



ELABORAÇÃO DE CONCEITOS: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO DO MODELO DE DESIGN DE PERSONAGENS PARA HQ EM SALA DE AULA

Danilo Sérgio Campos Dias¹

Eixo – Produção Científica

Resumo

Este texto analisa etapas do processo de criação de personagens para Histórias em Quadrinhos e outras mídias, e apresenta um modelo de concepção exemplificado na criação de dois personagens destinados à terceira parte da franquia transmidiática Kimera - Cidades Imaginárias, cuja narrativa está contextualizada no gênero de ficção fantástica e ambientada na cidade de Salvador (Bahia). O objetivo do estudo é compilar e ordenar as propostas já existentes em um único modelo de análise taxonômica, a fim de contrapor os estereótipos e paradigmas já convencionados e que não representam atualizações diante das perspectivas sociais e acadêmicas que se estabelecem nesse século XXI. Tal compilação justifica-se, visto que, embora bem estruturados e localizados contemporânea e socialmente, os personagens que compunham a fase inicial da franquia Kimera foram questionados em sua aparência por um significativo grupo de estudantes durante os desdobramentos da terceira fase nas escolas da rede pública em Salvador. Nesse sentido, a criação de outros dois personagens, seguindo o modelo proposto e as sugestões dos estudantes, oferece um exemplo consistente para a manutenção do *design* de personagens, bem como para o combate vigilante aos estereótipos. Para tanto, foi empregada metodologia de revisão bibliográfica, visando o levantamento de obras anteriores que abordam as etapas e os processos de criação e concepção de personagens. Dentre as publicações que se referem especificamente ao tema, selecionam-se Lima e Meurer (2010) e Poubel, Valente e Garone (2012) dos quais desdobra-se o modelo proposto nesse estudo.

Palavras-chave: Personagem. Character Design. Taxonomia

Introdução

Personagens de Histórias em Quadrinhos e das mais variadas mídias narrativas costumam povoar o imaginário do leitor em diferentes formas, que vão da admiração ao estranhamento. Muitas vezes, são os personagens que criam a ligação do público com a obra e fazem com que essa relação se desdobre ao longo das produções em série. Nesse sentido, compreende-se que, embora no início das produções de HQs as pautas de representatividade

¹Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestre em Educação; dannoitest@gmail.com

não fossem abordadas pela maior parte dos autores, os movimentos de reivindicação que geraram estudos em diferentes áreas proporcionaram desdobramentos tais que, atualmente, muitas publicações reconhecem e assumem universos compostos pela diversidade. Essa representação está posta nas características sociais, comportamentais ou físicas dos indivíduos ou grupos, representados nas diferentes expressões humanas. Entretanto, é fundamental reconhecer que alguns grupos são mais atingidos do que outros, conforme será considerado a seguir.

1 – A representatividade nas histórias em quadrinhos

Uma análise diacrônica acerca da concepção dos personagens nas HQs e em outras mídias, como os games, revela que atualmente há um maior zelo quanto à representatividade, visto que já se encontram, nos personagens, variados atributos psicossociais reveladores de progressiva desconstrução de imagens, outrora carregadas de clichês e estereótipos depreciativos.

Nesse sentido, buscando-se consolidar a representatividade nas produções, assegurando-as mais equilibradas e significativas, reconhece-se a necessidade da atualização constante dos estudos relacionados à concepção de personagens e de seus universos. Essa atualização foi fundamental para que a franquia Kimera – Cidades Imaginárias, conforme se apresenta a seguir, mantivesse a coerência pedagógica.

1.1 Projeto Kimera e a representação do estudante baiano

Kimera é considerado como um projeto transmidiático, conceito embasado nas palavras de Jenkins (2009, p.47) para quem é o “fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos aos meios de comunicação”. Essa adjetivação decorre da capacidade narratológica expansiva dessa produção, que se compõe de: um jogo digital, o Kimera - Cidades Imaginárias; uma revista em quadrinhos, intitulada Antes do Kimera; um jogo analógico e um livro ilustrado, ambos denominados Kimera Analógico - A vingança de Kaos.

Resultados de pesquisas acadêmicas realizadas na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no Grupo de Pesquisa Geotec/K-Lab, as duas primeiras mídias (o jogo digital e a HQ) apresentavam dois personagens, Luca e Belle, que participaram de aventuras em busca do

resgate de seu pai, o Professor Daniel. Já na apresentação da terceira fase, relacionada ao jogo analógico e ao livro ilustrado, estudantes de uma turma do quarto ano de uma escola pública de Salvador, verbalizaram, surpresos, que os personagens eram “tão branquinhos!”. Essa fala chamou a atenção do pesquisador e, a partir de então, houve o desenvolvimento de pesquisas para a concepção de personagens que melhor representassem os estudantes. Assim nasceram Analu e Isack.

Dentre as teorias, foram decisivas as propostas de Lima e Meurer (2010) e as de Poubel, Valente e Garone (2012). O fundamento de cada estudo possibilita compilar as informações em um terceiro modelo, desenvolvido para a elaboração de conceitos para o *design* de personagem, ramificado em análises que são feitas a partir de requisitos e restrições comparativas, avaliativas, seletivas e validáveis dos elementos conceituais na composição geral do *design* de personagem, focando nos conceitos mais significativos.

2. Banco de análises em um Modelo de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens

O modelo de elaboração compilado das teorias de Lima e Meurer (2010) e as de Poubel, Valente e Garone (2012) reúne as análises linguísticas: denotativa e conotativa; diacrônica e sincrônica; pragmática; e as análises imagéticas: estrutural, funcional, cromática, de personificação, pictórica, de appeal e simbólica. Cada um desses tópicos promove a concepção do personagem de modo a assegurar suas características e manter um viés coerente entre suas ações no roteiro proposto, um dos aspectos fundamentais para o desenvolvimento de HQs em salas de aula e será comentado a seguir.

2.1 Análises linguísticas:

2.1.1. *Denotativa* - busca termos relacionados às definições de dicionário. Já a *Conotativa* considera aspectos biopsicossociais, analisando os termos segundo o contexto em que os personagens estão inseridos.

2.1.2. *Diacrônica* - atesta o processo evolutivo da personagem em si, desde os esboços da criação, analisando a maturação e o desenvolvimento da arte conceitual e estilização do modelo, além de, através das pesquisas de similares, possibilitar a observação da evolução histórica de modelos de personagens constituídos para obras concorrentes ou correlatas. Por sua vez, a análise *Sincrônica* compara o perfil do personagem que está sendo criado com a atual linha visual praticada por outros estúdios ou equipes de criação de *character design*.

2.1.3. *Pragmática* - examina transformações e o grau de influência provocados pela quebra de paradigmas, no espectro evolutivo que resulta nos padrões praticados atualmente.

2.2. Análises imagéticas:

2.2.1. *Estrutural* – observa a estrutura compositiva de outros personagens e como são utilizadas as técnicas mais adequadas para o processo de construção dos desenhos, como as projeções ortogonais para o estudo da proporção e da anatomia do personagem, principalmente de frente, de costas e de lado.

2.2.1. *Funcional* – impõe limites ao funcionamento do personagem, amparado por suas características morfológicas e anatômicas, a fim de prevalecer o bom senso que torna o personagem mais convincente e crível.

2.2.2. *Cromática* - trata do esquema ou a paleta de cores que serão usadas para criar um perfil do personagem coerente com o que o design pretende para seu personagem. As cores ambientam o universo narrativo e também são responsáveis pelas diferentes interpretações que o leitor pode fazer da história.

2.2.3. *Personificação* – compara perfis de outros personagens, a fim de balizar e definir o tipo de temperamento; a postura comportamental (inspirada ou não nos arquétipos); as poses e a linguagem corporal; a codificação emitida pelos trejeitos e gestos; as expressões faciais; o modo de pensar e reagir às emoções e aos sentimentos.

2.2.4. *Pictórica* - analisa a coerência em relação ao estilo escolhido para o personagem e os aspectos estilísticos e estéticos aplicados no restante de toda a obra, ou seja, questiona e examina o grau de unidade, coerência e consistência da arte e no *design* de todos os elementos gráficos do projeto.

2.2.5. *Appeal* – avalia o personagem quanto à capacidade de provocar encantamento, revelar carisma e empatia como o interlocutor.

2.2.6. *Simbólica* - estimula a percepção sensorial e provoca reação significativa no interlocutor que for capaz de decodificar as mensagens subjetivas implantadas nos elementos composicionais, intrínsecos e extrínsecos dados ao personagem.

Cada uma dessas análises está detalhadamente exemplificada no Capítulo Cinco da obra “A Bahia e os Quadrinhos”, organizada por André Betonnasi, Claudia C. Cedraz e Waldomiro Vergueiro, e, seguramente, constituem uma ferramenta pedagógica assertiva para o desenvolvimento das Histórias em Quadrinhos em sala de aula.

Conclusões

A ausência de uma representatividade positiva deve ser substituída por um processo de exaltação ao ser humano, em sua plenitude. As pessoas precisam da Arte e nela devem se reconhecer, num sentimento de pertencimento que as impulse ao movimento de transformação e potencialização de suas realidades, algo proposto pelas expressões artísticas como um todo. Nesse sentido, a concepção do processo desenvolvido e, nesse estudo apresentado, além de sistematizar a elaboração de conceitos, serve também como subsídio ao preenchimento de espaços de criação mais condizentes com a percepção de mundo que se estabelece no século XXI.

Acredita-se que um estudo aprimorado contribui com a concepção adequada e livre de estereótipos de qualquer personagem. O modelo de elaboração de conceitos para o *design* de personagens é uma forma eficiente de definir o foco da criação, considerando fatores visuais e psicológicos acerca das análises realizadas que devem estar pautadas nas estratégias, nas críticas e autocríticas profundas, nas observações para a otimização e realização ao criar vida, personalidade e originalidade à personagens com amplo poder de adaptação para as diversas narrativas visuais midiáticas.

REFERÊNCIAS

DIAS, Danilo. *Fase em games*. Salvador: Estúdio DNA-D, 2017.

DIAS, Danilo. *Kimera Analógico - o emprego da narrativa transmidiática no ensino fundamental I, através da criação de um board game para um universo em expansão*. Dissertação (Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação) - Faculdade de Educação - Universidade do Estado da Bahia, 100p. 2019. Acesso em 04 de abr. 2021.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. *Projeto de personagens tridimensionais e virtuais: validação e adaptação de metodologias*. Universidade Federal do Vale - Feevale, pdf, s/d. Acesso em: 04 de abr. 2021.

MULLER, Daniel Nehme; AXT, Margarete; HETKOWSKI, Tânia Maria. *Cultura digital e espaço escolar: diálogos sobre jogos, imaginários e crianças*. Salvador: EDUNEB, 2014.

PIMENTA, Lucas Lins Muniz. *Antes do Kimera – Uma expansão transmidiática: memorial descritivo sobre uso de quadrinhos em sala de aula na escola Álvaro da Franca Rocha*. Dissertação (Mestrado em Educação). Departamento de Educação- DEDC. Universidade do Estado da Bahia, 2017. Acesso em: 20 de abr. 2021.

POUBEL, Ana Elisa; VALENTE, Telma E.J.; GARONE, Priscilla M.C. *O processo semiótico de um personagem de jogo*. UFES - Universidade Federal do Espírito Santo, Departamento de Desenho Industrial. SBC - Proceedings of SBGames 2012. Acesso em 04 de abr. 2021.