

DESIGN DE PERSONAGENS: METODOLOGIAS E PROCESSOS CRIATIVOS

AZEVEDO, Leonardo Alves¹

Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Pelotas

SENNA, Nádia da Cruz²

Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Pelotas

¹ Acadêmico de Design Gráfico/IAD/UFPEL – Bolsista UFPEL Ird_023@yahoo.com.br
² Professor Adjunto Departamento de Artes Visuais/IAD/UFPEL artes.ufpel@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

O design de personagens consiste na pesquisa, projeto e elaboração de personagens destinados a livros, revistas, jornais, cinema, novelas, games, entre outras narrativas e gêneros. O crescimento da produção e reflexão em torno do design de personagens é decorrente da expansão das tecnologias de informação e comunicação no mundo contemporâneo, dando origem a um campo específico de estudo e atuação para o profissional com formação em design gráfico. Com vistas a atender a demandas pessoais e da própria Instituição em relação ao tema, o presente trabalho se detém sobre o estudo de formas alternativas para desenvolver personagens.

A pesquisa de caráter interdisciplinar elenca conteúdos e saberes de diferentes áreas do conhecimento: artes e design, comunicação e tecnologia, sociologia e cultura contemporânea. Nessa primeira fase do trabalho o projeto concentrou-se sobre metodologias, processos criativos e reflexivos para o design de personagens dirigidas a aplicações bidimensionais de modo geral. Optou-se por uma abordagem que compreende estruturas de construção representacionais e não-representacionais, com base nos referenciais teóricos tratados por Donis A. Dondis (1997), Steve Jackson (2004), Marianne Krawczyk (2006), Arlindo Machado (2008), entre outros. A pesquisa realizada foi editorada sob a forma de um livro, fartamente ilustrado, com vistas a constituir-se em uma ferramenta de apoio para o ensino e a pesquisa na área. Destaca-se o papel do designer de personagens pela capacidade de gerar, já no primeiro esboço, o nível de identificação desejado. Personalidade e aparência estabelecem um jogo complexo de relações, cuja resultante final é a configuração da personagem.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

O projeto compreende um número significativo de ações diferenciadas, divididas ao longo das etapas necessárias para a sua concretização, impondo a utilização de metodologias e materiais adequados aos objetivos de cada fase. Incluindo pesquisa imagética e bibliográfica, pesquisa conceitual, desenvolvimento e processo criativo, design das personagens, resultados e interpretações, redação do texto final, projeto gráfico e editoração.

Nesse momento, priorizou-se a apresentação do processo criativo, para o desenvolvimento das personagens, com vistas a divulgar a produção e a

sistematização realizada. Cabe esclarecer que a intenção é dar visibilidade as estratégias e alternativas empregadas, sem a pretensão de estabelecer regras definitivas para o design de personagens.

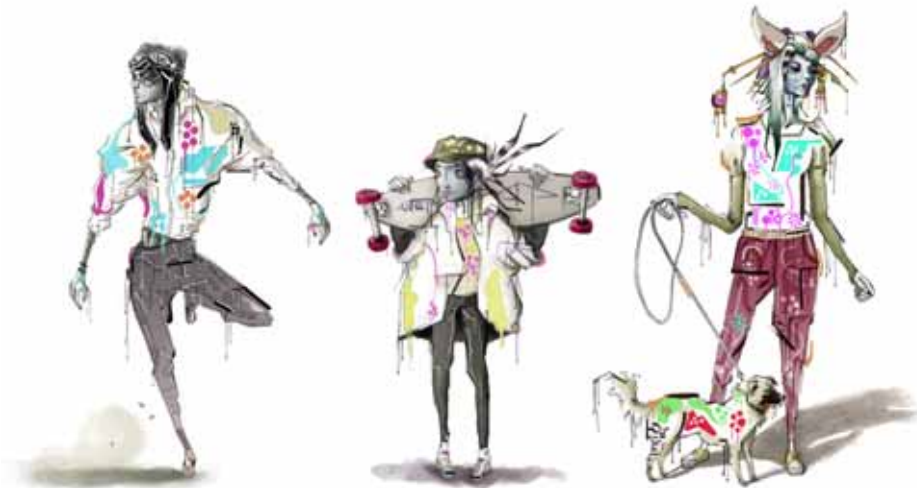
O método explorado concebe a representação segundo duas estruturas ou ações referentes a linguagens em níveis diferentes, no processo em questão. O primeiro esquema denominado Linguagem Representacional, compreende as interpretações primárias de percepção externa e individual na representação da personagem. Dentre elas estão o Design Visual, com enfoque na desenvoltura do traço; a Caracterização Primária que abrange a vestimenta, tipologia física e movimentação da personagem; e o Significado Visual Primário, que engloba questões intrínsecas de cor e textura distribuídas sobre a personagem.

A estrutura denominada Linguagem Não-Representacional foi desenvolvida com o objetivo de reduzir a realidade que percebemos a elementos visuais básicos e abstratos, sendo também muito importante para o entendimento da estruturação das mensagens visuais. Subdivide-se em Caracterização Secundária, que revela sentimentos e expressões como personalidade, conscientização e história de fundo; Subjeção Visual que abrange o abstrato visual onde trata da desenvoltura e representação de formas, linhas, e composições básicas, com a finalidade de causar uma reação visual ao espectador, sendo um fator importante para unir os dois níveis de linguagem; e Significado Visual Secundário, onde aplicam-se conceitos complementares de cor, planos (por serem personagens bidimensionais) e área de ocupação, que refere-se a dimensão onde é aplicado o abstrato visual. A personagem é desenvolvida a partir das relações que se estabelecem entre esses dois níveis de linguagem.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Essa metodologia baseada nas estruturas representacionais e não-representacionais, observando todas as etapas constituintes do processo, permite analisar inter-relações que se estabelecem entre os dois níveis, verificando harmonias e concordâncias, bem como contrastes e ambiguidades. A produção elaborada consiste em ilustrações para revistas, livros e histórias em quadrinhos. O material foi disponibilizado para um grupo de estudantes dos cursos de artes e design da UFPel, e também na Internet, visando a avaliação e/ou reformulação. Os resultados superaram as expectativas projetadas, tanto os estudantes quanto os internautas confirmaram através de depoimentos e sugestões a compreensão da proposta, manifestando total aceitação e aprovação das personagens.

Esses resultados apontam para a continuidade da pesquisa, a ampliação das abordagens e a publicação do manual didático.



Exemplos de personagens desenvolvidos agrupando os conceitos apresentadas

4 CONCLUSÕES

O conhecimento humano se dá segundo intrincadas relações que se estabelecem entre o sujeito, o todo e as partes (MAFFESOLI, 2004). Afirmam-se como ferramentas favorecedoras do processo as relações de projeção e identificação com o outro, daí o papel preponderante que o design de personagens desempenha no processo. As experiências relatadas e vivenciadas pelas personagens de um desenho, filme, romance ou um jogo revelam-se fontes de aprendizado conforme a empatia estabelecida com o espectador.

Desenvolver personagens, em última instância, implica na observação acurada de metodologias projetuais, com vistas a encontrar soluções originais e eficazes que melhor atendam as necessidades relatadas, sejam de cunho educacional, comunicacional, comercial, de entretenimento, político, crítico, entre outros.

O projeto oportunizou a experimentação com abordagens alternativas e inovadoras, com resultados gratificantes tanto na esfera acadêmica quanto pessoal. A produção comporta outras investigações contemplando temas presentes no debate contemporâneo, tais como: identidade, diversidade, hibridismo. São questões que comparecem quando analisamos o design final das personagens, apontando para possibilidades de resgate e conscientização das culturas, valorização dos sujeitos e dos grupos, reavaliação de conceitos, cruzamento de fronteiras, enfim, que o design possa realizar de forma positiva seu papel social.

5 REFERÊNCIAS

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GARD, Toby. **Building Character**. Disponível em: <http://www.gamecareerguide.com/features/20000720/gard_pfv.htm>. Acesso em: 11 fev. 2010.

GREIMAS, Algirdas Julien & COURTES, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979.

JACKSON, Steve. **GURPS Basic Set: Characters**. Texas: Steve Jackson Games, 2004.

KANDINSKY, Wassily; **Ponto e linha sobre o plano**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

KRAWCZYK, Marianne & NOVAK, Jeannie. **Game Development Essentials: Game Story & Character Development**. California: CENGAGE Delmar Learning, 2006.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008

MAFFESOLI, Michel. **A comunicação sem fim (teoria pós-moderna da comunicação)**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MERETZKY, Steve. **Bulding Character: An Analysis of Character Creation**. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_01.htm>. Acesso em: 25 nov. 2009.