

Universidade do Estado do Pará  
Centro de Ciências Naturais e Tecnologias  
Curso de Bacharelado em Design



**FRANCISCO SALES DE MORAES CARDOSO NETO**

***Redesign do Personagem Açaí do Quadrinho A Turma do Açaí***

Belém – Pará

2018

**FRANCISCO SALES DE MORAES CARDOSO NETO**

***Redesign do Personagem Açaí do Quadrinho A Turma do Açaí***

Monografia de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção de grau de Bacharelado em Design pela Universidade do Estado do Pará.

Orientador: Msc. Manoel Alacy da Silva Rodrigues  
Área de Concentração: Design de Personagem

Belém - Pará

2018

FRANCISCO SALES DE MORAES CARDOSO NETO

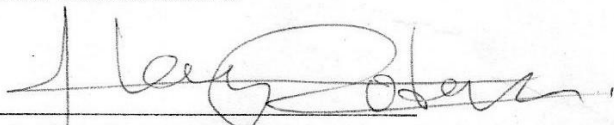
**Redesign do Personagem Açai do Quadrinho A Turma do Açai**

Monografia de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção de grau de Bacharelado em Design pela Universidade do Estado do Pará.  
Orientador: Msc. Manoel Alacy da Silva Rodrigues  
Área de Concentração: Design de Personagem

Data de aprovação: 05/12/2018

Nota: 10,0

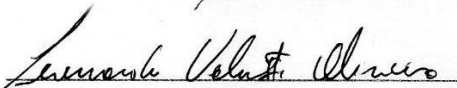
Banca Examinadora:



Prof. Msc. Manoel Alacy da Silva Rodrigues (Orientador)  
Mestre em Engenharia Mecânica pela Universidade Federal do Pará



Prof. Msc. Thiago Guimarães Azevedo



Prof. Esc. Leonardo Valente Oliveira

Primeiramente agradeço a Deus, por guiar-me nesta tarefa. Agradeço ao meu pai que me sustentou e deu-me coragem para questionar realidades, a quem tenho enorme respeito e amor.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior, eivado pela acendrada confiança no mérito e ética aqui presentes.

Ao meu orientador Manoel Alacy da Silva Rodrigues, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos.

Aos meus pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

“Excellence is never granted to man  
but as the reward of labor.”  
(Sir Joshua Reynolds)

CARDOSO NETO, Francisco Sales de Moraes. **Redesign do Personagem Açaí do Quadrinho A Turma do Açaí**. Monografia. (Bacharelado em Design). Universidade do Estado do Pará – UEPA. 71 págs. 2018.

## RESUMO

Esta monografia apresenta o resultado dos meus estudos sobre quadrinhos, quadrinhos como meio pedagógico e design de personagens em formato de uma releitura do personagem de nome Açaí, do quadrinho A Turma do Açaí. Pela importância do quadrinho como veículo de ensino e entretenimento, e também pelo apelo que a temática regional que o quadrinho A Turma do Açaí tem para a região, se torna relevante a releitura em forma de *redesign* segmentado para o público infantil, de 5 a 10 anos, público este que se beneficia do aprendizado de forma lúdica e do consumo da cultura regional. A partir dos estudos realizados em livros como *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* e *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*, obteve-se conhecimento dos processos utilizados pela indústria para a produção de personagens, conhecimentos estes que foram essenciais no resultado deste trabalho. Foram geradas diversas propostas de design afim de que a mais interessante ao público fosse escolhida e refinada, resultado este de uma metodologia de design desenvolvida e utilizada pela indústria que produz entretenimento. Por fim, observou-se que a metodologia para o design de personagens utilizada em grande escala pelos profissionais do ramo, diferem-se em alguns pontos, mas possuem etapas bem definidas que são seguidas como um padrão para a produção deste trabalho, limitadas pelas habilidades do designer ou artista responsável pela sua produção.

**Palavras-Chave:** Design de Personagens; Quadrinhos; Pedagogia; Redesign; A Turma do Açaí.

CARDOSO NETO, Francisco Sales de Moraes. **Açaí Character Redesign of A Turma do Açaí**. Monography. (Bachelor of Design). Univerisade of the State of Pará - UEPA. 71 pp. 2018.

### **ABSTRACT**

This monograph presents the results of my studies on comics, comics as pedagogical means and design of characters in the form of a re-reading of the character named Açaí, from the comic A Turma do Açaí. Due to the importance of the comic as a pedagogical medium and the appeal that the regional theme that the A Tumar Açaí comic has for the region, it becomes relevant the re-reading in the form of segmented redesign for the children's audience, from 5 to 10 years old, public that which benefits from learning in a playful way and the consumption of regional culture. From the studies conducted in books such as *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* and *The Skillful Huntsman: Visual Development of the Grimm Tale at Art Center College of Design*, the production of characters, knowledge that was essential in the result of this work. Several design proposals were generated in order that the most interesting to the public was chosen and refined, this result of a design methodology developed and used by the entertainment industry. Finally, it was observed that the methodology for the design of characters used in a large scale by the professionals of the branch, differ in some points, but they have well defined steps that are followed as a standard for the production of this work, limited by the abilities the designer or artist responsible for its production.

**Keywords:** Character Design; Quadrinhos; Pedagogy; Redesign; A Turma do Açaí.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1-----	9
FIGURA 2-----	11
FIGURA 3-----	12
FIGURA 4-----	12
FIGURA 5-----	13
FIGURA 6-----	14
FIGURA 7-----	15
FIGURA 8-----	16
FIGURA 9-----	17
FIGURA 10-----	18
FIGURA 11-----	18
FIGURA 12-----	24
FIGURA 13-----	24
FIGURA 14-----	25
FIGURA 15-----	26
FIGURA 16-----	27
FIGURA 17-----	28
FIGURA 18-----	28
FIGURA 19-----	29
FIGURA 20-----	30
FIGURA 21-----	31
FIGURA 22-----	32
FIGURA 23-----	32
FIGURA 24-----	33
FIGURA 25-----	34
FIGURA 26-----	35
FIGURA 27-----	37
FIGURA 28-----	37
FIGURA 29-----	38

FIGURA 30-	39
FIGURA 31-	39
FIGURA 32-	40
FIGURA 33-	41
FIGURA 34-	42
FIGURA 35-	42
FIGURA 36-	43
FIGURA 37-	44
FIGURA 38-	45
FIGURA 39-	45
FIGURA 40-	45
FIGURA 41-	46
FIGURA 42-	47
FIGURA 43-	47
FIGURA 44-	48
FIGURA 45-	48
FIGURA 46-	49
FIGURA 47-	49
FIGURA 48-	50
FIGURA 49-	50
FIGURA 50-	52

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	5
Justificativa.....	5
Problema .....	6
Hipótese .....	6
Objetivo Geral.....	6
Objetivos Específicos.....	7
Metodologia .....	7
Limitação .....	7
REFERENCIAL TEÓRICO .....	9
2.1 O Quadrinho .....	10
2.2 Quadrinho como meio Pedagógico Infantil.....	19
2.3 Design de Personagem .....	24
REDESIGN DO PERSONAGEM AÇAÍ .....	44
CONCLUSÃO .....	53
REFERENCIAS .....	54
APÊNDICE.....	57

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda temas como design de personagens e quadrinhos voltado a um público infantil de 5 a 10 anos de idade, a fim de produzir uma proposta de *redesign* de personagem da história em quadrinho A Turma do Açaí.

O motivo da escolha do tema abordado se deve em grande parte pelo meu interesse em ilustração e por cultura local, e pelo vislumbre de poder trabalhar com um quadrinho clássico local. A Turma do Açaí é um quadrinho criado em 1998, e que se beneficiaria de um processo de *redesign* para segmentação de público.

Esta monografia se estrutura em três pilares, que são estes, quadrinho, quadrinho para o público infantil e design de personagens.

### Justificativa

A Turma do Açaí é uma série de tirinhas e animações criadas por Rosinaldo Pinheiro em 1998. A narrativa utiliza de personagens, linguagens e arquétipos paraenses para contar uma história com viés regional que desde sua criação sofreu poucas alterações no quesito visual, mesmo com o surgimento de novas tendências gráficas para o público infantil.

A Turma da Mônica, uma das referências base para a Tuma do Açaí, tem repensado seu posicionamento e criado enfoque em seguimentos de público para melhorar sua comunicação. Exemplo disto é Biduzidos (série focado em uma audiência infantil). Tendo em vista como este posicionamento pode ser benéfico para uma franquia, torna-se relevante a execução do mesmo em A Turma do Açaí.

Outro elemento notório é que a narrativa visual dos quadrinhos causa fascínio nas crianças. Um fator que contribui para estes fenômenos é o design dos personagens que busca características infantis como cabeças grandes e olhos expressivos; exemplo disto é o processo de neotenia<sup>1</sup> observado na evolução gráfica do Mickey por Gould (1989. Apud ALVES, 2000), outro fator é a velocidade que a mensagem chega ao receptor, pois, estímulos visuais são mais rápido através de imagens do que através apenas de texto sem auxílio gráfico.

---

<sup>1</sup>Atraso do desenvolvimento que faz com que as características juvenis se mantenham na idade adulta.

Além de informar e entreter, tem junto a outros meios de comunicação de massa um papel na formação da criança. A história em quadrinhos é transmissora de ideologia e, portanto, afeta a educação de seu público leitor. (MENDES 1990/1. p. 25).

Tendo em vista a relevância da história em quadrinho na comunicação, lazer e educação das crianças, observamos um ponto importante, é este, a preocupação em manter atualizados em termos visuais o material antes feito, para melhor se alinhar ao seu público alvo e conseguir uma comunicação mais efetiva, tanto para educar como para entreter.

Depois de explanar brevemente sobre a importância do *redesign* para uma franquia, é relevante citar a importância que o quadrinho A Turma do Açaí tem para o cenário regional do Pará, o mesmo utiliza de diversos termos no vocabulário e situações do cotidiano referentes a condição de pessoa paraense. Por este fator de notoriedade para a cena local e pela ausência de *redesign* e segmentação significativa nos 20 anos de produção de A Turma do Açaí, a mesma foi escolhida em detrimento de outras franquias.

## Problema

Como potencializar os elementos gráficos de design da Turma do Açaí que influenciam no entendimento da narrativa para crianças de 5 a 10 anos.

## Hipótese

A atualização visual do quadrinho Turma do Açaí utilizando de conceitos de *redesign* pode melhorar a comunicação da narrativa com crianças de 5 a 10 anos.

## Objetivo Geral

Fazer o *redesign* visual do personagem Açaí do quadrinho A Turma do Açaí, para crianças de 5 a 10 anos.

## Objetivos Específicos

Realizar uma análise bibliográfica referente ao quadrinho, afim de compreendê-lo como ferramenta educativa para o público infantil.

Definir os caminhos visuais do *redesign* da Turma do Açaí tendo em foco o público alvo e a bibliografia estudada.

Aplicar uma pesquisa de aceitação com o público utilizando-se de *sketches*.

Produzir o *redesign* do personagem Açaí, do A Turma do Açaí, para crianças de 5 a 10 anos.

## Metodologia

A abordagem da pesquisa possui caráter dedutivo, o qual “Parte de princípios reconhecidos como verdadeiros e indiscutíveis e possibilita chegar a conclusões de maneira puramente formal” (GIL,1994, p.11);” onde a razão leva ao conhecimento. Será consultado quadrinhos e livros de design de personagens para embasar a pesquisa, tendo assim referencias de autores que inovaram na composição de seus quadrinhos e propondo novas com base nessas.

Em relação ao tipo de pesquisa, este define-se como explicativa (GIL,1994, p. 28), “objetivando identificar fatores que determinam”, uma leitura de histórias em quadrinhos holística; assumindo forma de pesquisa experimental definindo o quadrinho como mídia.

Os procedimentos técnicos utilizados serão a pesquisa bibliográfica e experimental (GIL, 1994), focando no design de personagem e selecionando variáveis que o influenciam, definindo se as formas de controle e de observação dos efeitos que as variáveis produzem no objeto; além de estudos de caso.

## Limitação

Este trabalho tem como objetivo criar uma proposta de *redesign* para o personagem Açaí do quadrinho Turma do Açaí com enfoque o público de 5 a 10 anos, contudo não significa que este *redesign* será aplicado de fato. Delimitou-se

aplicar os conceitos de *redesign* visual apenas no personagem principal por questões logísticas de tempo.

Por motivos de pesquisa, a amostragem para análise de aceitação será feita na Escola Municipal Honorato Filgueiras – U.P. Fundamental, turma CII – 2º ano, por esta se enquadrar no público alvo médio buscado na região metropolitana de Belém.

## REFERENCIAL TEÓRICO

EISNER (1985) define quadrinhos em termos gerais como sobreposição de palavras e imagens, onde o leitor exerce suas habilidades interpretativas verbais e visuais ativamente; as regências da arte e da literatura se superpõem mutuamente.

Este tipo de narrativa não é nova e pode se encontrar diversos exemplos no decorrer da história humana, porém o surgimento do quadrinho como conhecemos na visão de Eisner, data de 1895 com a primeira publicação do *The Yellow Kid* (Figura 1) no jornal *New York World*. Este se torna extremamente importante para a concepção das HQ's (histórias em quadrinhos) modernas, pois foi o primeiro a implementar o balão de fala dentro desta narrativa. Décadas depois continuam a surgir novas HQ's que exploraram as possibilidades narrativas do designe dentro das histórias em quadrinho. Exemplos disso são as incríveis páginas de apresentação do *The Spirit* na década de 40 ou a forma como são trabalhadas as falas dentro da HQ *Sandman* nos anos 90. Todavia trabalhos como estes não são regra, não existe um manual absoluto para a produção dos artistas de quadrinho, o que viabiliza infinitas maneiras de o artista trabalhar a narrativa dentro da mídia.

Figura 1 – *The Yellow Kid*.



Fonte: <http://www.toonopedia.com/yellow.htm> | – Acessado em: 15 nov. 2018.

Os balões usados para transmitir visualmente a fala dos personagens tentam capturar a essência de algo etéreo e transmuta-lo em um elemento visível, segundo MCCLOUD (1993) e nada mais são que componentes da narrativa gráfica, que não necessariamente estarão presentes em todas as histórias contadas pelos quadrinistas.

Desde sua definição como gênero em 1896 com *The Yellow Kid* (O Garoto de Amarelo), o quadrinho de distribuição em massa não explora significativamente as possibilidades narrativas que a mídia permite. A comunicação visual e a mídia impressa são elementos com possibilidades diversas, que se devidamente usadas são capazes de atingir níveis impressionantes de compreensão e didática.

“As aventuras de Nhô Quim” de Angelo Agostini, publicadas pela primeira vez em 30 de janeiro de 1869, na revista *Vida Fluminense* do Rio de Janeiro, foi a primeira história em quadrinhos brasileira. Ela contava “(...) as surpresas e as desventuras de um homem simples do nosso interior” (Cirne, 1990; p. 16. Apud ALVES, 2000). Depois dessa, dezenas de histórias em quadrinhos foram criadas no âmbito nacional, porém em decorrência de medidas políticas e concorrência desleal com os quadrinhos americanos, poucas dessas vigoraram, Como afirma (Bibe-Luyten, 1993, p78) “O Brasil teve excelentes quadrinistas, mas em função das políticas editoriais e a concorrência desigual com os quadrinhos importados, suas produções não perduraram no tempo”.

## 2.1 O Quadrinho

A definição de história em quadrinho por Eisner é de que se trata de “Arte Sequencial”, contudo, existem vários tipos de artes e talvez se faça necessário especificar mais esse conceito. MCCLOUD (1993) faz um estudo sobre isso, e seu raciocínio foi primeiramente o de que talvez “arte sequencial visual” seja mais específico, entretanto sabemos que a animação trabalha exatamente com esses aspectos, mas a animação e os filmes são sequenciais em tempo e não espacialmente justapostas, cada quadro da animação é projetada no mesmo espaço enquanto que nos quadrinhos estes se apresentam em espaços e formatos diferentes para a melhor comunicação dentro das limitações da sua mídia. Depois

disto pensou-se outra definição que talvez se apresente mais viável que “arte sequencial justaposta”, porém é necessário lembrar que quando falamos em arte entramos em critério de valor e que dentro dos quadrinhos encontramos letras como imagem. Após toda essa reflexão MCCLOUD (1993) inferiu que a melhor denominação para quadrinhos seria a de imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, figura 2.

Figura 2 – Scott Mccloud.



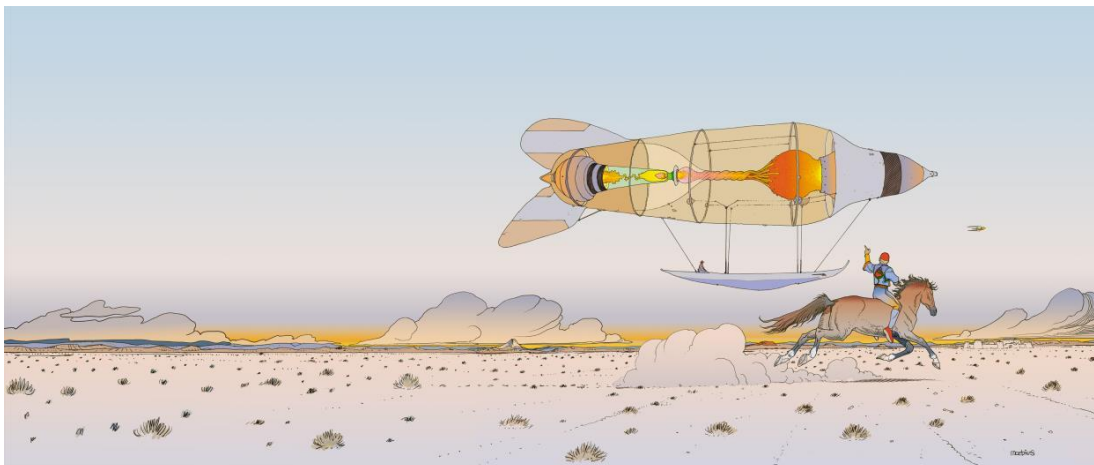
Fonte: Desvendando os Quadrinhos – 1993.

A mídia quadrinho trabalha basicamente com imagens para transmitir sua mensagem, e dentro destas podemos dividi-las em dois tipos. Imagens pictóricas e letras como imagem. As imagens pictóricas advêm de pigmentos no papel para representar algo real ou abstrato, já as letras como imagem servem como uma extensão da imagem pictórica no quadrinho, dando auxílio na comunicação da trama narrativa.

As imagens pictóricas no quadrinho é o elemento principal, pois sem elas a narrativa não aconteceria, a forma como são concebidas devem se alinhar ao enredo da história para uma compreensão holística da narrativa visual. A exemplo disso, para os ocidentais um painel que demonstra ação da esquerda para a direita representa ação que leva ao futuro, enquanto o movimento da direita para esquerda

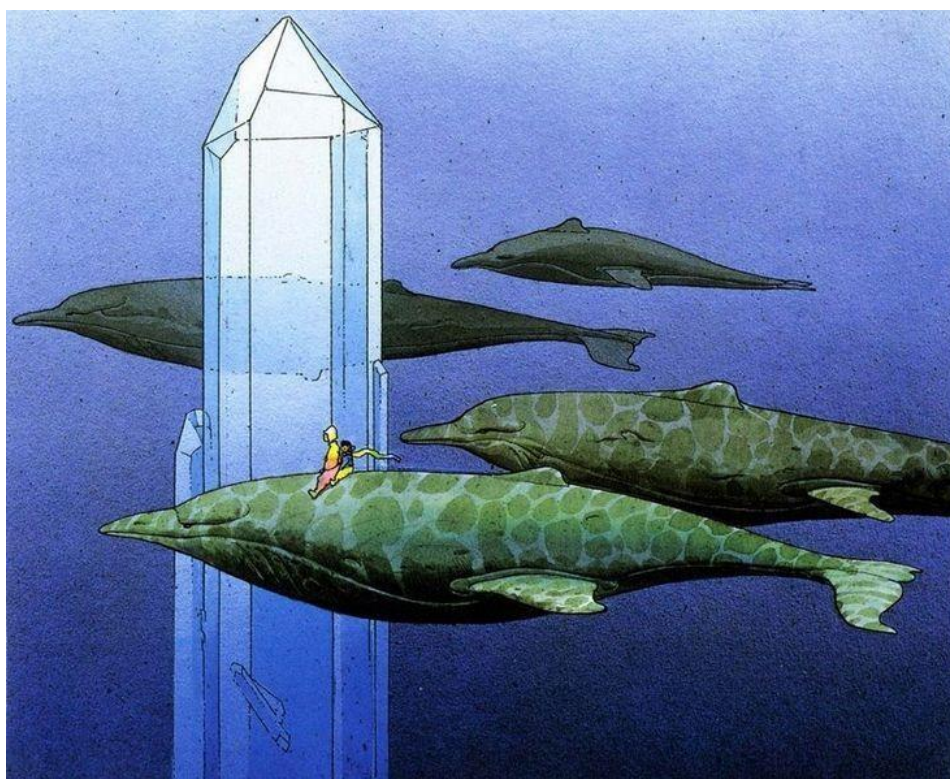
direciona a ação para o passado, estes e outros artifícios são utilizados de forma primorosa por Moebius em sua obra, como podemos ver na figura 3 e 4.

Figura 3 – Moebius.



Fonte: Voyage D'Hermès – 2011.

Figura 4 – Moebius.

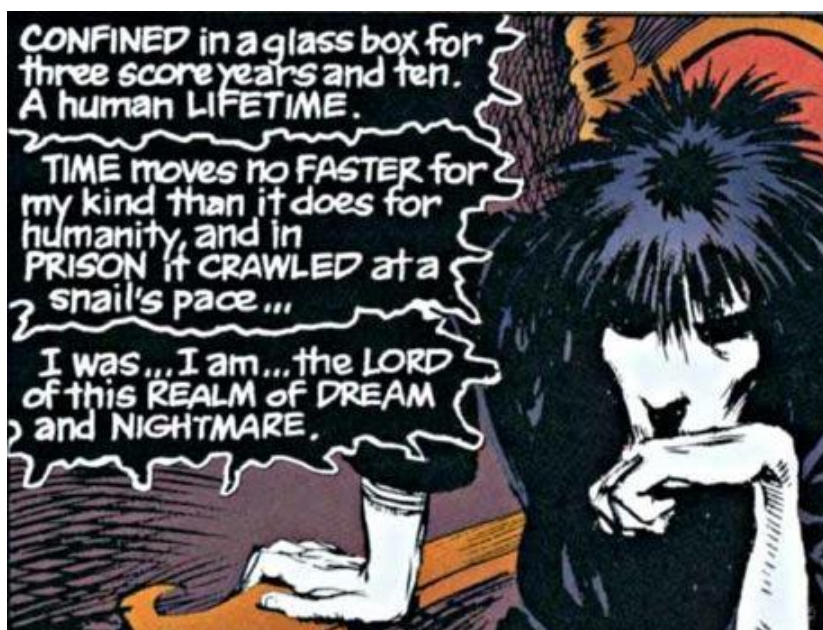


Fonte: Magic Crystal – 1989.

Todos os elementos visuais em uma HQ, mesmos seus vazios, são representações das intenções do autor e cada um destes afetam dramaticamente a forma como o leitor as interpreta.

Voltando a atenção agora para o “leitreiramento” no quadrinho, ou palavras como imagem, podemos afirmar que quando tratados graficamente estes funcionam como extensões da imagem compondo a narrativa, sugerindo tom e som, como podemos observar na imagem 5. Nela apresenta-se uma fala de Sandman, um personagem folclórico reformulado por Neil Gaiman. Podemos perceber uma distinção do balão de fala comum nos quadrinhos, o balão de Sandman é preto com letras em branco além de suas bordas constantemente mudarem em cada balão, dando um tom onírico e soturno que colaboram para a composição da narrativa e a identidade do personagem.

Figura 5 – Neil Gaiman



Fonte: Sandman – 1993

As palavras são compostas por letras, sendo letras, símbolos abstraídos da natureza para representar uma imagem comum, EISNER (1985). Estes têm origens variadas, como objetos posturas e outros fenômenos reconhecíveis.

Nos pictogramas chineses ocorreu um fenômeno onde a imagem visual acabou por tornar-se secundária e a execução dos símbolos incorporou os estilos a partir de

diversas execuções, surgindo assim a arte caligráfica a qual sugere personalidade e individualidade a escrita, sugerindo assim mais do que a própria palavra escrita como se vê na figura 6, onde o mesmo ideograma é escrito em dois estilos distintos, contribuindo assim para a inflexão da mensagem.

Figura 6 – Ideograma Chinês

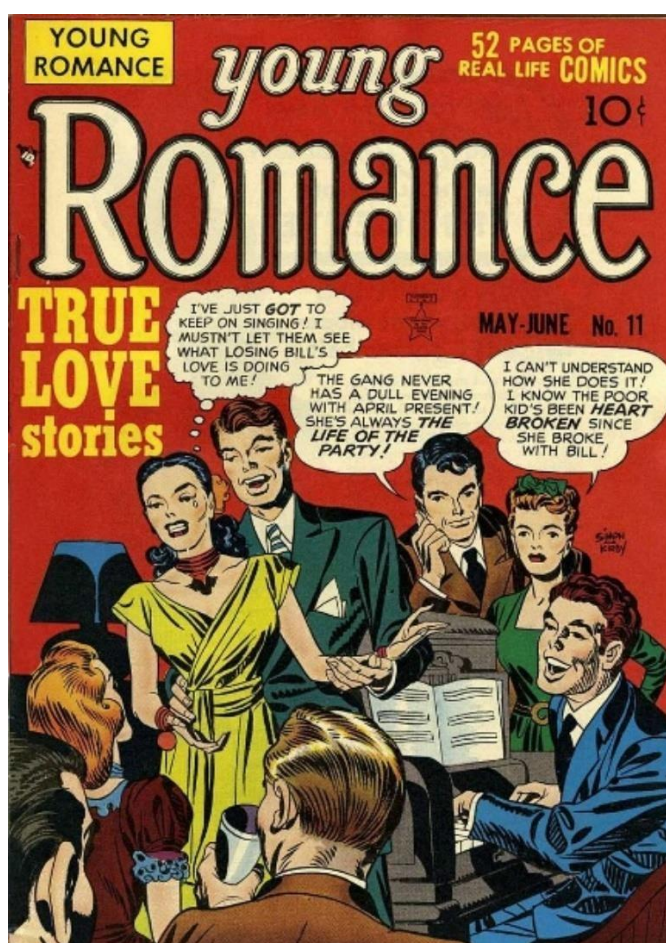


Fonte: Comics and Sequential Art – 1985

Nos quadrinhos, a forma como é composta a mensagem não difere muito dos ideogramas chineses, pois o estilo da composição infere diretamente na mensagem.

Um terceiro elemento o qual é participante tanto da imagem quanto das palavras como imagem é a cor. Em seu livro MCCLOUD (1993) afirma que a cor nos quadrinhos é afetada diretamente pelo comercio e tecnologia; o surgimento da cor no quadrinho atingiu a indústria de forma incisiva, aumentando as vendas, entretanto aumentando os custos também. Com o decorrer do tempo o processo padrão de 4 cores passou a ser adotado e esse visual de cores simples e nítidas no papel jornal tornou-se uma característica dos quadrinhos americanos, visualizar na figura 7.

Figura 7 – Young Romance



Fonte: Young Romance nº 11– 1949

Depois de termos explanado sobre os elementos do quadrinho, podemos discutir mais sobre sua origem, para MCCLOUD (1993) a maioria dos livros de quadrinho começa em meados do século XIX, mas pode-se buscar sua origem bem antes, em uma peça pré-colombiana descoberta por Cortes em torno de 1915. Esta tela conta a história militar e política de 8-Cervos Garras de Tigre\*.

Séculos antes da descoberta de Cortés, a França produziu um trabalho extraordinariamente semelhante, que chamamos de *Bayeux Tapestry*, uma tapeçaria de 70 metros que detalha a conquista Normanda da Inglaterra que começou em 1066, figura 8. Ao lermos da esquerda para direita, vemos os eventos da conquista em ordem cronológica deliberada, da mesma forma que ocorre no

---

\* Ou Garras de Jaguaririca, dependendo de qual tradução é lida. Neste caso, se baseia numa leitura feita pelo historiador e arqueólogo mexicano Alfonso Caso.

códice mexicano, mesmo não havendo requadros existem claras divisões por assuntos.

Figura 8 – Bayeux Tapestry



Fonte: Dan Koehl – 2006

Outro exemplo que parece se adequar a nossa definição de quadrinhos são os hieróglifos egípcios, porém isto depende da forma como usamos a palavra pictórico. Estes como a peça pré-colombiana 2.700 anos depois encontrada por Cortés, são lidas em zig-zag, porém de baixo para cima.

Com tantas possíveis origens é difícil dizer qual é a real origem do quadrinho, mas um evento de suma importância para essa mídia foi o surgimento da Imprensa, com a invenção desta, a forma de arte que antes era desfrutada por poucos pode se difundir.

O apogeu da sofisticação da história com imagens ocorreu sob as mãos de William Hogarth, exemplo na figura 9. Suas histórias foram mostradas primeiramente como uma série de pinturas e mais tarde vendidas como portfólio de imagens, estas pinturas foram concebidas para serem vistas lado a lado em sequência. A obra de Hogarth foi tão impactante que novas leis de direitos autorais foram criadas.

Figura 9 – La carriera di una prostituta William Hogarth

Fonte: William Hogarth – 1731

Apesar da influência de Hogarth, quem é considerado o pai moderno do quadrinho é Rodolphe Töpffer. Suas histórias com imagens caricaturais de meados do século XIX, com requadros e a primeira ligação interdependente entre palavras e figuras, fincaram o que seriam os quadrinhos a partir de então, figura 10. Mesmo sem visualizar todo o potencial da mídia, sua contribuição para os quadrinhos é inegável, pois, mesmo sem ser desenhista ou escritor, ele inventou uma forma de linguagem que unia os dois aspectos.

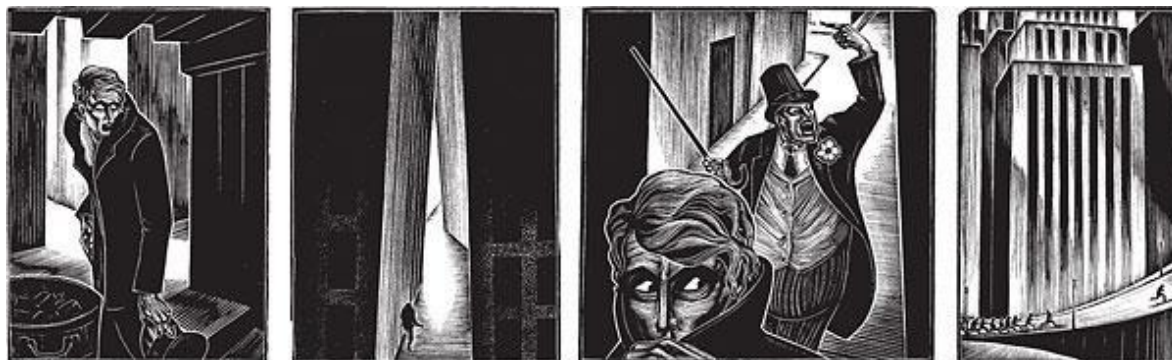
Figura 10 – Rodolphe Töpffer



Fonte: Brutus Calicot – 1846

As revistas inglesas de caricaturas mantiveram viva a linguagem de Rodolphe Töpffer. A medida que o século XX se aproximava, era crescente o número de produções em quadrinhos feitas, apesar disto, por muito tempo a história em quadrinhos teve conotação negativa, tanto que muitos dos profissionais preferiam ser chamados de ilustradores ou cartunistas. O artista de xilogravuras Lynd Ward é uma exceção, sua obra *WoodcutNovels* é elogiada por artistas até hoje, figura 11.

Figura 11 – Rodolphe Töpffer

Fonte: *God's Man? A Novel in Woodcuts* (Dover Fine Art, History of Art) – 2004

## 2.2 QUADRINHO COMO MEIO PEDAGÓGICO INFANTIL

O quadrinho como forma de expressão que envolve tanto texto como imagem possui apelo especial na didática com crianças no início da escolarização pois atendem sobre tudo a natureza de sua percepção sincrética. Entendemos por didática, a habilidade que um educador ou professor busca para a melhoria de sua prática educativa ou instrução de ensino, tal prática consiste de procedimentos metodológicos e conhecimentos teóricos, sendo este conceito nutrido por conhecimentos de diversas ciências. Além disso, a didática não se restringe apenas ao espaço da sala de aula, sendo aplicada em qualquer atividade de ensino (LIBÂNEO, 2017). Logo, o autor de uma história pode aplicar sua intencionalidade, a mensagem que deseja transmitir, até mesmo um ensinamento através de sua obra, essa intenção educativa constituirá sua didática, destacamos, portanto, a didática realizada através da ludicidade de uma HQ.

Logo, podemos considerar o quadrinho como ferramenta poderosíssima para o aprendizado nas primeiras fases do desenvolvimento humano e social, fases estas teorizadas por autores como Sigmund Freud, Jean Piaget, Lev Vygotsky, e Henri Paul Hyacinthe Wallon. Tais teóricos, estudaram sobre como as práticas educativas e sociais moldam a personalidade e desenvolvimento integral dos indivíduos na infância, seja por meios de estímulos, ações sociais ou incentivo de práticas como a leitura, desenho, escrita, etc.

Nesse sentido, dentre tantos autores mencionados, escolhemos discorrer brevemente sobre as teorias do desenvolvimento humano de Jean Piaget, por ser um dos autores modernos mais citados no campo das ciências pedagógicas e Educação. Era Biólogo e psicólogo, por tanto desenvolveu uma qualificação de epistemólogo. Era interessado em psicopatologia, psicanálise, lógica e filosofia.

A Epistemologia genética propõe as seguintes as fases do desenvolvimento humano segundo este autor são: primeiro período (sensório-motor) que vai do nascimento até os dois anos; o segundo período, dos dois aos sete anos (pré-operatório); terceiro período, dos sete aos onze anos (operações concretas); quarto período, dos onze aos quinze anos (operações formais).

No estágio sensório-motor, a criança percebe o mundo pelas experiências sensoriais e ações físicas, no pré-operatório, a criança começa a representar o mundo com as suas próprias palavras e imagens demonstrando o desenvolvimento de uma capacidade simbólica e de decodificação. No operatório concreto a criança apresenta pensamento lógico sobre acontecimentos concretos e consegue classificar objetos em diferentes categorias, e no estágio operatório formal, o adolescente manifesta um pensamento lógico, com capacidades abstratas e idealística. Para cada uma das fases precisa-se de incentivos que ajudem a criança a passar e desenvolver-se, e o quadrinho pode ser um destes incentivos. (PÁDUA, 2009)

Os pensamentos de Piaget seguem a tendência da inteligência interacionistas, onde a criança necessita de estímulos e contribuições sociais do meio para desenvolver-se plenamente em cada fase, portanto, utiliza-se de definições como assimilação, imitação, associação quando se trabalha a Educação. para *Piaget* a imitação representa a passagem do nível sensório motor, que não totalmente abandonado, apenas torna-se mais completo para as condutas que irão representar um símbolo ou um sinal na sua formação real, pois a imitação necessita de um modelo presente, para que possa ser reproduzida. (PÁDUA, 2009)

Sobre a capacidade dos quadrinho e leituras tem de ajudar no processo de desenvolvimento humano, Weschenfelder (2011) comenta:

“[...] A literatura em quadrinhos agrada tanto à criança porque constitui um sistema que corresponde rigorosamente à sua natureza profunda, atende às suas necessidades orgânicas e aos seus interesses naturais. Daí a transformá-la num poderoso instrumento de educação, vai apenas um passo[...]” (Weschenfelder, 2011, p.36)

Sendo assim observasse que o quadrinho tornasse efetivo como meio pedagógico infantil pois incentiva e respeita a natureza do pensamento infantil. Ainda sobre um interesse supostamente natural que as crianças possuem por histórias em quadrinhos, (ABRAHÃO, 1977) argumentou:

“O segredo dessa inequívoca predileção tem fundamento na própria dinâmica psicológica da criança, dada a natureza de seus interesses e a modalidade da sua percepção (sincrética). O motivo do interesse genérico das crianças pelas histórias e contos é, pois, a necessidade de crescimento mental. E o motivo particular de seu interesse maior pelas histórias em quadrinhos está nos incentivos que esse tipo de literatura traz à mente infantil atendendo a sua natureza e às suas necessidades específicas.” (Abrahão, 1977, p. 148)

Ainda sobre a didática de aprendizado infantil, afirmamos que esta necessita de algum revestimento lúdico para sua assimilação. Acerca do conceito de ludicidade, segundo o dicionário, é uma maneira de desenvolver a criatividade e conhecimentos, podendo manifestar-se através de jogos, música, leitura, histórias ou brincadeiras. Sendo a ludicidade prática da atividade lúdica, Luckesi (2000) afirma que a ludicidade pode dispor de atividades que proporcionem aos indivíduos experiências de felicidade e realização, além de contribuir com aspectos de saúde através do momento de flexibilidade que os participantes eventualmente encontram-se, o que consideramos aspectos de extrema e relevância para formação cognitiva de crianças. Portanto não é coincidência percebermos um mais destes aspectos em crianças habituadas com o manuseamento de obras do gênero HQ, principalmente nos momentos de leitura.

Quanto a Vygotsky (2001) o autor considera a atividade lúdica como componente específico do ser humano, assim como uma das principais atividades humanas, portanto, compreendemos que tão ação contribui com a educação e os processos de aprendizagem. Na prática, significa dizer que o lúdico proporciona as crianças melhor socialização de conhecimentos e conteúdo, além disso, o desenvolvimento das relações sociais contribui com o campo psicológico e afetivo, além de estimular a valorização da cultura. Ainda segundo o autor, devemos considerar os avanços da sociedade para perceber um novo sentido dentro do que é concebido atividade lúdica, onde através do processo histórico da humanidade entendemos que tipo de gêneros culturais e de entretenimento estão sendo melhor utilizados para proporcionar educação e satisfação a crianças e educandos.

Na era contemporânea fica evidente que um dos gêneros culturais mais visitados e explorados pelas crianças e jovens são as histórias em quadrinhos, contos de super-heróis que já fazem parte da cultura pop em massa, demonstrado

nos diversos encontros que promovem a divulgação, venda e apreciação desses produtos.

Sendo assim, sabendo que crianças no período pré-escolar e no início da escolarização, necessitam de diversos estímulos para se manterem focadas, é de suma importância que a criança se sinta confortável para assimilar as informações que lhe são dadas e qualquer empecilho a essa assimilação é prejudicial ao aprendizado dos pequenos leitores. Nesse sentido (ALVES, 1996) afirma:

“Todo trabalho infantil que não se revista da forma de atividade lúdica, incide em numerosos inconvenientes, tais como: gasto excessivo de energia, perda inútil de tempo, integração mental fraca e incompleta, aquisição de atitudes negativas, num atentado contra o rendimento e eficiência do aprendizado”. (P. M. Alves, 1996, p. 15)

Com relação a histórias em quadrinhos e o desenvolvimento da leitura, pode-se esperar que uma criança que mantém como costume ler HQ's tenha uma predisposição maior ao ingresso de leituras mais abstratas, como as que se dão em livros sem figuras, pois além de incentivar o hábito de leitura, induzem a criança em um determinado período de tempo a se manter focada em uma atividade de aprendizagem e raciocínio.

É importante mencionar que no contexto brasileiro de ensino, tratar de aprendizado através de um gênero textual tão naturalizado e conveniente na cultura popular, pode ser considerado uma maneira não tradicional de educação. Em se tratando de maneiras não tradicionais de aprendizagem, (ANASTASIOU, 2015) apresenta o conceito de ensinar, aprender, apreender, o que conceitua de o processo de “ensinagem”. A autora faz referência crítica a um dos modelos de ensinar tradicional (modelo Jesuítico) utilizado até hoje por professores no Brasil; no qual, existem três passos básicos de uma aula: exposição do conteúdo pelo docente, levantamento de dúvidas dos alunos e exercícios para fixação, sendo a função do aluno apenas a memorização do conteúdo.

A autora faz ainda referência a distinção do significado de aprender e apreender, afirmando que aprender refere-se a receber as informações, tomar conhecimento, reter na memória, valorizar a memorização; já apreender é ação, significa entender a informação, observar, fixar, prender, agarrar, compreender o

conteúdo e agir. Para ensinar algo é importante estabelecer metas; exigindo do aluno ação constante e consciente, tais como, a informação, a exercitação e instrução.

Dessa maneira, o ensino através do uso de revistas e histórias em quadrinhos não se encaixa necessariamente a um padrão tradicional, haja vista que se trata de um processo cognitivo que exigirá muito mais da criança habilidades de interpretação, criatividade e interesse do que memória e repetição.

Quanto ao processo de ensinagem, de acordo com a autora (ANASTASIOU, 2015), o termo surgiu para indicar uma prática social complexa efetivada entre os sujeitos, professor e aluno, sendo portanto um misto de ensinar e o apreender, dessa forma, a aprendizagem torna-se uma parceria entre professores e alunos, neste processo que podemos chamá-lo de modelo dialético, o ensino seria um processo construído, existindo assim momentos de mobilização, construção e elaboração da síntese do pensamento. Através da ensinagem pode-se possibilitar o pensar, além de estimular situações em que cada estudante, mesmo criança, pode reelaborar as suas relações com os conteúdos, por meio dos aspectos que se determinam e se condicionam mutuamente, portanto o envolvimento dos sujeitos, em sua totalidade, é fundamental para, colocar o aluno interligado ao objeto de estudo ambos frente a frente.

O quadrinho como formato para aprendizagem infantil utiliza de uma estrutura simbiótica entre a imagem e o texto para a transmissão da mensagem. Entendemos segundo teorias recentes como a “ensinagem” de Anastasiou, que a criança ao ler um quadrinho, está inserida em processos complexos de ensino, o que se constitui uma ação efetiva de aprendizado.

Neste sentido, a criança em contato com as histórias em quadrinho, não lê apenas palavras, mas encontra-se em um contexto sincrético que leva em conta o contexto da imagem em relação ao que foi escrito e ao seu contexto social. Esta forma de aprendizado por sua vez pode incentivar a maturação do pensamento da criança além de fomentar a criatividade e a análise crítica da mesma. Um aprendizado desta forma, imagética, pode ser uma ajuda crucial na educação escolar da criança.

“A imagem deve ser vista como parte integrante do processo de significação, pois ela auxilia o aluno a compreender o texto, pois a criança não lê apenas as palavras em um livro, mas “lê”, ou atribui sentido, também considerando as ilustrações, bem como o contexto social em que a leitura se dá. Por estes motivos, a utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula pode proporcionar, além de facilidades de compreensão de conteúdos, o desenvolvimento da criatividade por parte dos alunos, pois as apresentações em figuras são mais interativas, levando a um melhor desempenho da memória (Frizzo e Bernardi, 2001)”.

Tendo em vista a importância da utilização de histórias em quadrinhos, do lúdico e de maneiras criativas de ensino e aprendizagem no contexto atual de educação, além disso, levando em consideração que a arte demonstrada por meio dos desenhos e das histórias de HQ's são na maioria das vezes uma predileção das crianças em processo de entretenimento, que por ventura pode ser também de ensino, consideramos fundamental que para a construção do *redesign* de um personagem que já vem sendo tão estimado e naturalizado no imaginário das crianças no estado Pará, utilizamos principalmente da opinião e escolha de crianças daqui da região amazônica para dar continuidade a este trabalho. É nesse sentido que escolhemos enfatizar e demonstrar a importância das histórias em quadrinhos no ensino e almejamos que este seja um projeto que possa contribuir e incentivar ainda mais a leitura e apreciação da arte de maneira geral e de forma específica, a arte das histórias em quadrinho regionais.

### 2.3 DESIGN DE PERSONAGEM

Gerar uma personalidade com sentimento através da organização de formas é o que podemos considerar como design de personagem segundo SILVER (2017), figura. O design de personagem atua na maioria das áreas da indústria de entretenimento, sem personagem não existe história, animação de personagem, *storyboard*, videogame e história em quadrinho. O personagem é a parte central da história e o design de personagem é usado para conceituar ideias que serão usadas para a criação de personagens como produto de design.

Figura 12 – The Silver Way.



Fonte: The Silver Way – 2016.

Para SILVER (2016) os elementos para criar um bom design de personagens são quatorze, figura 13. Estes são divididos em primeiro, o Equilíbrio, que seria a distribuição de pesos dentro da forma de maneira simétrica ou não; o segundo seria a Caricatura, que corresponde a exageração e distorção de elementos que compõem a pessoa ou personagem; terceiro é a Cor, que cria um esquema para o humor do trabalho; quarto é a Construção de elementos para a estrutura do personagem; o quinto seria o Contraste, referente a linhas, ângulos, formas e cores; o sexto é a Forma, que diz respeito ao peso, a profundidade a largura do personagem; a Linha, que é a representação direcionamento do personagem usando de largura, espessura e opacidade. Proporção, criar uma relação apropriada entre as partes do personagem; o Ritmo, o desenvolvimento de padrões de movimento; Formas Simples, como esferas, quadrados e círculos; a Silhueta, que facilita o processo de leitura do personagem deixando-a mais claro; a Unidade, o que cria coesão dentro do design dos elementos; a Variedade, de tamanhos, pesos e formas; e por fim o Volume, que seria a espessura das formas.

Figura 13 – Elementos de *Design*.

Fonte: The Silver Way – 2017.

A metodologia utilizada nesta monografia é a criada por Stephen Silver após anos de estudos e avaliações de portfólios de estudantes, Stephen definiu alguns padrões que compõe um bom design de personagem. A metodologia desenvolvida por Silver é dividida em 5 fases, história do personagem, gestual, estilo, forma e detalhes.

### 2.3.1 História do Personagem

Começando pelo desenvolvimento da história do personagem, o designer precisa conhecer o máximo possível sobre seu personagem, sua história e o mundo em que o personagem habita. Incluindo as motivações e os pontos que influenciam o personagem ter suas opiniões sobre o mundo, figura 15.

Figura 14 – Quem é o Açáí?



Fonte: Cardoso Neto – 2018.

Quando um designer começa um projeto, muitas das vezes possui poucas informações sobre a descrição do personagem. Por este motivo, Silver desenvolveu um questionário para identificar alguns pontos chave para a construção do personagem. Neste questionário se analisa qual o nome do personagem, seu gênero, idade, aparência, seu trabalho, onde vive, a sua personalidade e como é descrita sua atitude, e com base nessas informações pode-se inferir como o personagem se parece, como um dia na sua vida poderia ser e como ele interage com outros personagens.

No caso de Açaí, a descrição dada por seu autor, Rosinaldo Pinheiro, é de que ele é um garoto hiperativo e que apronta todas... Gosta de pescar, fazer amigos, brincar e se aventurar pelos rios e matas. Parceiro nas “expedições lendárias” de Seu Migué e Seu Manduca floresta adentro e rio afora, além disso, é ajudante de Seu Manduca no comércio de frutas e pescados no Ver-o-Peso, onde vende Açaí, fruto pelo qual é viciado seja no começo ou fim de cada dia, toma uma tigela cheia do delicioso energético. Tem grande admiração por Lindalva, menina espoletada que evita a todo custo contato com ele (o que não faz nem com reza brava), mas, sem saber, recebe presentinhos dele achando se tratar de mimo de fã bonito que nem galã das revistas da TV. Longe dessa beleza toda, nosso amigo é um tipo baixinho e meio careca (possui só um tufo de cabelo), sua cabeça lembra muito um caroço de Açaí.

Nome: Açaí

Sexo: Masculino

Idade: 8 anos?

Aparência: Baixinho meio careca (com um tufo de cabelo), a cabeça parece um caroço de açaí

Ocupação: Estudante, filho

Onde vive: Zona ribeirinha de Belém

Personalidade: hiperativo, travesso

Atitude: Esperto e brincalhão

Figura 15 – Açaí.



**AÇAÍ**

Fonte: <http://aturmadoacai.blogspot.com/p/personagens.html>.

### 2.3.2 Gestual

A segunda fase da metodologia de Silver é desenvolvimento do gestual através de *thumbnails* que capturem a personalidade do personagem; usar de formas geométricas básicas como o quadrado, o triângulo e o círculo ajudam na pregnância do desenho, quando se usa formas arredondadas no personagem isso lhe atribuí uma característica mais amigável, enquanto na utilização de triângulos a característica atribuída é de perigo e nas formas quadradas temos a ideia de estabilidade. A intenção por trás de começar o desenho pelo gestual é a possibilidade de focar o personagem como um todo e não em partes individuais que o compõem, ao mesmo tempo Silver foca na forma da cabeça para desenvolver o formato que o corpo terá.

Essa fase é muito importante, pois aqui desenvolvemos a silhueta que o personagem vai ter, que por sua vez é o contraste primordial para a percepção da imagem. Regan (2000), Apud. Souza 2013, indica que há pelo menos cinco tipos diferentes de contraste que podem diferir um alvo do fundo sobre o qual ele é observado. Esses contrastes são: contraste espacial de luminância, representado pela diferença de intensidades luminosas no domínio do espaço entre o alvo e o fundo (silhueta); contraste espacial de cor representada pela diferença de conteúdo espectral entre o alvo e o fundo; o contraste de texturas representado pelas diferentes características de linhas que compõem o alvo e fundo; contraste temporal de luminância ou crominância; e contraste de disparidade ocular, que é a diferença de posicionamento da imagem sobre os dois olhos.

Figura 16 – Estudo de gestual.



Fonte: Autor

Mike Yamada, no livro *Skillful Huntsman* (2005), trabalha as *thumbnails* começando pela silhueta e depois partindo para variações através de adição de espaços em brancos diferentes em cada opção de design, figura 17. Esta metodologia foi adotada pelo autor pois preservava mais a força da silhueta original.

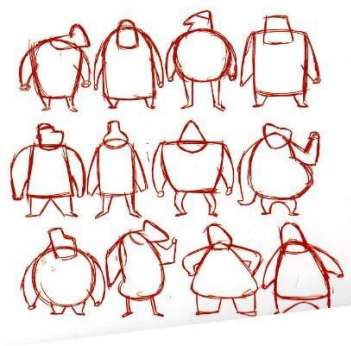
Figura 17 – *Huntsman*,



Fonte: *Skillful Huntsman* - 2005

Voltando para o processo de desenvolvimento do gestual do personagem por Silver, o objetivo aqui é encontrar clareza e variedade nas 3 partes do corpo humano, na cabeça, no torso e nas pernas, figura 18. No processo de Silver esta parte, por vezes cortada e por motivos de tempo se restringe apenas ao personagem principal da história.

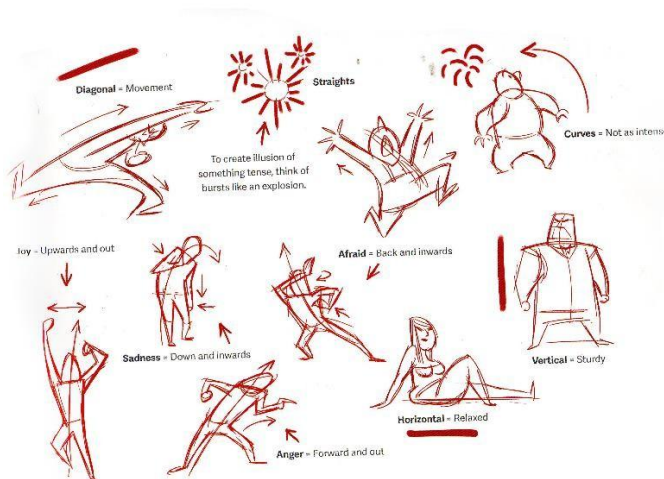
Figura 18 – Variação de *Design*.



Fonte: *The Silver Way* – 2017.

Em seu livro, Silver diz que o gestual transmite as emoções do personagem, figura 19, quando o gestual do personagem segue uma linha vertical nos transmite a sensação de estabilidade e solidez, quando a linha de ação está na horizontal a sensação é de repouso, enquanto linhas verticais transmitem ação. A linguagem do corpo transmite uma grande variedade de emoções. A linha dos ombros e a posição da cabeça pode dizer muito sobre o personagem, linhas envergadas para baixo e com a cabeça por cima da linha dos ombros transmite neutralidade enquanto com a cabeça sobre a linha dos ombros transmite depressão, ombros retos transmite confiança e ombros envergados para cima transmitem ação. Quando a personagem segura um objeto é importante não o deixar muito próximo do corpo, mostrar o objeto e que o personagem está segurando-o traz clareza para o gestual. O objetivo ao se trabalhar com o gestual é deixar a imagem mais rápida e clara possível, se não for possível entender rapidamente o que seu gestual diz, significa que não está claro o seu significado e precisa ser melhorado. Se o design é simples significa que é claro e a clareza da imagem é definida pela clareza das formas.

Figura 19 – Gestual.



Fonte: The Silver Way – 2017

Para Silver (2017), o trabalho de um designer de personagem fazer algo que ele chama de *verbadjectivity*, figura 20, que seria algo que junta os pensamentos que ocorrem na cabeça do personagem e como o corpo reage a esses

pensamentos. Existem diversos jeitos de representar uma ação, mas as intenções que regem o gestual fazem com que o desenho se diferencie um do outro.

Figura 20 – *verbadjectivity*.



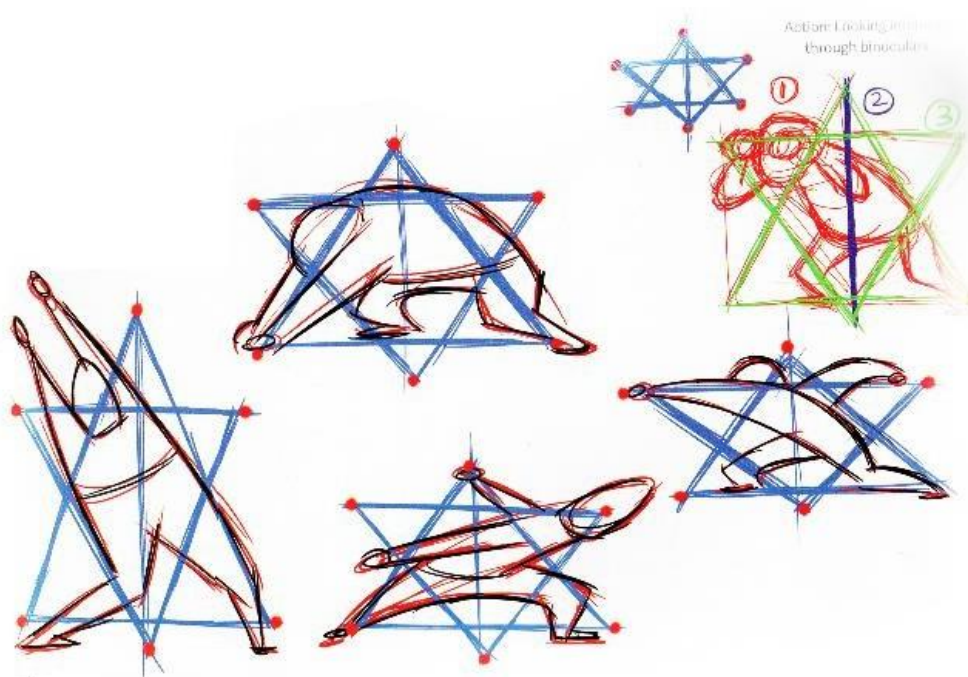
Fonte: The Silver Way – 2017.

Considerando os espaços vazios que o personagem ocupa, Silver infere que, quanto mais angular e dramático o desenho do gesto, mais força é atribuído a ele. É importante também evitar tangentes e desenhos muito simétricos pois esses elementos retiram força do gestual. Contrastar os ombros e a inclinação da pélvis é um ótimo jeito de adicionar força ao gestual criando ritmo para a leitura do desenho com um zig-zag por onde o olho passa, no geral contrastes sempre geram dinamismo.

Outra parte do desenho gestual que é descrito por Silver (2017) é o senso de equilíbrio, existe algumas maneiras de se trabalhar com isso, distribuindo o tamanho das formas pelas partes do corpo do personagem, desenho a base onde o personagem se apoia também dá entendimento sobre como o personagem se equilibra, desenhando uma caixa em 3D para entender como as partes do personagem se encontram em um ambiente tridimensional. O triângulo é a forma mais estável da natureza, é uma ótima maneira de se adicionar estabilidade para o personagem, fazendo com o que seu corpo crie a forma de um triângulo com a base voltada para o chão, figura 21. Para ajudar no desenho balanceado, muitos profissionais usam de hexagramas com uma linha vertical no centro para distribuir os pesos no desenho, quando um desenho se encontrar com o seu corpo alinhado a linha vertical do hexagrama, este corpo possui pouco dinamismo e deve ser evitado

caso o intuito do design seja gerar algum interesse em quem visualizar o desenho, mas é claro não pudesse esquecer de distribuir os pesos das formas entre os lados dessa vertical para manter o equilíbrio do personagem tendo em mente a linha de ação do mesmo.

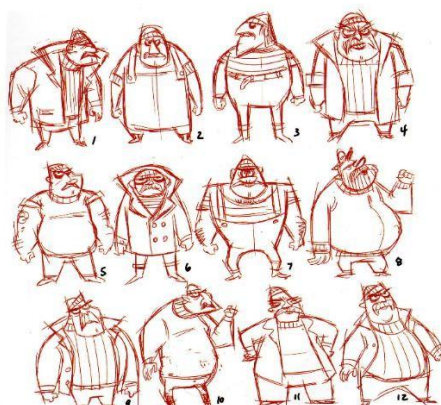
Figura 21 – Diagrama.



Fonte: The Silver Way – 2017.

### 2.3.3 Estilo

A terceira fase da metodologia de Silver é a do desenvolvimento do estilo do personagem. Nesta fase pegamos as *thumbnails* desenvolvidas e criamos variações de estilo a partir delas, figura 22. Aqui devemos pensar em aspectos como a aparência da roupa do personagem, nos motivos de sua escolha, como o cabelo dele se parece, e qual humor ele transmite. Nesta fase devesse levar em conta elementos de design como, equilíbrio, ritmo, espaços negativos e contrastes. Importante atentar que nesta fase não estamos tentando fechar o estilo do personagem e sim gerar conceitos.

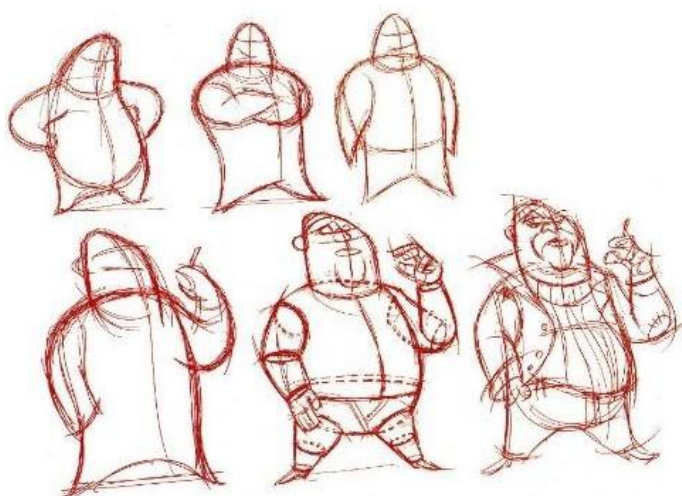
Figura 22 – *Thumbnails*

Fonte: The Silver Way – 2017

### 2.3.4 Forma

O quarto passo é o da definição da forma, explorando suas dimensões e dando volume. Este é um estágio para refinar seu design, definindo melhor sua forma. Silver (2017) compara o desenvolvimento da forma no personagem com a planta de uma casa. Imagine construir uma casa sem sua planta, pode ser um desastre, a mesma coisa ocorre na construção de um personagem sem pensar nessa etapa.

Figura 23 – Construção



Fonte: The Silver Way – 2017

O objetivo traçado por Silver aqui é ter um entendimento sólido da construção do personagem, como suas partes se conectam uma as outras e formam seu corpo. Aqui inclui a concepção dos *turnarounds* do personagem, que nada mais é que o desenho dos 5 lados do personagem (frente, frente ¾, lado, costa ¾ e costa), figura 24. Explorar diferentes poses ajuda a trazer vida ao personagem. Uma vez desenhada das vistas, segue-se para desenhá-lo através delas, dando um senso de volumetria ao personagem, esse processo serve para ajudar a entender o personagem como algo em 3D.

Figura 24 – *Turnarounds*.



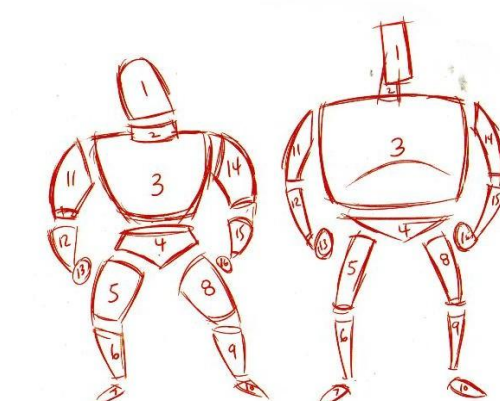
Fonte: The Silver Way – 2017.

Os *turnarounds* são essenciais para a produção do design de personagem, pois nos dá referência na hora de desenhar nosso personagem em um quadrinho, animação ou ilustração. O uso deste tipo de referência é uma ótima forma de conseguir resultados consistentes no processo de desenho.

O corpo humano pode ser dividido em 16 partes diferentes para Silver (2017), são elas, cabeça, pescoço, tórax, pélvis, coxa, perna, pé, braço, antebraço e mão,

sendo que a coxa, a perna, o braço o antebraço e a mão aparecem duas vezes, resultado assim em 16 partes, figura 25. Tendo em mente ritmo e contraste, criamos uma composição interessante para o corpo do personagem. A forma é a parte mais importante do desenho do personagem, e para ajudar sua organização podemos dividir as formas do corpo humano em três partes, cabeça, torço completo e pernas. Dividindo o corpo em grandes porções de massa fica mais fácil de visualizar a variação das formas de cara parte, mudando as proporções das partes do desenho termos soluções de design significativamente diferentes. Pensando no torso e na pélvis como um ponto de interrogação, podemos achar infinitas formas de variar esses dois elementos continuando mesmo assim com a ideia de unidade do corpo. Pensar as formas do corpo de maneira simplificada é o que todo designer de personagens busca na construção de seu personagem, podemos criar variações de formatos do corpo desde formas geométricas até frutas.

Figura 25 – Divisão do Corpo.



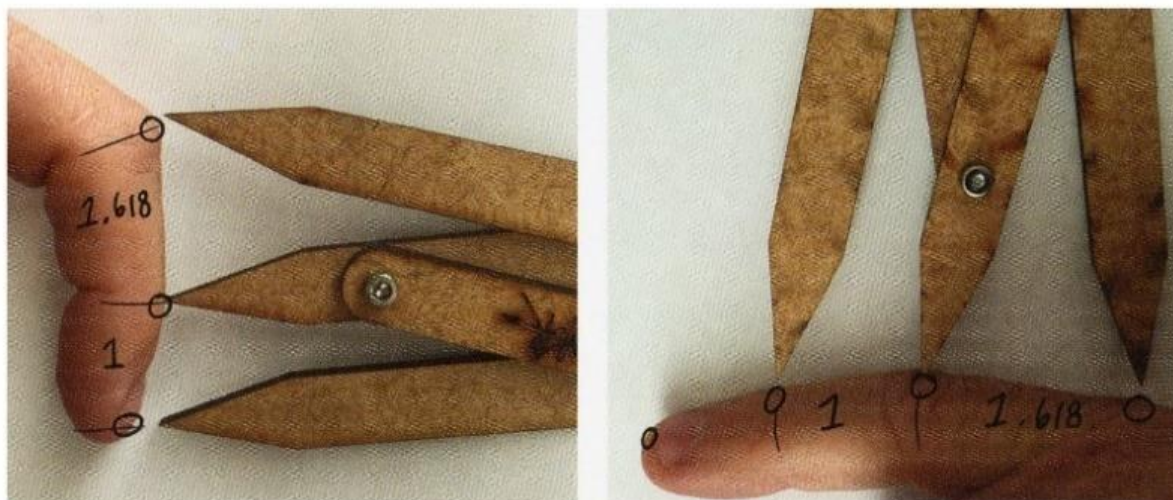
Fonte: The Silver Way – 2017.

Silver atenta que, muitas vezes se começa o design da forma respeitando demais as proporções da referência, isso pode deixar o design sem vida, é importante exagerar algumas formas para criar contraste e interesse, no entanto é importante lembrar-se de manter a unidade manter a unidade do desenho, caso ao contrário iremos perder a clareza do design. Para manter a unidade no design

podemos repetir elementos, até três vezes já é o bastante para tornar-se um elemento estabelecido.

Mais um conhecimento útil na hora de desenvolver as formas do personagem é o da proporção áurea, que uma proporção desenvolvida pelo matemático italiano Fibonacci, essa proporção respeita as próprias proporções do corpo humano e já foi usado pela humanidade para as mais variadas finalidades. Ter conhecimento da proporção áurea (1:1.618), figura 26, é importante para criar variações interessantes nos tamanhos das formas e criar ritmo no design do personagem. O ritmo do movimento para o personagem e deixa a leitura das formas mais agradável criando interesse visual, o ritmo pode ser criado através de contrastes que criem vetores que direcionem o olho do observador. É importante lembrar-se de quando desenvolver um grupo de personagens, manter a unidade, e o ritmo dentre eles variando suas alturas.

Figura 26 – *The Golden Ratio*.



Fonte: The Silver Way – 2017.

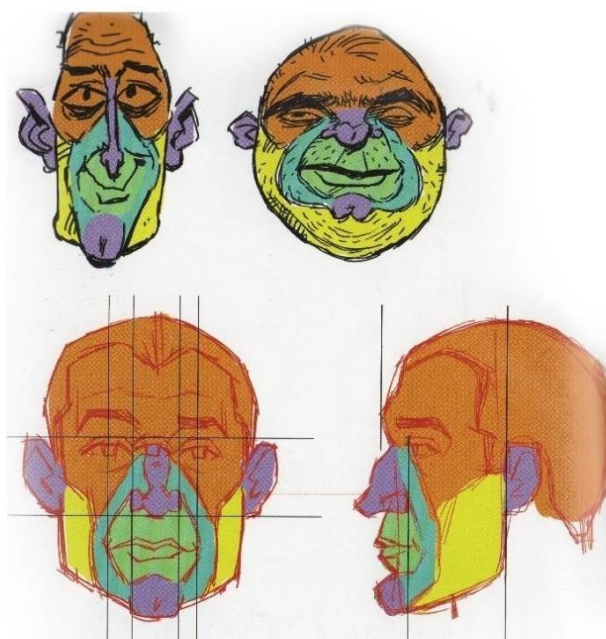
#### 2.3.4.1 Construção da Cabeça

Quando se começa o processo de design das formas da cabeça humana, é importante pensar nas formas definitivas e não gerar linhas aleatórias, pois a cabeça humana possui algumas proporções que estamos muito acostumados a ver, se

essas proporções forem deixadas de lado o desenho gera uma sensação de estranheza no observador.

Na visão de Silver (2017), a construção da cabeça pode ser dividida em 5 partes, figura 27, a primeira vai da maçã do rosto e pega toda a parte superior do crânio, cartilagem, a parte que fica ao redor da boca, a boca e a parte do maxilar. Algumas das proporções da cabeça que devemos seguir são, manter as orelhas alinhadas com a base do nariz e o topo do olho; o centro do olho com os cantos da boca; manter a distância de um olho entre os dois olhos. Devemos atentar para as proporções ainda mais quando fazemos nosso desenho baseados em formas encontradas no cotidiano para não perdemos as relações de espaço entre os elementos e acabar criando desenhos designs diferentes cada vez que desenhar o personagem. Quando se desenha uma cabeça com uma testa grande damos a sensação de inteligência e o inverso corre quando desenhamos com a testa pequena, um crânio pequeno com um maxilar grande e quadrado lembra-nos um tijolo enquanto um crânio grande com um maxilar fino nos lembra um ovo frágil. Quando desenhamos um nariz grande com olhos e bocas pequeno fazer com que o nariz pareça maior apenas pela relação de contraste que fazemos com os elementos próximos do rosto. Podemos começar o desenho do formato do crânio com a representação de um 8 (oito) para podemos dividir melhor as partes do corpo. Uma técnica interessante na hora de para desenvolver variações de rostos é começar com o desenho de uma referência e depois usar formas de geometria básica para tentar redesenhar aquela referência. Sem deixar que as proporções dos elementos do rosto sejam distribuídas de forma iguais, pois sem variação perdemos contraste e interesse no desenho, uma forma que podemos usar aqui é a distribuição levando em conta a proporção áurea, e usar o desenho de um "T" em diversas formas para distribuir os olhos, nariz e boca. No design do rosto do personagem devemos tomar muito cuidado com o espaçamento dos elementos com os espaços negativos, para gerar ritmo de leitura não podemos deixá-los muito agrupados ou espalhados pelo crânio.

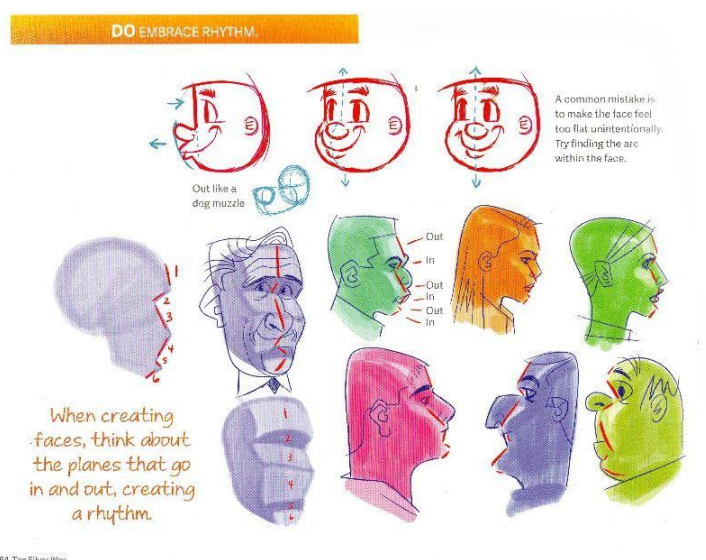
Figura 27 – Regiões do Rosto.



Fonte: The Silver Way – 2017.

Quando desenhamos a cabeça humana de perfil ou em  $\frac{3}{4}$ , devemos atentar para as áreas que saem e entram na estrutura do crânio, consideramos com crânio como uma esfera onde se esculpe o rosto, figura 28.

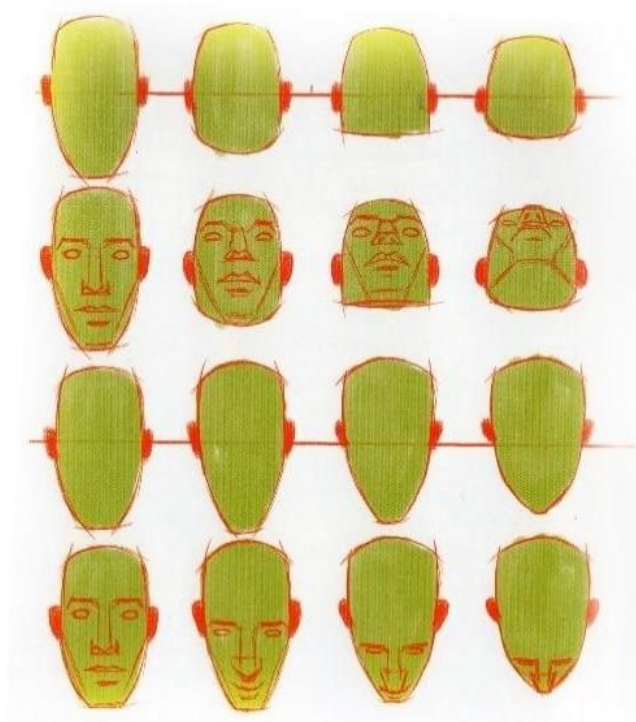
Figura 28 – Relevo do Rosto.



Fonte: The Silver Way – 2017.

A variação de ângulos no desenho da cabeça se faz através do alongamento quando ou compressão do tamanho do crânio, e da organização de elementos que compõem ele, figura 29. Levando em conta as orelhas como o ponto de partida, quando levantamos nossa cabeça os elementos do rosto sobem enquanto as orelhas se mantêm, isso faz com que a orelha pareça ter descido, o inverso ocorre quando abaixamos nossa cabeça.

Figura 29 – Desenho da Cabeça.



Fonte: The Silver Way – 2017.

### 2.3.5 Detalhes

A quinta fase do processo é a de adição de detalhes, aqui limpamos nosso desenho, e adicionamos cor, determinamos que estilo de linha usar, exemplo na figura 30. Aqui Silver observa que é importante deixar essa etapa por último para poder focar melhor no design nas primeiras etapas e deixar os detalhes no final do processo como a “cereja no bolo”.

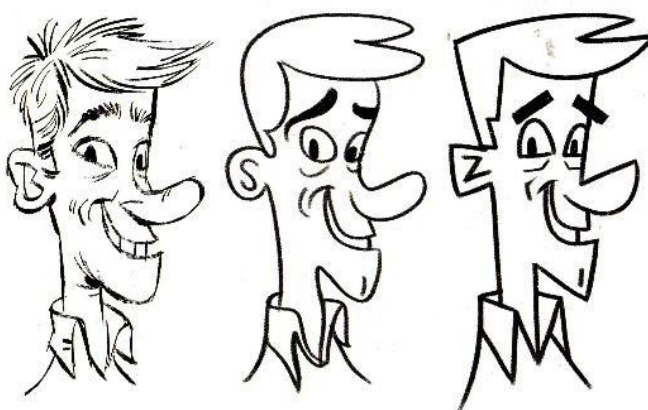
Figura 30 – Cor.



Fonte: The Silver Way – 2017.

Na hora de desenvolver o estilo de desenho que será utilizado no personagem, o objeto é manter a harmonia dos elementos que o compõem, imagem 31. Silver diz sobre, que essa unidade ocorre quando dois ou mais elementos se repetem no design. Esses elementos podem ser as partes que formam o rosto como uma orelha e um nariz desenhados com estilo parecido, ou até mesmo por elementos temáticos que ajudem a reforçar a natureza do personagem.

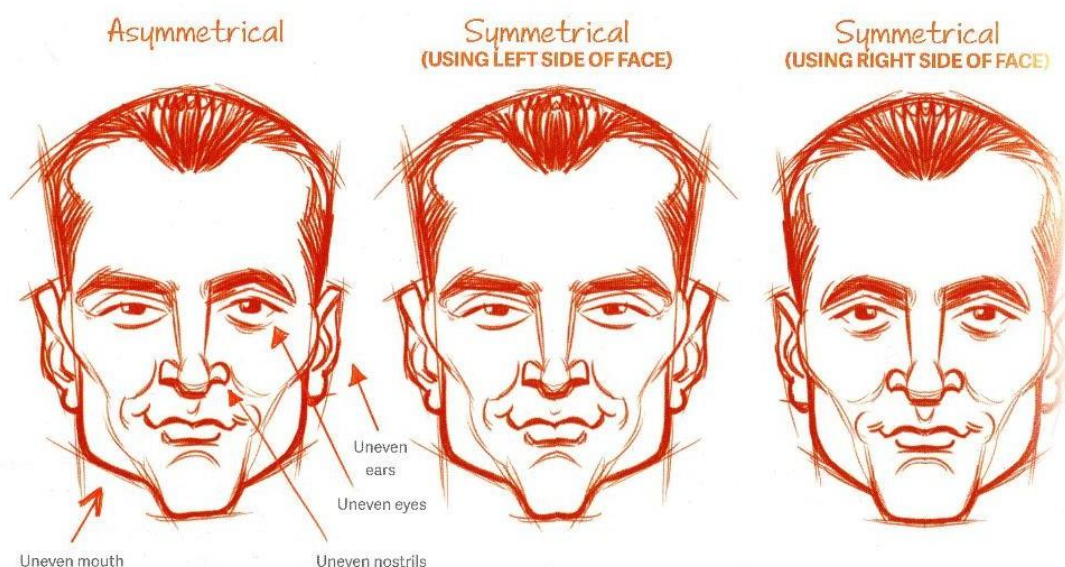
Figura 31 – Harmonia de Estilo.



Fonte: The Silver Way – 2017

Outro ponto importante para Silver, é que ao desenhar o rosto levemente assimétrico deixa a aparência do personagem mais real, figura 32, ainda mais quando este rosto estiver tentando passar alguma emoção. No desenho de expressão é importante manter o volume das orelhas, nariz e queixo, para manter as variações nos olhos e boca em relação aos deslocamentos de massa do rosto. Não podemos cair no erro de mover os elementos do rosto individualmente, quando um músculo se move outro reage a esse movimento. E por último, desenhar o rosto depois de ter delimitado a forma da cabeça é bem mais simples pois já temos elementos para relacionar em todos os cantos do rosto.

Figura 32 – Simetria do Rosto.



Fonte: The Silver Way – 2017.

Quando se desenha roupas ou acessórios do personagem, Silver (2017) diz que, é importante se desenhar tendo em vista o desenho como algo em três dimensões, para que as sobreposições de tecidos e acessórios sejam feitas de forma próxima da realidade, não causando estranhamento no observador. Quando se desenha um chapéu, devemos seguir os mesmos princípios.

A adição de cores pode ter diversas abordagens, desde que se tenha um objetivo claro na sua adição. Quando adicionamos cores aos personagens

queremos deixar sua leitura mais clara através do uso de paletas para transmitir sensações e ideias. Para a colorização em mídia digital, Silver (2017) propõem duas técnicas, a colorização em 3 camadas e em 4. Na técnica de 3 camadas começamos com o esboço da imagem, passamos para a limpeza da linha para dar clareza ao traço e na terceira camada definimos as cores. Já na técnica de 4 camadas, começamos pela linha limpa, fazemos a blocagem das cores, adicionamos as sombras e por último colocamos o plano de fundo para a imagem, imagem 33.

Figura 33 – Técnicas de Pinturas.



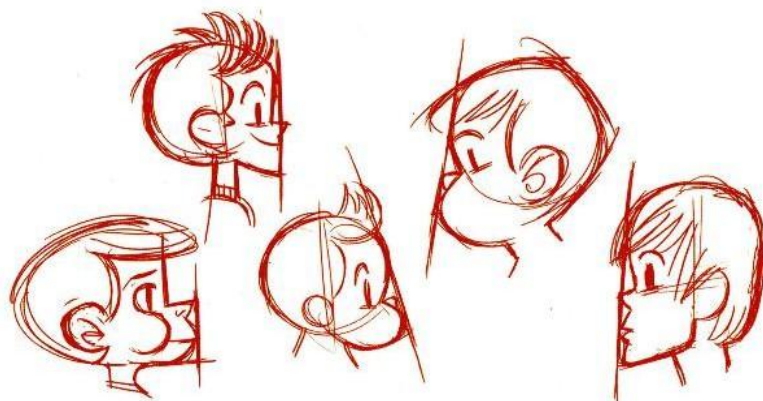
Fonte: The Silver Way – 2017.

Outro elemento para adição de detalhes é o da textura, essa etapa nem sempre é obrigatória para o design, e serve basicamente para dar um aspecto mais natural ao desenho, trazendo um pouco do aspecto do desenho tradicional.

### Personagem Criança

O foco da Turma do Açaí de Rosinaldo Pinheiro são as crianças, e se tornou especialmente útil acrescentar mais esse tópico. Para o design de personagens crianças, é importante lembrar do processo de *neotenia*, além usar linhas arredondadas, para Silver (2017), quanto mais retas se usa no design de um personagem, mais adulto ele se parece, figura 34.

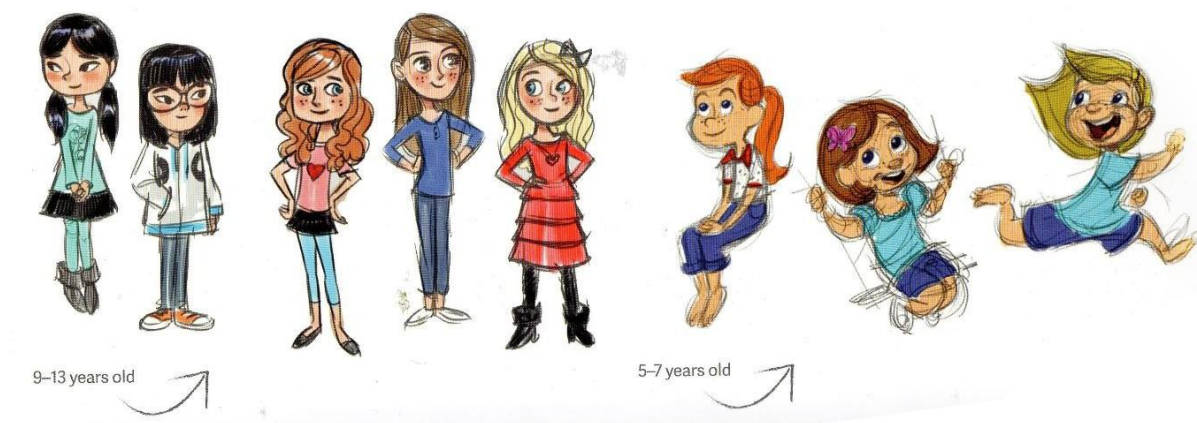
Figura 34 – Design de Personagens Crianças



Fonte: The Silver Way – 2017

Existem 3 tópicos que ajudam a contar que uma criança é uma criança. As suas roupas, seu gestual e seu cabelo. Pode-se mudar completamente a impressão que um personagem criança passa apenas mudando seu cabelo, figura 35.

Figura 35 – Design de Personagens Crianças



Fonte: The Silver Way – 2017

## REDESIGN DO PERSONAGEM AÇAÍ

O *redesign* visual do personagem Açaí foi feito segundo a metodologia de SILVER (2017), seguindo está, começamos a pensar na história do personagem, essa que previamente feita por Rosinaldo Pinheiro, autor da obra, e aproveitada aqui nesta monografia.

“Açaí é um garoto hiperativo e que apronta todas... Gosta de pescar, fazer amigos, brincar e se aventurar pelos rios e matas. Parceiro nas “expedições lendárias” de Seu Migué e Seu Manduca floresta adentro e rio afora, além disso, é ajudante de Seu Manduca no comércio de frutas e pescados no Ver-o-Peso, onde vende Açaí, fruto pelo qual é viciado seja no começo ou fim de cada dia, toma uma tigela cheia do delicioso energético. Tem grande admiração por Lindalva, menina espoletada que evita a todo custo contato com ele (o que não faz nem com reza brava), mas, sem saber, recebe presentinhos dele achando se tratar de mimo de fã bonito que nem galã das revistas da TV. Longe dessa beleza toda, nosso amigo é um tipo baixinho e meio careca (possui só um tufo de cabelo), sua cabeça lembra muito um carço de Açaí.” (Pinheiro, 2011)”.

Tendo-se delimitado a história do personagem podemos seguir para a segunda parte do processo de design, o desenvolvimento das *thumbnails*, figura 36.

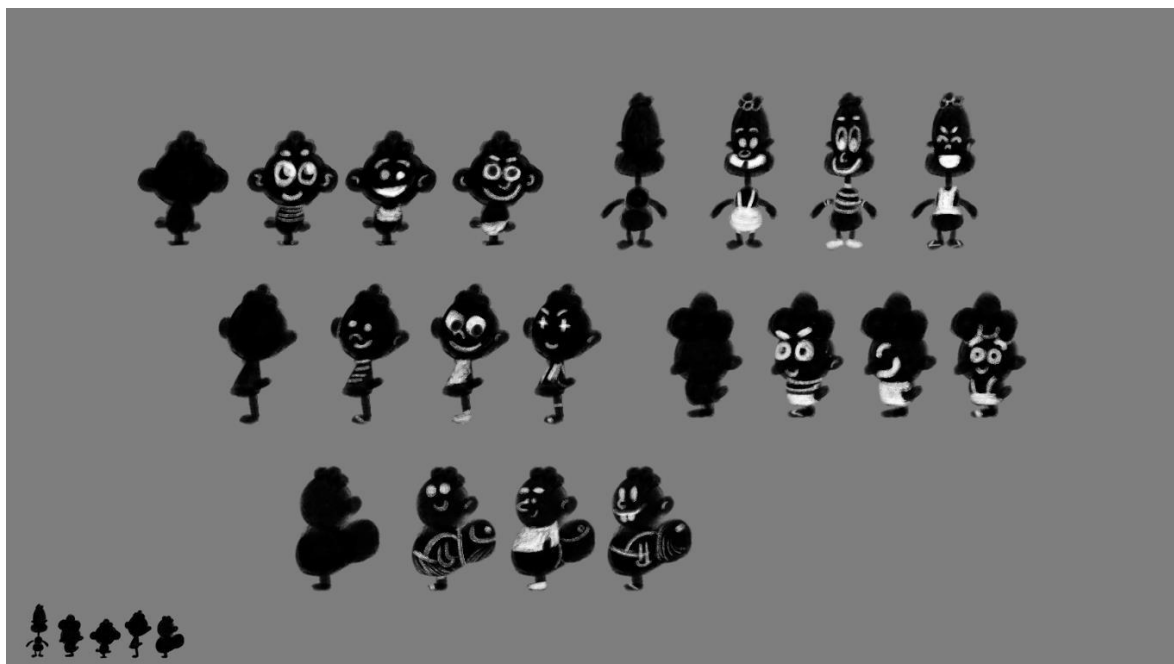
Figura 36 – Silhuetas.



Fonte: Autor – 2018.

Aqui tomou-se a liberdade de complementar a metodologia proposta por SILVER (2017), com o método utilizado por YAMADA (2005). Usando um *brush* branco para gerar variedade de design mantendo a força das silhuetas.

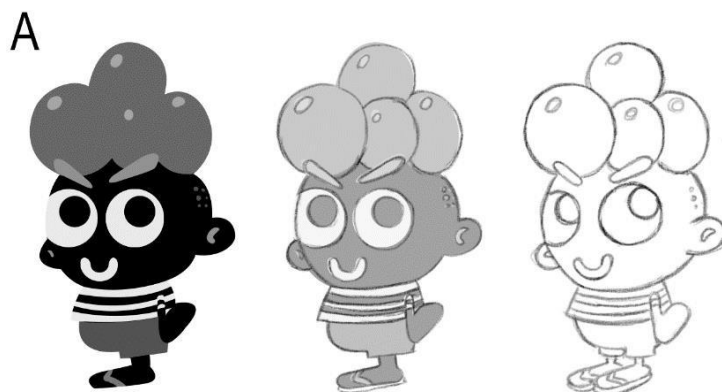
Figura 37 – *Thumbnails*.



Fonte: Autor – 2018.

Partindo daqui, chegamos no design do personagem, onde foi gerado 3 opções a partir das silhuetas que foram consideradas mais interessantes. A opção **A** possui um tronco menor em relação a cabeça e as formas mais arredondadas, figura 38; a opção **B** permanece com formas arredondadas porem com o tronco com uma proporção maior em relação a cabeça, figura 39; e a opção **C** se caracteriza por proporções mais variadas e um corpo mais esguio, figura 40.

Figura 38 – Opção A.



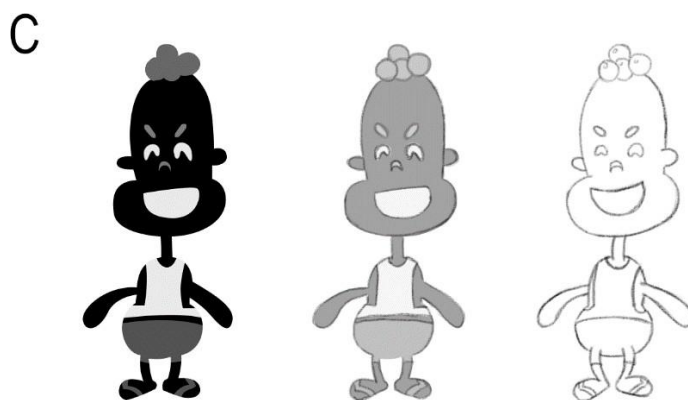
Fonte: Opção A – 2018.

Figura 39 – Opção B.



Fonte: Autor – 2018.

Figura 40 – Opção C.



Fonte: Autor – 2018.

A partir das opções geradas se seguiu para a pesquisa com um recorte do público alvo, crianças de 5 a 10 anos, na Escola Municipal Honorato Filgueiras – U.P. Fundamental, turma CII – 2°. Na classe haviam 19 crianças que escolheram uma das três opções de design. O resultado da pesquisa foi o seguinte, 6 crianças escolheram a opção **A**, 13 crianças escolheram a opção **B** e 0 escolheram a opção **C**.

Depois de escolhido o design, passamos para o refinamento dele através da construção da forma do personagem, figura 41. O objetivo aqui foi dar uma noção de tridimensionalidade para o personagem, figura 42.

Figura 41 – Refinamento.



Fonte: Autor – 2018.

Figura 42 – Construção com Caixa.



Fonte: Autor – 2018.

Depois ter colocado o personagem num caixa em perspectiva e dar a ele um senso maior de espaço tridimensional, foi feito as explorações das vistas do personagem Açáí, figura 43.

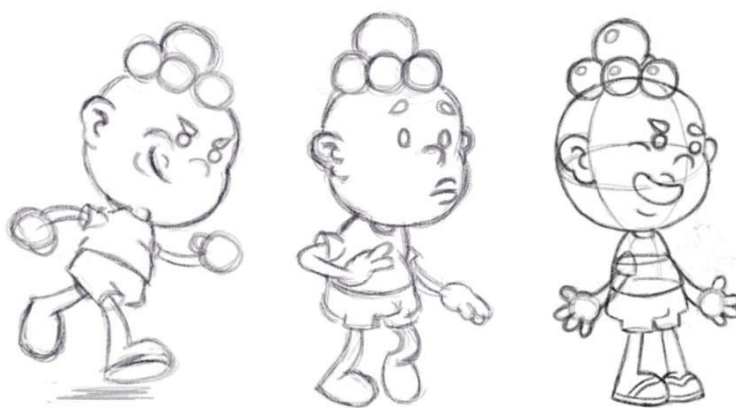
Figura 43 – Exploração das Vistas.



Fonte: Autor – 2018.

A construção da forma como em um espaço de três dimensões e os *turnarounds* são mais um processo de refinamento da forma do desenho. Trabalhando dentro destes aspectos, em seguida foi explorado algumas poses dinâmicas do personagem, ele correndo e hesitando, figura 44.

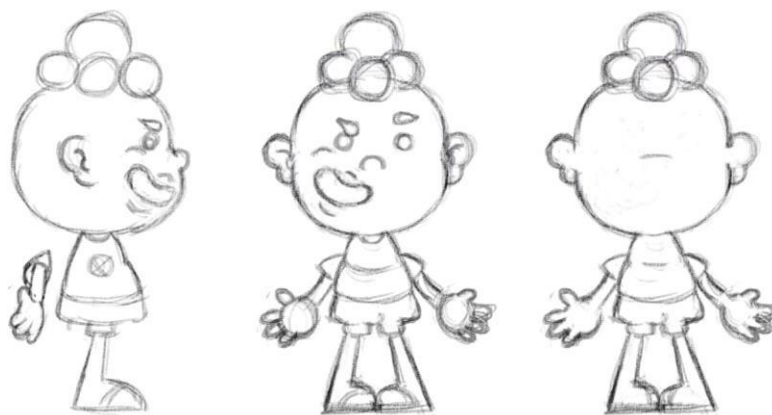
Figura 44 – Poses Dinâmicas.



Fonte: Autor – 2018.

Após a exploração das poses dinâmicas, segui para os *turnarounds*, que são as vistas do personagem que auxiliam na sua construção, sendo ela útil tanto para quadrinhos, animação ou modelagem 3D.

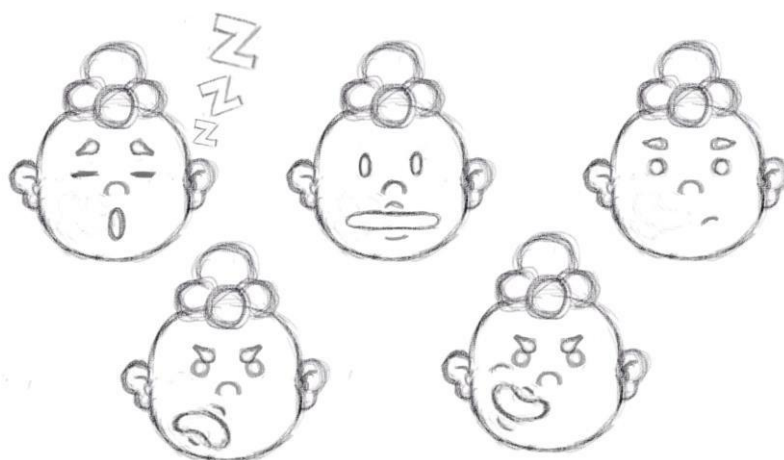
Figura 45 –Turnarounds.



Fonte: Autor – 2018.

Seguindo no design da forma, foi estudado algumas expressões faciais para o personagem, figura 46.

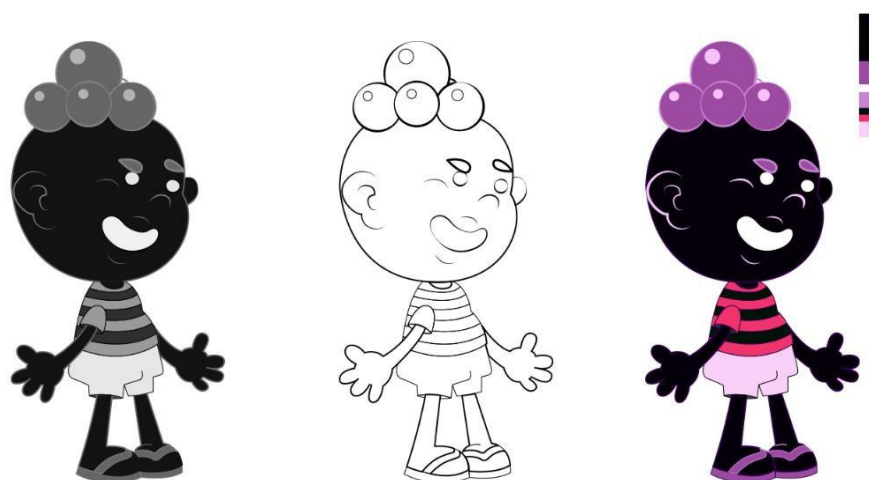
Figura 46 – Expressões Faciais.



Fonte: Autor – 2018

Finalizando o desenvolvimento da forma, seguimos para a parte final do processo de design de personagens de SILVER (2017), a adição de detalhes. A adição de cor aproveitou os valores em escala de cinza definidos no processo das *thumbnails*, a cor predominante escolhida para o personagem foi o roxo que é a cor do açaí, figura 47.

Figura 47 – Refinamento e Cores.



Fonte: Autor – 2017.

Dando continuidade no processo de adição de detalhes, foi feito a exploração de cores diferentes afim de encontrar a combinação mais interessante, figura 48. Por fim, foi selecionada a combinação original por manter as qualidades consideradas interessantes para a narrativa do personagem.

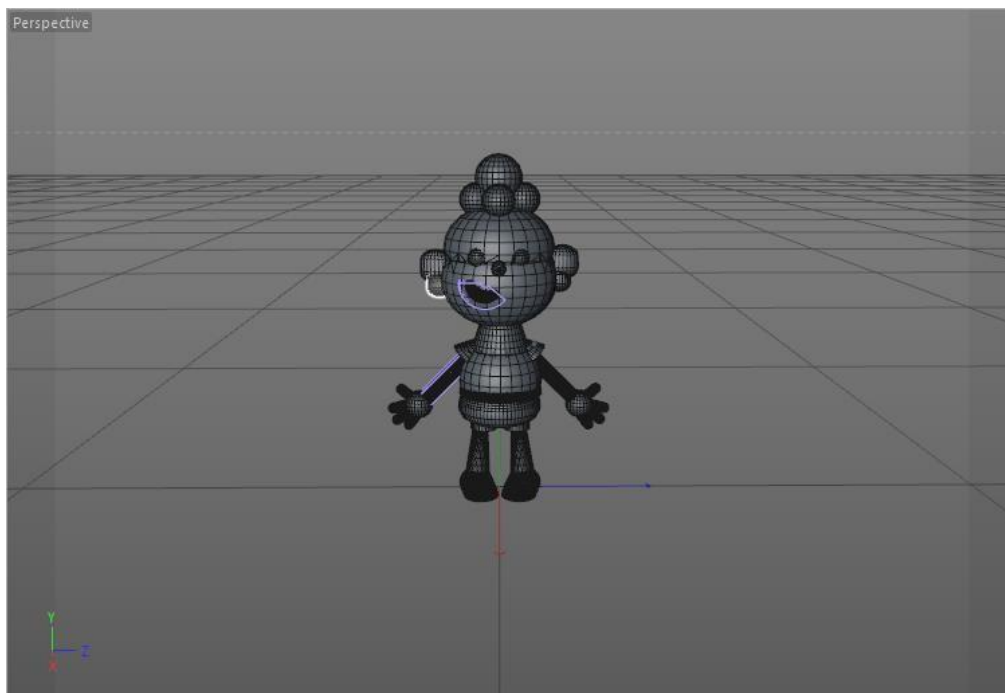
Figura 48 – Teste de Cores.



Fonte: Autor – 2018.

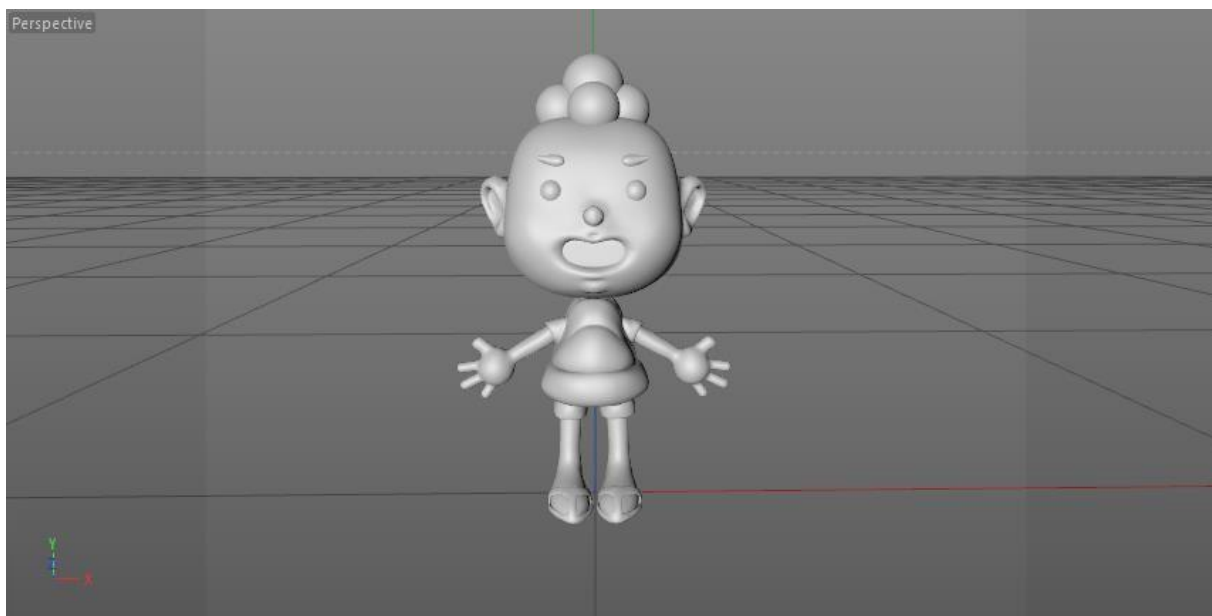
Por último, foi modelado o personagem criado, em 3D, para testar a construção feita na parte conceitual do trabalho, figuras 49 e 50.

Figura 49 – Modelagem 3D.



Fonte: Autor – 2018.

Figura 50 – Modelagem 3D.



Fonte: Autor – 2018.

## CONCLUSÃO

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou a criação de um conceito de um design de personagem voltado ao público infantil, de 5 a 10 anos. Durante esta monografia, foi analisado e estudado itens como quadrinhos, pedagogia e design de personagens, temas que são de amplo interesse para mim. Dentre os três temas básicos abordados, o de design de personagens foi o que menos possui trabalhos acadêmicos feitos sobre, e por isso um trabalho como este será uma aquisição virtuosa para o meio, ainda mais quando o mesmo utilizou como base um personagem local, o qual já está mais de 20 anos ocupando uma fatia especial do imaginário das crianças paraenses.

O resultado que a pesquisa gerou, foi o conceito de um redesign visual para o personagem Açai, com enfoque do público de 5 a 10 anos. Esse resultado só pode ser alcançado através de estudos voltados ao tema e com a pesquisa realizada com o público alvo.

O design de personagem ainda é uma área recente do design, e possui um potencial muito grande de crescimento, esta monografia foi apenas o começo de um amplo estudo dentro do segmento.

## REFERENCIAS

ALVES, JOSÉ MOYSÉS. **História em Quadrinho e Educação Infantil**. Brasil. 2000.

ANASTASIOU, L. G. C; 2015 – **Ensinar, aprender, apreender e processos de ensinagem**. In ANASTASIOU, L. G. C.; Alves, L. P. (Orgs.) *Processos de ensinagem na universidade: Pressupostos para estratégias de trabalho em aula*. Joinville, SC:Univille, 2015.

ARAGUAIA, Mariana. “**Clone, conjugação, metagênese e neotenia.**”; *Brasil Escola*. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/biologia/casos-especiais.htm>>. Acesso em 29 de agosto de 2018.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: Informação e documentação: Referências – Elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

\_\_\_\_\_. **NBR 6024**: Informação e documentação: Numeração Progressiva das seções de um documento escrito– Apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

\_\_\_\_\_. **NBR 6027**: Informação e documentação: Sumário– Apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

\_\_\_\_\_. **NBR 6028**: Informação e documentação: Resumo– Apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

\_\_\_\_\_. **NBR 6028**: Informação e documentação: Índice– Apresentação. Rio de Janeiro, 2004.

\_\_\_\_\_. **NBR 10520**: Informação e documentação: Citações em documentos– Apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

\_\_\_\_\_. **NBR 14724**: Informação e documentação: Trabalhos Acadêmicos– Apresentação. Rio de Janeiro, 2011

\_\_\_\_\_. **NBR 15287**: Informação e documentação: Projeto de Pesquisa– Apresentação. Rio de Janeiro, 2011.

CEARLEY, Clint. **Characters - Designing & Drawing**. Tennessee, USA: MTG artist Clint Cearley, 2017.

COELHO, N. N. **O Conto de Fadas**. São Paulo: **Série Princípios**. Editora Ática, 1987.

EISNER, Will. **Comics and Sequential Art**. United States: Poorhouse Press, 1985.

FREITAS, Ana Paula Nazaré de. **Apostila de Normalização de Textos para Trabalhos de Conclusão de Curso**. Belém: Universidade do Estado do Pará, 2016.

GAIMAN, Neil. **The Sandman**. United States: Vertigo, 1993.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4 Ed. São Paulo: Atlas, 1994.

GIRAUD, Jean. **L'Incal**. French: MétalHurlant, 1988.

Givago da Silva Souza; Eliza Maria da Costa Brito Lacerdall; Vladímir de Aquino SilveiraIII; Carolina dos Santos AraújoIV; Luiz Carlos de Lima SilveiraV. **A visão através dos contrastes**. Estud. av. vol.27 no.77 São Paulo 2013.

Khang Le; Mike Yamada; Felix Yoon; Scott Robertson. **The Skillful Huntsman: visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design**. Hong Kong: Design Studio Press, 2005.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. [Livro eletrônico] / José Carlos Libâneo. São Paulo: Cortez, 2017

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

LUYTEN, S. M. **Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica**. São Paulo: Edições Paulinas. 1989.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics**. United States: Tundra Publishing, 1993.

MENDES, M.R.S. **El Papel Educativo de los Comics Infantiles: (Análisis de losEstereotiposSexuales)**. Tese de Doutorado, Facultad de Ciencias de laInformación da Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. 1990/1.

PADÚA, Gelson Luiz Daldegan de. **A epistemologia genética de Jean Piaget**. Revista FACEVV | 1o Semestre de 2009 | Número 2 | p. 22-35.

PINHEIRO, Rosinaldo. **Blog A Turma do Açaí**. Blogspot. Belém – Pará 2018. Disponível em: < <http://aturmadoacai.blogspot.com>> Acesso em: 10 jun. 2018.

REGAN, D. **Human perception of objects: early visual processing of spatial form defined by luminance, color, texture, motion, and binocular disparity**. Sunderland, MA, USA: Sinauer Associates, 2000.

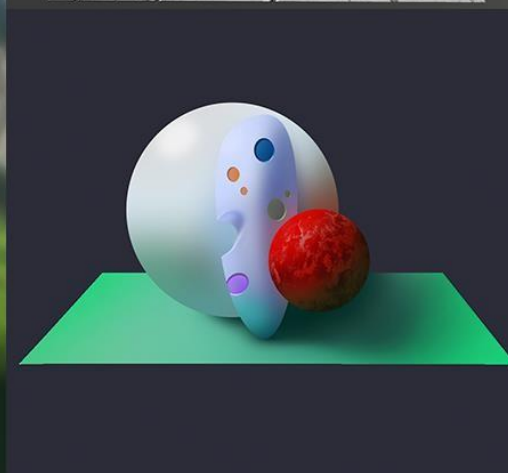
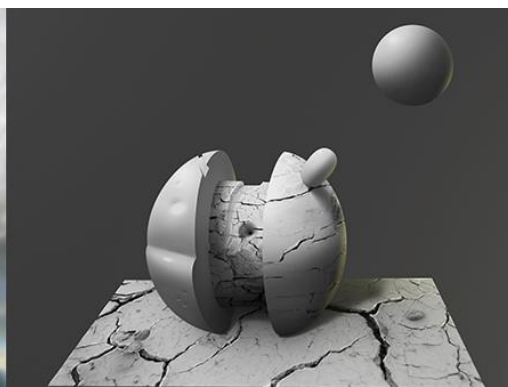
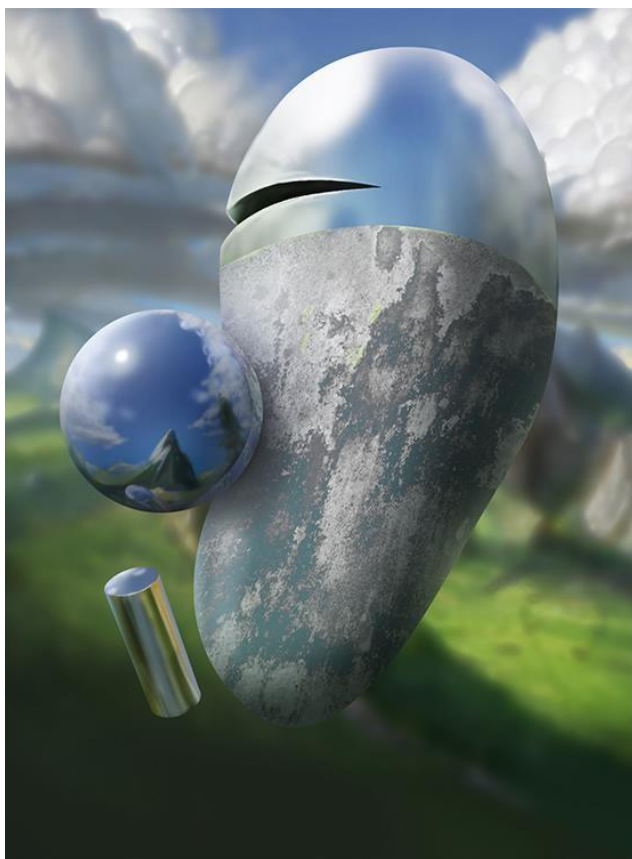
SHELLY, Bill. **Founders of Comic Fandom: Profiles of 90 Publishers, Dealers, Collectors, Writers, Artists and Other Luminaries of the 1950s and 1960s**. United States:McFarland, 2010.

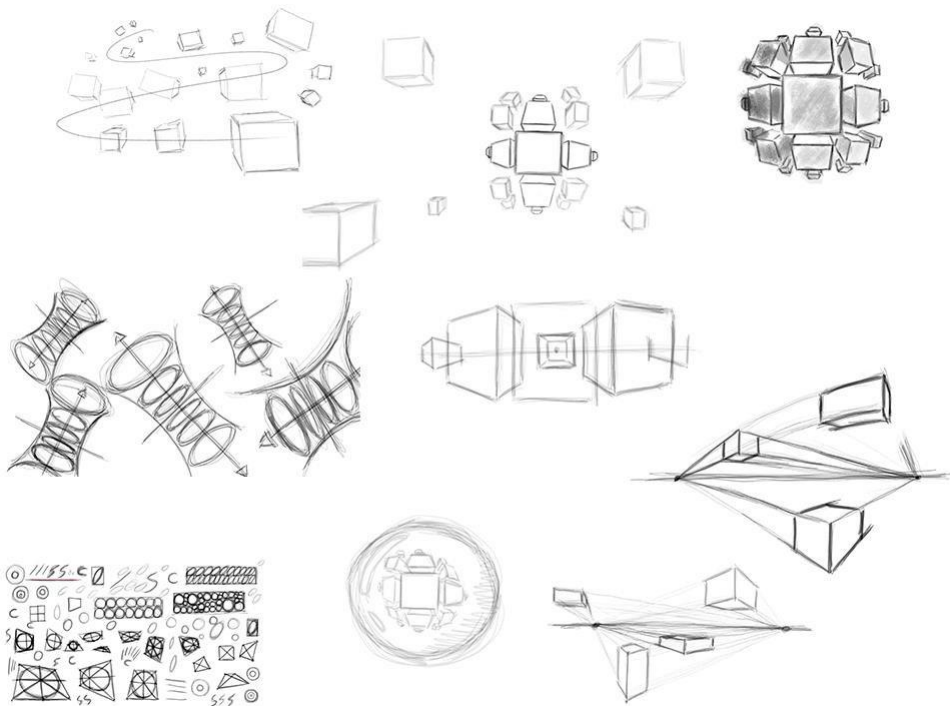
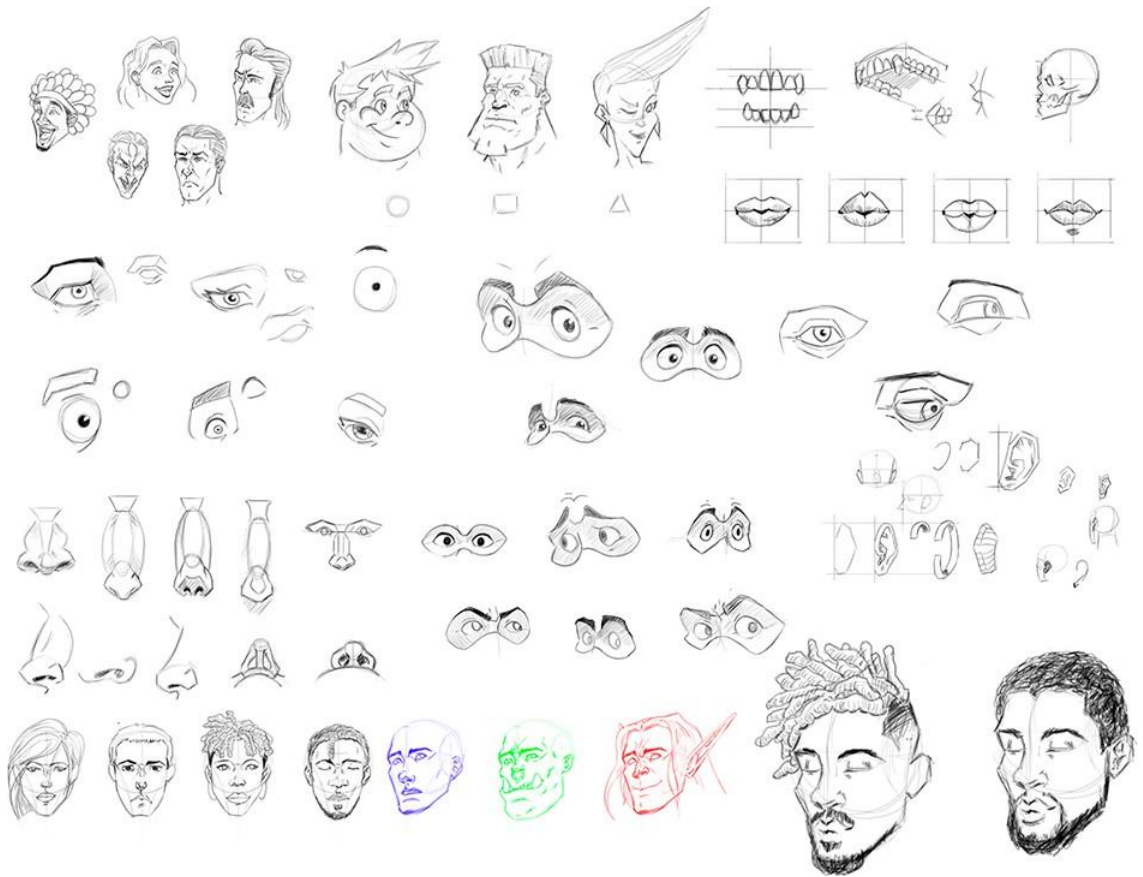
SILVER, **Stephen**. **The Silver Way**. United States: Design Studio Press. 2017.

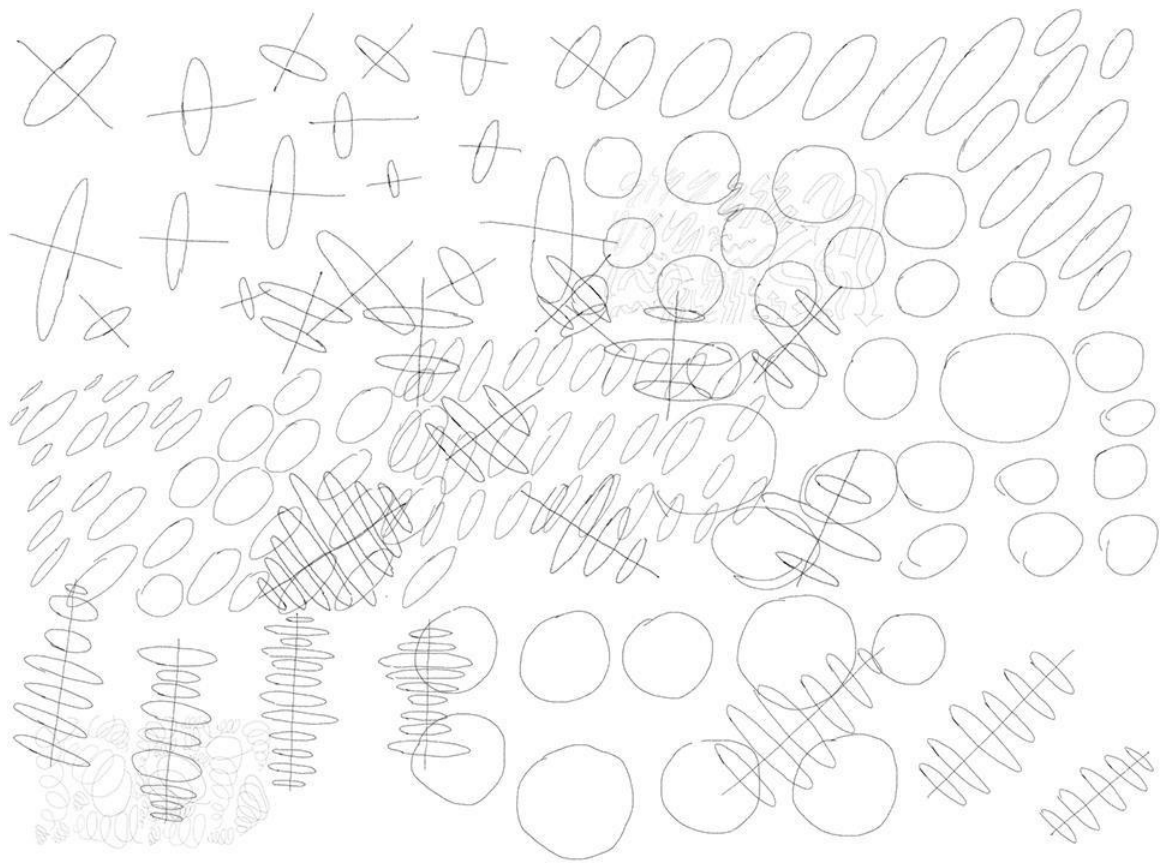
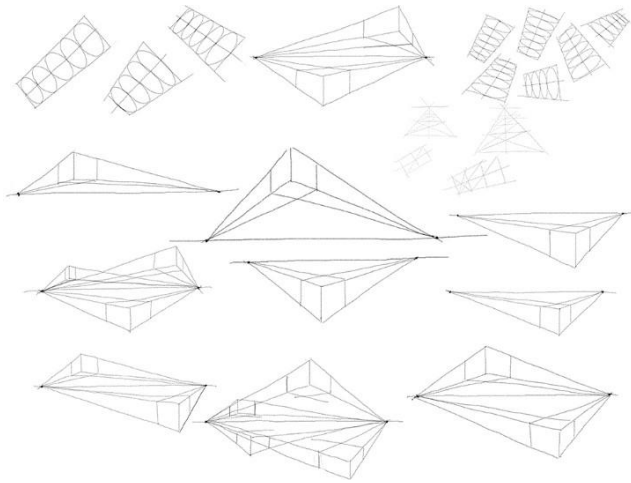
VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 7ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes- selo Martins, 2007.

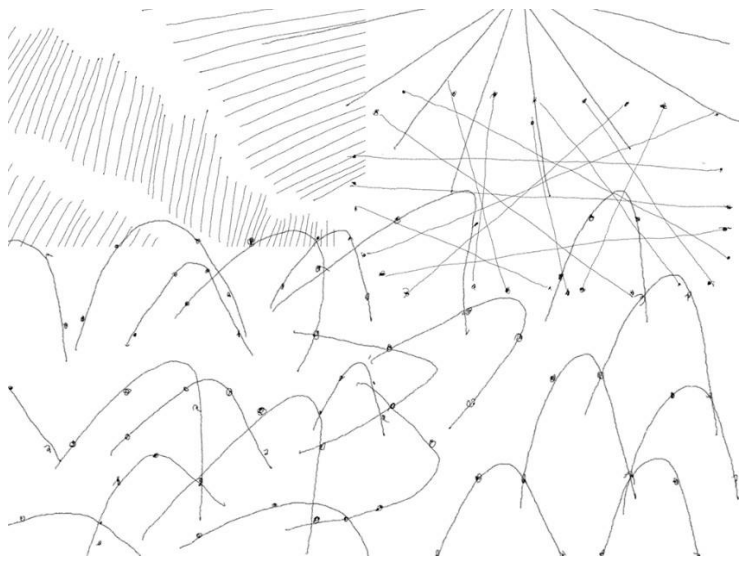
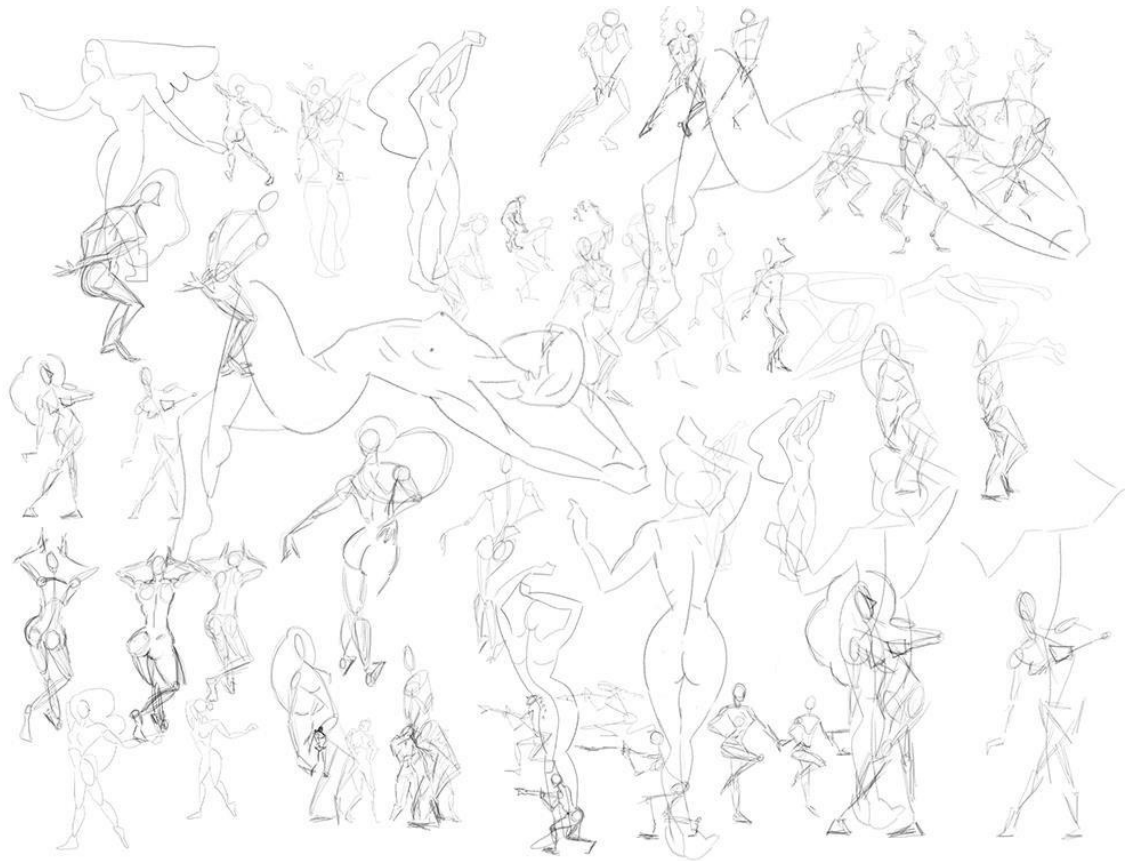
WESCHENFELDER, G. V. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação da consciência moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes.** Dissertação (Dissertação em Educação) – UNILASSALE. Canoas - RS, p. 36. 2011.

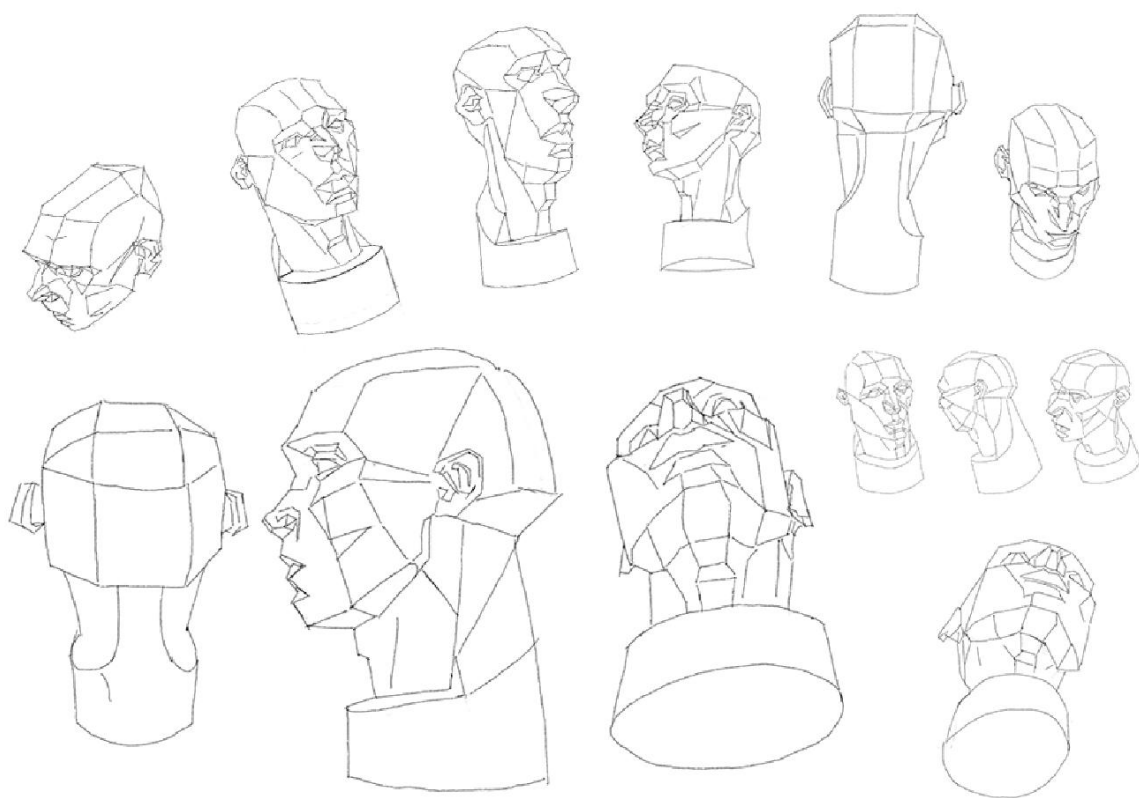
# APÊNDICE











Design de Personagem



## Design de Personagem





**Governo do Estado do Pará  
Universidade do Estado do Pará  
Centro de Ciências Naturais e Tecnologia  
Curso de Bacharelado em Design**

Ofício nº 26/2018- CCNT/UEPA

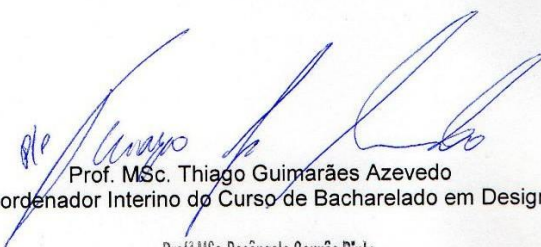
Belém (PA), 16 de Outubro de 2018.

Prezada,

A Universidade do Estado do Pará, através do Curso de Bacharelado em Design, vem solicitar a V.Sa. autorização para que o discente Francisco Sales de Moraes Cardoso Neto realize pesquisa quantitativa com os alunos da turma CII – 2º ano, onde será exposto alguns desenhos e submetida à preferência dos mesmos.

Certos de contarmos com a sua colaboração, agradecemos antecipadamente pela atenção.

Atenciosamente,

  
Prof. MSc. Thiago Guimarães Azevedo  
Coordenador Interino do Curso de Bacharelado em Design

Profª MSc. Rosângela Gouvêa Pinto  
Coord. do Curso de Bacharelado em Design/UEPA  
Portaria nº 2859/17 de 16 de Agosto de 2017

Escola Municipal Honorato Filgueiras - U.P. Fundamental.  
Diretora Maria Divane de Brito de Brito Pereira

Coordenação do Curso Bacharelado em Design- CCNT/UEPA  
Travessa: Enéas Pinheiro, 2626 – Marco – Belém/Pará/Brasil  
CEP: 66609.100 - Fone: 3277-5933