



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA CINEMA DE ANIMAÇÃO**

José Vaz Farias Junior

**DESIGN DE PERSONAGEM E SUAS ESPECIFICAÇÕES: UMA ANÁLISE DAS
PERSONAGENS VANELLOPE E MOANA**

Pelotas/RS

2024

José Vaz Farias Junior

**DESIGN DE PERSONAGEM E SUAS ESPECIFICAÇÕES: UMA ANÁLISE DAS
PERSONAGENS VANELLOPE E MOANA**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Dra. Gissele Azevedo Cardozo

Pelotas

2024

RESUMO

Este estudo destaca a complexidade do design de personagens, indo além da estética visual para transmitir emoções, contar histórias e estabelecer conexões profundas com o público. Desde a concepção até a materialização de traços físicos e psicológicos, o design é uma forma de arte que busca capturar a singularidade de cada personagem, transcendendo o visual para proporcionar uma experiência sensorial completa. O texto destaca a importância da forma, assimetria e linhas de ação na identidade visual única de cada personagem, resultando em criações que transcendem as páginas ou telas. A pesquisa proposta visa compreender como as personalidades, sensações e emoções de Vanellope e Moana são refletidas em seus designs, utilizando uma abordagem qualitativa que analisa as diferenças entre as personagens e explora descritivamente suas características.

PALAVRAS-CHAVE: Design de personagem, Modelagem 3D, Animação e Personagens.

Sumário

Introdução	6
Design de personagem	8
Emoções.....	11
Cor.....	14
Formas	19
Análise das personagens	23
Comparativo entre as personagens	31
Considerações finais	32
REFERÊNCIAS	33

Lista de Figuras

Figura 1: Pareidolia.....	9
Figura 2: Vanellope expressando alegria	11
Figura 3: Vanellope chorando	12
Figura 4: Moana surpresa	13
Figura 5: Moana com raiva	13
Figura 6: Vanellope com medo	14
Figura 7: Te Fidi como Te Ka.....	16
Figura 8: Roupas da Moana.....	16
Figura 9: Bug de Vanellope.....	17
Figura 10: Medalha de Ralph.....	17
Figura 11: Te Fidi.....	18
Figura 12: Moana navegando no mar	18
Figura 13:Vanellope encontra a medalha.....	24
Figura 14:Carro construído por Ralph e Vanellope	24
Figura 15: Solidão de Vanellope	25
Figura 16:Ralph destrói o carro.....	26
Figura 17:Vanellope chora.....	26
Figura 18:Vanellope se revela uma princesa	26
Figura 19: Vanellope sorrindo	27
Figura 20: Vanellope triste com Ralph	27
Figura 21: Oceano mudando de cor por causa dos poderes de Te ka	28
Figura 22:Moana e seus pais.....	29
Figura 23:Retorno de Moana e Maui.....	30

Introdução

Segundo Nancy Kress (2005), as pessoas tendem a formar a primeira impressão de um estranho dez segundos depois de conhecê-lo, sendo assim, durante o desenvolvimento de personagens o designer deve levar em consideração que o espectador formará suas impressões logo que o personagem aparecer, mesmo que ao longo da narrativa elas sejam alteradas. Assim, é necessário descobrir sua essência, emoções, comportamentos, atitudes e valores, para conferir a ele complexidade. Acrescentar detalhes que tornarão a personagem única e especial (Seger,2006).

A arte de um bom design de personagem não consiste apenas em desenhar, e sim na história de fundo e nos detalhes que fazem o personagem ser o que é. A narrativa o individualiza, fazendo com que personagens com emoções redundantes se tornem mais ricas em expressões e sentimentos, transparecendo seu o consciente e o inconsciente, características psicológicas do personagem e seus paradoxos, através suas atitudes (Seger, 2006).

Cada pessoa se destaca por alguma coisa que lhe atrai, que pode ter sido conferida a ela devido a sua criação, etnia, cultura ou até mesmo sua religião e convivência diárias. Após a compreensão dos detalhes e as nuances do personagem cabe ao designer idealizar o visual que permitirá ao expectador conhecer a personagem.

O design de personagem é um intrincado processo de criação que vai além da mera estética visual, envolvendo a habilidade de transmitir emoções, contar histórias e estabelecer conexões profundas com o público. Desde a sua concepção, ancorado em influências e experiências do cotidiano, até a materialização de traços físicos e psicológicos, o design de personagem é uma forma de arte que dá vida a visões imaginativas. Este processo não se limita apenas à superfície, mas mergulha nas nuances do espaço positivo e negativo, explorando a interação entre o personagem e o ambiente ao seu redor.

A essência do design de personagem reside na capacidade de capturar a singularidade de cada ser fictício, transcender a barreira do visual e proporcionar uma experiência sensorial completa. A inspiração, muitas vezes

derivada da observação do mundo ao nosso redor e fenômenos psicológicos como a pareidolia, é transformada em personagens memoráveis que habitam nossas histórias favoritas.

Neste universo criativo, a Disney e a Pixar emergem como luminárias, não apenas moldando personagens visualmente cativantes, mas também estabelecendo um padrão para a narrativa emocional. A palavra "personagem", originada do grego "persona", destaca a máscara que cada indivíduo apresenta, tornando-se a peça central na trajetória narrativa. É a partir desta máscara que o design de personagem transcende o aspecto físico e se torna a força motriz por trás da construção de personalidade e emoções.

A psicologia arquetípica, com suas categorias de personagens redondos, rasos, arquétipos e hipertipos, oferece uma estrutura sólida para a criação, permitindo que os designers explorem uma variedade de características e nuances. A busca por expressões faciais autênticas se torna um elemento crucial na transmissão de emoções genuínas, desde a alegria radiante até a tristeza profunda.

Adentrando o reino das cores, o design de personagens torna-se um espetáculo visual, onde paletas análogas e complementares desempenham um papel vital na transmissão de estados emocionais. As associações culturais e simbolismos ligados a cada cor são cuidadosamente considerados, elevando o design a um nível de comunicação visual sofisticada.

A forma, com sua capacidade de comunicar instantaneamente traços de personalidade, é moldada pela fórmula clássica de oito cabeças, mas transcende para a simplicidade e exagero, criando personagens que ressoam com autenticidade e originalidade. A assimetria, a clareza da silhueta e a utilização estratégica de linhas e formas contribuem para a identidade visual única de cada personagem.

A análise minuciosa de formas, expressões e poses, combinada à compreensão das linhas de ação, garante a coesão entre design, narrativa e atuação, resultando em personagens que transcendem as páginas ou telas.

Em última análise, o design de personagem é uma dança intrincada entre a estética visual e a narrativa, uma arte que vai além da representação gráfica para capturar a essência da humanidade, mesmo quando moldada em formas fantásticas. Este processo criativo, enraizado na observação, psicologia e técnica, é um testemunho do poder transformador do design na construção de mundos imaginários que capturam a imaginação e tocam o coração do público.

Portando, esta pesquisa procura compreender de que forma a personalidade, sensações e emoções das personagens Vanellope e Moana foram convertidas em seus designs?

Assim este trabalho visa compreender como as personalidades, sensações e emoções são desenvolvidas no do design dos personagens de Vanellope e Moana na modelagem 3D.

Esta pesquisa possui caráter qualitativo, pois busca colocar em pauta as diferenças entre as personagens e o que elas trazem para a narrativa, a partir das características analisadas. Teremos como estudo de caso as personagens Moana e Vanellope e para explicarmos descritivamente suas características como personalidades, emoções e sensações, partiremos das leituras que ajudarão a construir este embasamento.

A escolha do tema, surgiu da ideia de entender mais sobre o design de personagens, desde o roteiro e até a descrição do personagem e procurar entender cada processo até o personagem definido. A escolha de analisar as personagens Moana e Vanellope veio a partir de suas características distintas. Desta forma procurei entender o processo de criação de personagens com a finalidade de futuramente criar personagens autorais.

Design de personagem

O design de personagem, como mencionado, inicia-se de influências e ideias reunidas para transmitir emoções, sentimentos e a personalidade desejada. A compreensão do conjunto da obra inclui a consideração do espaço negativo e positivo. O espaço negativo refere-se ao espaço ao redor do personagem, enquanto o espaço positivo é ocupado pelo próprio personagem

(BISHOP et al., 2020). Essa abordagem é fundamental para criar uma sensação de fluidez, movimento e destaque das características do personagem.

Observar o espaço ao nosso redor e extrair inspiração do convívio diário, experiências passadas, momentos presentes e até mesmo eventos futuros contribui para a geração de ideias iniciais. O processo de criação de personagens pode ser alimentado por observações sobre pessoas, acontecimentos significativos, e até mesmo fenômenos psicológicos, como a pareidolia, onde reconhecemos rostos em padrões não relacionados (Figura 1).

A pareidolia, por exemplo, é um fenômeno natural que nos leva a identificar rostos em objetos ou ambientes inanimados (BISHOP et al., 2020). Utilizar essa capacidade natural pode ser uma ferramenta poderosa para encontrar personagens com potencial. A ideia é que o trabalho do designer de personagens envolve dar vida a uma visão imaginativa, capturando a essência de outras vidas e tornando-as tangíveis por meio do design (BISHOP et al., 2020).



Figura 1: Pareidolia
Fonte: updateordie, ano 2020

O design de personagem é um processo criativo que se inicia na imaginação e se alimenta de diversas fontes de inspiração, resultando em criações únicas e envolventes. É um campo que exige criatividade para

desenvolver personagens a partir do zero, dando-lhes características distintas e essenciais (EBAC citada por Rivers, 2023). O design de personagem é fundamental para a elaboração de histórias, pois cria uma conexão entre os personagens e a trama.

Empresas como Disney e Pixar são referências nesse campo, sendo pioneiras na animação e oferecendo inspiração valiosa para o design de personagens (BISHOP et al., 2020). A criação de personagens envolve a definição de estereótipos, formas, como triangulares e circulares, e a transmissão de emoções como raiva, alegria, entre outras. Ter personagens memoráveis é crucial, pois são eles que ficam na memória do público, tornando-se referências duradouras.

A palavra "personagem" deriva do grego "persona", que significa máscara. Essa máscara é a forma pela qual o indivíduo se apresenta, identificando-se com o público desde sua entrada em cena. A trajetória do personagem é moldada por essa máscara, tornando-a parte essencial da narrativa (MOLETTA citada por VIEIRA, 2014). Assim, o design de personagem vai além da aparência física, desempenhando um papel crucial na construção e transmissão de personalidade e emoções.

Como ponto de início para a criação de personagens, pode-se começar com a exploração da psicologia arquetípica, que envolve a definição de perfis clássicos, tais como redondo, raso (ou tipo), arquétipo e hipertipo (CAMPOS citada por VIEIRA, 2014).

Redondo, é caracterizado por uma multiplicidade de traços de personalidade, sendo capaz de surpreender de maneira convincente. Esse tipo de personagem ocupa um lugar de destaque na história, contribuindo para sua riqueza e complexidade (CAMPOS citada por VIEIRA, 2014).

Raso (ou Tipo), também conhecido como tipo, possui um perfil básico de personalidade com uma característica marcante. Todo o desenvolvimento desse personagem na narrativa gira em torno dessa singularidade, tornando-o facilmente identificável por uma característica dominante (CAMPOS citada por VIEIRA, 2014).

Arquétipo, é moldado mais por um vetor de ação em um mundo pré-existente do que por traços específicos de perfil. Ele emana características do universo no qual está inserido (CAMPOS citada por VIEIRA, 2014).

Hipertipos, são personagens-tipo emanando de conceitos culturais fundamentais (CAMPOS apud VIEIRA, 2014).

No próximo item são apresentadas as emoções a partir das expressões faciais.

Emoções

Outros traços que devem ser levados em consideração são as emoções. A seguir, é apresentada uma análise das expressões faciais associadas a diferentes emoções, destacando a alegria, a tristeza e a surpresa. Vamos explorar a conexão entre esses estados emocionais e as expressões faciais:

A alegria (Figura 2) é uma sensação interna de satisfação que se manifesta através de sorrisos espontâneos. As bochechas são notavelmente afetadas pela alegria, uma vez que os músculos orbicularisoculi e zigomático maior as repuxam individualmente. Quando esses dois músculos se contraem simultaneamente, as bochechas sofrem uma dupla compressão (FAIGIN apud SILVA, 2016). Em todas as situações de alegria, os cantos da boca se elevam, criando rugas nos lados dos olhos. As sobrancelhas permanecem inativas, e qualquer movimento delas sugere uma combinação de emoções (DOMINGOS, 2021).



Figura 2: Vanellope expressando alegria

Fonte: Detona Ralph, 2012

É interessante notar que, durante a alegria genuína, as sobrancelhas tendem a permanecer inativas. Qualquer atividade significativa nessa área pode sugerir uma mistura de emoções ou sentimentos adicionais (DOMINGOS, 2021).

Essas nuances na expressão facial durante a alegria não apenas refletem a emoção interna, mas também oferecem insights sobre a autenticidade desse sentimento. O entendimento dessas características é fundamental para artistas visuais, animadores e qualquer pessoa envolvida na representação artística de emoções humanas.

A tristeza (Figura 3) é um sentimento de vazio e falta de ânimo, caracterizado por uma expressão facial mais fechada. As sobrancelhas caem, os olhos ficam caídos, e a emoção é passiva. A tristeza é a emoção mais duradoura entre as seis emoções e pode levar bastante tempo para se recuperar. Quanto menos intensa parecer, mais passageira será considerada (FAIGIN apud SILVA,2016). Embora a boca por si só não consiga expressar a tristeza, os olhos e as sobrancelhas, agindo de forma isolada, conseguem (FAIGIN apud SILVA,2016).



Figura 3: Vanellope chorando
Fonte: Detona Ralph, 2012

A surpresa (Figura 4) se manifesta por um olhar exagerado e inesperado diante de um acontecimento. Os olhos se abrem, e a abertura da boca é proporcional à intensidade da surpresa. Essa emoção pode ser mesclada com outras emoções e é breve, podendo ser rapidamente sucedida

por diferentes estados emocionais (PELACHAUD apud SILVA,2016). Segundo Ekman e Friesen (2003), durante a surpresa, as sobrancelhas se elevam, os olhos se abrem amplamente, revelando o branco acima da íris, e a mandíbula cai, separando lábios e dentes.

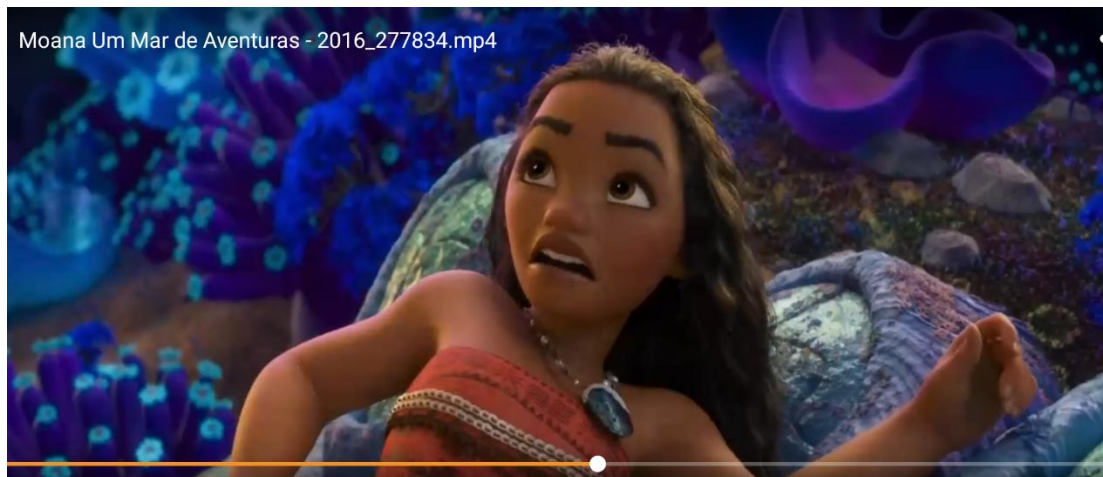


Figura 4: Moana surpresa
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

A raiva (Figura 5) é um sentimento intenso de repulsa diante de um acontecimento, manifestando-se inicialmente através da mudança no tom de voz. Os sinais faciais da raiva se tornam evidentes apenas quando a emoção atinge alta intensidade (FAIGIN apud SILVA,2016).



Figura 5: Moana com raiva
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

O medo (Figura 6) intensifica os sentimentos de pavor e insegurança,

refletindo-se na expressão facial (FAIGIN apud SILVA,2016). O padrão básico do medo envolve sobrancelhas levantadas, olhos arregalados e boca aberta (DOMINGOS, 2021).



Figura 6: Vanellope com medo
Fonte: Detona Ralph, 2012

No próximo item são abordadas as cores.

Cor

O uso cuidadoso da cor desempenha um papel fundamental na construção da narrativa de um personagem, sendo capaz de transmitir emoções, características e simbolismos. A escolha de paletas de cores, a combinação de tons claros e escuros, bem como a compreensão das dimensões da cor (matiz, croma e valor), são aspectos cruciais do design que influenciam a percepção do espectador (NIEMINEM,2017).

Paletas de Cores:

Utilizar paletas de cores análogas ou complementares pode criar diferentes efeitos emocionais. Cores análogas, como vermelho e laranja, podem evocar calor e energia, enquanto cores complementares, como vermelho e verde, proporcionam contrastes marcantes (BISHOP et al., 2020).

A escolha das cores deve ser guiada pela narrativa e pelas características do personagem. Cada matiz deve ser considerado em termos de como contribui para a aparência e sensação desejadas.

Dimensões da Cor:

Matiz: Refere-se ao nome da cor. Escolher matizes específicos pode ter associações culturais e estéticas (NIEMINEM,2017).

Croma: Indica a intensidade da cor, muitas vezes relacionada à saturação. Alterar a saturação pode influenciar drasticamente a percepção da cor (NIEMINEM,2017).

Valor: Representa a claridade ou escuridão da cor. Tons mais claros são chamados de matizes, enquanto tons mais escuros são chamados de sombras (NIEMINEM,2017).

Simbolismos Culturais:

As cores têm significados simbólicos em diferentes culturas. É importante considerar essas associações culturais ao escolher as cores para um personagem, pois isso pode influenciar a interpretação do espectador (NIEMINEM,2017).

A pesquisa de Lücher (1969) destaca que nossa percepção de cor é objetiva, mas nossas preferências são subjetivas. As cores podem revelar aspectos inconscientes do pensamento e da personalidade. Como por exemplo, o vermelho que se destaca intensamente e atrai a atenção do espectador. Se usado em excesso, pode criar uma sensação opressora. A seleção cuidadosa do vermelho é essencial para direcionar a atenção de maneira eficaz (BISHOP et al., 2020).

Em resumo, o design de personagens envolve uma compreensão profunda do uso da cor, considerando aspectos técnicos e psicológicos. Cada escolha de cor deve ser fundamentada na narrativa e nas características do personagem, proporcionando uma experiência visual impactante e significativa para o espectador.

As cores desempenham um papel significativo na transmissão de emoções, simbolismos e características dos personagens. Cada cor carrega uma carga simbólica distinta, influenciando a percepção do espectador. Aqui estão alguns significados associados a cores específicas:

Vermelho: Simboliza paixões, tanto boas quanto ruins (Figura 7). Atrelado ao amor e ao ódio. Representa o fogo e o sangue (MACHADO,2021,

p. 9).



Figura 7: Te Fidi como Te Ka
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

Laranja: Simboliza saúde e criatividade (Figura 8). Transmite uma sensação de energia, amizade e convite (BISHOP et al., 2020). Está relacionado ao acorde da paixão e da excitação (HELLER apud MACHADO,2021).



Figura 8: Roupas da Moana
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

Roxo: Cor dos sentimentos ambivalentes (Figura 9). Representa poder, extravagância, vaidade, magia, mistério e criatividade (MACHADO,2021, p. 10). Associado a uma qualidade mística ou opulenta, especialmente em trajes ou iluminação (BISHOP et al., 2020).

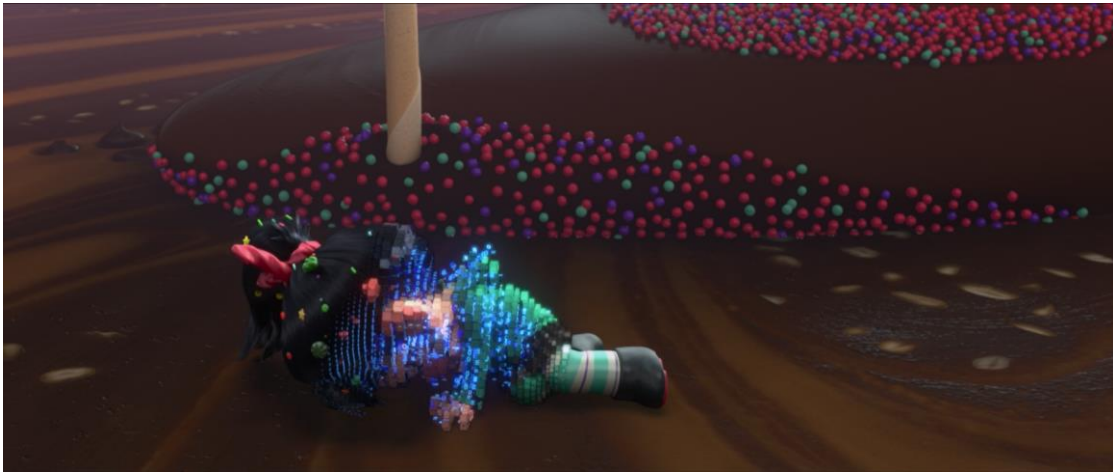


Figura 9: Bug de Vanellope
Fonte: Detona Ralph, 2012

Amarelo: Simboliza o sol, a luz e o ouro (Figura 10). Representa otimismo, iluminação e alegria. Pode transmitir inveja, irritação e traição (MACHADO,2021).



Figura 10: Medalha de Ralph
Fonte: Detona Ralph, 2012

Verde: Representa a natureza e é a cor da fertilidade e da esperança (Figura 11). Em sua neutralidade, transmite segurança e calma (MACHADO,2021, p. 10).



Figura 11: Te Fiti
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

Azul: Cor fria e distante (Figura 12), relacionada à experiência física do frio (MACHADO,2021, p. 9). Transmite calma, responsabilidade, confiabilidade e espiritualidade. Pode representar magia, esperança ou força dependendo do tom e contexto (BISHOP et al., 2020).



Figura 12: Moana navegando no mar
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

Branco: Simboliza pureza, esperança, energia, limpeza e saúde. Evoca sentimentos de esperança, perdão, simplicidade e vazio (BISHOP et al., 2020). É associado à perfeição e não possui conotações negativas (MACHADO,2021).

Preto: Representa elegância e negação (BISHOP et al., 2020). Simboliza luto em muitas culturas. Associado a poder, força, sofisticação, morte, noite, rebelião, tristeza e mistério (MACHADO,2021).

Essas associações de cores podem ser usadas estrategicamente no design de personagens para transmitir sentimentos, destacar características e contribuir para a narrativa geral. O entendimento do simbolismo das cores enriquece a profundidade emocional do design. A seguir são destacados aspectos da criação de personagens relacionados a suas formas.

Formas

Iniciar a construção do corpo do personagem com a fórmula acadêmica que divide a figura humana em uma altura total de oito cabeças é uma abordagem clássica e útil no design de personagens (CÂMARA, 2010, p. 64). Essa fórmula fornece uma estrutura básica que pode ser adaptada de acordo com as necessidades criativas e estilísticas do projeto.

A ideia de simplificação é fundamental no desenvolvimento de personagens. Ao começar com formas mais simples e essenciais, é possível amplificar características importantes, adicionando nuances e detalhes específicos (BISHOP et al., 2020). Experimentar com o personagem durante o processo de design é crucial para encontrar o resultado desejado. Manter as formas simples oferece flexibilidade para brincar com o design, comprimindo ou esticando formas para criar gestos e emoções interessantes (BISHOP et al., 2020).

A simplicidade nas formas dos personagens não significa falta de expressão; pelo contrário, personagens mais simples muitas vezes têm uma capacidade única de transmitir emoções de maneira clara e eficaz em diversas situações (BISHOP et al., 2020). Essa abordagem também permite um toque artístico distintivo ao projeto.

Certamente, a forma de um personagem é apenas uma parte do processo de comunicação de sua personalidade. O design visual, incluindo formas e contrastes, oferece pistas visuais que podem influenciar a percepção do público, mas a atuação e o desempenho do personagem são vitais para revelar plenamente sua personalidade (BISHOP et al., 2020). Aqui estão alguns pontos adicionais sobre formas e suas associações:

Círculos: Frequentemente utilizados para personagens amigáveis e inofensivos. Transmitem vulnerabilidade e sentimentos de inocência (BISHOP et al., 2020). Falta de arestas vivas cria uma sensação de suavidade e amabilidade (NIEMINEM,2017).

Quadrados: Comuns em super-heróis, sugerem força, robustez, confiança e uma personalidade pesada (BISHOP et al., 2020). Evocam a sensação de segurança, confiança e ordem devido à sua estabilidade e solidez (NIEMINEM,2017).

Triângulos: Usados frequentemente em vilões, trazem consigo ângulos agudos. Associados a energia, sentimentos de raiva, excitação e movimento. Formas nítidas e ativas, podendo sugerir instabilidade (BISHOP et al., 2020).

Contraste: Fundamental para criar interesse visual. Pode ser alcançado através de formas contrastantes, cores e tamanhos. Destaca características específicas e cria impacto visual (BISHOP et al., 2020).

Entender as associações psicológicas e emocionais das formas é crucial para transmitir mensagens sutis sobre os personagens. No entanto, é importante lembrar que cada elemento do design, incluindo formas, deve trabalhar em conjunto com a narrativa e a atuação para proporcionar uma experiência completa ao público. O design visual é uma ferramenta poderosa, mas a interpretação final da personalidade do personagem ocorre na interseção entre o design, a atuação e a narrativa.

De fato, é crucial estabelecer estruturas gerais que sejam facilmente assimiladas e deduzidas pelos espectadores. Essas estruturas fornecem uma base sólida que pode ser personalizada com características individuais e detalhes específicos para cada personagem, enriquecendo sua singularidade.

A introdução de construções assimétricas é uma prática valiosa no design de personagens. Esse tipo de construção não apenas adiciona dimensão e volume aos personagens, mas também quebra a monotonia nas poses e ações, conferindo naturalidade e realismo. A assimetria contribui para a credibilidade dos personagens, tornando-os mais visualmente interessantes.

A simetria e a assimetria desempenham papéis distintos na criação de personagens. A simetria pode proporcionar uma sensação de equilíbrio e estabilidade, enquanto a assimetria adiciona energia e vitalidade (BISHOP et al., 2020). Encontrar o equilíbrio adequado entre esses elementos é fundamental para criar personagens eficazes. Adereços assimétricos, elementos de fantasia e detalhes físicos únicos, como variações nos olhos ou orelhas, podem destacar ainda mais o personagem (BISHOP et al., 2020).

O exagero é uma ferramenta poderosa no design de personagens, pois destaca e realça a personalidade do indivíduo. No entanto, é essencial aplicar o exagero de forma ponderada, garantindo que ele sirva à narrativa e à história do personagem. O nível de exagero deve ser cuidadosamente considerado para maximizar a expressão emocional e a personalidade, sem comprometer a integridade da história (BISHOP et al., 2020).

A clareza na representação das poses é fundamental para garantir que a ação seja compreendida pelo espectador, especialmente em animações onde a flexibilidade dos personagens desempenha um papel crucial. Personagens animados, que podem ser seres humanos, animais ou objetos fictícios, são criados para comunicar de forma visual a essência da ação (CÂMARA, 2010).

A linha de ação é um conceito central no design de personagens, proporcionando uma maneira eficaz de otimizar poses e contar histórias de forma convincente. A habilidade de usar a linha de ação de maneira conectada é uma prática que aprimora a força narrativa do design (BISHOP et al., 2020).

O uso de linhas retas e curvas é estratégico no direcionamento do olhar do espectador. Linhas retas são eficazes para direcionar rapidamente o olhar, enquanto linhas curvas ajudam a desacelerar o olhar, concentrando-o em áreas específicas. A espessura da linha, ou seu peso, também desempenha

um papel na comunicação da energia e da personalidade do personagem (BISHOP et al., 2020). O uso cuidadoso desses elementos contribui para a criação de designs impactantes e visualmente atraentes (BISHOP et al., 2020).

A silhueta é uma ferramenta poderosa no design de personagens, sendo a capacidade de reconhecimento da silhueta uma medida importante de sucesso. Poses bem estruturadas e desenhos ideais que se destacam mesmo em sombras ou silhuetas planas são essenciais para a identificação rápida e distintiva de um personagem. A clareza da silhueta é crucial, especialmente quando outros elementos, como cores, não estão disponíveis para diferenciar personagens companheiros (NIEMINEM, 2017).

A aparência geral de um personagem tem um impacto significativo em como é percebido pelo público. Quando a única diferenciação é baseada em cor, pode haver dificuldades na leitura de traços ou habilidades de caráter (CÂMARA, 2010).

É essencial compreender e trabalhar com linhas imaginárias que proporcionem equilíbrio e estabilidade aos personagens, independentemente das ações que realizem. Os eixos de movimento podem girar ou inclinar-se para manter o equilíbrio necessário, permitindo que os personagens realizem ações no plano, com ambos os eixos movendo-se em direções opostas quando necessário (CÂMARA, 2010).

Linhas flutuantes indicam temperamento, transmitindo se os personagens são mais corajosos, determinados, vulneráveis ou capazes de tomar suas próprias decisões. A linguagem corporal, incluindo detalhes sutis na posição da mão, postura e linha de ação, adiciona intenção e personalidade aos personagens (SANITÁ, 2020).

A técnica do "mapa de influências" é valiosa no processo de criação de personagens, envolvendo a busca por referências visuais, sentimentos e experiências que inspirem ideias, técnicas e linguagens visuais para desenvolver o estilo único do artista. Essa técnica contribui para a criação de personagens com identidade visual própria (LITO, 2021).

Ao criar um personagem, é fundamental fazer perguntas que ajudem a

definir sua personalidade, medos, origens e características distintivas. Evitar excesso de detalhes no design facilita a reprodução e animação ao longo da história, permitindo que o público aprecie o personagem pelo que ele é (SKILL SHARE citada por ELEN, 2022).

Analisar obras existentes e decidir sobre a técnica a ser utilizada são passos importantes na construção de personagens. Um design claro e identificável é essencial, pois a arte do design de personagem vai além do desenho, incorporando também a história de fundo e os detalhes que tornam o personagem memorável e conectado ao público.

A personalidade única e funcionalidade na história são cruciais para garantir que o personagem desempenhe um papel significativo na narrativa. O design deve ser versátil, funcional e atraente para o público-alvo (SANITÁ, 2020). O desenvolvimento do personagem envolve compreender suas características físicas e psicológicas, considerar como ele se move, fala e interage, e transmitir impressões sociais por meio de linguagem corporal, expressões faciais e voz (CÂMARA, 2010).

As expressões faciais são elementos significativos na animação, permitindo transmitir uma ampla gama de estados de espírito e emoções. O rosto, com suas características distintivas, é fundamental para expressar atitudes e emoções, sendo um elemento crucial na animação e antropomorfismo de personagens (ISBISTER apud NIEMINEM, 2017).

Análise das personagens

Vanellope Von Schweetz é uma personagem que aparece nos filmes de animação da Disney, "Detona Ralph" (2012) e sua sequência "WiFi Ralph: Quebrando a Internet" (2018). Vanellope é uma pequena princesa de uma corrida de jogos de fliperama chamada Corrida Doce. Ela é uma personagem engraçada e determinada, com habilidades únicas de corrida.

Em "Detona Ralph", o protagonista rouba uma medalha de outro jogo e acaba sendo transportado acidentalmente para o universo de Corrida Doce, onde termina perdendo a premiação. Vanellope, a encontra (figura 13) e decide utilizá-la para participar da competição. Inicialmente, Ralph persegue Vanellope

na tentativa de recuperar a medalha, mas ao compreender a importância que ela tem para a garota, decide ajudá-la.



Figura 13: Vanellope encontra a medalha
Fonte: Detona Ralph (2012)

Mesmo com a medalha, a protagonista se vê impedida de participar da corrida, pois seu carro é destruído por outras competidoras que a consideram uma aberração devido aos *tilts* que a menina sofre. Ralph ao perceber a tristeza da menina se compromete a auxiliá-la na construção de um novo veículo, assim como mostra a figura 14. A expressão de alegria e surpresa de Vanellope revela seu entusiasmo.

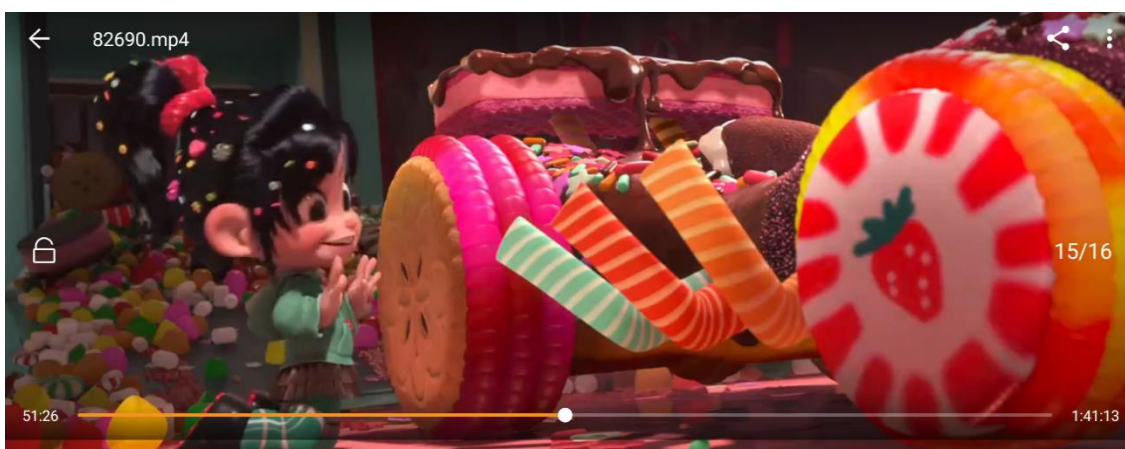


Figura 14: Carro construído por Ralph e Vanellope
Fonte: Detona Ralph (2012)

Durante esse processo, eles enfrentam a interferência do vilão Turbo e seus seguranças. Vanellope, utilizando seus instintos infantis, consegue escapar com o carro até sua caverna com teletransporte ocasionado pelos *tilts*. Ralph, ao conhecer a vida dela, percebe a solidão causada pelo bug (Figura 15) e decide ajudá-la, inclusive ensinando-a a dirigir.



Figura 15: Solidão de Vanellope
Fonte: Detona Ralph (2012)

A história revela uma transformação na relação entre Ralph e Vanellope, passando de uma busca pela medalha para uma amizade genuína, enquanto superam obstáculos e compartilham momentos emocionantes.

Na trama, o vilão Turbo procura Ralph e, ao encontrá-lo, oferece-lhe a medalha em troca de convencer Vanellope a não participar da Corrida Doce. Ralph aceita, mas, ao tentar persuadir Vanellope, ela lhe presenteia com um colar como símbolo de amizade. Mesmo assim, Ralph persiste em sua decisão, pedindo para ela não correr. No entanto, Vanellope descobre que foi traída por Turbo e decide participar da corrida sozinha.

Durante a discussão, Ralph, em um ato impetuoso, destrói o carro de Vanellope para impedir que ela participe da corrida (figura 16). A tensão revela os *bugs* do jogo, deixando Vanellope nervosa e assustada (figura 17). Neste momento, Felix, personagem principal do jogo que Ralph participa, e o Sargento Calhoun, protagonista do jogo do qual ele roubou a medalha, o encontram na Corrida Doce, onde este pede a Felix que conserte o carro de Vanellope. Felix atende ao pedido, permitindo que Vanellope participe da Corrida Doce, já em andamento.



Figura 16:Ralph destroi o carro
Fonte: Detona Ralph (2012)

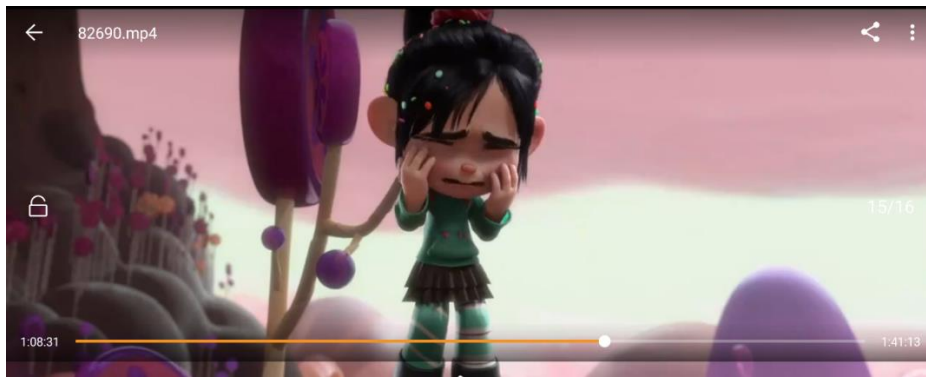


Figura 17:Vanellope chora
Fonte: Detona Ralph (2012)

Na corrida, Vanellope usa seus recursos, como bugs, tilts e teletransporte, para superar obstáculos. Turbo interfere, tentando impedir que ela termine a corrida, enquanto insetrônicos também surgem. No desfecho, Vanellope ganha o jogo, revelando-se como a verdadeira princesa do mundo virtual (figura 18). Ralph, surpreso, descobre sua nobreza. A história conclui com Vanellope auxiliando Ralph, destacando valores como carinho, amizade, afetividade, companheirismo e nobreza.

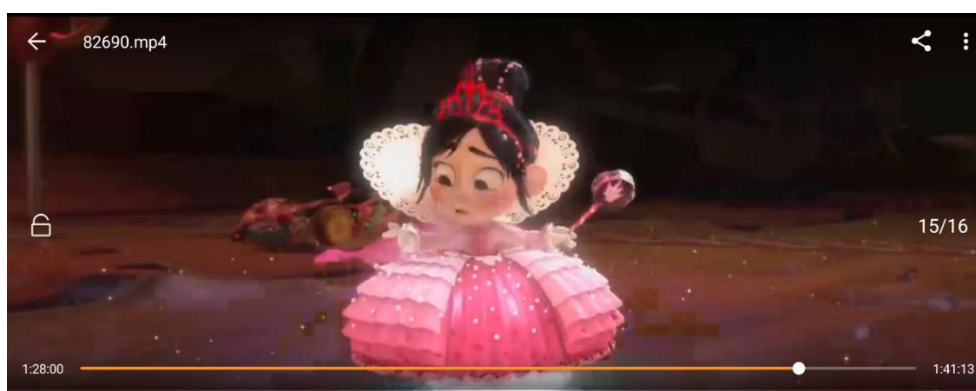


Figura 18:Vanellope se revela uma princesa
Fonte: Detona Ralph (2012)

Vanellope é uma personagem expressiva e suas feições transparecem seus sentimentos. Quando ela sorri, como o momento em que ela decide participar da corrida doce. Observamos seus olhos abertos, redondos e expressivos, destacando-se por sua forma circular e linhas curvas (Figura 19).



Figura 19: Vanellope sorrindo
Fonte: Detona Ralph (2012)

Por outro lado, quando se entristece, sua expressão assume uma postura mais sombria, refletindo a mudança na linha de ação para uma personalidade mais carente. Como por exemplo ao ver Ralph danificar seu carro. Nesse momento, percebemos a intensidade da expressão facial exagerada de Vanellope (Figura 20).

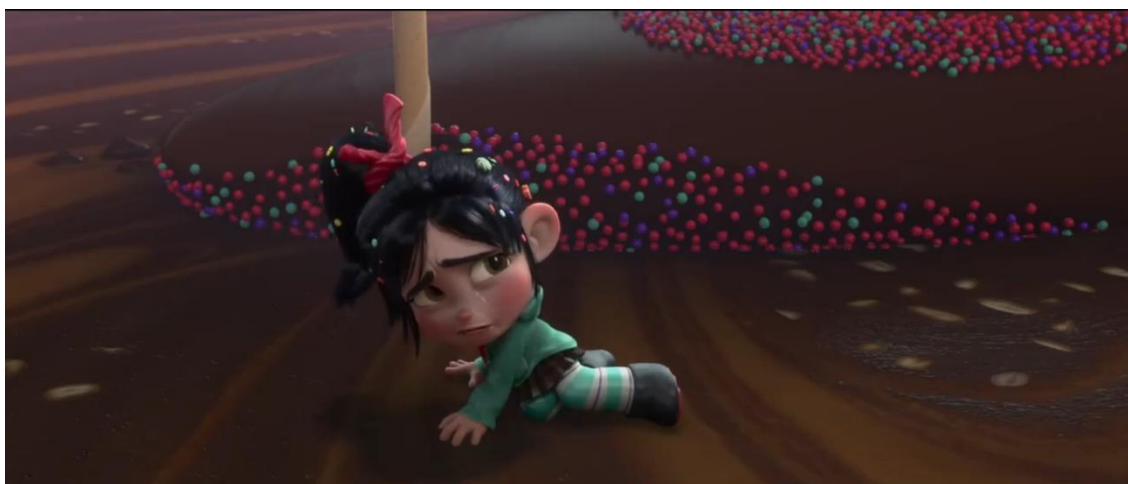


Figura 20: Vanellope triste com Ralph
Fonte: Detona Ralph (2012)

Entender os processos de criação dos personagens é fundamental, e Vanellope não foge a essa regra, suas linhas de ação são consistentes com os traços de sua personagem. Cada pose que ela assume contribui para contar a história de maneira envolvente e convincente.

A forma circular de Vanellope confere uma sensação de suavidade e amabilidade, enquanto seus traços mais arredondados transmitem uma personalidade inofensiva e inocente. A assimetria na personagem é notável, refletindo sua energia e vitalidade. Os contrastes nas cores e tamanhos, tanto em relação a objetos quanto à própria personagem, destacam-se. O exagero em certas decisões e emoções de Vanellope ao longo do filme remete ao uso eficaz da assimetria, linhas curvas, linhas imaginárias e à linha de ação, todos elementos que comunicam suas intenções e moldam sua personalidade.

Moana é a protagonista do filme de animação, lançado em 2016, "Moana: Um Mar de Aventuras". No longa, ela é uma jovem polinésia corajosa e aventureira que embarca em uma jornada no oceano para salvar sua ilha natal, enfrentando diversos desafios ao longo do caminho.

A história destaca sua jornada como uma heroína determinada a salvar sua ilha e desfazer a maldição causada pelo roubo do coração de Te Fiti (Figura 19). A conexão de Moana com o mar e sua herança como navegadora são aspectos-chave que impulsionam a narrativa.



Figura 21: Oceano mudando de cor por causa dos poderes de Te ka
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

Além disso, a dualidade entre os desejos de Moana de explorar o oceano e as expectativas de seu pai para que ela lidere a ilha adiciona uma camada

interessante à história (figura 19). A representação da Deusa Te Fiti como a grande Deusa da natureza e criadora de tudo enfatiza os temas de respeito pela natureza e equilíbrio entre os seres humanos e o meio ambiente.



Figura 22: Moana e seus pais.
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

O filme aborda questões de empoderamento feminino, coragem e a importância de seguir seus próprios instintos, mesmo quando confrontada com desafios aparentemente insuperáveis. A jornada de Moana é, de fato, uma jornada heroica clássica com elementos mitológicos e uma mensagem poderosa sobre a relação entre os seres humanos e a natureza.

A exploração da cultura polinésia na animação é notável, destacando os valores, tradições e a relação intrínseca entre o povo polinésio e a natureza. A ênfase na conexão entre o corpo e a natureza, bem como a abordagem da religião polinésia que reconhece a interconexão de todas as coisas, acrescenta uma dimensão cultural significativa ao enredo.

Além disso, a construção da relação entre Moana e Maui como uma colaboração harmônica, livre de competição entre masculino e feminino, é uma representação poderosa da importância do trabalho conjunto e da aceitação mútua de forças e fraquezas.

O retorno de Moana a Motunui como uma líder mais forte e corajosa, capaz de inspirar sua comunidade a se reconectar com sua herança cultural e o oceano, reflete não apenas seu crescimento pessoal, mas também seu papel

transformador na sociedade (figura 20). A conexão dela com a natureza e com os antepassados é um elemento crucial, enfatizando a importância de compreender e respeitar as raízes culturais.



Figura 23:Retorno de Moana e Maui
Fonte: Moana: Um Mar de Aventuras, 2016

A descrição das características de Moana, como destemida, autossuficiente, determinada e corajosa, sublinha a força de sua personalidade e a maneira como essas qualidades a capacitam a superar desafios. O fato de ela ter vencido seus medos e liderado com sucesso sua comunidade para restaurar a paz e o equilíbrio no oceano e na ilha reforça sua posição como uma líder exemplar.

Ela apresenta características distintas que a tornam uma personagem marcante, revelando uma personalidade dominante e notável ao longo da narrativa. A simetria presente na Moana transmite uma sensação de equilíbrio e estabilidade, com suas linhas curvas e retas sendo cuidadosamente desenhadas para representar partes específicas e se alinhar com a narrativa proposta.

Ao observarmos a personagem, podemos compreender melhor sua personalidade, marcada por energia, coragem e autoconfiança. Cada elemento utilizado contribui para a construção de uma personagem forte. A clareza nas representações das poses é crucial para a animação do personagem, permitindo uma compreensão mais profunda da visão do autor em relação à criação da personagem. As linhas fluidas conferem à Moana uma aura de empoderamento

e um espírito determinado, enriquecendo ainda mais a representação da personagem

Comparativo entre as personagens

O quadro 1 apresenta um comparativo entre as personagens. O paralelo entre Moana e Vanellope revela uma interessante similaridade na dinâmica de seus relacionamentos com personagens co-protagonistas do gênero masculino, inicialmente marcados por desentendimentos e, eventualmente, transformando-se em amizades sólidas.

Essa semelhança na dinâmica dos relacionamentos destaca um padrão recorrente nas narrativas da Disney, onde personagens inicialmente opostos ou em desacordo desenvolvem laços significativos ao longo da história. A transformação dessas relações não apenas adiciona complexidade emocional às narrativas, mas também ressalta mensagens sobre amizade, aceitação e trabalho em equipe.

	Vanellope	Moana
Jornada e Motivação	Inicialmente, sua motivação é participar da corrida e conquistar seu lugar na sociedade do jogo Corrida Doce. Ao longo da história, a amizade com Ralph se torna um aspecto significativo, transformando sua jornada em uma busca por aceitação e superação de desafios pessoais.	Sua jornada é centrada na salvação de sua ilha natal, restaurando o coração de Te Fiti e enfrentando desafios no oceano. Sua motivação está profundamente ligada ao desejo de proteger sua comunidade e manter o equilíbrio com a natureza.
Características Pessoais	É engraçada, determinada e mostra uma grande dose de entusiasmo, especialmente quando recebe apoio de Ralph. Sua jornada destaca a importância da amizade genuína.	É retratada como destemida, autossuficiente, determinada e corajosa. Sua liderança é inspiradora, destacando seu crescimento pessoal ao longo da história.
Relação com Outros Personagens	Desenvolve uma amizade genuína com Ralph, superando as diferenças iniciais. A confiança e o apoio mútuo são elementos-chave na transformação de sua relação.	Colabora harmoniosamente com Maui, mostrando a importância do trabalho em equipe e da aceitação mútua de forças e fraquezas. Sua relação com o oceano e seus antepassados é fundamental.
Mensagens e Valores	Destaca valores como carinho, amizade, afetividade, companheirismo e nobreza. Sua história enfatiza a importância de aceitar quem você é e valorizar a verdadeira amizade.	Aborda temas como empoderamento feminino, respeito pela natureza, coragem, liderança positiva e a importância de se reconectar com as raízes culturais.

Contexto Cultural	Sua história se passa no universo dos jogos de fliperama, focando mais na dinâmica entre personagens de diferentes jogos do que em um contexto cultural específico.	Explora a cultura polinésia, destacando tradições, valores e a conexão intrínseca entre o povo polinésio e a natureza.
--------------------------	---	--

Quadro 1: Comparativo entre Vanellope e Moana
Fonte: o autor, 2024

Ambas as personagens têm suas próprias jornadas significativas e transmitem mensagens valiosas, embora em contextos e gêneros diferentes. Moana destaca elementos mitológicos e culturais, enquanto a história de Vanellope se concentra mais na superação de desafios pessoais e na importância da amizade.

Considerações finais

Em relação a Moana, sua história destaca elementos mitológicos e culturais. Moana é uma personagem que embarca em uma jornada épica para salvar sua ilha, explorando o oceano e enfrentando desafios sobrenaturais. Durante sua jornada, ela conecta-se com as tradições e mitos de sua cultura, destacando a importância da conexão com as raízes culturais e a necessidade de preservar o equilíbrio entre a natureza e a humanidade.

Por outro lado, a história de Vanellope se concentra mais na superação de desafios pessoais e na importância da amizade. Vanellope é uma personagem de um ambiente de videogame, enfrentando obstáculos para provar seu valor e encontrar seu lugar no mundo digital. Sua jornada destaca a ideia de aceitar quem você é, superar adversidades pessoais e a valorização das relações interpessoais, especialmente a amizade.

Assim, mesmo que Moana e Vanellope pertençam a contextos e gêneros distintos, ambas as histórias oferecem mensagens poderosas e valores importantes. Moana enfatiza a conexão com a cultura e a natureza, enquanto a história de Vanellope ressalta a superação pessoal e a importância dos relacionamentos. Essas diferentes ênfases enriquecem o espectro de narrativas e proporcionam variedade nas mensagens que podem ser transmitidas por meio das histórias.

REFERÊNCIAS

SKILL SHARE. **Como desenhar seu próprio personagem: gerador de design de personagens.** Disponível em:

<https://www.skillshare.com/pt/blog/como-desenhar-seu-proprio-personagem-gerador-de-design-de-personagens/> Acesso em: 10 mar. 2022.

MEDLEJ. JOUMANA. Fundamentos de anatomia humana: proporções básicas do corpo. Disponível em: <https://design.tutsplus.com/pt/articles/human-anatomy-fundamentals-basic-body-proportions--vector-18254> Acesso em: 19 jun.2021.

SANITÁ. K. **Character design: os processos do design de personagens.** Disponível em: <https://www.caiena.net/blog/character-design-de-personagens/> Acesso: 11 nov. 2020.

SAKUGA BRASIL. **O dilema do design feio: o que é character design e o que faz um design ser bom.** Disponível em : <https://sakugabrasil.com/o-que-e-character-design-e-o-que-faz-um-design-ser-bom/> Acesso em: 13 março. 2023.

NASCIMENTO. A.L. ISMAEL DE BRITO. **Design de personagens: utilizando tecnologias digitais em métodos de ensino-aprendizagem,e produção em um processo colaborativo.** Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2021.

EBAC. **Designer de personagem: o que é e como se tornar um.** Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/designer-de-personagem-o-que> Acesso em: 1 jun. 2023.

STOLBERG, LEONARDO. **Desenvolvimento de personagem 3D para animação: Explorando ferramentas acessíveis para o cenário nacional.** Florianópolis: UFSC, 2021.

CÂMARA, SERGI All about techniques in drawing for animation production: An Indispensable Manual for Artists. Editora Parramon, 2010.

DOLZAN. YASMIN MACHADO. A produção de uma animação 2D utilizando cores de acordo com seus efeitos psicológicos. Florianópolis: UFSC, 2021.

SEGER. LINDA. Como criar personagens inesquecíveis. Editora Bossa nova, 2006.

DA SILVA. MARINA MACHADO. A expressão facial das emoções básicas em personagens de animação 3D. Florianópolis: UFSC, 2016.

DOMINGOS. AMANDA NETO. Representação das emoções básicas a partir de expressões faciais em um curta-metragem 2D. Florianópolis: UFSC, 2021.

NIEMINEM. MARIKA. Psychology in character design creation of a character design tool. Finland: XAMX, 2017.

BISHOP. RANDY et. Al. Fundamentals of character design. Editora 3DTotal Publishing,2020.

VIEIRA. JOSIANE CAMPOS. O design para o desenvolvimento de personagem: A psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagens para uma série animada. Florianópolis: UFSC, 2014,