenneth Anderson



Fonte: Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development, Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz e Luiz gadea

Poses e exagero das formas permitem a criação de dinâmica na apresentação de comportamento do personagem, Como é demonstrado por Kenneth Andersson (p.90) algumas situações e representações de personalidade merecem que o personagem demonstre mais rigidez e simetria em sua forma, em outras represente dinâmica e leveza para demonstrar suas emoções.

Figura 12 - Palhaço dinâmica

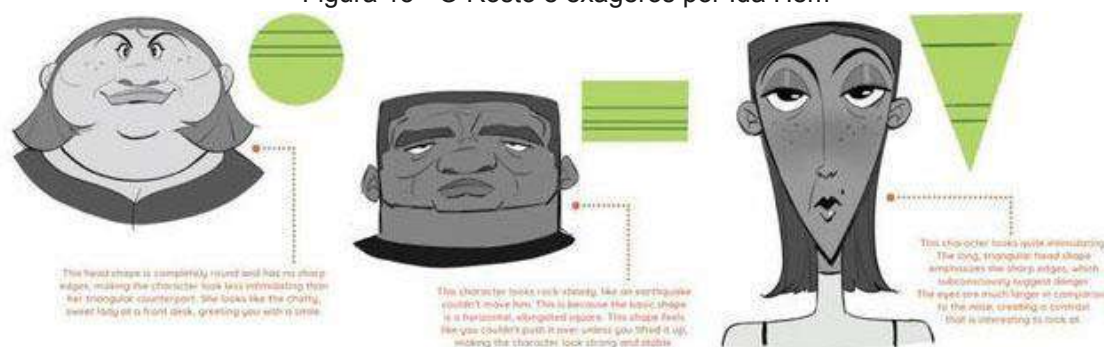


Fonte: Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development, Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz e Luiz gadea

“*Movement and gesture*”, apresentado por Ida Hem (p.108) a representação visual que transparece um personagem e traz a representatividade com a realidade é a movimentação, a personalidade que transparece ao movimento quanto uma situação de ação, transforma uma cena totalmente identificável com a realidade. O contraste novamente pode ser aplicado quando a silhueta do personagem no momento em que ele se move, e sua silhueta modifica a situação apresentada. Movimento traz à tona a expressão e atuação por meio do personagem e suas vivências, a representação quando a isso vem de um todo pela vivência do artista do personagem.

The face: à atuação do personagem após toda sua construção bem trabalhada por todos os anteriores passos trazem ao último do mais importantes princípios de criação de personagens, o rosto sem dúvidas é o que explana a fonte da maior parte dos sentimentos demonstrados em tela pela atuação de um personagem, Ida hem (p.159) descreve a face em um conjunto de princípios de construção, além de técnicas para melhor entendimento anatômico quanto ao personagem, a partir da construção da anatomia é possível o exagero da forma e a transformação dos objetos em exageros.

Figura 13 - O Rosto e exageros por Ida Hem



Fonte: Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development, Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz e Luiz gadea

Por fim, a metodologia descrita pelo livro segue todos os passos que estão para experimentação neste projeto, e como mencionado por Sweedney Boo no “Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development”, há direção para cada parte do processo criativo e tomada de decisões no desenvolvimento de um personagem, mas não há regras que definam 100% do processo, sendo assim a construção de personagem é totalmente característica da vivência e trejeitos do personagem antes mesmo dele se apresentar em tela.

2.2.1. Nostalgia

Um elemento importante relacionado ao contexto da indústria da animação é a nostalgia, uma vez que ela, como efeito interpretativo, gera um grande interesse como um recurso mercadológico, influenciando o comportamento do consumidor. Este termo, é a composição das palavras, de raízes gregas, “nóstos”, que significa “voltar para casa”, e “álgos”, cujo significado é dor. Esta expressão, foi originado e datado em 1688 (HUTCHEON, VALDÉS, 1998, p.2) por um estudante suíço de 19 anos, Johannes Hofer, em sua dissertação médica como uma maneira de falar sobre um tipo literalmente letal de saudade severa. Foi descrita como uma patologia, “um transtorno físico e emocional” ou uma forma de melancolia ocasionada pela saudade de casa.

No século XIX, a palavra nostalgia começou a perder seu significado puramente médico, ou seja, foi perdendo o status de uma doença. Hutcheon e Valdés (1998, p.2), citando Prete (1992), diz que a nostalgia se generalizou e, no século XX, foi alvo de interesse de psiquiatras pelo mundo todo.

2.2.2. Formação da índole humana

A partir das falas de Thelma Oliveira, Animações são base forte no entretenimento infantil e podem ser usadas como grande fonte de aprendizado e fomento à cultura, sendo produzidas utilizando de forma lúdica situações reais e de grande importância, a informação pode ser absorvida de melhor forma no desenvolvimento infantil.

Ao usar o lúdico, você consegue fomentar aprendizados importantes, trazer questões e novas perspectivas, mas sem perder o encantamento e a curiosidade, permitindo que a criança explore sua imaginação e crie suas próprias expectativas sobre aquilo que está assistindo”.(OLIVEIRA, THELMA)

A nostalgia pode ser interpretada por diferentes olhares, sendo retratada como um sentimento positivo e/ou negativo. Goulding (2001), conceitua como algo negativo, se referindo a uma alavanca amenizadora de frustrações. Outros pensadores que possuem uma visão pessimista acerca do termo nostalgia são Hertz e Holbrook (2003), apresentados por Toledo et al. (2013, p.55) como “um sentimento de um passado irremediavelmente perdido”. Considerando a perspectiva positiva, pode-se referenciar Kaplan (1987 apud TOLEDO et al., 2013, p.67) ao citar que nostalgia “é um sentimento quente do passado, um passado no qual se inserem memórias felizes, prazerosas e divertidas”. Schmidt e Mahfoud (1993) utilizam dos conhecimentos de Halbwachs, sociólogo francês discípulo de Durkheim, ao compor seu pensamento em relação à memória e lembranças, elevando sua compreensão ao reconhecimento e a reconstrução de “quadros sociais”.

É reconhecimento, na medida em que porta o “sentimento do já visto” e é reconstrução por existir o resgate de acontecimentos e vivências do passado “localizada num tempo, num espaço e num conjunto de relações sociais” (SCHMIDT, MAHFOUD, 1993, p.289).

2.2.3. Nostalgia na animação

Um elemento importante relacionado ao contexto da indústria da animação é a nostalgia, uma vez que ela, como efeito interpretativo, gera um grande interesse como um recurso mercadológico, influenciando o comportamento do consumidor.

Impulsionada pela pandemia causada pelo coronavírus, a nostalgia foi um dos escapes para manter a saúde mental estável. A programação da TV investiu em reprises para sobreviver o momento, com a impossibilidade de criar novos programas. Já a busca por músicas nostálgicas aumentou em 54% no Spotify no início da pandemia, com clássicos dos anos 80, além do crescimento de playlists criadas com esse perfil, segundo dados da plataforma. Há alguns anos, os especialistas e empresas de tendências vêm observando um movimento maior da procura por produtos e marcas que remetem a momentos marcantes da vida, como a infância ou período da faculdade. (Redação Mundo do marketing, 2021)

A nostalgia age com relação a animação com intuito totalmente mercadológico, como apontado pela fala de Isabella Farla pela CNN São paulo (2022), “A nostalgia aqui é explorada de outra forma: um público consolidado ao longo dos anos 80 retorna a este universo trazendo consigo os novos fãs da saga. São as influências culturais que passam de um jeito hereditário.”

A nostalgia desempenha um papel significativo na animação, pois permite aos espectadores reviverem e reconectar com as emoções e experiências vividas durante sua infância. Ao apresentar referências e elementos dos anos 80, a animação desperta uma sensação de familiaridade e conforto, transportando o público para uma época que evoca memórias afetivas. Essa conexão emocional fortalece o vínculo entre o personagem e o espectador, pois ambos compartilham essa nostalgia em comum, criando uma experiência compartilhada que transcende a tela.

Para fins, o entendimento a nostalgia age na animação com intuito de reforçar o que foi passado de forma hereditária e herdada dos adultos dos anos 80 e dos melhores momentos da infância, sendo assim a animação trabalha com a identificação e representatividade que sobrepõe os sentimentos do personagem com o espectador.

Além disso, a nostalgia na animação não se limita apenas à mera reprodução do passado, mas também atua como uma forma de transmitir valores e lições

transmitidas de geração em geração. Ao explorar os melhores momentos da infância e os elementos culturais dos anos 80, a animação trabalha com a identificação e representatividade, oferecendo ao público a oportunidade de se reconhecer e se relacionar com os personagens e suas jornadas. Essa conexão emocional profunda permite que os espectadores se vejam refletidos na história, gerando um senso de pertencimento e ressonância com a mensagem transmitida pela animação.

3. METODOLOGIA

3.1 Metodologia de Pesquisa

Seguindo uma sistemática de pesquisa bibliográfica, este projeto tem caráter exploratório como afirma Mattar (2014).

Conforme o objetivo da pesquisa, a primeira necessidade pode ser a de explorar um tema que é de desconhecimento do pesquisador; essa exploração permitirá ao pesquisador ganhar conhecimento para gerar questões de pesquisa e o instrumento de coleta que lhe permitirá realizar um estudo descritivo.

Seguir apenas a metodologia de pesquisa e descrever os temas de estudo, não seria suficiente para o levantamento de dados e informações sobre os recursos de design de personagens, por isso abaixo traz a partir da pesquisa feita seguindo o princípio da pesquisa metodológica de design de personagens a experimentação, trazendo a criação do personagem Daniel para o curta da série Mistérios no bosque.

3.2. Metodologia Design de Personagens

Com caráter exploratório, foi feita uma pesquisa bibliográfica para identificar, quais pontos há de relevância para a criação de um personagem, a pesquisa então foi feita com base na metodologia de pesquisa bibliográfica descrita por Mattar, Fauze Najib, (1944). Para o levantamento destes pontos, foi pego e descrito pelo o autor trechos dos livros de Linda Seger (2006) e diversos artigos e sites que compunham o teor da proposta de personagens nostálgicos, trazendo à tona o ponto chave da criação do design de personagem.

O procedimento de criação do design utilizado foi descrito por Bishop, Randy et al. (2020), no livro "Fundamentos do design de personagens". Que traz muitos pontos relevantes da criação de personagens para animação, jogos e ilustração, pontos como pesquisa e briefing até escolhas de forma e personalidade a partir da psicodinâmica das cores. Neste projeto a metodologia base para a criação segue o "passo a passo" dos fundamentos até a conclusão dos personagens com base no roteiro anexado abaixo, que descreve as situações enfrentadas pelo personagem protagonista do curta, seguindo as instruções descrita no livro "como criar personagens inesquecíveis" por Seger (2006) para uma melhor fixação do personagem aplicado ao teor da pesquisa quanto a "memorável".

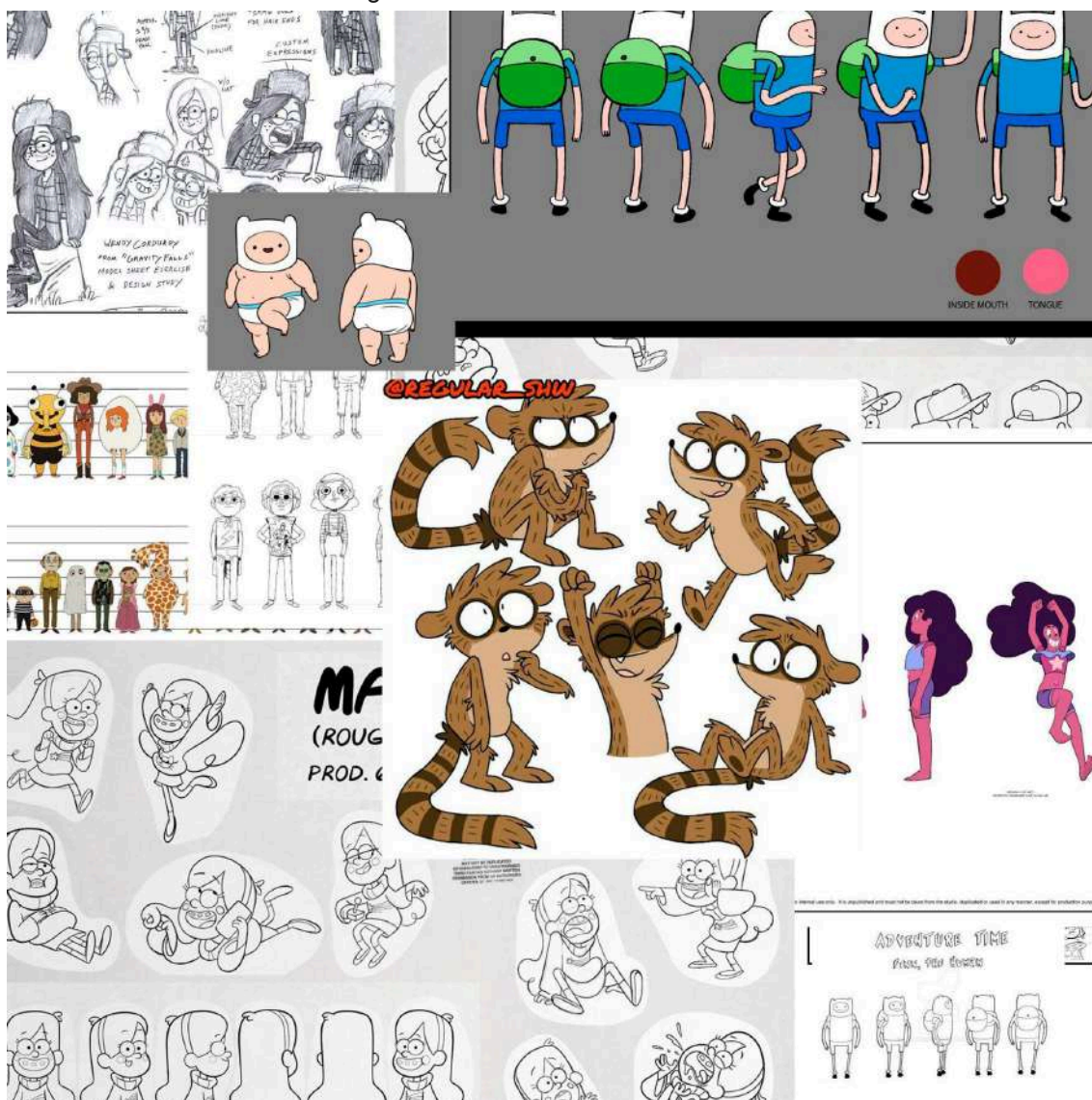
Para aplicação da metodologia, os passos listados abaixo estão em forma de linha de produção, dentro de algumas informações deste projeto utiliza-se o termo “pipeline” ao invés de linha de produção, são todos os passos dispostos pelo livro da metodologia de design de personagens com foco na produção da pesquisa baseando-se na nostalgia para o público escolhido.

Dentre estes passos estão as etapas dispostas em Research and ideation, Key design Principles: *Shape language, color and value, lighting balance and contrast, scale, repetition, rhythm e tangents*, *Figure Basics: anatomy, basic shapes, different body types e exaggeration of forms*, *Poses, movement and gesture*, *Lines of action and movement e The face*. Que constroem passo a passo todas as sugestões de decisões que foram tomadas no projeto prático pelo autor, sendo assim, resultando o design de personagens dentro desta linha de produção.

Princípios da Ilustração, Linguagem da forma, Valores e Cor, Luz, Contraste e balanço, Tamanho, Repetição, Ritmo, Tangentes, Básico da ilustração, Análise anatômica, Construção das formas, diferentes tipos de corpos, Exagero, Pose, Movimento e Gesto, Linhas de ação e movimento, Exagero de gesto, Bancos de poses, O rosto, Construção do rosto e cabeça, Exagerando forma, Expressões, Exagero nas expressões, banco de expressões. Estas são, respectivamente, todas as etapas que construirão o projeto prático, dentro de cada uma delas ao de algumas sugestões que interpretadas pelo autor levam a decisões criativas assertivas junto a toda pesquisa.

Em pesquisa e ideação, a etapa que antecede todas as etapas é disposto pelo livro da metodologia para construir uma visão imaginária do tema para o personagem e partir então para uma pesquisa visual sobre o tema, cores e formas como um todo. Dentro do projeto prático há uma imagem que levou a maior parte da relevância para esta parte mais abrangente do referencial do personagem, focando ainda somente na ilustração e não em referências reais.

Figura 14 - board referências visuais

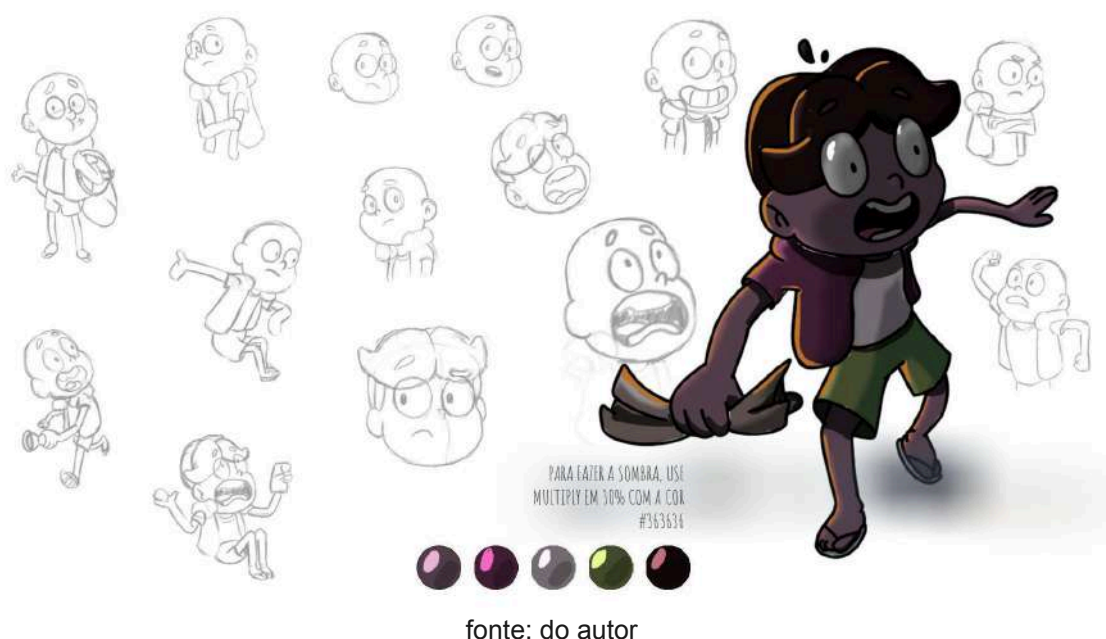


Fonte: do autor

A referência visual, como aponta a metodologia, é um passo no qual se tira a maior parte da construção do personagem, mas entender e conhecer a ideia do personagem também é um importante passo para sua criação.

“Quem é o personagem? De onde ele vem, o que ele é?” São perguntas que nos são respondidas no roteiro do produto final, mas para deixar isto mais prático a imagem abaixo traz as respostas em forma de painel com as informações que precisa-se para que o personagem tenha uma base.

Figura 15 - PAINEL DE CRIAÇÃO DANIEL



“Daniel é um garoto um pouco atrapalhado e inseguro, que passa suas férias em um acampamento no meio da floresta com seus primos e amigos. Mas, o que parecia ser um lugar tranquilo se transforma em um cenário de mistérios e perigos, quando eles descobrem que a floresta esconde criaturas mágicas e sobrenaturais, além de lendas e segredos que ninguém imaginava.” Esta é a sinopse que deu origem ao Daniel, aqui temos um protagonista que passará por grandes desafios e provações dentro de suas aventuras.

Nome: Daniel, e sua Personalidade:

- Medroso, mas corajoso: Daniel tende a ficar assustado facilmente diante de situações desconhecidas ou assustadoras, porém, sua coragem o impulsiona a enfrentar os desafios de frente, superando seus medos.
- Seguro de si e de seus amigos: Embora possa ser um pouco inseguro consigo mesmo, Daniel é muito confiante no valor e nas habilidades de seus amigos. Ele acredita na força do trabalho em equipe e confia que, juntos, eles podem superar qualquer obstáculo.
- Atrapalhado: Daniel é conhecido por sua natureza um tanto atrapalhada. Ele pode ser desajeitado e propenso a pequenos acidentes, o que geralmente resulta em situações cômicas. No entanto, ele sempre mantém o bom humor e não deixa seus erros o desanimarem.

- Determinado: Embora possa enfrentar alguns contratemplos, Daniel é extremamente determinado em resolver os mistérios e desvendar os segredos do bosque. Ele não desiste facilmente e está disposto a ir além para encontrar respostas.

Habilidades:

- Coragem: Daniel possui uma coragem interior surpreendente, que o impulsiona a enfrentar o desconhecido, mesmo quando está com medo. Ele é capaz de superar seus receios para seguir em frente e resolver os mistérios.
- Observador: Daniel é atento aos detalhes e tem uma capacidade notável de observação. Ele percebe pistas e indícios que outros podem não notar, o que o ajuda a desvendar os enigmas e desvendar os segredos ocultos do bosque.
- Criatividade: Ele tem uma mente criativa e imaginação fértil, o que o ajuda a encontrar soluções criativas para os problemas que enfrenta ao longo de sua jornada. Sua imaginação é uma grande vantagem na busca por respostas.

Motivações:

- Curiosidade: Daniel é movido por uma profunda curiosidade em relação aos mistérios que cercam o bosque. Ele está determinado a descobrir a verdade por trás dos acontecimentos estranhos e lendas do local.
- Proteção dos amigos: Ele se preocupa profundamente com seus amigos e está disposto a fazer o que for preciso para mantê-los em segurança. Daniel vê a si mesmo como o protetor do grupo e fará de tudo para garantir que eles estejam protegidos e unidos durante suas aventuras.

3.2.1. Projeto prático

No projeto prático, foi desenvolvido a partir da metodologia de design de personagens escolhida, e utilizando Mattar (2014), a partir da pesquisa entre autores ficou decidido durante o projeto que o livro que melhor descreve uma metodologia guiada a seguir para a criação de personagens notáveis, é o “Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development, Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz e Luiz gadea”, no qual traz uma sequências de passos que

sugerem boa compreensão das discussões levantes entre os autores citados no texto desta pesquisa. Estes passos estão dispostos abaixo em formato de tópicos onde o autor deste texto experienciou cada sugestão fazendo assim um protótipo apresentável do design de personagens ideal para a série autoral *Mistérios no Bosque*.

A série *Mistérios no bosque* está em processo criativo desde o ano de 2022, onde no segundo semestre foi imaginado pelo autor Anthony Victor Marcks, como o uma peça de portfólio onde chama atenção de um público geral, como funil de informações a mostra de uma peça que representa. Dela surgiu um curta Autoral no qual o personagem desenvolvido experimentando a metodologia escolhida será o protagonista.

Os passos que levam a confecção do teaser utilizados pelo autor deste trabalho são descritos abaixo apenas como ponto extra nesta pesquisa, mas não são o foco deste projeto sendo assim os detalhes de cada parte do processo foram reduzidos a modo superficial. para a confecção do teaser foi necessário dedicação a cada uma dessas etapas que produzidas individualmente levam a uma linha de produção já antes mencionada neste trabalho com a discussão sobre animação 2D Tradicional São eles: Ideação/Roteiro, Storyboard, Animatic, Áudio, Composição 1 (setup), Animação: poses chave, interpolação, clean up e colorização, edição, pós produção e por fim Composição 2 (exportação)⁴.

A metodologia disposta no livro “*Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development*, Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz e Luiz gadea” traz como base central para a criação de um personagem a ideação e pesquisa, sendo ela o que trará toda base de referências reais e identificação do projeto. Descrito abaixo em formação de tópicos estarão os seguintes passos que levou até a prototipagem do design final São eles: *Research and ideation, Key design Principles: Shape language, color and value, lighting balance and contrast, scale, repetition, rhythm e tangents, Figure Basics: anatomy, basic shapes,*

⁴ No final há o texto roteiro da série, como logline e sinopse geral, além de um breve roteiro do teaser em produção

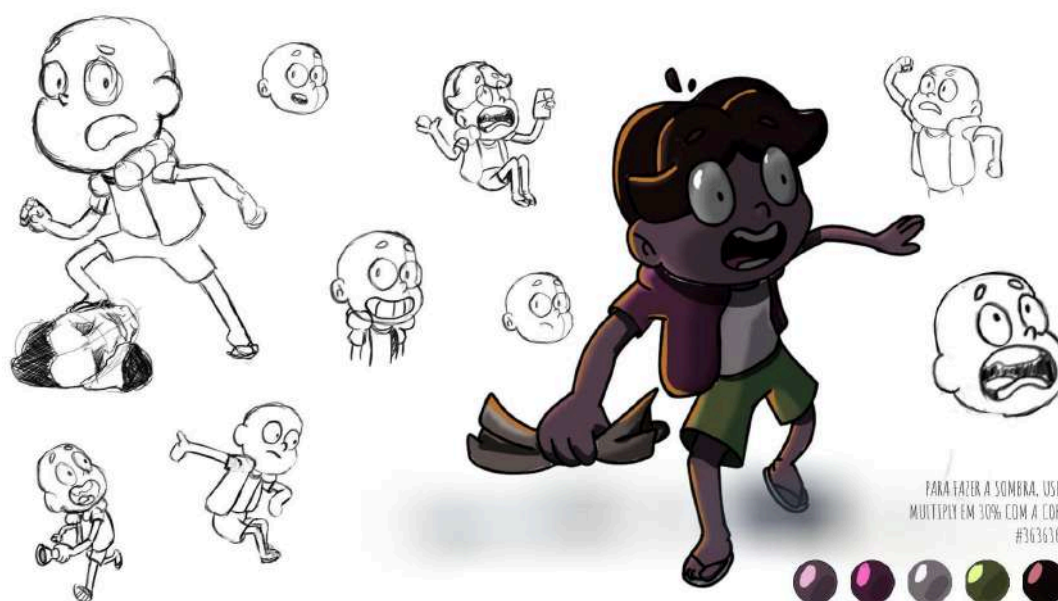
*different body types e exaggeration of forms, Poses, movement and gesture,
Lines of action and movement e The face.*

4. IDEAÇÃO E PESQUISA

Desenvolver o teaser é um desafio, onde as tomadas de decisões tem de ser bem pensadas, para que melhor represente a série e transpareça os personagens.

Então aplicando a metodologia à criação de um personagem, surge a primeira etapa pesquisa e ideação “*Research and ideation*”. Partir para a pesquisa a partir desse ponto é uma tarefa cheia de dúvidas e soluções, escolher o melhor caminho é o que define um bom design de personagens, graças às discussões levantadas por Linda seger, sabe-se que um personagem bem construído apresenta sua bagagem apenas ao aparecer em tela, levando em consideração este ponto, assumir um público alvo para o curta traria um foco criativo para o desenvolvimento do design.

Figura 16 - Board “DANIEL” #1



Fonte: do autor

Para cumprir o objetivo específico de estudar animações das primeiras décadas do século XXI, o personagem Daniel bebe das referências mostradas na Figura 13, com animações base como Gravity falls, Over the garden Wall, Caçadores de botija dentre outros destinados ao estilo calarts disseminado pela empresa Cartoon Network.

As escolhas que levaram a "Daniel" ter estas características, são de cunho pessoal do autor, como base para o despertar dos sentimentos de identificação com

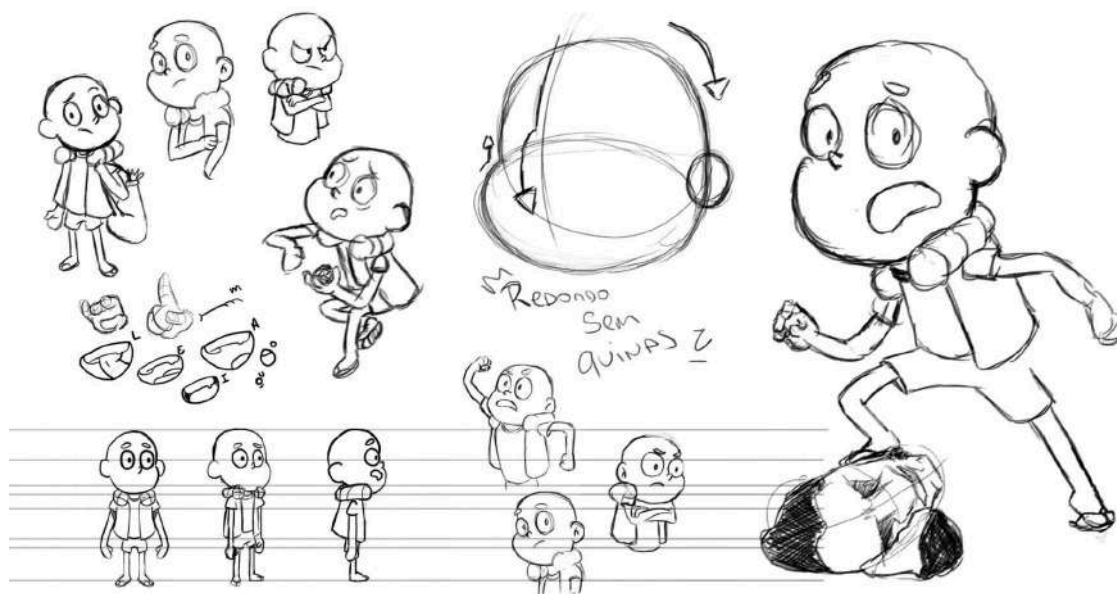
o personagem, foi usado a ideia de que as formas arredondadas, as cores complementares de tons primários e secundários levassem o espectador a entender rapidamente que o personagem descreve uma ideia de "simples", escolher a características do personagem medroso foi o ponto chave para entender que quanto mais "molenga" fossem suas partes, frouxas suas roupas, mais fácil será do espectador entender a fragilidade do "Daniel".

Dentro deste mesmo modelo, temos os exemplos de personagens principais, Dipper "*Gravity falls*", Finn "hora de aventura", personagens que trazem consigo o fator do "bobo", atrapalhado, medroso mas ao mesmo tempo destemido e pronto para resolver mistérios e aventuras à sua frente.

4.1. Princípios da Ilustração

Tendo a pesquisa e ideação formados, e painéis referenciais "ok", as ilustrações do personagem podem começar listando vários dos passos para a construção do design, temos alguns painéis dentro deles que englobam os seguintes passos. Linguagem da forma, Valores e Cor, Luz, Contraste e balanço, Tamanho, Repetição, Ritmo, Tangentes.

Figura 17 - Board "DANIEL" #2



Fonte: Do autor.

Neste momento da tomada de decisões “Daniel” se torna uma visualização clara do que ele deve representar, trabalhando com Arcos, Repetições nas poses, contraste entre as poses que estão em sua maioria em $\frac{3}{4}$ (um pouco virado a esquerda ou direita, mas raramente de frente e simétrico), mostra que o personagem transparece sua personalidade de “perdido”, tímido, fraco e medroso. Optando por usar as poses em $\frac{3}{4}$ o personagem está sempre em posição de dúvida olhando meio de lado encarando o que vem a sua frente, esta foi uma escolha bem assertiva quanto à sua personalidade.

Enquanto pensava no que Daniel deveria representar, Dipper e Finn foram as maiores referências que pude representar, sendo eles os exemplos mais claros do que Daniel poderia passar, as escolhas convergiam em combinar muitos dos elementos que os dois apresentavam, sendo eles as sobrancelhas expressivas e a boca com muita profundidade, que destaca o traço personalidade mais forte na atuação do personagem destacando seu trejeitos e poses, tendo em vista o contraste gerado entre suas reações.

4.2. Básico da ilustração

4.2.1. Análise anatômica

Anatomia do personagem foi definida com base nas referências das figuras 10 e 13, adotando sempre o estilo calarts como forma de simplificação da imagem a base que o livro traz sobre anatomia e como distorcê-la faz maior percepção e entendimento no tópico de linguagem da forma, onde o personagem ganha propósito em seu formato e silhueta, em um estudo de linguagem da forma trazido na página 54 do livro da metodologia, “Daniel” tem uma personalidade meiga e medrosa, mas ao mesmo tempo corajosa e desconfiado, o que combina com o modelo de criação de personagens com formas arredondadas, que segundo o livro trazem uma ideia de amigável, companheiro e ávido a aventuras.

Figura 18 - Daniel + Anatomia “calart”



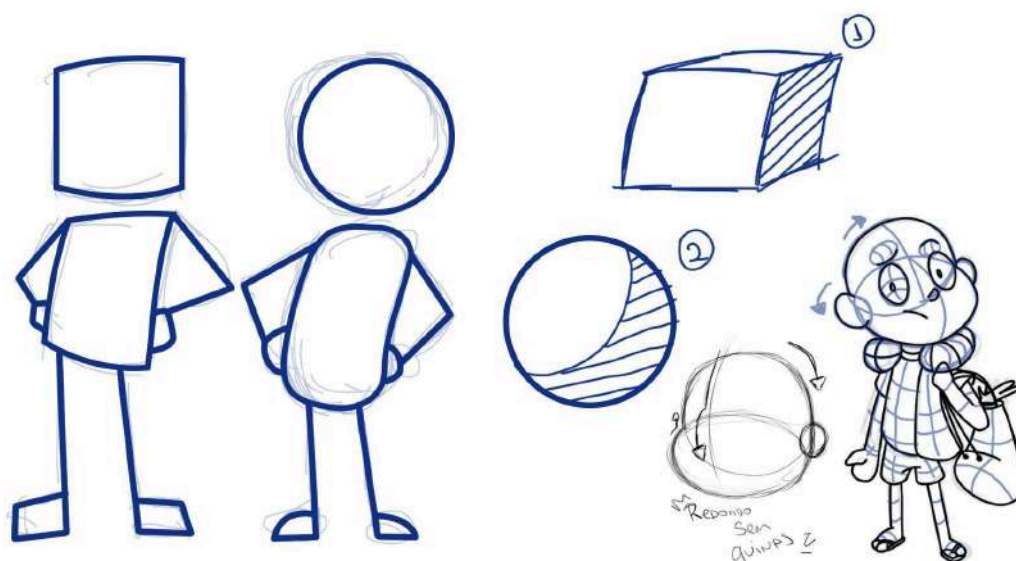
Fonte: Do autor.

A Análise anatômica, foi um passo que esteve presente desde o começo da metodologia, sendo pensado imediatamente desde a idealização do projeto e em sua maior parte na busca de referências, pensar no “Daniel” foi pensar em como a série seria no fim, o visual de todo o universo dependia de como o protagonista ia se mostrar, cenários, vilões e outros personagens seguirão a anatomia e estilo escolhido pelo personagem principal. Porquê “calarts”? Como visto na discussão do projeto o sucesso do desenho animado “hora de aventura” resultou na popularização desse traço e estilo, com formas arredondadas e aparência meiga e infantil, apesar de toda profundidade que pode ser desenvolvida no projeto, assumir o estilo calarts na escolha anatômica impacta diretamente a nostalgia do público alvo que cresceu assistindo os desenhos de 2010 a frente.

4.2.2. Construção das formas, diferentes tipos de corpos, Exagero.

Para construir as formas arredondadas do modelo, utilizando a metodologia, identifica-se nas referências dando ênfase na série gravity falls o modelo base para esta representação sendo a forma arredondada do rosto e o corpo que pode ser traduzido como um “feijão” distorcido a base da maior parte dos personagens que representam o daniel.

Figura 19 - interpretação da linguagem das formas no protótipo Daniel



Fonte: Do autor.

Como o estilo visual escolhido envolve toda uma base do calarts, havia a possibilidade de o personagem ter quinas em outras figuras geométricas base com a volumetria em $\frac{3}{4}$, mas considerando o objetivo de despertar nostalgia, optar pela forma circular em todo o personagem assumindo esta volumetria com formas simples traria de forma mais assertiva o resultado.

Assim, nos anos 1960 todos os desenhos tendiam a ser parecidos com Os Flintstones, enquanto nos anos 1970 dos desenhos eram semelhantes ao Scooby-Doo. Na década de 1980, com o auge das action figures, tivemos cartoons com protagonistas descamisados e musculosos, como He-Man e Thundercats. Com os anos 1990, os desenhos se tornam mais caricatos, seguindo o que fica chamado de *Cartoon Cartoons*, enquanto nos anos 2000 vemos uma popularização do estilo anime nos desenhos ocidentais. Por fim, mas não menos importantes, chegamos na década de 2010 com o chamado desenho CalArts. (legiaodosherois.com.br,2021).

A citação acima traz de maneira bastante simplificada o que houve com a animação até chegar no chamado estilo calarts, então defendendo ainda mais a escolha neste estilo e o porquê do contínuo da “mesmice” dos outros desenhos animados que já existem, “seu personagem é igual a este com uma cor diferente”,

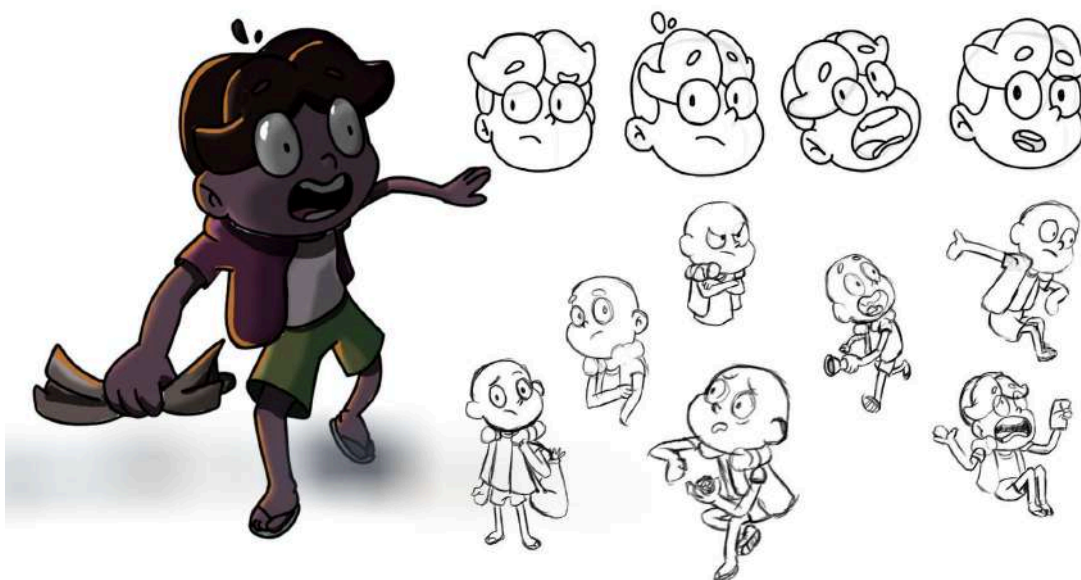
como houve com hora de aventura, “*gravity falls*”, Apenas um show e outros que vieram deste estilo visual, o objetivo principal do Daniel é trazer ao público alvo, os jovem adultos de 2023 um sentimento nostálgico quanto ao que consumiam nos canais e nos primeiros “*streamings*”.

4.3. Pose, Movimento e Gesto

4.3.1. Linhas de ação e movimento, Exagero de gesto, Bancos de poses

Nesta etapa, já conhecemos o personagem e sua forma, e tendo em vista a próxima etapa da metodologia, em um “*board*” mostrar algumas poses que definem a personalidade do personagem faz com que enriqueça sua criação. Abaixo o “*board*” que já foi mostrado na Figura 14, representa o personagem em poses de movimento ou até mesmo em situações do seu cotidiano, saber como ele iria reagir a situações simples o tornam único na produção.

Figura 20 - Board “DANIEL” #3

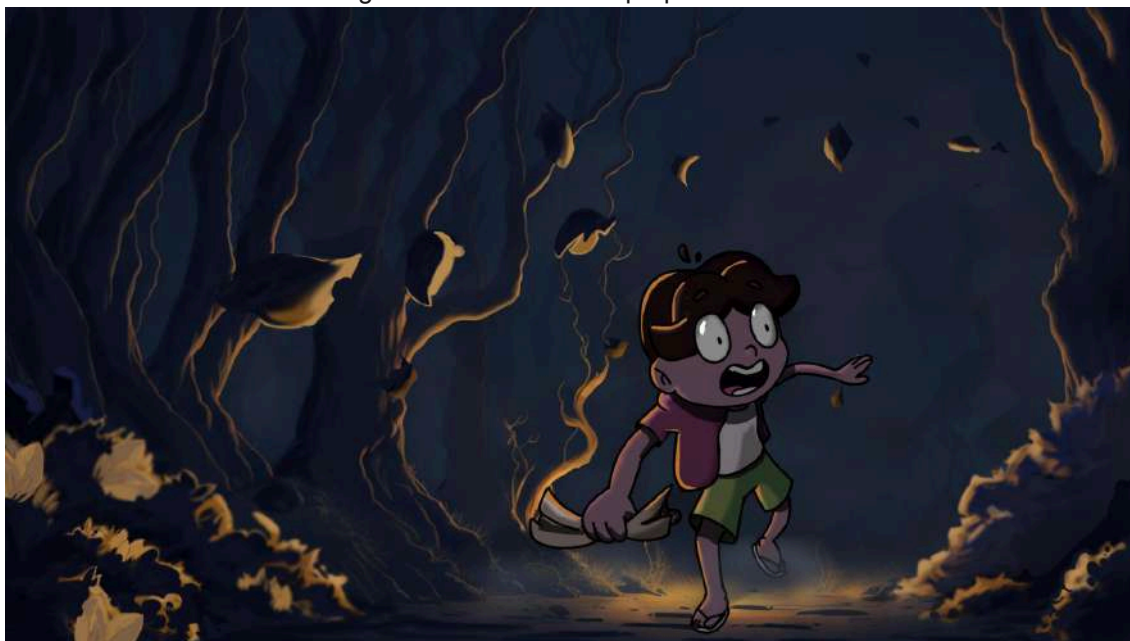


Fonte: Do autor

Apresentando “Daniel” de forma mais justa a partir daqui, como referência MURRAY, 2010 Comece desenhando as primeiras pinceladas maiores e depois vá preenchendo os detalhes, Todo personagem tem seu tendão de Aquiles, e você deve conseguir focar nestes aspectos para conseguir impulsionar o personagem em

situações interessantes, pensando nisto e estando neste momento da metodologia onde grandes “pinceladas” já foram dadas, apresentar uma imagem que demonstre o que o “Daniel” é de fato, traria impulso a conclusão do seu desenvolvimento.

Figura 21 -- Daniel “ um pequeno susto”



Fonte: do Autor.

O personagem já está em “90%” do seu desenvolvimento concluído, faltando apenas duas próximas grandes etapas de detalhes que envolvem um mix de todas as anteriores etapas nas quais escalamos até aqui, então trazer uma imagem que destaca seus trejeitos, pose, contraste de cor e de pose, movimentos exagerados, pupilas pequenas, olhos e sobrancelhas saltadas foi o “pontapé” final para o experimento.

4.4. O rosto

4.4.1. Construção do rosto e cabeça, Exagerando forma, Expressões, Exagero nas expressões, banco de expressões.

Na construção do rosto, a linguagem da forma foi a predominante escolha a se usar, sendo tudo redondo todos os elementos devem seguir essa linha de pensamento, tendo como ponto chave trazer a cara de “medroso” com grandes olhos, sobrancelhas saltadas e pequenas pupilas.

Figura 22 - Board "DANIEL" #4



Fonte: Do autor.

4.5. Idade

4.5.1. Idade comunicativa, Acessórios, Personagem "turn around"

A idade que o personagem apresenta é um grande ponto de identificação com o público, segundo as discussões levantadas anteriormente as representações de emoção e de ações que o espectador tenha com o personagem em tela, o levam a despertar a emoção de nostalgia, sendo assim pensando no público alvo do curta, e em motivação de despertar nostalgia, o personagem tende a aparentar uma condição de pré-adolescente, com uma média de 11-14 anos fazendo assim ser mais de fácil entendimento ao público suas reações e ações em meio ao roteiro.

Figura 23 - Board "DANIEL" #5

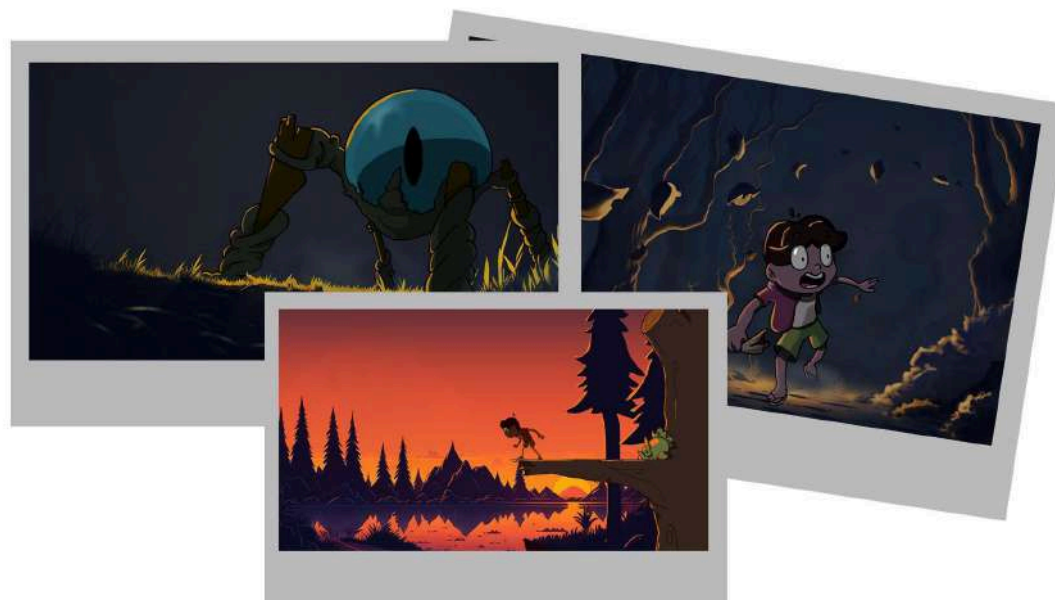


Fonte: Do autor.

Quanto a acessórios, no "Turn around" (Giro) do personagem pode-se notar a presença de seu casaco de "lenhador" genérico, lembrando a desenhos anteriores como as referências no canto da tela com o "*dipper*" e outros personagens. Estes acessórios apenas acrescentam na história para deixá-lo um pouco mais vivo e com suas características referenciando a outros momentos e personagens.

4.6 Prototipagem em ação

Figura 24 - Resultado em ação, Prints de cenas prototipadas do teaser



Fonte:Do autor

Desenvolver o design do personagem Daniel foi um processo empolgante e desafiador. Cada etapa do processo de criação permitiu explorar e aprofundar a personalidade única do personagem. Ao experimentar diferentes estilos de desenho e explorar detalhes sutis, pude dar vida a Daniel de uma forma visualmente cativante.

Uma parte crucial do desenvolvimento do design do personagem foi garantir que sua aparência refletisse sua personalidade única. Através da seleção de cores, traços e expressões faciais, consegui transmitir sua dualidade de ser medroso, mas corajoso. As ilustrações ajudaram a transmitir sua insegurança e, ao mesmo tempo, revelar sua determinação para enfrentar os desafios que surgem em sua jornada.

Além disso, cada dica e sugestão recebida durante o processo de design contribuiu para aprimorar e refinar o visual de Daniel. No final, o resultado do desenvolvimento do design de personagem de Daniel superou minhas expectativas. Através de ilustrações, pude capturar a essência do personagem e transmitir sua jornada. Daniel agora é visualmente cativante e autêntico, pronto para encantar e envolver o público nesta emocionante série de mistérios no bosque.

O resultado com algumas ilustrações foi satisfatório, e em apresentações anteriores o personagem passou a devida intenção, experimentar a metodologia de design de personagens de forma que cada passo elenque valor ao próximo passo, foi um grande desafio mas de certa forma, cada passo mesmo que sendo experimentação, funcionou a partir de cada dica apresentada.

5. CONCLUSÃO

Estimado para o projeto proporcionar uma boa experiência na construção do personagem seguindo a metodologia de design de personagens do seguinte livro.

De acordo com as discussões levantadas, a metodologia teve êxito em criar um personagem coerente com a proposta, tendo base num roteiro que envolve comédia, mistério e aventura. O personagem em questão “Daniel” apresenta carisma em sua forma, segundo a sua linguagem, tons e acessórios, trás competência em entregar uma personalidade medrosa e calma, conforme o objetivo de roteiro.

Sobre os objetivos Geral e Específicos do projeto, entender o que leva ao público sentir nostalgia quando um personagem aparece em tela, levou aos objetivos específicos um passo a passo a conclusão, sendo entender quais representações dentro do design de personagens geram a empatia por um personagem, é trazido na discussão entre linda seger a representação dentro da história da animação e de como ela é feita, a capacidade de compreender os pontos gerais que levam à metodologia compreender técnicas que trazem a empatia pelo design proposto. A metodologia dedica os passos de linguagem da forma, cores e arquétipos para que sejam pensados juntos ideiação qual elemento desperta melhor a representatividade entre o personagem e o público alvo que ele irá atingir.

Estudar estilos e estéticas de personagens das animações dos anos 2000-2010, dentro da etapa de pesquisa e ideiação trabalha-se o que foi discutido anteriormente sobre estilo de animações e evolução da animação ao chegar no Cut-out, Sendo assim foi pego como referência animação cut-out popularmente conhecidas apresentadas pela empresa Cartoon Network, todas elas se encaixando no estilo desejado de animação rápida e barata para produção como mencionado no texto, Estudar este estilo foi o que levou a concepção da criação de todo o design e universo da obra.

Compreender como a animação provoca em nós o sentimento de nostalgia, foi a parte mais densa da pesquisa, trazendo a identificação do público com o personagem e o que ele representa ao espectador quanto a suas ações e vivências em tela, como viável solução para o despertar da nostalgia, uma breve apresentação do personagem em tela e suas principais e marcantes características são o que

levaram ao espectador de identificar com o que está vendo, fazendo assim êxito da proposta do personagem.

Para concluir todo o projeto, foi de total satisfação ao autor experienciar a criação de um personagem que mesmo obtendo padrões genéricos de criação de um bom personagem, o identificasse tanto com o resultado, o personagem representa um pouco do que gostaria de ver em tela, e nesta conclusão imagino que irá impactar um pouco aos futuros espectadores, com relação acadêmica, a experimentação da metodologia e toda a pesquisa feita para passar todos as etapas do processo ficam como auxílio a futuras pesquisas e a novos personagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Perfil das criação do brasil, Disponível em:

<https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/2697-ie-ibge-educa/jovens/materias-especiais/20786-perfil-das-criancas-brasileiras.html> Acesso em: 23/05/2023

"Francisco Porfírio", (2022), Disponível

em:<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/geracao-z.htm>, Acesso em: 01/12/2022.

Redação, Mundo do marketing, disponível

em:<https://www.mundodomarketing.com.br/reportagens/planejamento-estrategico/39498/tendencia-nostalgia-movimenta-mercado-e-e-a-aposta-da-vez.html>. Acesso em: 21/09/2022

Bardine, Julio. Para todas as idades: Por que adultos têm assistido tantos desenhos animados. Disponível em:

<https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/599586/para-todas-as-idades-por-que-adultos-tem-assistido-tanto-a-desenhos-animados/>. Acesso em: junho de 2022.

Ronaldo, 2016 Disponível

em:<https://medium.com/@mundodrive/este-foi-o-primeiro-desenho-animado-do-mundo-dc30deae9ec> Acesso em: 24/08/2022

LMW Disponível

em:[https://lostmediawiki.com/EI_Ap%C3%B3stol_\(lost_Argentinian_first_feature_animated_film;_1917\)](https://lostmediawiki.com/EI_Ap%C3%B3stol_(lost_Argentinian_first_feature_animated_film;_1917)) Acesso: 18/09/2022

A “mesmice” dos desenhos atuais Disponível em:

<https://culturalizei.wordpress.com/2018/07/06/a-mesmice-dos-desenhos-atuais/>
Acesso em: junho de 2022.

Jung, Carl. Arquetipos do inconsciente (1961) [tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva]. - Petrópolis, RJ : Vozes, 2000.

Nesteriuk, Sérgio Dramaturgia de série de animação (2011) são paulo

Randy Bishop, Seedney Boo, Meybis Ruis Cruz, Luis Gadea, Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation and visual development,)3DTotal Publishing.)

Para todas as idades: por que adultos têm assistido tanto a desenhos animados?

Disponível em:

<https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/599586/para-todas-as-idades-por-que-adultos-tem-assistido-tanto-a-desenhos-animados/>

Acesso em: junho de 2022

MURRAY, Joe. Creating Animated Cartoons with Character: a guide to developing and producing your own series for TV, the Web and short film. Estados Unidos da América: Watson-Guptill Publications, 2010.

Raquel giber Animação Cut-Out, Acesso em: 21/10/2022 disponível em:

<https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/anima%C3%A7%C3%A3o-cut-out-cmo-alternativa-de-produ%C3%A7%C3%A3o-mais-r%C3%A1pida-e10bd24894db>

Isabella Faria, CNN, Evocando cada detalhe de décadas passadas, nostalgia domina mercado audiovisual Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/evocando-cada-detalhe-de-decadas-passadas-nostalgia-domina-mercado-audiovisual/> Acesso em: 20/10/2022.

Vomero, Renata. MERCADO DE ENTRETENIMENTO GLOBAL CRESCE EM 2021 IMPULSIONADO POR STREAMING E GRADUAL RECUPERAÇÃO DOS CINEMAS. Portal exibidor, 2022:

<https://www.exibidor.com.br/noticias/mercado/12565-mercado-de-entretenimento-glo>

[bal-cresce-em-2021-impulsionado-por-streaming-e-gradual-recuperacao-dos-cinemas](#)

Oliveira, Thelma. COMO OS DESENHOS ANIMADOS PODEM AJUDAR NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS, 2021:

<http://colegiodorigon.com.br/como-os-desenhos-animados-podem-ajudar-no-desenvolvimento-das-criancas/>

Martin, AR, Nostalgia. American Journal of Psychoanalysis, 1954.

. Para todas as idades: Por que adultos têm assistido tantos desenhos animados.

<https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/599586/para-todas-as-idades-por-que-adultos-tem-assistido-tanto-a-desenhos-animados/>.

Mundo do marketing, disponível em:

<https://www.mundodomarketing.com.br/reportagens/planejamento-estrategico/39498/tendencia-nostalgia-movimenta-mercado-e-e-a-aposta-da-vez.html>.

Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation and visual development. (tradução do autor) 3DTotal Publishing.)

<https://www.mundodomarketing.com.br/reportagens/planejamento-estrategico/39498/tendencia-nostalgia-movimenta-mercado-e-e-a-aposta-da-vez.html>.

Nyko, Diego O MERCADO CONSUMIDOR DE ANIMAÇÃO NO BRASIL, BNDES Set., Rio de Janeiro, mar. 2019 .

BENDEZZI, Giannalberto. *Animation: A World History*. Boca Raton: CRC Press, 2016. 3 v.

Apêndice

1.1 Roteiro lúdico + sinopse da série Mistérios no bosque

Logline: Em "Mistérios no Bosque", Daniel e seus amigos desvendam os segredos ocultos em um acampamento aparentemente tranquilo, enfrentando monstros, fantasmas e perigos mágicos, enquanto descobrem a importância da amizade e da coragem.

Sinopse: Daniel é um garoto um pouco atrapalhado e inseguro, que passa suas férias em um acampamento no meio da floresta com seus primos e amigos. Mas, o que parecia ser um lugar tranquilo se transforma em um cenário de mistérios e perigos, quando eles descobrem que a floresta esconde criaturas mágicas e sobrenaturais, além de lendas e segredos que ninguém imaginava.

Com a ajuda de seus amigos, Daniel enfrenta diversos desafios e criaturas, como um monstro no lago, espíritos inquietos, uma aranha gigante e até um portal mágico. Cada episódio traz novas descobertas e mistérios, enquanto Daniel aprende importantes lições sobre coragem, amizade e a importância de nunca desistir. No final, ele e seus amigos conseguem desvendar todos os mistérios no bosque, deixando um legado de aventuras e aprendizados.

EP01

"A Chegada ao Acampamento":

CENA 1: INT. CARRO - DIA

O pai de Daniel, JOHN (40), dirige o carro com seus sobrinhos KATE (12), LUCAS (10), EMMA (8), JOE (8) e seu filho Daniel(11). Eles estão a caminho do acampamento.

JOHN: "Vamos chegando, pessoal. Estamos quase lá."

Daniel: (animado) "Estou tão empolgado para chegar lá! O que vamos fazer primeiro?"

KATE: "Eu ouvi falar sobre esse monstro que vive aqui na floresta."

LUCAS: "É verdade, tio John?"

JOHN: "Ah, é só uma lenda. Mas é claro que vamos ficar atentos. Nunca se sabe o que pode acontecer."

CENA 2: EXT. ACAMPAMENTO - DIA

A família chega ao acampamento. Eles são recebidos por MATT, o dono do acampamento.

MATT: "Bem-vindos ao Acampamento do Bosque! Espero que tenham uma ótima estadia aqui."

JOHN: "Obrigado, Matt. Nós estamos animados para explorar a floresta."

CENA 3: EXT. TRILHA - DIA

As crianças estão caminhando na trilha. LUCAS é o primeiro a ver algo.

LUCAS: (gritando) "O monstro! O monstro está aqui!"

As outras crianças correm para ver o que está acontecendo. Eles veem um enorme pássaro com uma penugem estranha.

EMMA: "Isso não é um monstro! É só um pássaro!"

JOE: "Parece assustador."

KATE: "Eu acho que esse é o barulho que ouvimos ontem à noite."

CENA 4: INT. BARRACA - NOITE

As crianças estão conversando sobre o monstro. Daniel está com medo.

Daniel: "E se o monstro aparecer à noite?"

JOE: "Não se preocupe, Daniel. Estamos todos juntos. Vamos proteger uns aos outros."

CENA 5: EXT. ACAMPAMENTO - NOITE

Todos estão jantando ao redor da fogueira. Eles ouvem um som estranho vindo da floresta.

JOHN: "Fiquem aqui. Eu vou ver o que é."

John desaparece na floresta. As crianças ficam preocupadas.

CENA 6: EXT. FLORESTA - NOITE

John volta correndo da floresta, assustado.

JOHN: "É o monstro! É o monstro de verdade!"

As crianças gritam e correm para a barraca.

CENA 7: INT. BARRACA - NOITE


As crianças estão se preparando para lutar contra o monstro. De repente, eles ouvem um som familiar.

KATE: "Esse é o mesmo barulho que ouvimos antes."

LUCAS: "Talvez o monstro seja só um pássaro gigante."

EMMA: "Nós estávamos tão assustados por nada!"

CENA 8: EXT. ACAMPAMENTO -

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

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Entrega do trabalho de conclusão de curso mais ficha catalográfica

Assunto:	Entrega do trabalho de conclusão de curso mais ficha catalográfica
Assinado por:	Anthony Costa
Tipo do Documento:	Dissertação
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Anthony Victor Marcks Pereira Costa, ALUNO (201927010012) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO**, em 18/10/2024 00:00:51.

Este documento foi armazenado no SUAP em 18/10/2024. 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: 1282692

Código de Autenticação: 63bd5f2949

