



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

GIOVANNA RODRIGUES LEMOS

**LINGUAGEM VISUAL E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM: UMA
ANÁLISE DAS MUDANÇAS NO DESIGN, CORES E FIGURINOS DE MEADOW
EM *ENTERGALACTIC***

Pelotas/RS

2025

GIOVANNA RODRIGUES LEMOS

**LINGUAGEM VISUAL E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM: UMA
ANÁLISE DAS MUDANÇAS NO DESIGN, CORES E FIGURINOS DE MEADOW
EM *ENTERGALACTIC***

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: Profa. Dra. Gissele Azevedo Cardozo

Pelotas

2025

GIOVANNA RODRIGUES LEMOS

**LINGUAGEM VISUAL E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM: UMA
ANÁLISE DAS MUDANÇAS NO DESIGN, CORES E FIGURINOS DE MEADOW
EM *ENTERGALACTIC***

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.

Aprovada em

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Gissele Azevedo Cardozo

Prof. Dr. Alexandre Severo Masotti

Profa. Dra. Carla Schneider

AGRADECIMENTOS

À Deus, pela força e sabedoria que me foram dadas durante toda a jornada da graduação.

À minha mãe, Karina, pelo apoio incondicional e por sempre me acompanhar, onde quer que eu esteja.

Ao meu avô, Urias, que sempre acreditou no meu potencial e me incentivou a investir na educação desde a infância.

Ao meu irmão, Gabriel, por ser o melhor irmão do mundo, por estar ao meu lado nos momentos em que mais precisei e por me fazer voltar a ser criança.

À professora Gissele Cardozo, por sua orientação, pela infinita paciência com as minhas dúvidas e por acreditar no meu trabalho.

Aos demais professores do curso de Cinema de Animação, por todo o conhecimento compartilhado.

Aos meus amigos, que sempre estiveram comigo, compartilhando os bons e maus momentos, e que compreenderam minha ausência enquanto eu me dedicava à realização desta pesquisa.

E, por último, à minha avó, Claudete Sueli, que sempre se emocionou com minhas conquistas e que, por pouco, não esteve aqui para ver mais esta.

RESUMO

O design de personagem é essencial na criação de uma obra audiovisual, sendo um dos elementos comunicativos por meio dos quais o cineasta pode apresentar suas intenções para o público. O presente artigo visa analisar como o design de personagens é influenciado e transformado pela narrativa, explorando as complexidades envolvidas na criação de identidades visuais e sua correlação com os arcos narrativos. Por meio de revisões bibliográficas, foram apresentados conceitos básicos dentro do design de personagem, visando entendê-lo e esmiuçando a relação entre forma, cor e contexto narrativo, destacando como essas escolhas visuais refletem as nuances emocionais e psicológicas das personagens. Em seguida, a pesquisa visa compreender como os conceitos já explicados se manifestam no design da personagem Meadow do filme *Enter Galactic* (Moules, 2022), utilizando uma abordagem qualitativa que analisa suas mudanças visuais no decorrer da história.

PALAVRAS-CHAVE: Design de Personagem; Figurino; Arcos Narrativos; Cores; Psicologia das cores.

ABSTRACT

Character design is essential in the creation of an audiovisual work, serving as one of the communicative elements through which the filmmaker can convey their intentions to the audience. This article aims to analyze how character design is influenced and transformed by the narrative, exploring the complexities involved in the creation of visual identities and their correlation with narrative arcs. Through bibliographic reviews, basic concepts within character design are presented, aiming to understand it while detailing the relationship between form, color, and narrative context, highlighting how these visual choices reflect the emotional and psychological nuances of the characters. Subsequently, the research seeks to understand how the previously explained concepts manifest in the design of the character Meadow from the film *Entergalactic* (Moules, 2022), using a qualitative approach to analyze her visual transformations throughout the story.

KEYWORDS: Character Design; Costume Design; Narrative Arcs; Colors; Color Psychology.

Lista de figuras

Figura 1: <i>Concept art</i> do cenário de <i>Entergalactic</i> (Moules, 2022).....	10
Figura 2: A) Tom ou Matiz B) Saturação C) Valor.....	14
Figura 3: Círculo cromático RGB	15
Figura 4: Linguagem das Formas	16
Figura 5: A direita personagem Olaf do filme "Frozen - Uma Aventura Congelante" (2013) e a esquerda sua silhueta	16
Figura 6: Personagem Malévola de "A Bela Adormecida" (1959)	17
Figura 7:.....	19
Figura 8: Meadow meditando na sua casa (17'47).....	19
Figura 9: Meadow no encontro com Jabari (34'33)	20
Figura 10: Meadow usando o moletom emprestado de Jabari (39'14)	21
Figura 11: Meadow treinando (50'06).....	22
Figura 12: Meadow indo falar com Jabari (54'50).....	22
Figura 13: Meadow de pijama (58'04).....	23
Figura 14: Meadow organizando sua exposição (01'07'33)	23
Figura 15: Meadow caminhando na chuva (01'13'32)	24
Figura 16: Meadow na sua exposição (01'19'16)	25

Sumário

Introdução	9
Narrativa	11
Design de Personagem	13
Análise	17
Considerações Finais	26
Referências	27
Apêndice A	29

Introdução

Lançado em 2022, *Entergalactic* é um filme animado, produzido pela Netflix e criado pelo rapper e ator Kid Cudi. O longa apresenta ao público a história de Jabari, um jovem artista em ascensão, que se muda para Manhattan e se interessa por sua vizinha Meadow. O longa aborda os dilemas e experiências dos protagonistas por meio de cores vibrantes e uma trilha sonora criada pelo já citado Kid Cudi. São utilizadas sequências visuais estilizadas que contribuem para a ambientação no universo da obra e enfatizam as consequências das decisões dos personagens, bem como sua evolução ao longo da narrativa.

Além de estruturar a trama, a narrativa também desempenha um papel essencial na construção dos personagens. O roteiro e os diálogos ajudam a definir traços psicológicos dos personagens, enquanto o *look development*¹ traduz essas características de maneira sutil por meio de cores, tecidos e mudanças na direção de arte (MCCLLOUD, 2004). Os arcos narrativos, geralmente produzidos antes ou em paralelo a construção visual dos personagens, permitem que as trajetórias sejam desenvolvidas de maneira coesa.

Com a direção assinada por Fletcher Moules, a produção traz uma animação 3D estilizada que se assemelha a “*Homem Aranha no Aranhaverso*” (Ramsey, Persichetti & Rothman, 2018), que utiliza ao longo do filme elementos clássicos dos quadrinhos como retícula e onomatopeias. Entretanto, *Entergalactic* (Moules, 2022) apresenta uma abordagem distintiva no design de personagens, com traços bem definidos e uma paleta de cores vibrante que busca refletir as personalidades e emoções de seus protagonistas. O filme utiliza de texturas e *shaders*² que remetem a pinturas com marcadores (Figura 1), conferindo-lhe uma estética particular. Os personagens centrais da narrativa foram trabalhados em sua aparência para contribuir no desenvolvimento da trama e na imersão do público no universo da obra.

¹ *Look Development* é o artista que ajuda a construir mundos e personagens criando as cores, texturas e materiais que o público vê nas imagens finais da obra. (Walt Disney Animation Studios, 2025)

² Cálculo da aparência de um objeto 3D, incluindo a forma que a luz e sombra é simulada sobre ele. (MARSCHNER & SHIRLEY, 2016)

Figura 1: *Concept art* do cenário de *Entergalactic* (Moules, 2022)



Fonte: Michal Lisowski (2022).

O design de personagem é uma das etapas essenciais na pré-produção de uma obra ficcional. De acordo com Nancy Kress (2005), um personagem bem desenvolvido é aquele que provoca no público uma resposta emocional autêntica. Ao desenvolvê-lo, cabe ao artista idealizar aspectos visuais e traços de personalidade que de forma subconsciente se conectem com o espectador. Esse processo combina elementos da arte e da psicologia com o intuito de transcrevê-los em figuras visualmente expressivas.

A criação um personagem não se dá apenas pela apresentação visual, mas por toda sua bagagem que pode não ser mostrada ao público, mas afeta quem ele é. Cada detalhe é pensado para transmitir uma sensação ao espectador. Um personagem com muitas cicatrizes, por exemplo, pode estar associado a experiências de combate ou desafios passados. Por outro lado, ao usar cores vibrantes pode remeter a significados da psicologia das cores, como o amarelo e o laranja, frequentemente ligados a energia e otimismo, ou o azul e o verde, que podem sugerir tranquilidade e equilíbrio.

A escolha de alguns elementos visuais não é pensada somente pelo viés estético, mas também para o que cada um transmite no ponto de vista narrativo. Um bom design não se trata apenas de aparência. O indivíduo fictício é um recurso narrativo que comunica sua essência e papel na história (MCCLLOUD, 2004). Cores e formas são particularidades fundamentais para estabelecer uma identidade visual e transmitir sensações e significados para o público de forma subjetiva. Essas escolhas, quando bem combinadas, criam um impacto visual que facilita a identificação e a conexão emocional com o espectador.

O design de personagens deve considerar a coerência visual e narrativa, utilizando elementos gráficos para expressar a personalidade e o desenvolvimento ao longo da trama. Não é necessária uma alteração visual completa para indicar uma mudança interior. O design pode ser projetado para ser dinâmico, se adaptando aos momentos em que a personagem se encontra.

Uma modificação na paleta de cores pode simbolizar a evolução interna da personagem, enquanto a alteração no vestuário pode indicar uma transição de fase na história.

Portanto, este trabalho visa compreender como o design de personagem e a narrativa se apoiam na construção do filme usando como objeto de análise a personagem Meadow de *Entergalactic* (Moules, 2022).

Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa e uma revisão de literatura sobre design de personagem em conjunto com narrativa, este estudo investigou de que forma o design de personagem se transforma de acordo com as alterações nos arcos narrativos. Foi realizada uma análise da personagem Meadow, aplicando os conceitos explicados buscando apontar as diferenças em seu design de acordo com mudanças em seu arco narrativo.

A escolha do tema se deu inicialmente pelo interesse da autora de compreender de forma mais aprofundada aspectos fundamentais do design de personagem, que é um dos pilares da pré produção de uma obra audiovisual. Posteriormente ao perceber quão escasso é o campo de pesquisa de design de personagem correlacionado com narrativa, encontrando majoritariamente artigos e estudos em línguas estrangeiras, o presente projeto visa expandir o entendimento de mudanças no visual de um personagem recorrente a evolução do seu arco narrativo. Ademais, este trabalho visa contribuir para o conhecimento sobre questões visuais narrativas fornecendo base para futuras pesquisas.

Narrativa

O visual não é tudo na hora de se criar um personagem, é necessário um *backstory*³ com detalhes que o façam ser singular. Cada gesto e expressão acrescentam nuances e profundidade à sua personalidade. As ações falam muito mais sobre ele do que suas palavras (MCCLLOUD, 2004). A narrativa tem um papel importante na jornada, é através dela que o público poderá acompanhar o crescimento ou a degradação do indivíduo. Quando se compreende o que é a narrativa e sua importância no audiovisual, também se entendem de forma mais profunda suas características e intenções.

O jornalista e escritor francês Tomas Pueyo Brochard (2018) analisa estruturas narrativas pelo ponto de vista da neurociência. Ele explica que por este meio, a história é uma “máquina de empatia”. Ou seja, usando a empatia como elemento principal ao criar uma linha narrativa, o espectador tende a se associar mais ao personagem. Em suas palavras “Um

³ A expressão em inglês refere-se a uma narrativa prévia que fornece o contexto de um personagem, evento ou ambiente em uma obra de ficção, como livros, filmes ou séries, ajudando a aprofundar sua construção e motivação.

dispositivo que o habilita a entrar na mente de outra pessoa, possibilitando ter as mesmas experiências, mesmos pensamentos e mesmos sentimentos” (BROCHARD, 2018).

Os personagens possuem o poder da representatividade. Seja através da sexualidade, da cultura, da raça, da nacionalidade, etc. Para Brochard (2018), torna-se presente a importância do viés empático na criação de um personagem e em sua narrativa para que o público se enxergue no mesmo. Tal como para apoiar suas escolhas e se identificar com elas ou repudiar suas atitudes quando elas fogem do seu valor.

Apesar disso, ainda existe outros meios narrativos para isso acontecer. Eles trarão questões que os próprios personagens iram solucionar. Brochard (2018) explica e compara duas das estruturas narrativas mais conhecidas no mundo atual: Os três atos, popularizada por Syd Field em seu livro de 1979, *Roteiro – Os Fundamentos do Roteirismo e a Jornada do Herói* desenvolvida pelo antropólogo Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* de 1949. A estrutura dos três atos – consiste em uma linha do tempo com começo (Ato I), meio (Ato II) e fim (Ato III) – é bastante difundida. No entanto, a Jornada do herói pode ser utilizada como círculo narrativo, onde o final da história se conecta com o começo. Nessa narrativa observam-se paralelos nos acontecimentos da primeira metade do círculo, que traz um problema e na segunda metade que seria a solução. E com esse contraste na personagem após passar pelo problema e encontrar a solução, pode-se destacar suas mudanças.

E como possuem dois lados simétricos, se faz necessário uma conexão entre eles para que faça sentido. Para Brochard (2018), esse é o ponto central – *midpoint insight*, no idioma original. Trata-se do momento onde o personagem encontra o entendimento fundamental para resolver o problema dado na primeira metade do círculo narrativo. Não é necessariamente o clímax da história, mas geralmente é o ponto de virada para o protagonista.

Brochard (2018) define essa estrutura como a estrutura de resolução de problema. Ele é estabelecido, explorado, de alguma forma é entendido como resolvê-lo e depois solucionado. Assim sendo, pode-se enxergar a narrativa como a estabelecadora de problemas e o personagem seu solucionador. “As histórias são o caminho para entrar na mente de outra pessoa e ver como resolver problemas. Ou seja, um modo de aprendizado. [...] Amamos histórias porque elas nos ensinam.” (BROCHARD, 2018).

É notável um elo inerente entre narrativa e personagem. Weiland (2016) defende a ligação entre esses dois elementos e complementa com o pensamento de que a estrutura da trama e o arco do personagem estão verdadeiramente interligados. Para ela, se combinam trama, personagem e tema gerando-se assim uma entidade coesa.

A mudança no arco do personagem é uma característica fundamental para a construção da narrativa em uma obra cinematográfica. Ele se refere ao desenvolvimento, que pode ser negativo ou positivo, durante os eventos da obra em questão. E pode ter um impacto não somente na história que está sendo contada, mas também em como o público se conecta e se identifica com a personagem.

Ele pode ser construído baseado em um dos três tipos básicos de arcos:

A) O arco de mudança positiva é provavelmente o mais comum em personagens protagonistas no audiovisual. Nesse tópico, a personagem começa sua jornada com algum aspecto negativo para com si mesmo, que pode ou não ser inconsciente. Ao longo da jornada ela faz descobertas e conquistas que refletem na superação de obstáculos e alcance de um novo patamar de entendimento no final da trama.

B) O arco plano tem como principal característica personagens que teoricamente já são “completos” e geralmente estão em uma posição de estagnação. Sua função na narrativa está relacionada ao estímulo do desenvolvimento de personagens coadjuvantes.

C) O arco de mudança negativa pode ser considerado o inverso do arco positivo. Ao contrário de um personagem que apresenta evolução e se desenvolve para melhor, este apresenta uma trajetória em que o protagonista decai, enfrentando perdas ou adotando comportamentos destrutivos, terminando em uma condição pior do que no começo da história.

Design de Personagem

Segundo Linda Seger (2006), a concepção de um personagem é um processo e a existência de grandes personagens é essencial para uma boa ficção. Ele existe para dar vida e identidade a um dos elementos principais de uma obra audiovisual, porém não somente para representarem o lado estético, mas também para carregarem a essência, as motivações e as reflexões do indivíduo. O artista deve compreender o uso de princípios visuais como formas, cores, expressões e texturas para a construção simbólica que irá traduzir para o público as emoções e a essência do papel do personagem dentro de uma narrativa.

Heller (2002), expõe em sua obra “Psicologia das cores” que diferentes tonalidades podem evocar respostas emocionais específicas e estão associadas a significados culturais distintos. Ela considera que as cores e os sentimentos não se combinam ao acaso; são experiências que se fixaram profundamente na nossa linguagem e no nosso pensamento. Tom, saturação e valor são parâmetros na percepção cromática e possuem influência direta na comunicação visual. Segundo Fairchild (2013), tom ou matiz se dá pela percepção de uma cor das demais dentro do espectro visível de acordo com a sua posição. Saturação refere-se à

vivacidade de uma cor e está diretamente relacionada à quantidade de luz branca misturada à luz colorida. O valor está ligado à intensidade luminosa percebida de uma cor sendo uma métrica para avaliar sua clareza em contextos de baixa ou alta iluminação.

Figura 2: A) Matiz B) Saturação C) Valor



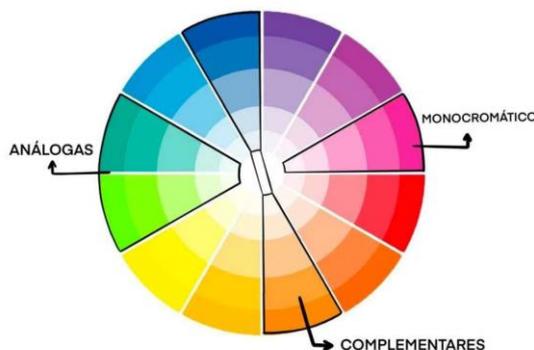
Fonte: PALETA DE CORES. Cooksey (2017)

Segundo Rizo (2020), a matiz (Figura 2A) é dividido entre cores quentes (do amarelo ao vermelho) e frias (do verde à púrpura). Cores mais frias como azul, roxo e verde geralmente estão relacionadas com a calma, o mistério e a introversão, podendo ser relacionados a personagens pacíficos, responsáveis, etc. Por outro lado, tonalidades quentes como vermelho e amarelo sugerem paixão, raiva e liderança associados então a personagens sensuais, fortes ou até mesmo perigosos (RIZO, 2020). A escolha da paleta de cores tem um papel fundamental na construção de personagens para destacar nuances de forma não verbal.

A saturação, representada na Figura 2B, se dá pela “pureza”. Cores altamente saturadas podem ser usadas como uma forma de exagero no visual, mas também em uma conotação de realçar o tom de uma cor. Personagens com paletas de cores de baixa saturação parecem mais sutis, distantes, atenciosas e complexas. Pode ser também usada como ferramenta para representar a ausência de vitalidade. Dependendo da narrativa, o uso de cores dessaturadas pode fortalecer ou enfraquecer um design (RIZO, 2020).

O valor na figura 2C, está relacionado à quantidade de luz que ele reflete. Cores com alta iluminação podem criar personagens jovens e divertidos além de ser geralmente usadas para caracterizar os protagonistas de uma trama. Personagens calmos, serenos e misteriosos estão associados com valores baixos (RIZO, 2020).

Figura 3: Círculo cromático RGB



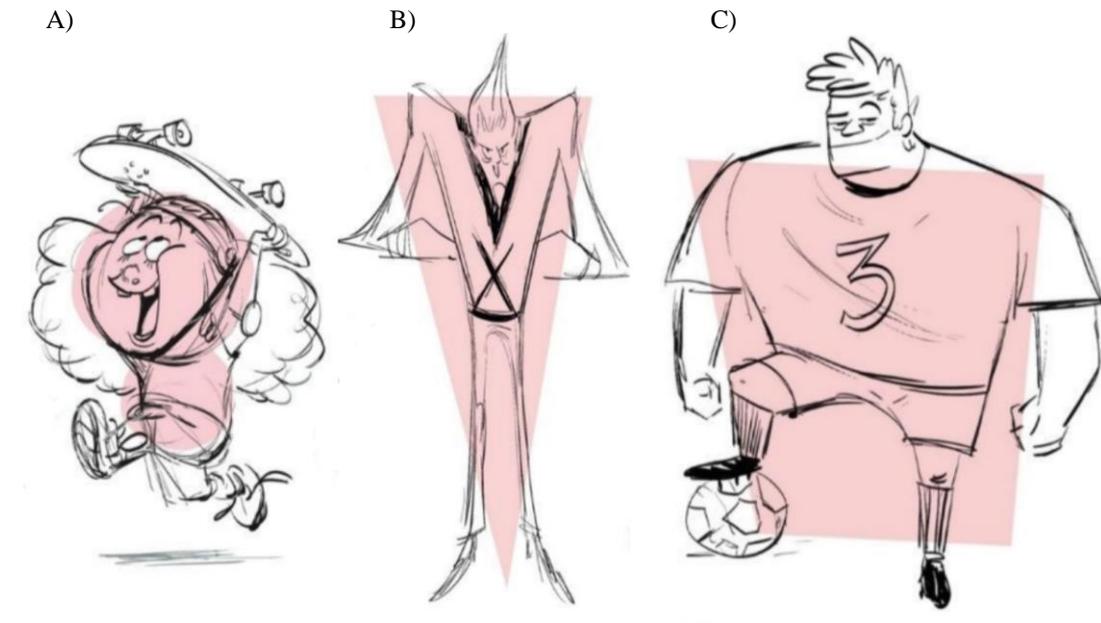
Fonte: Printi (2024)

Rizo (2020) ainda ressalta que o uso de paletas que possuem cores que contrastam entre si é um aspecto essencial para salientar o design de um personagem. Cores complementares (Figura 3) são aquelas de estão diretamente opostas dentro do círculo cromático. Azul e laranja são exemplos de cores complementares. Dentro do processo de concepção, o uso desse tipo de paleta pode comunicar alto contraste a fim de destacar o personagem dentro da obra. Em contrapartida, as paletas de cores análogas (Figura 3) são compostas por cores que estão próximas dentro do círculo cromático e tem pouca diferença de tom entre elas, como verde, azul-verde e azul. Esse tipo de combinação, transmite ao espectador o sentimento de harmonia e unicidade, fazendo com que a personagem seja coesa e equilibrada (RIZO, 2020).

A paleta de cores traz consigo um papel fundamental na construção da narrativa visual e na conexão emocional com o espectador. Do mesmo modo em que as formas são elementos estruturais que transmitem características simbólicas e funcionais, fornecendo a identificação de uma personagem de maneira simples (WONG, 1993)

Formas e silhuetas comunicam instantaneamente traços de personalidade. Mccloud (2004) enfatiza como a clareza na silhueta e o uso das formas são essenciais para garantir que um personagem seja reconhecível mesmo em contextos visuais complexos. Cada tipo de forma se comunica de modo singular, causando no público diferentes reações e percepções a respeito de um personagem Bishop (2019) e Rizo (2020) possuem pensamentos similares quanto à definição e simbologia de cada forma. As formas são divididas em 3 categorias primárias: círculo, quadrado e triângulo. Cada uma possui representações visuais que inconscientemente transmitem significados e características básicas para o espectador.

Figura 4: Linguagem das Formas



Fonte: *Shape Language*. Rizo (2020)

O círculo retratado a esquerda na Figura 3 pode representar gentileza, positividade e fofura. Em “*Frozen - Uma Aventura Congelante*” (2013), o personagem Olaf (Figura 5) é um boneco de neve amigável e gentil que possui sua silhueta arredondada. Pode também ser usada em personagens masculinos que são sensíveis, alegres. (BISHOP, 2019).

Figura 5: A esquerda personagem Olaf do filme “*Frozen - Uma Aventura Congelante*” (2013) e a direita sua silhueta



Fonte: Walt Disney Pictures. Lee e Buck (2013)

Por via de regra, o triângulo, visto ao centro da Figura 4 é usado tanto para personagens femininos quanto para masculinos. Usualmente representam energia, temperamento e movimento. Energia pode se associar a vitalidade e velocidade enquanto o temperamento

implica em emoções humanas que podem sugerir agressividade e ameaça. O triângulo está fortemente ligado à perversidade e vilania, uma vez que à medida que a personagem é mais anguloso, sua silhueta transmite o tom ameaçador e perigoso. No filme *A Bela Adormecida* (Geronimi, Reitherman, Larso, e Clark, 1995) a bruxa feiticeira Malévola (Figura 6) tem a aparência constituída majoritariamente por formas pontiagudas, reforçando a sua ameaça.

Figura 6: Personagem Malévola de "A Bela Adormecida" (1959)



Fonte: Walt Disney Pictures. Geronimi, Reitherman, Larso, e Clark (1995)

O quadrado a direita na figura 4, além de trazer a conotação de força e estabilidade, pode também representar um personagem entediante. Quando usado para construir figuras femininas, pode retratar uma personagem forte, disciplinada ou independente. Entretanto, é geralmente associada à masculinidade. (BISHOP, 2019)

A palavra personagem é derivada do grego “persona”, que significa máscara. Não literalmente mas sim a que a pessoa se apresenta para os outros. Sociólogos referem que as pessoas formam primeiras impressões dez segundos depois de conhecer um estranho (KRESS, 2005), sendo assim, um bom design de personagem é de total importância para o desenvolvimento de conexão com o espectador para com o mesmo.

Análise

Um resumo em tabela que auxiliou a presente pesquisa se encontra disponível para leitura no apêndice. *Entergalactic* (Moules, 2022) é um filme animado criado pelo rapper Kid Cudi e dirigido pelo Fletcher Moules. O filme se passa em uma Nova York cheia de cultura e arte. A história acompanha o Jabari, um artista de rua que acabou de ser contratado em um estúdio de quadrinhos para ilustrar seu personagem “Mr. Rager”. Jabari encontra sua ex namorada Carmen e acaba tendo uma recaída. Esse encontro o faz ter novas reflexões sobre um relacionamento sério, pois Jabari sente que pode estar repetindo padrões do passado. Quando ele se muda para um apartamento no centro da cidade, sua história se cruza com a da jovem

Meadow, sua vizinha. Desde a primeira cena, a conexão entre os dois é instantânea. A trama do longa segue mostrando o interesse mútuo dos dois protagonistas e, paralelamente, a insegurança de ambos em demonstrar seus sentimentos. Em momentos simultâneos, os dois desabafam com seus melhores amigos e decidem se entregar a essa paixão.

Por algumas semanas, Jabari e Meadow vivem momentos felizes e românticos. Tudo na vida dos dois parece estar no lugar certo até que, por conta de um mal entendido, Meadow põe um fim na relação. Ela se sente traída quando vê que Carmen, ex namorada de Jabari, ainda manda mensagens sugestivas para ele. Jabari se encontra em hesitação quando Meadow o questiona sobre ainda ter contato com a ex. Esse momento é marcado por muitas reflexões de ambos: Meadow não está disposta a ficar em um relacionamento onde não se sente valorizada; Jabari, por outro lado, precisa enfrentar seus próprios medos e decidir o que realmente deseja.

Quando percebe o quanto gosta dela, ele entende que precisa enfrentar suas inseguranças e ser honesto consigo mesmo. Meadow se sente mal por Jabari não estar em sua exposição, um momento importante na carreira dela. E no meio do seu discurso sobre apreciar as boas fases da vida, Jabari aparece. Esse momento é marcado por uma cena emocionalmente intensa, em que o casal finalmente se reconcilia. O filme finaliza com um sentimento de crescimento, mostrando que o amor pode fazer a pessoa se autodescobrir e que para encontrar a felicidade é preciso estar disposto a enfrentar as dificuldades e sair da zona de conforto.

No universo de *EnterGalactic* (Moules, 2022) Meadow é uma fotógrafa talentosa e independente que vive na colorida Nova York. Ela é uma personagem carismática, criativa e confiante, características que chamam a atenção do protagonista Jabari. Meadow não é somente uma figura de apoio na vida dele, ela tem suas próprias ambições e sonhos. Ela é uma personagem independente, um espírito livre que não precisa de ninguém para definir sua trajetória. Ao mesmo tempo, ela se mostra uma pessoa sensível e sentimental, que receia se entregar a um relacionamento com seu novo vizinho.

Meadow é uma jovem adulta negra novaiorquina. Seu visual foi inspirado na atriz Jessica Williams, Figura 7, que é a voz da Meadow na dublagem original do filme. Na maior parte do filme, seus cabelos pretos estão “presos” em *dreadlocks*⁴. Apenas nos últimos minutos de filme que vemos ela com o cabelo natural, um grande e volumoso cabelo afro.

⁴ Dreadlocks são basicamente várias mechas de fios emaranhados e modelados em formato cilíndrico, normalmente com uma agulha de crochê. (All Things Hair, 2016)

Figura 7:

A) Concept art da personagem Meadow B) Ao lado esquerdo está a atriz Jessica Williams, a direita a personagem Meadow



Fonte: Artstation/Meybis Ruiz, Getty Images, Netflix (2022)

Seus figurinos são compostos por roupas básicas como calças jeans, regatas e casacos longos. Em cenas de festa, ela usa visuais mais elaborados, como vestidos longos e cintilantes. Sua paleta de cores é predominantemente dessaturada e com valores altos. São minoria os momentos que Meadow usa roupas coloridas. E, quando usadas, as cores são em tons frios como verde e azul.

A forma com que as cores e formas foram escolhidas para Meadow está diretamente ligada a construção da sua personalidade e de seus sentimentos. No início do filme, Meadow está sozinha em casa, acendendo incensos e meditando. Ela usa *shorts* preto e uma camiseta branca. Considerando o estudo das cores (BISHOP, 2019) (Heller, 2002) (RIZO, 2020), o uso do branco pode se associar a paz ou tranquilidade. Meadow se sente à vontade dentro de casa e aproveita sua própria companhia, ouvindo músicas e revelando suas fotos (Figura 8).

Figura 8: Meadow meditando na sua casa (17'47)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

Quando Meadow aparece novamente, seu visual é majoritariamente escuro. Ela usa um *top* preto metálico e alguns acessórios prateados, sugere uma certa introspecção. Uma tentativa de se proteger emocionalmente, evitando revelar suas vulnerabilidades. A ausência de cores

vibrantes pode significar o desejo de não se destacar dentro ambiente. Quando o primeiro encontro entre Meadow e Jabari acontece, mostrado na Figura 9, o preto ainda predomina no visual dela, retificando o sentimento de proteção a si mesma. O sobretudo preto pode ser visto como uma armadura, não deixando a vista suas inseguranças. Entretanto, a camisa usada por baixo do sobretudo preto é azul marinha e sua calça é um jeans azul. Cor esta que por ser uma fria, ainda atribui uma certa introspecção, porém traz consigo uma sutil mudança em seus sentimentos. Indicando um leve relaxamento em sua postura protetora que tinha com o visual totalmente escuro. Também se faz presente o sentimento que lá não está totalmente aberta romanticamente, mas está se permitindo criar uma conexão.

Figura 9: Meadow no encontro com Jabari (34'33)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

Mais tarde no mesmo dia, em uma cena que agrega no crescimento dessa conexão, o moletom vermelho de Jabari acaba complementando o visual de Meadow (Figura 10). Essa é a primeira vez em que ela é apresentada com vermelho, contrastando com sua paleta de cores frias. O vermelho está ligado a sentimentos fortes e intensos, como a paixão. Esse uso da cor e de uma vestimenta de outra pessoa pode simbolizar um novo tipo de intimidade entre eles, assim como um novo afeto. Pelo fato de o moletom ser uma peça aconchegante, se sugere que, ao usar algo dele, ela sente um tipo de segurança emocional que antes não expressava. Por ser a primeira vez em que seu visual é predominantemente colorido, reforça a ideia de que a presença de Jabari está ajudando-a a sair de sua “zona de conforto emocional”. O vermelho, em contraste com o preto e azul anteriores, simboliza uma transformação mais evidente na forma como ela lida com seus sentimentos.

Figura 10: Meadow usando o moletom emprestado de Jabari (39'14)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

Depois de um momento de mais vulnerável e íntimo com o moletom vermelho, Meadow comparece mais tarde no mesmo dia, a uma festa com outros colegas de trabalho, retornando a usar sua paleta escura. O vestido longo preto volta a se fazer como um escudo ao seu redor, indicando que ela pode estar tentando se proteger, uma vez que ela se mostrou mais vulnerável com Jabari no encontro anterior. Neste momento escolha do preto pode se dar também pela sua confiança e independência, uma vez que ela está cercada de outros artistas. Mesmo tentando encobrir seus sentimentos, ela acaba encontrando Jabari por acaso, sugerindo que, apesar de sua resistência, o destino continua aproximando os dois.

Em um momento de dúvidas e inseguranças, no dia seguinte Meadow desabafa sobre seus sentimentos e tenta negar seu interesse em Jabari. Suas roupas passam por uma significativa mudança (Figura 11). Ao usar roupas de treino em cinza claro com detalhes em verde e azul, ela transmite a sensação de racionalidade. Cores frias podem se associar a calma e distanciamento emocional. Essa escolha pode significar que Meadow está tentando seguir uma abordagem mais lógica para a situação, buscando clareza e apoio de uma pessoa de confiança. Outra transformação significativa em seu visual é a mudança de penteado. Pela primeira vez, seus *dreadlocks*, que são uma parte importante em sua identidade visual, estão presos em um coque, podendo reforçar a tentativa de organização e um certo controle de suas emoções.

Figura 11: Meadow treinando (50'06)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

Mais tarde, exemplificado na Figura 12, Meadow decide dar uma chance para o relacionamento e decide contar seus sentimentos a Jabari. Seu figurino muda para uma coisa mais casual e despojada. Usando uma regata branca com detalhes em rosa, ela pode simbolizar uma abertura ou sinceridade. A sutil estampa rosa aciona um toque de suavidade e romantismo, demonstrando que ela está permitindo que sentimentos leves e amorosos entre na sua vida. O fato de seu cabelo estar solto novamente pode indicar que um relaxamento após um momento de reflexões. Um sinal que ela não se sente mais na necessidade de se proteger tanto como antes.

Figura 12: Meadow indo falar com Jabari (54'50)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

A passagem de tempo mostrando ao público a evolução do relacionamento, traz novamente alguns figurinos que ela já havia usado. A repetição do visual do primeiro encontro pode sugerir que ainda que ela tenha evoluído emocionalmente, sua essência ainda está ali. Ela mantém o uso do sobretudo preto podendo significar que ela continua carregando sua força e independência. Contudo, durante a montagem Meadow também usa roupas novas como um visual de festa composto por uma blusa cinza clara e uma saia azul royal. A escolha do cinza claro mantém um tom neutro, já usado anteriormente por ela, indicando que ela não perdeu sua essência e ainda valoriza sua identidade. O azul da saia pode indicar que ela se sente viva nesse

relacionamento, e mais disposta a expressar sua felicidade através de cores mais vibrantes. A diversidade na escolha dos trajes durante a passagem de tempo sugere que a personagem está explorando novas formas de se expressar, ao mesmo tempo em que preserva elementos de sua identidade original em sua relação com Jabari.

No final da montagem, em um momento de intimidade (Figura 13), Meadow usa uma camiseta branca *oversized*, remetendo novamente a tranquilidade. A faixa colorida no cabelo adiciona personalidade a seu visual, e o cabelo preso em um coque, embora similar ao penteado da cena da academia (no qual ela tentava organizar seus pensamentos e se distanciar emocionalmente), aqui ele não carrega uma conotação de contenção, mas sim de conforto e rotina. É nesse momento que Meadow descobre que Jabari esteve com sua ex namorada.

Figura 13: Meadow usando uma blusa branca (58'04)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

Ao descobrir essa informação, Meadow se sente traída. Isso reflete em suas escolhas de vestuário. Ela se veste de forma similar ao dia em que ela expressou seus sentimentos pra ele. Ainda assim, com uma mudança significativa, a regata que antes era branca foi substituída por uma cinza escura (Figura 14). Esse tom pode refletir a tristeza, incerteza e um estado emocional mais contido. A estampa vermelha pode simbolizar sua dor. Antes apresentado no moletom de Jabari carregando paixão e afeto, agora aparece em um contexto de termino, sugerindo que ela ainda tem sentimentos por ele, mas agora misturados com decepção.

Figura 14: Meadow organizando sua exposição (01'07''33)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

Em uma nova montagem mostrando ambos lidando com o término, observado na Figura 15, Meadow usa novamente o figurino do primeiro encontro. Usando uma camiseta preta, o traje se torna mais fechado. Essa escolha sugere um retorno simbólico ao início, mas agora com um significado diferente. No primeiro encontro, a roupa representava um momento de abertura e interesse romântico. Agora, ao repeti-lo, mas com um tom mais escuro, indica que Meadow estão revisitando sua identidade, mas com a experiência e as cicatrizes do relacionamento. A iluminação do cenário também corrobora com o peso emocional do momento que ela está passando.

Figura 15: Meadow caminhando na chuva (01'13''32)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

Ao preparar sua exposição, Meadow usa mais uma vez o sobretudo, agora com uma blusa preta com detalhes em azul escuro. O preto ainda permanece e é a cor predominante do visual. Contudo o uso do azul na estampa da camiseta pode representar novamente a racionalidade, sugerindo que ela está buscando clareza e tentando entender seus sentimentos de forma sensata. Diferente do vermelho que aparece na estampa anterior, o azul traz uma sensação de calma e aceitação. Esse figurino mostra que Meadow ainda não superou completamente o término, mas está em um estágio diferente da dor, um momento de questionamento e reconstrução emocional. O dilema de incluir a foto de Jabari na exposição intensifica a sua dúvida em dar uma segunda chance ao rapaz.

Na última cena (Figura 16), sua escolha por um vestido amarelo brilhante, em uma paleta quente, marca um momento de transformação completa. O amarelo está diretamente associado com a luz, otimismo e felicidade. Essa é a primeira vez que Meadow usa uma peça completa por essa tonalidade, indicando que ela finalmente se permitiu brilhar. Nesse momento ela não se esconde em tons escuros ou visuais fechados, agora ela está confiante. Essa escolha não significa apenas um amadurecimento emocional, mas também um reconhecimento de que ela pode sentir alegria e se permitir experimentar emoções intensas sem medo. Durante a maior

parte do filme, Meadow usou o cabelo preso ou estilizado, refletindo o seu controle e necessidade de estrutura. O uso do cabelo afro natural, pode representar uma reconexão com sua identidade. Assim como o vestido amarelo, seu cabelo solto indica que ela está se permitindo ser quem ela é, sem as barreiras que a protegiam antes.

Figura 16: Meadow na sua exposição (01'19''16)



Fonte: Netflix (2022), Captura da autora (2025)

Vendo Jabari na plateia enquanto faz seu discurso, Meadow também vê as emoções que ela não se permitiu sentir após o término. No momento em que ela vê a mensagem de Jabari para ela o encontrar no mesmo lugar do primeiro encontro deles, fortifica a ideia de voltar ao início da relação, porém agora com uma nova perspectiva. No encerramento, ela não somente reencontra Jabari, mas reencontra a si mesma.

Neste longa, ambos os arcos narrativos de Meadow e Jabari são de mudança positiva. Os arcos iniciam de formas similares: Jabari acabou de se mudar e quer um novo recomeço, aproveitando seu novo “apartamento de solteiro” com seus melhores amigos Jimmy e Ky e desfrutando de seu novo emprego na Cosmic Comics. Por sua vez, Meadow é apresentada como uma fotógrafa em ascensão nos preparativos de sua primeira grande exposição. Ela demonstra que está bem sozinha e que não precisa entrar em um relacionamento nesse momento. O ponto de virada no arco de Jabari é simultâneo com o clímax do arco de Meadow. A mudança dele ocorre logo depois do término, no instante em que ele percebe que quer ter um relacionamento sério com ela independente das dificuldades. Por outro lado, esse mesmo momento é o clímax dela, sentindo que foi traída e não aceitando as desculpas dele. A mudança da Meadow ocorre logo após ela ver Jabari na sua exposição. O arco de mudança positiva não significa que eles precisavam um do outro para mudar, mas que esse relacionamento serviu para que ambos enxergassem e superassem seus bloqueios emocionais.

Considerações Finais

O presente estudo possuía o objetivo de entender a relação entre a narrativa e o design de personagem. O estudo de caso demonstrou que, durante a construção da personagem, elementos como figurino, uso das paletas de cores e penteados podem ser usados como recurso para intensificar visualmente suas emoções. Exemplificando, em momentos de tristeza e confusão, a escolha de vestimentas predominantemente pretas enfatiza a solidão em que Meadow se encontra. Essas escolhas, de forma subjetiva, dão suporte ao desenvolvimento da narrativa, comunicando visualmente as emoções e transformações da personagem.

Ao usar tons neutros e escuros no início do filme, Meadow demonstra sua personalidade reservada. Entretanto, quando ela escolhe um vestido amarelo e o cabelo solto na cena final, se constata que a mudança estética reflete diretamente na evolução seu arco narrativo. Sua trajetória, de uma pessoa que não tem interesse em relações amorosas até se permitir viver um romance com seu vizinho, é conceituada dentro da narrativa e visualmente reforçada por meio da concepção da personagem.

Este estudo demonstra que cada detalhe, desde o figurino ao penteado, além de acompanhar a história, contribui para a ambientação e para a comunicação das características dos personagens, complementando a narrativa visual. Conclui-se que ao observar a jornada de Meadow em *Enter Galactic* (Moules, 2022), fica claro que o design de personagem e os arcos narrativos são elementos fundamentais para o desenvolvimento de um personagem. Assim, quando combinados, enriquecem a trama com identidades visuais marcantes e aprofundam a conexão emocional com o público. Desta forma, acredita contribuir para que trabalhos futuros possam replicar conceitos presentes nessa pesquisa e aplica-los em outros filmes.

Referências

- ALL THINGS HAIR. (2 de Maio de 2016). *Dreadlocks: saiba a história, os tipos e mais curiosidades sobre o estilo*. Fonte: All Things Hair: <https://www.allthingshair.com/pt-br/penteados-cortes/cabelos-afro/dreadlocks-tipos-de-dread-e-como-cuidar/>
- BISHOP, R. (2019). *The Character Designer*. 21D Sweden AB.
- BROCHARD, T. P. (7 de Fevereiro de 2018). *Why Stories Captivate*. Fonte: Youtube/TEDxTalks: <https://youtu.be/VUT6GQveD0E?si=DsR8b6mNRUQ56-Ac>
- CAMPBELL, J. (2009). *O Herói de mil Faces*. Editora Pensamento.
- COOKSEY, D. (29 de Junho de 2017). *UX & Color Blindness*. Fonte: Slideshare: <https://pt.slideshare.net/slideshow/ux-color-blindness/77383691#30>
- DILILLO, J. (26 de Setembro de 2022). *Get Down with the Cast of 'Entergalactic'*. Fonte: netflix.com/tudum: <https://www.netflix.com/tudum/articles/who-is-in-entergalactic-cast-guide>
- FAIRCHILD, M. (2013). *Color Appearance Models*. John Wiley & Sons Ltd.
- FIELD, S. (1979). *Roteiro - Os Fundamentos do Roteirismo*. Arte & Letra.
- GERONIMI, C., REITHERMAN, W., LARSO, E., & CLARK, L. (Diretores). (1995). *A Bela Adormecida* [Filme Cinematográfico].
- HELLER, E. (2002). *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Editora Olhares.
- KRESS, N. (2005). *Characters, Emotion & Viewpoint: Characters, Emotion & Viewpoint : Techniques and Exercises for Crafting Dynamic Characters and Effective Viewpoints*. Writer's Digest Books.
- LEE, J., & BUCK, C. (Diretores). (2013). *Frozen - Uma Aventura Congelante* [Filme Cinematográfico].
- MARSCHNER, S., & SHIRLEY, P. (2016). *Fundamentals of Computer Graphics (4th ed.)*. A K Peters/CRC Press.
- MCCLOUD, S. (2004). *Desvendando os Quadrinhos*. M.Books.
- MOULES, F. (Diretor). (2022). *Entergalactic* [Filme Cinematográfico].

PRINTI. (18 de Abril de 2024). *Cores que combinam: entenda o círculo cromático e veja as opções*. Fonte: Printi: <https://www.printi.com.br/blog/cores-e-suas-combinacoes-de-sucesso>

RAMSEY, P., Persichett, B., & Rothman, R. (Diretores). (2018). *Homem Aranha no Aranhaverso* [Filme Cinematográfico].

RIZO, S. G. (2020). **Fundamentals of Character Design**. Em e. al, *Fundamentals of Character Design* (p. 306). United Kingdom: 3dtotal Publishing.

SEGER, L. (2006). *Como criar personagens inesquecíveis*. Editora Bossa Nova.

STELZER, M. (17 de Outubro de 2021). *A vida não é filme*. Fonte: <https://gamarevista.uol.com.br>: <https://gamarevista.uol.com.br/semana/ta-saindo-com-alguem/estereotipos-de-genero-e-raca-comedia-romantica/>

Walt Disney Animation Studios. (2025). *Look Development*. Fonte: <https://disneyanimation.com/>: <https://disneyanimation.com/process/look-development/>

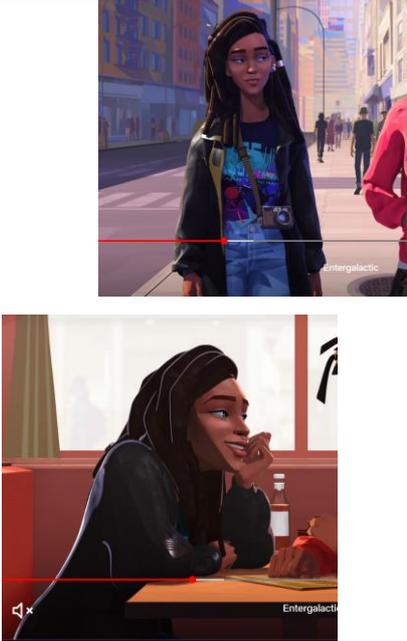
WEILAND, K. (2016). *Criando Arcos de Personagem: O Grande Guia do Autor para Unir Estrutura Narrativa, Trama e Desenvolvimento de Personagem*. PenForASword Publishing .

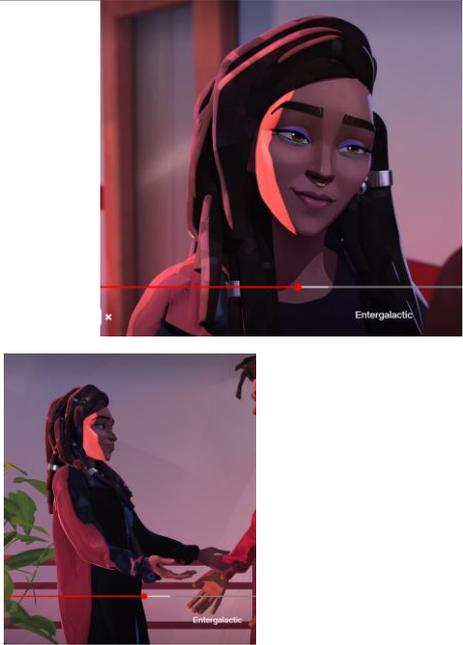
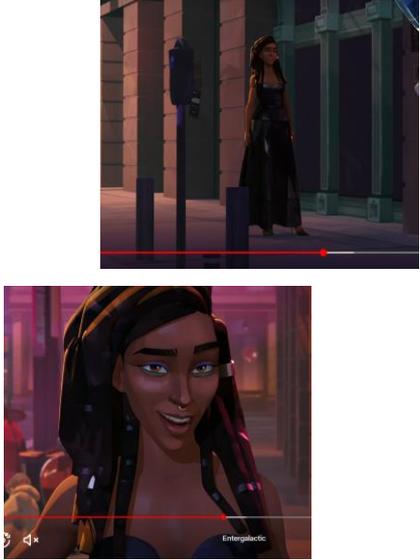
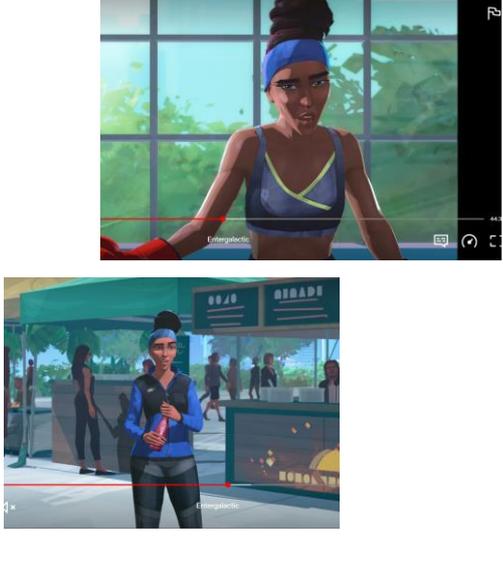
WONG, W. (1993). *Principles of Form and Design*. Wiley.

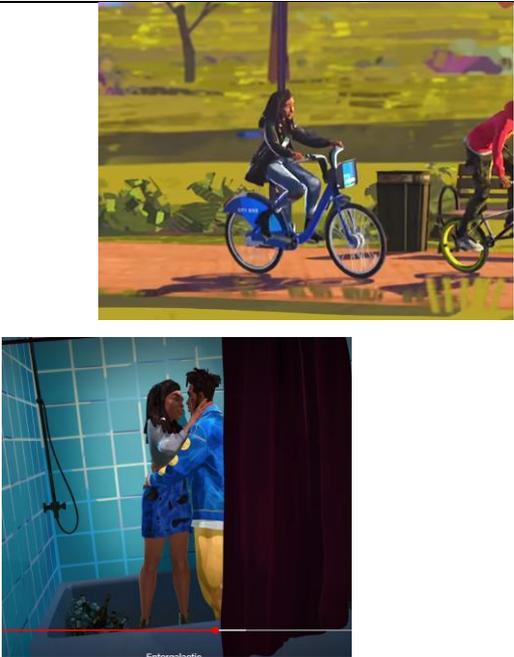
Apêndice A

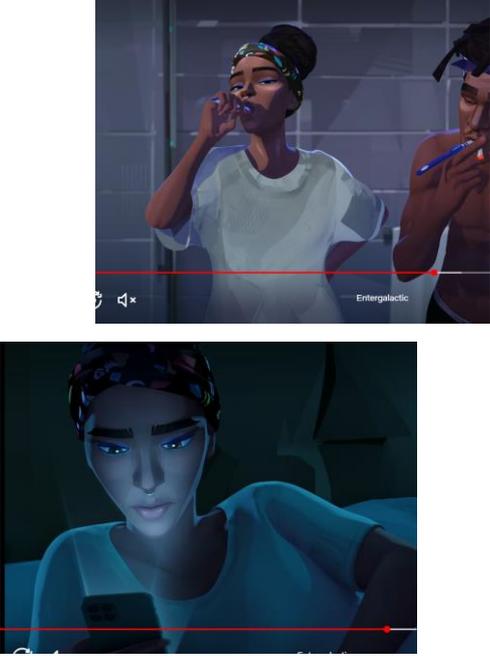
Tabela descritiva das vestimentas da personagem de acordo com o momento emocional em que a mesma se encontra.

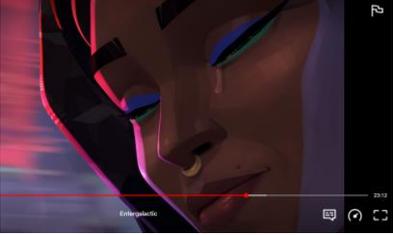
Minutagem	Descrição	Imagem
17:47 / 18:02	Primeira vez que a Meadow aparece com foco apenas nela. Ela se encontra meditando. O seu figurino é simples e com cores neutras (preto, branco e cinza) e com o cabelo solto com <i>dreadlocks</i> . O cenário, que é a casa dela, é iluminado e colorido.	 
30:25 / 32:07	Jabari e Meadow se veem pela primeira vez em uma festa na casa da Meadow. Ela está com roupas escuras, de tons neutros e acessórios prata. O cenário fica com a estética “galáxia”.	 

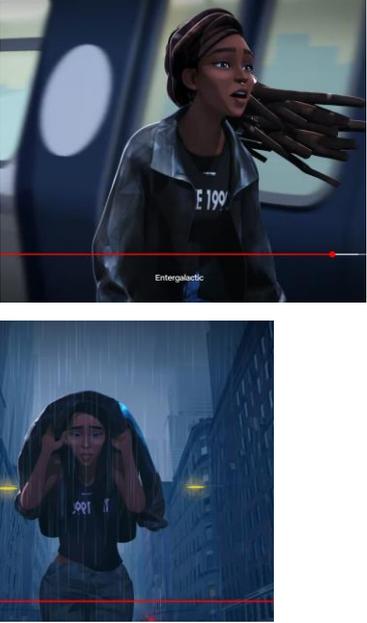
<p>33:30 /</p> <p>36:20</p>	<p>Meadow</p> <p>convida Jabari para almoçar como um pedido de desculpas pela festa. Os dois conversam sobre as suas vidas e o a conversa tem um tom de flerte. Seu figurino é composto por tons escuros e uma paleta fria.</p>	
<p>38:50 /</p> <p>39:38</p>	<p>Começa a chover e o Jabari empresta seu moletom para a Meadow não se molhar. É a primeira vez que a Meadow tem uma cor quente predominante no seu visual.</p>	

<p>40:13 / 40:20</p>	<p>No momento em que eles se despedem, a iluminação do pô do sol que ilumina o cenário faz com que o figurino dela fique levemente rosado e violeta.</p>	
<p>47:28</p>	<p>Meadow e Jabari acabam se encontrando mais tarde no mesmo dia em uma festa. O figurino dela consiste em tons de preto e cinza.</p>	
<p>40</p>	<p>50:06 / 52:</p> <p>Meadow está contando sobre os acontecimentos do dia anterior para sua melhor amiga. Durante toda a conversa, Meadow nega seus sentimentos pelo Jabari e se mostra confusa sobre ficar ou não com ele. O figurino dela é composto por tons de cinza claros e detalhes em cores</p>	

	<p>frias como verde e azul. Minutos depois ela usa uma jaqueta azul e cinza escuro. Pela primeira vez, Meadow aparece com o cabelo preso em um coque.</p>	
<p>54:50 / 55:10</p>	<p>Mais tarde no mesmo dia, os dois ficam juntos pela primeira vez. Meadow está de cabelo solto e com roupas em uma paleta mais clara, usando uma regata branca e calça jeans clara.</p>	
<p>56:01 / 56:21</p>	<p>Começa uma montagem de passagem de tempo de aproximadamente 1 mês mostrando o relacionamento dos dois. Alguns figurinos se repetem como o do primeiro encontro, mas são apresentados novos também. Ela aparece com um figurino com a paleta clara e vibrante, uma saia azul royal saturado e blusa cinza clara.</p>	

<p>57:01 / 57:20</p>	<p>Ainda durante a passagem de tempo, ela usa o mesmo figurino em que ela apareceu na primeira cena dela sozinha. Ela reusa o figurino de regata branca e calça jeans clara.</p>	
<p>58:04 / 59:10</p>	<p>Na última cena da montagem, Meadow aparece indo dormir na casa de Jabari usando uma camiseta <i>oversized</i> branca e uma faixa estampada com o coque. Nesse momento, Meadow descobre que Jabari esteve na casa da sua ex namorada.</p>	

<p>01:07:33 / 01:08:56</p>	<p>Contrastando com o visual de quando Meadow e Jabari ficaram, Meadow aparece pela primeira vez após o “termino” usando a calça jeans clara mas com uma regata cinza escura. Com esse mesmo figurino, ela e Jabari conversam sobre a relação dos dois e Meadow termina de fato com ele.</p>	 
<p>01:11:26 / 01:12:57</p>	<p>Meadow aparece chorando e bastante abalada com a situação. Ela hesita em bater na casa de Jabari e falar com ele mas decide não falar.</p>	 

<p>01:13:32</p>	<p>Uma nova montagem de passagem de tempo acontece. Dessa vez mostrando os dois lidando com o termino. Meadow aparece usando a roupa do primeiro encontro, porém levemente mais escura por conta da iluminação do cenário.</p>	
<p>01:17:05</p>	<p>Meadow continua usando a roupa da cena anterior. Ela conversa com a colega de trabalho sobre a indecisão de colocar a foto do Jabari em sua exposição. A colega diz que aquela peça encaixa, Meadow diz que não tem tanta certeza.</p>	

<p>01:19:16</p>	<p>Meadow está na frente do prédio onde esta acontecendo a exposição das suas fotos. Meadow se mostra preocupada se Jabari vai aparecer ou não. Pela primeira vez ela aparece com o cabelo natural solto e com um vestido amarelo vibrante, totalmente fora da paleta de cores que ela usou ao longo do filme.</p>	 
<p>01:21:14 / 01:23:35</p>	<p>Expressão da Meadow ao ver Jabari na multidão. Expressão da Meadow ao ver a mensagem o Jabari querendo encontrar ela.</p>	 

01:26:03

Última
aparição da Meadow
no filme.

