

ANÁLISE E PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: CONSIDERAÇÕES E PROPOSTA

Chrystianne Goulart Ivanóski¹

Resumo: O objetivo desse artigo é apresentar uma proposta de processo de criação de personagens, representada por meio de um modelo gráfico que inclui a ênfase do estudo, ou seja, um 'Quadro Referencial' que foi, também, elaborado pela autora. Através de uma pesquisa qualitativa exploratória e aplicada e do uso de um método advindo da Semiótica Discursiva, foram realizadas análises de personagens existentes, tendo-se como base os 'planos de expressão' e de 'conteúdo', sendo essas embasadas em autores citados e na fenomenologia. As análises permitiram a elaboração do 'Quadro Referencial', que contém os principais elementos e técnicas visuais utilizados na representação gráfica de cada personagem, bem como os significados interpretados de acordo com sua personalidade e comportamento. O quadro proposto pode ser usado como uma etapa, tanto para criação quanto para análise de personagens em animações, vindo a contribuir, juntamente com o modelo de processo de criação elaborado, com uma área em efetivo desenvolvimento.

Palavras-chave: Criação de personagem; análise de personagem; representação gráfica; semiótica.

Abstract: The purpose of this article is to present a proposal for a character creation process, represented by a graphic model that includes a 'Referential Frame' that was also prepared by the author. Through an exploratory and applied qualitative research and the use of a method derived from Discursive Semiotics, characters analyses were carried out, based on the 'expression plans' and 'content', which are based on authors cited and in phenomenology. The analyses allowed the elaboration of the 'Reference Frame', which contains the elements and visual techniques used in the graphic representation of each character, as well as the meanings interpreted according to their personality and behavior. The proposed frame can be used for both creation and analyses of characters in animations and together with the elaborated process model, it contributes to an area in effective development.

Keywords: Character creation; Character analysis; Graphic representation; Semiotics.

¹ Prof^a. Doutora – Departamento de Design e Expressão Gráfica/CCE - Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: c.ivanoski@ufsc.br

1 Introdução

A representação gráfica de personagens para uma animação é um ponto crucial para o sucesso desta ou não. As características dos personagens criados englobam o contexto de seu modo de vida, seu modo de ser, suas virtudes, crenças, história, entre outros aspectos e, por isso, deve-se passar visualmente estas informações ou irá arruiná-lo, caso não ‘transponha’ essas considerações em sua representação e expressão gráfica.

Neste estudo, se faz uso da Semiótica para a análise de personagens, incorporando como referência alguns elementos e técnicas visuais de Dondis (1999), além de considerações sobre a Fenomenologia, que embasa a questão da análise qualitativa subjetiva do pesquisador.

Trata-se de uma pesquisa exploratória e qualitativa, onde além de uma pesquisa bibliográfica conta-se com uma parte prática de escolha e análise de personagens de animações brasileiras e estrangeiras, nas quais são analisados os *elementos* e técnicas visuais (op. cit.) que compõem o ‘plano de expressão’ de uma imagem, e além deste, também o ‘plano de conteúdo’, termos extraídos da Semiótica Discursiva, sendo estes muito usados em análises estéticas efetuadas na área de Artes (OLIVEIRA, 2005).

Dentre os elementos visuais a ‘linha’ é “um dos instrumentos visuais mais diretos e efetivos para provocar uma sensação em nossa mente” (CURTIS, 2015, p.5), daí a importância de se considerar uma análise efetiva quanto à comunicação visual que linhas e cores proporcionam, por exemplo, acerca de um personagem. Além dos elementos, as técnicas visuais utilizadas em um desenho geram ‘sentidos visuais’, cujos significados para o observador vão estar coerentes ou não, de acordo com a narrativa da história, fazendo com que sua interpretação seja mais adequada ou não.

Esta pesquisa vem responder a questões como: Há diferenciações nos elementos e técnicas visuais usados para representar graficamente personagens de animações, de acordo com sua personalidade, comportamento, por exemplo? Quais são os mais utilizados? É possível gerar um modelo de processo de criação de personagem com base em um método de análise de imagens?

Esse artigo descreve uma análise baseada na semiótica discursiva, que incorpora os elementos e técnicas visuais sobre a representação gráfica de personagens de animação, servindo este estudo para a elaboração de um ‘quadro referencial’ que pode ser usado tanto na criação quanto na análise de personagens, fazendo este parte da proposta de um modelo de processo de criação de personagem, também elaborado e descrito neste artigo.

Vale ressaltar, entretanto, que a análise dos personagens, direcionados ao público infanto-juvenil, foi realizada durante um projeto de pesquisa que finalizou em 2020, sendo citados aqui apenas quatro destes - dois brasileiros e dois estrangeiros – como forma de entendimento quanto à elaboração do ‘Quadro Referencial’ proposto. Além disso, sabe-se que o desenho de um personagem segue relações com o cenário, mas a ênfase neste estudo é abordar o personagem em si, entendendo como a representação gráfica pode enfatizar suas características.

2 Revisão da literatura

De acordo com Ibáñez (1986), as imagens são representações que trazem consigo possibilidades expressivas, significativas e comunicativas.

Estudos de Drapeau (1996) salientam que a taxa de retenção de uma informação e a facilidade em fazer a sua evocação é diretamente proporcional à atenção desenvolvida no instante em que essa informação é recebida. Sabendo-se que as imagens têm a capacidade de cativar a atenção, é através delas que devem ser exercidas as faculdades de observação e memória, de sensibilidade e imaginação (DUBORGEL, 1992).

Para uma leitura de imagens, Aparici e Matilla (1998) propõem uma fase objetiva, dedicada à análise dos elementos básicos da imagem (linha, ponto, forma, cor, etc), uma descrição conceitual da mesma (objetos, pessoas, ambientes etc.) e uma análise global de características como simplicidade ou complexidade, originalidade ou redundância, que permitem compreender os elementos presentes e as relações que se estabelecem. Isso também pode ser verificado nos estudos de Dondis (1999), quanto aos elementos e técnicas visuais que fazem parte da composição de uma imagem, além de se adequar ao princípio da Gestalt de que um conjunto é mais que a soma das partes que o constituem. Isso quer dizer que, ao se perceber uma imagem há uma primeira impressão geral onde se destaca o tema principal, e depois, se focaliza a atenção de forma fragmentada e com cadência, dependendo da atração que a imagem possa criar e do tipo de interesse de quem a vê (LENCASTRE *et al*, 2003).

Giacomantonio (1981), ao falar das imagens de audiovisual, salienta que a leitura de imagem geralmente conta com a análise de sua estrutura, composição e significados simbólicos. Segundo este autor (op. cit., p.43), “ao ler uma imagem distinguimos três níveis de atenção: instintivo, descritivo e simbólico”.

O nível instintivo é aquele que se percebe no instante que se vê a imagem. Percebem-se rapidamente as cores, formas, expressões e evocações imediatas de

sensações e sentimentos. O olho lê a imagem e transmite as primeiras impressões ao cérebro.

O nível descritivo aparece logo em seguida, onde a vista passa a analisar os elementos componentes da imagem, como linhas, planos, massas de luz e sombras. Com esta 'segunda' leitura, o cérebro recebe um número maior de informações concernentes à imagem, como a descrição dos objetos, ambientes, a individualização do assunto. Este nível é que determina o 'tempo de leitura' da imagem.

Já o nível simbólico se dá depois, onde o observador abstrai certo simbolismo através da leitura dos elementos contidos na imagem, usando para isso seu nível racional de conhecimento. Esta é a principal fase de codificação da imagem, havendo interpretações e reinterpretações.

Neste contexto, os personagens criados para uma animação são 'imagens' referentes, que serão observadas e interpretadas por quem as visualiza.

2.1 Caracterização de um personagem

Personagem “é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação”, podendo ser um animal, pessoa, irreal e inanimado ou ainda um objeto (GANCHO, 1991, p. 14).

Falando sobre os personagens de animação, Gurgel e Padovani (s/d) comentam que nos jogos digitais o principal fator motivador destes é os personagens, por sua capacidade de estimular a autoprojeção no jogador, além de ser a lembrança mais marcante registrada pelo público. Dependendo do papel que desempenha na narrativa, o personagem pode ser classificado como protagonista, antagonista e secundário (GANCHO, 1991), e isso vem influenciar nos elementos visuais utilizados em sua representação gráfica, como cores mais saturadas ou não, contornos mais grossos, chamando a atenção para a hierarquia dessa classificação.

Segundo Gancho (op.cit), os personagens são classificados de acordo com seus traços e características, conforme vão sendo apresentados durante a narrativa e podem ser divididos em planos ou redondos. Os personagens planos possuem um número pequeno de características, sendo estas fixas, previsíveis e facilmente identificáveis e podem ser divididos em dois segmentos: os 'tipos' e as 'caricaturas'. Os 'tipos' contêm apenas os traços mais significativos, como enfatiza Ramazini (1991, p.98), “seus traços mais marcantes, tanto os físicos como os psicológicos. (...) Somente os traços mais significativos interessam”. Já as 'caricaturas', são personagens que fazem parte de histórias de humor, apresentando características fixas e ridículas. Já os personagens

redondos são imprevisíveis, apresentando várias características que podem se contradizer (GANCHO, 1991).

De acordo com Meretzky (2001), é importante distinguir o 'personagem' de sua 'caracterização', pois falar em personagem é falar de seus aspectos essenciais, sua natureza e humanidade. É um conceito e não sua representação gráfica; esta se refere apenas à representação de sua personalidade (BLAIR, 1995).

Já a 'caracterização' é aquilo que se percebe ao se observar um personagem, ou seja, sua aparência, suas atitudes e posturas, vestimentas, a forma como se movimenta (MERETZKY, 2001). A caracterização se dá também pelo desenvolvimento de um traço específico (MCCLLOUD, 1993).

Dentro do desenvolvimento gráfico, a fase de experimentação gráfica é a que define o traço único dos personagens, sendo alimentada pelos elementos da análise que se pretende utilizar. É dividida em quatro tarefas principais: redesenhando clássicos, experimentando deformações, harmonização de elementos e finalização do traço (GURGEL & PADOVANI, s/d, p.7).

Além da caracterização, outra questão que influencia na aparência física (e até mental) do personagem é a definição do ambiente em que ele se encontra ou se origina, conforme salientam Takahashi e Andreo (2011), pois um personagem que vive no deserto deve ser diferente daquele que vive em um meio urbano, trazendo características próprias de vestimenta e acessórios, por exemplo.

Para muitos designers, a melhor forma de visualizar a aparência de um personagem é conhecer sua história e sua personalidade, produzindo assim, personagens mais profundos e realistas (ANDREW, ADAMS, 2006).

Outro aspecto importante é o desenho da silhueta, pensando-se na forma de uma maneira geral (RAYNES, RAYNES, 2000).

O modo mais fácil de comunicar os ideais do seu personagem é através da analogia. Por exemplo, se ele é delicado e suave, é possível conceber um personagem sem muitos ângulos, se o personagem é áspero e bruto ele poderia apresentar formas angulares (SEEGMILLER, 2008, p.04).

Takahashi e Andreo (2011) listam algumas características essenciais dos personagens, sendo elas: gênero, estrutura corporal e facial, constituição material (pele, osso, pedra etc.), superfície (pele, pelo, aparência), cores, movimento (como se locomove) e escala (em relação aos outros personagens e ambiente).

Segundo Lippincott (2007), o vestuário é de muita relevância, pois indica a cultura, a profissão, o lugar de origem, o lugar em que se encontra, entre outros aspectos. Além disso, é importante também o conhecimento de anatomia e o emprego de acessórios, que pode auxiliar de forma significativa na interpretação do personagem. Além disso, a escolha de cores influencia a narrativa no aspecto emocional.

Para Seegmiller (2008), o designer de personagens tem o poder de trazer à tona as crenças, expectativas e reações do público quanto aos aspectos formais, físicos e o caráter dos personagens criados. Segundo este autor, não se trata apenas de desenhar uma figura no papel, mas de se levar em conta vários fatores no momento da criação de personagens. “Cada personagem possui camadas de significados que remetem a arquétipos, como monstros e heróis” (WITHROW, DANNER, 2009, p.22).

De acordo com Lippincott (2007), a habilidade de desenho para a representação bidimensional é de vital importância, permitindo a capacidade de traduzir visualmente a ideia almejada, mas a representação de um personagem não é restrita ao desenho bidimensional.

O que se quer salientar é que este tipo de desenho é o mais utilizado para se passar as ideias iniciais que depois vão sendo aperfeiçoadas, chegando-se a uma estruturação tridimensional. O ilustrador deve equilibrar os elementos visuais de forma concisa, conduzindo o olhar do observador por determinada rota e ter a perspicácia de saber representar as intenções do personagem.

Neste sentido, a representação gráfica de um personagem é uma mensagem visual a ser decodificada, que deve expressar o seu contexto e características dentro de uma narrativa.

De acordo com o exposto, pode-se definir um modelo relacionado à pré-criação de um personagem, servindo de referência à visualização do que é necessário para se iniciar este processo, levando-se em conta a narrativa elaborada que deve comentar a respeito da contextualização de cada personagem, com informações referentes ao lugar onde vive, seu modo de vida, sua história, suas virtudes, entre outros aspectos. Essa ‘fase inicial’ irá gerar ideias sobre sua anatomia, aspecto físico, assim como ideias de acessórios que ajudem a retratá-lo.

Com todas estas informações, será possível a representação gráfica das ideias iniciais e posteriores, que farão parte da caracterização do personagem, onde estarão embutidos os significados a serem interpretados e reinterpretados por aqueles que forem ‘visualizá-los’.

Mas, torna-se importante o conhecimento dessa prática através da análise de personagens existentes dentro do universo da animação, enfatizando-se também a observação das várias partes que constituem um todo.

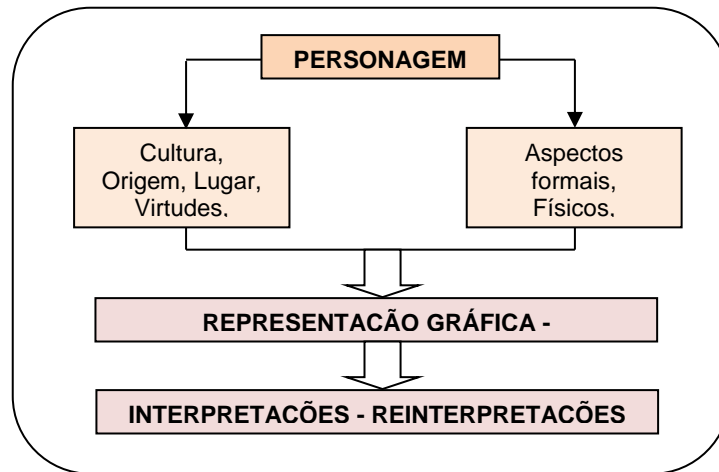


Figura 1 – Modelo do processo de pré-criação de um personagem. Fonte: da autora.

2.2 Semiótica e sintaxe visual

Toda imagem tem um ‘texto visual’, composto por uma gramática, da qual fazem parte os códigos visuais, aos quais pertencem, por exemplo, os elementos da sintaxe visual. Ao se observar uma imagem, o observador procede a uma ‘leitura visual’, percebendo as partes do todo, a fim de verificar o seu significado.

Para a semiótica greimasiana, a palavra ‘texto’ ultrapassa a ideia de ‘texto verbal’ (OLIVEIRA, 2005). A Semiótica Discursiva tem como objeto de estudo o ‘texto visual’, que possui dois planos importantes, sendo eles o ‘plano de expressão’ (sintaxe) e o ‘plano de conteúdo’ (semântica), que juntos produzem significação.

Conforme Saussure, o plano de expressão se refere ao ‘significante’, aquilo que o olho percebe, seus elementos constitutivos, como a linha, a cor, a forma, o ponto; e o plano de conteúdo se refere ao ‘significado’ que pode ser determinado por uma pessoa, de acordo com sua cultura (OLIVEIRA, op.cit.).

Conforme Barthes (1996), o significado não é a ‘coisa’, mas a representação psíquica da ‘coisa’, é a ideia veiculada pelo significante.

Existem diversas abordagens para a análise de imagens, entretanto, a semiótica se apresenta como um caminho mais estruturado para se chegar à significação e, assim, ao entendimento de uma imagem, que no caso desta pesquisa, se refere aos personagens escolhidos para análise.

Entre os modelos de leitura de imagem, baseado na Semiótica Discursiva, optou-se pelo modelo de Oliveira (2005), por sua proposta apresentar uma maneira mais prática de análise, voltada principalmente à área de Artes, mas que se ajusta muito bem à área de Animação.

O roteiro desta autora é flexível, devendo-se partir do plano de expressão para o plano de conteúdo. O plano de expressão é subdividido em 'elementos constitutivos' e 'procedimentos relacionais'. Primeiramente, deve-se perceber a estrutura da imagem, que é a estrutura básica que 'sustenta' a composição, sendo uma forma, um ponto focal. Depois de a estrutura básica ser observada, deve-se perceber os detalhes, que seriam os elementos constitutivos da composição, tais como pontos, linhas, cores, dimensão, entre outros, que nada mais são do que os elementos visuais propostos por Dondis (1999), como será visto em seguida.

Tais elementos podem estabelecer relações, articulações ou combinações entre si, e estas podem ser chamadas de 'procedimentos relacionais'. Essas relações podem se dar entre elementos, entre elementos e blocos de elementos, ou também entre blocos de elementos entre si, onde podem ser percebidos, por exemplo, contrastes, ritmo, simetria entre outras relações, que vão depender de cada imagem observada e que se enquadram também nas técnicas de Dondis (1999). Portanto, cada análise será diferente, em função das diferenças de imagens.

Primeiramente, então, se tem um processo de 'desconstrução' da imagem para sua posterior reconstrução. A leitura vai se construindo a partir de relações, do micro para o macro e vice-versa. É preciso se perceber de forma bem detalhada.

Após se verificar o 'plano de expressão', seus elementos constituintes e os procedimentos relacionais, o observador deve adentrar no 'plano de conteúdo', buscando as significações, indo do todo para as partes e vice-versa. A partir do plano de expressão os efeitos de sentido são construídos e a passagem de um plano para o outro acontece de forma natural, pois eles são dependentes um do outro.

A leitura de uma imagem, no caso o desenho ou representação gráfica de um personagem, depende de quem lê, ou seja, de seus conhecimentos e experiências anteriores e de quanto a imagem é capaz de provocar a busca por novos conhecimentos, pois ilustrar é iluminar o conhecimento acrescentando informações e significados.

Numa abordagem semântica, 'ilustrar' significa transmitir conhecimento, adquirir conhecimento, comentar, explicar (ARBACH, 2018).

Neste sentido, o desenho de um personagem é um modo de conhecimento, que permite através da escolha de elementos e técnicas visuais, o conhecimento da mensagem visual, da comunicação que o seu criador quer passar, muitas vezes como complementação da mensagem textual da narrativa e assim sendo, é passível de significação e interpretação.

De acordo com Arana (2013), as mensagens visuais costumam ser estudadas em termos de forma e conteúdo, onde se podem considerar três níveis: morfologia (forma), sintaxe (organização visual dos elementos) e semântica (o significado da imagem). Enquanto os níveis morfológicos e sintáticos aproximam-se mais da forma, o nível semântico se relaciona mais ao conteúdo da mensagem em si, indo de encontro ao que salienta Oliveira (2005) sobre seu método semiótico.

A compreensão das mensagens visuais é sintetizada também em forma e conteúdo, conforme alguns estudiosos como Bruno Munari (1997) e Donis Dondis (1999). Esta autora comenta em seu livro sobre os elementos e técnicas visuais que fazem parte da composição visual de uma imagem.

Segundo ela, a palavra “composição” indica o modo como são organizados os elementos no espaço e seu processo é o passo mais importante da resolução de problemas visuais. Os resultados dessas decisões de composição destacam o significado da declaração visual e têm fortes implicações sobre o que o espectador vivencia e compreende. Dondis (op.cit., p.52) salienta que,

São muitos os pontos de vista a partir dos quais podemos analisar qualquer obra visual; um dos mais reveladores é decompô-la em seus elementos constitutivos, para melhor compreendermos o todo.

A compreensão mais profunda da construção elementar das formas visuais oferece ao visualizador maior liberdade e diversidade de opções compositivas, as quais são fundamentais para se comunicar algo visualmente.

Esta autora, ao estudar a percepção e a comunicação visual, enfatiza que formamos significados a partir das mensagens que são formadas por componentes ou elementos visuais, sendo quatro deles enfatizados neste estudo devido sua importância na configuração gráfica de um personagem:

a) Linha – tem comprimento e largura; é composta por uma seqüência de pontos unidos, sendo articuladora fluida da forma; aumenta a sensação de direção; tem energia, nunca é estática; a linha reta, mais ‘fria de sentimento’ tem três movimentos essenciais: horizontal, vertical e diagonal; a linha reta horizontal tem menos energia,

relaxa; a vertical gera ‘robustez’, ‘altura’ e a diagonal tem uma tensão interior; a linha curva domina os sentimentos, é flexível, suave, gera ‘abrangência’ e repetição;

b) Forma – ou plano; toda forma tem contorno e superfície, sendo o contorno seu limite exterior (uma fronteira entre o significado ‘forma’ e o insignificante ‘fundo’);

c) Cor - presença ou ausência de luz, ou componente cromático, através da qual enxergamos e que nos causa sensações; conhecemos as cores de acordo com vasta categoria de significados simbólicos; além disso, tem três dimensões que podem ser definidas e medidas, sendo elas a matiz, o brilho e a saturação;

d) Ponto – é a unidade de comunicação visual mais simples, sendo um indicador de espaço; indica posição, podendo ainda, por seu formato, tamanho, ou cor, servir como referência focal em uma composição (DONDIS, 1999).

Segundo Stanchfield (2011), as linhas são um dos elementos mais importantes dos desenhos animados, pois não são apenas uma ferramenta de traçado, mas uma ‘coisa viva’, orgânica, capaz de descrever qualquer coisa que você possa imaginar.

Este autor mostra através de croquis como as linhas e formas passam visualmente uma mensagem de calma, tristeza, conflito ou inquietação, conforme se exemplifica na Figura 2.



Figura 2 – Tipos de linhas e formas e sensações visuais. Fonte: Stanchfield, 2011, p.87-89.

Tal autor enfatiza também que há linhas ‘feias, graciosas, solitárias, confusas etc’. “A linha grossa é utilizada para enfatizar tensão, ímpeto ou impulso” (op. cit., p.155).

Desenhos são apenas símbolos. Eles são um arranjo de linhas e formas que representam coisas reais. Na medida em que esses símbolos possam ser incorporados a uma cena, a emoção será comunicada e, idealmente, será despertada no espectador. O uso desses símbolos pode não apenas reforçar a cena, como também realmente funcionar como um atalho para ilustrar suas ideias (op.cit., p.86).

Quanto às formas, estas desempenham muitas funções, entre as quais ‘identificar objetos’ ou partes deles, além de ‘criar sensações’ e estimular certas respostas desejadas. As formas advêm das linhas. Em um personagem elas são inerentes, praticamente, ao formato geométrico de seu corpo, onde:

- Formatos circulares são considerados mais amigáveis, pois não possuem pontas ou quinas ‘perigosas’ (SOLARSKI, 2012);
- Formatos quadriculados, com linhas verticais e horizontais retas, comunicam força, confiança e estabilidade, sendo usados geralmente, na representação gráfica de ‘super-heróis’ (BANCROFT, 1996); e
- Formatos triangulares, onde salientam as linhas diagonais e angulares, passam maior dinamismo e agressividade, sendo muito utilizadas em vilões (BANCROFT, op.cit.).

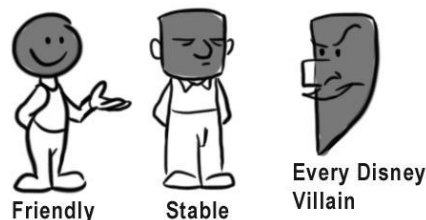


Figura 3 – Formatos de cabeça de personagens. Fonte: Blog FloobyNooby5.

Além destes elementos visuais, destaca-se também a mensagem visual através das cores utilizadas e suas características.

As cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática, por outro lado, “quanto mais intensa ou saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais carregado estará de expressão e emoção” (DONDIS, 1999, p.66). Além da característica de saturação a cor pode ter mais brilho ou não, sendo relacionado ao claro e escuro, às gradações tonais que também dizem respeito aos matizes cromáticos.

Neste sentido, uma maior saturação chama mais a atenção do olhar, podendo ser utilizada no personagem principal, enquanto o secundário é menos dessaturado, possui menos brilho e tem um matiz mais ‘neutro’, por exemplo, além dos significados simbólicos de cada cor (GUIMARÃES, 2001).

Qualquer mensagem visual, como a imagem de personagens de animação, apresenta estes elementos reunidos em maior ou menor grau, pois estes fazem parte da informação visual. São os elementos visuais que formam a parte mais proeminente da representação gráfica, pois eles são aquilo que podemos ver de fato. A forma

expressa o conteúdo e estes dois constituem a manifestação; o mecanismo perceptivo é o meio para sua interpretação.

Dondis (1999) apresenta ainda meios para a análise das formas e salienta que elas podem ser analisadas visualmente por meio de técnicas visuais que tem como principal característica o antagonismo entre dois extremos: o contraste e a harmonia.

Dominadas pelo contraste, as técnicas de expressão visual são os meios essenciais de que dispõe o designer para testar as opções disponíveis para a expressão de uma idéia em termos compositivos. Trata-se de um processo de experimentação e opção seletiva que tem por objetivo encontrar a melhor solução possível para expressar o conteúdo (DONDIS, op.cit., p.133).

O artista ou designer manipula o elemento visual pertinente com técnicas visuais (repetição, ênfase, simplicidade, complexidade etc.) apropriadas ao conteúdo e à mensagem, ao longo de uma série de livres tentativas. Cada artista desenvolve uma grafia pessoal.

Ainda, de acordo com Donis Dondis (op.cit.), o significado visual, tal como é transmitido pela composição, pela manipulação dos elementos e pelas técnicas visuais, implica uma enorme somatória de fatores e forças específicas. A técnica fundamental é, sem dúvida, o contraste. É a força que torna as estratégias compositivas mais visíveis e tão utilizadas como estratégia de comunicação.

3 Método

Descreve-se aqui uma pesquisa do tipo qualitativa, exploratória e aplicada (GIL, 1999), que contou com a análise da representação gráfica de 04 personagens pertencentes a 04 desenhos animados (02 brasileiros e 02 estrangeiros). Primeiramente, os personagens foram listados após uma enquete informal junto a um público infanto-juvenil conhecido da pesquisadora, que citaram os que mais gostavam e assistiam. Posteriormente, foi então, realizada uma pesquisa no Google texto e imagem, para se contextualizar os personagens citados e suas narrativas.

Dentre todos, um total de 18, a pesquisadora efetuou um novo critério de escolha sendo este a diferenciação entre eles, ou seja, personagens com contorno ou não, com cores suaves ou saturadas, entre outros aspectos, visando uma análise que pudesse indicar as variações de elementos e técnicas visuais referentes ao 'plano de expressão' de cada 'imagem' relacionada a diferentes narrativas, para verificar-se a lógica entre narrativa e representação gráfica definida para cada personagem. Dos 18, foram analisados 10 deles em um projeto de pesquisa finalizado em 2020, sendo apresentadas

neste artigo as análises de 04 deles, para o entendimento do processo de elaboração do 'Quadro Referencial' proposto.

Após a escolha, foram efetuadas as análises dos elementos e técnicas visuais que fazem parte do “plano de expressão”, primeira etapa do método de Oliveira (2005), seguindo-se com a segunda etapa, chamada de “plano de conteúdo”, já que este método serve para a realização de análises da estética ou parte visual de uma imagem. O plano de expressão serve para se extrair os elementos visuais que compõem a imagem e o plano de conteúdo serve para registrar o entendimento ou interpretação visual que se tem da imagem. Após a realização das análises foram elencados os resultados obtidos, através da elaboração de um 'Quadro Referencial' para criação ou análise de personagens, sendo esta uma das contribuições deste estudo.

A pesquisa qualitativa considera que há uma relação entre o sujeito e o mundo real, havendo desta maneira um vínculo entre a subjetividade do sujeito e o mundo objetivo que não pode ser traduzido em números. Esse tipo de pesquisa requer a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados sendo uma pesquisa descritiva, onde os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente, sendo o processo e seus significados os principais pontos de abordagem (SILVA & MENEZES, 2000).

Assim, o entendimento da fenomenologia de que existem tantas realidades quantas forem as suas interpretações e comunicações, prevê o sujeito pesquisador como ativo no processo de construção do conhecimento (GIL, 1999), e no caso desse estudo, essa abordagem enquadra-se diretamente no 'plano de conteúdo', parte do método de Oliveira (2005).

A análise realizada, bem como o quadro elaborado, serviu para a proposta de um modelo de processo de criação de personagem, levando-se em consideração todos os pontos abordados na revisão teórica, inclusive o esquema mostrado na Figura 1.

4 Resultados obtidos

Os personagens foram analisados a partir da visualização de suas três partes constituintes, sendo elas: cabeça, corpo e vestimenta. Na cabeça podem-se observar as partes do rosto, cabelo, expressão facial e acessórios usados, tais como óculos, chapéu, boné. Quanto ao corpo, seu tamanho, largura, características dos membros superiores e inferiores, e nas vestimentas, seu formato e acessórios.

Todas estas partes foram analisadas de acordo com os elementos visuais enfatizados, como tipo de linhas (contorno) usadas, cores, formas e ponto e as técnicas visuais mais salientes, em relação à composição visual criada por esses elementos na

representação gráfica de cada personagem. Esta análise baseou-se na verificação da representação gráfica em função de características de personalidade, de comportamento, por exemplo, segundo a narrativa verificada.

4.1 Análise das animações brasileiras e estrangeiras

a) Animação brasileira: O MENINO E O MUNDO

O menino é o protagonista desta animação, sendo uma criança que vive em uma região rural, juntamente com sua mãe. O seu pai parte para a capital em busca de emprego e, triste com sua partida, o menino vai atrás dele em uma aventura para encontrá-lo, porém, chegando lá, se depara com uma sociedade marcada pela pobreza, exploração de trabalhadores e desesperança.

O garoto é um personagem explorador, curioso e aventureiro, mesmo que sem falas, já que ele se depara com diversas situações em diferentes ocasiões nos vários cenários que ele visita.

A animação possui um tom infantil e uma linguagem visual que busca retratar o filme como se fosse desenhado por uma criança e pela ótica do protagonista.



Figura 4 – Caracterização do personagem de ‘O menino e o mundo’. Fonte: Google imagens.

Do ponto de vista do ‘plano de expressão’, o personagem é elaborado por uma forma gráfica simples, como um boneco ‘palito’, em que a linha é o elemento visual mais destacado, tanto no contorno da forma do personagem, quanto na própria caracterização da vestimenta, em linhas vermelhas que formam o visual de uma blusa.

Os detalhes são poucos, não havendo nariz, boca, estando também os pés e mãos feitos de maneira simplificada. A cor vermelha sobressai já que o restante é feito em cor preta. As bochechas são avermelhadas, um pouco menos saturadas que o tom vermelho da ‘blusa’. O ponto focal dele é a cabeça em forma de um grande círculo (forma mais ‘amigável’) onde se destacam os dois olhos feitos em formato elíptico bem afinado. É uma representação gráfica sintetizada e suave, seguindo linguagem gráfica do corpo e vestimenta. Os olhos grandes fazem menção ao que ele vai ver ao longo de

sua grande jornada a procura do pai. Não existe nariz e boca, porque não há a necessidade de 'fala', mas de busca 'visual', daí o destaque para os olhos.

O movimento visual é dado pelas posições do boneco, criando direções visuais em diagonais e verticais. Mas, o elemento visual que mais se destaca, é sem dúvida, a 'linha', ora bem fina, ora um pouco mais grossa.

Quanto às técnicas visuais, as que mais salientam são a 'simplicidade' pois não há muitos detalhes e a graficação é simples, além da 'minimização' quanto ao uso mínimo de elementos e a 'espontaneidade', com um traçado livre, solto.

O 'plano de expressão' se relaciona bem com o 'plano de conteúdo', pois reflete a narrativa da história, enquanto um menino simples que vai em busca de seu pai, ou seja, uma representação gráfica também simples, com destaque das linhas finas.

A 'pobreza' está exposta no personagem através do traçado simplificado, sem detalhamento, sem volumetria (luz e sombra), sem texturas. É uma representação desprovida de formas 'graúdas', pesadas. O desenho passa uma leveza e uma liberdade 'gráfica' condizente com o menino livre que se aventura pelo mundo.

Com esta análise pode-se verificar a relação extrema entre o 'plano de expressão' (elementos e técnicas visuais) e o 'plano de conteúdo' (significados) na representação gráfica deste personagem, de acordo com sua narrativa. Isto se enquadra de maneira satisfatória nas colocações de Dondis (1999), conforme citado anteriormente.

b) Animação brasileira: PEPE - HISTORIETAS ASSOMBRADAS

Pepe é um garoto malcriado e preguiçoso de onze anos, que vive com sua avó, uma bruxa, sendo seu trabalho vender pela internet os artefatos e poções mágicas criadas. Os produtos levam o garoto e seus amigos a enfrentarem criaturas sobrenaturais.



Figura 5 – Caracterização do personagem Pepe. Fonte: Google imagens.

Pepe é um personagem mais elaborado. A linha demarca tanto os contornos como principalmente, o formato pontiagudo do cabelo e remete ao significado de algo mais

agressivo, não suave, até por ser um garoto malcriado. As formas agudas enfatizam a falta de doçura e tranqüilidade do personagem.

As cores da vestimenta são mais escuras, não saturadas, em tons neutros que ajudam a destacar ainda mais as cores vibrantes da cabeça e cabelo. A cor do rosto tem destaque porque se diferencia da cor da pele normal, que geralmente é rosada. Neste caso foi utilizada uma cor violeta, que possui um significado místico, mágico, conforme Heller (2012), tendo uma relação direta com a narrativa. Há destaque também para os olhos, em um segundo momento, pelo tamanho destes e pela cor amarelada, que seria uma cor complementar do violeta.

O formato pontiagudo também aparece no nariz, dedos e sapatos, enfatizando certa tensão visual ao personagem, que está ligado ao mundo das bruxas. Quanto às técnicas visuais as que mais chamam atenção são a 'ênfase', quanto ao tamanho e formato do cabelo, servindo de ponto focal, também a 'agudeza', através da forma do cabelo, dedos, nariz, além da 'variação', relacionada a uma gama maior de cores e formas utilizadas.

Neste caso, o 'plano de expressão' também se relaciona muito bem com o 'plano de conteúdo', cujos significados interpretados seguem a abordagem da narrativa e mais uma vez pode-se observar que os elementos visuais, principalmente as linhas e formas, comunicam algo, ou seja, passam uma informação inerente ao contexto do personagem, conforme mostrado na parte de semiótica e sintaxe visual deste artigo, e que pode ser visto na Figura 2, e entendido através das considerações de Stanchfield (2011) e Bancroft (1996).

c) Animação estrangeira: HILDA

Neste caso, o enredo gira ao redor de Hilda, uma pequena garota que vive com sua mãe em uma cabana no meio de planícies vastas, em um universo maravilhoso, onde magia e criaturas sobrenaturais se fazem presente, como elfos e trolls. É uma personagem curiosa, aventureira e bondosa, sempre pronta para descobrir coisas novas e ter novas aventuras com seus amigos.

Esta personagem possui como destaque visual a cor azul, utilizada no cabelo e na saia, remetendo ao clima frio que faz parte do contexto da narrativa, também significado através das botas e cachecol. Por ser uma garota aventureira usaram-se cores quentes, como o vermelho e laranja na vestimenta, induzindo à agilidade e curiosidade. O ponto focal é seu rosto, onde se destaca o tamanho e cor dos olhos, cujas formas

arredondadas enfatizam a expressão amigável e simpática. A linha aparece como contorno, delimitando a figura, mas torna-se um pouco despojada nos olhos e cabelo.

Quanto às técnicas visuais se destacam a 'previsibilidade', já que as partes foram pensadas em um todo harmônico, também a 'estabilidade', já que as cores tornam-se estáveis visualmente por não variarem em graus de saturação e a 'ênfase', nos olhos grandes e ovalados, chamando atenção para o rosto e expressão facial da menina.

No 'plano de conteúdo' o significado visual da representação gráfica da personagem também está condizente com a narrativa, pois os elementos usados para graficação passam a ideia de uma garota que está pronta para sair e se aventurar.

As partes arredondadas do rosto e olhos são condizentes com o que se observa na Figura 3 deste artigo e também com o que salienta Solarski (2012) quando faz referência aos formatos circulares como mais amigáveis, pois não possuem 'pontas perigosas'.

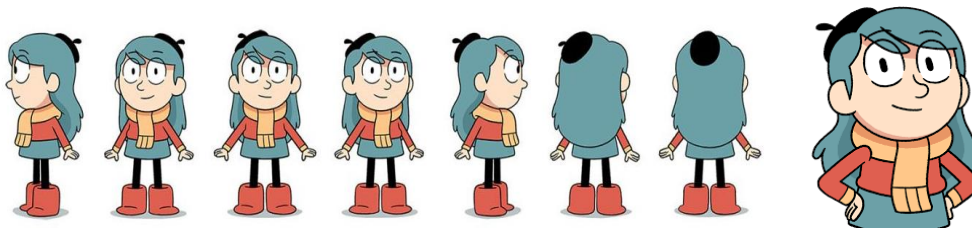


Figura 6 – Caracterização da personagem Hilda. Fonte: Google imagens.

d) Animação estrangeira: CARMEM SANDIEGO

Carmem Sandiego é a personagem principal da série de animação com o mesmo nome. Feita pela netflix, a série segue um formato de ação e aventura com elementos educacionais. O enredo da animação gira em torno da personagem principal, que busca utilizar os fundos roubados da organização antagonista "V.I.L.E." para fins humanitários e impedir seus feitos malignos, fugindo da ilha-sede da organização, a qual fazia parte, uma vez que descobre as verdadeiras intenções dos antagonistas.

Por ser movida pela justiça, sendo uma investigadora aventureira, o acessório 'chapéu' ajuda a caracterizar a personagem, destacando-a do contexto das cenas através da cor vermelha, também utilizada em sua vestimenta. Por ser discreta, em função de sua 'profissão', o vermelho é dessaturado e mais escurecido. Sem dúvida, o elemento visual mais marcante é a cor e suas tonalidades.

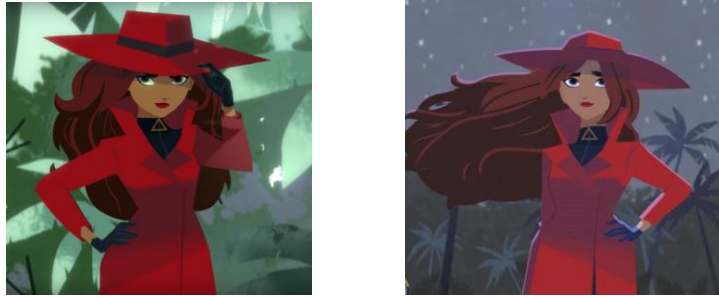


Figura 7 – Caracterização da personagem Carmem Sandiego. Fonte: Google imagens.

As linhas de contorno se ‘agrupam’ em formas com pontas, como na aba do chapéu, na manga junto ao cotovelo, na gola do casaco, no broche e na angulação do rosto, junto ao queixo. Os formatos pontiagudos ou triangulares indicam a característica de dinamismo e certa tensão da personagem, devido a narrativa de ação. As linhas também estão presentes em formas onduladas na configuração do cabelo, gerando certa suavidade feminina à personagem e os tons neutros de marrom mais escurecido no cabelo reforçam a discrição de Carmem.

Quanto às técnicas visuais, destacam-se a ‘agudeza’, marcada pelas linhas que geram formatos pontiagudos e a ‘repetição’, no caso das cores avermelhadas, tanto no chapéu quanto no casaco.

Quanto ao ‘plano de conteúdo’, a personagem está condizente com sua representação, pois por ser uma investigadora deve estar sempre mais ‘escondida’ do que aparecendo e suas cores escurecidas e dessaturadas passam esta característica. Além disso, ela deve estar sempre atenta, de olho no que acontece à sua volta, por isso há um sutil destaque para seus olhos através da cor branca, que juntamente com as demais cores cria um alto contraste, destacando-se.

Conforme as análises efetuadas, pode-se observar que estes personagens possuem características gráficas diferenciadas, em função do contexto de suas narrativas, podendo-se verificar o uso de elementos e técnicas visuais variados.

De acordo com as análises efetuadas, embasadas nos autores citados e na subjetividade da autora, foi elaborado um ‘Quadro Referencial’, cujo objetivo é servir de referência à criação e/ou análise de personagens, pois nele constam as informações referentes ao ‘personagem’, ‘narrativa’, ‘plano de expressão’ e ‘plano de conteúdo’, onde se pode observar a relação entre estratégias de representação gráfica, ou caracterização de um personagem, em função de suas ações ao longo da história, seu modo de ser, entre outros aspectos relacionados à narrativa.

Quadro 1 – ‘Quadro Referencial’ para criação e análise de personagens

PERSO NAGEM	NARRATIVA / CARACT.	PLANO DE EXPRESSION (Elem. Visuais em destaque)	PLANO DE EXPRESSION (Téc. Visuais em destaque)	PLANO DE CONTEÚDO (Significado)
MENINO	Simples, Triste, Decidido, Aventureiro, Sai pelo mundo atrás do pai.	Linhas = finas, soltas, simples (corpo e rosto); Forma redonda (rosto); Cor = destaque sutil vermelho dessaturado vestimenta (linhas).	Simplicidade = traço; Minimização = sem detalhes; Espontaneidade = traço	Menino simples, com traçado simples e espontâneo; Rosto redondo = forma 'amigável'; Cor dessaturada = 'sem vida', triste.
PEPE	Malcriado, Místico, Vive com a avó bruxa.	Formas pontiagudas (cabelo); Ponto focal = cabeça; Cor (cabelo) = vermelho saturado e violeta.	Ênfase = cabelo; Agudeza = formas; Variação = formas e cores.	Formas pontiagudas = agressividade, tensão; Cor saturada do cabelo = ênfase para o menino agitado, malcriado e místico.
HILDA	Aventureira Curiosa, Bondosa Vive em clima frio Usa cachecol	Cores = azul; vermelho e laranja; Ponto focal = cabeça; Forma redonda (rosto e olhos).	Previsibilidade = todo harmônico; Estabilidade = cores planas; Ênfase = nos olhos (formas ovais)	Formas arredondadas = amigável; Cor azul = remete a regiões frias; cores quentes (vermelho e laranja) = energia, agilidade.
CARMEM	Investigadora Discreta Aventureira Usa chapéu	Formas pontiagudas (chapéu, postura); Cor = vermelho dessaturado escurecido (roupa, chapéu)	Repetição = cor vermelha; Agudeza = formas.	Formas pontiagudas = remetem à tensão, enquanto investigadora; Cor = dessaturada e escurecida = relação com discrição (para não ser vista).

Fonte: da autora.

Este quadro mostra as características mais importantes dos personagens analisados. Com base nestas verificações, pode-se observar que a representação gráfica de cada um parte de elementos e técnicas visuais, que conforme a narrativa, mudam a estrutura de configuração dos mesmos.

Este permite, por exemplo, a visualização de tipos de formas com tipos de personalidades, como no caso do Menino e de Hilda, que com formas mais arredondadas geram o significado visual de personagens mais amigáveis. Por outro lado, observa-se que as formas mais pontiagudas geram no olhar uma inquietude, certa tensão no contexto ou personalidade dos personagens, como no caso de Pepe e Carmem. Além disso, outro destaque é o ‘ponto focal’ relacionado aos grandes olhos, às cabeças, representadas em tamanho grande, que chamam a atenção do observador para as expressões faciais, ficando o corpo em um segundo plano. Importa mais o sentido do olhar, a expressão de imparcialidade, de alegria, de tristeza, conseguida pelo

desenho do rosto, do que o desenho do corpo, que normalmente serve como uma complementação da atitude e personalidade dos personagens. Estes significados fazem parte do 'plano de conteúdo' que está diretamente relacionado ao 'plano de expressão', que envolve os elementos e técnicas visuais, como visto anteriormente.

O 'Quadro Referencial' serve como base para futuras análises, mas principalmente, como apoio ao processo de criação de personagens, onde pelas narrativas criadas é possível se 'transcrever' as imagens correlacionadas, tirando-se proveito das informações já verificadas que constam no quadro elaborado, sendo que este 'vai crescendo' a partir de novas informações advindas de novas análises realizadas.

Assim sendo, finaliza-se com a proposta de um possível modelo de processo de criação de personagem, apresentado na Figura 8.

O modelo proposto de um processo de criação de personagem foi elaborado a partir das considerações abordadas neste estudo, onde se inicia com as informações referentes às características do personagem, conforme sua narrativa, onde se torna importante verificar as questões relacionadas à sua cultura, modo de vida, por exemplo, que influenciarão nas ideias relacionadas à anatomia, aspectos formais, entre outros (no modelo, representados pelos retângulos rosados).

Para resolução destas questões, torna-se necessário o conhecimento do 'Quadro Referencial', mostrado anteriormente, que aparece no retângulo amarelo, como se observa na Figura 8.

Este traria soluções gráficas aos personagens, quanto à escolha de elementos e técnicas visuais a serem utilizadas conforme os significados que se queira transmitir visualmente. Daí a colocação dos retângulos esverdeados que se referem ao 'plano de conteúdo' e 'plano de expressão', abaixo do quadro, por estarem estes itens contidos nele.

Tendo como base este processo, chega-se então às configurações das ideias e da solução final, gerada através da melhor representação gráfica do personagem que possibilitará as corretas interpretações e reinterpretações (retângulos lilases), baseadas nos significados obtidos pela caracterização de cada um de acordo com a narrativa.

Vale ressaltar que esse não é um processo linear, mas que tem suas partes interligadas, num processo de definição, verificação e correção, se for o caso, estando todas as etapas correlacionadas entre si.

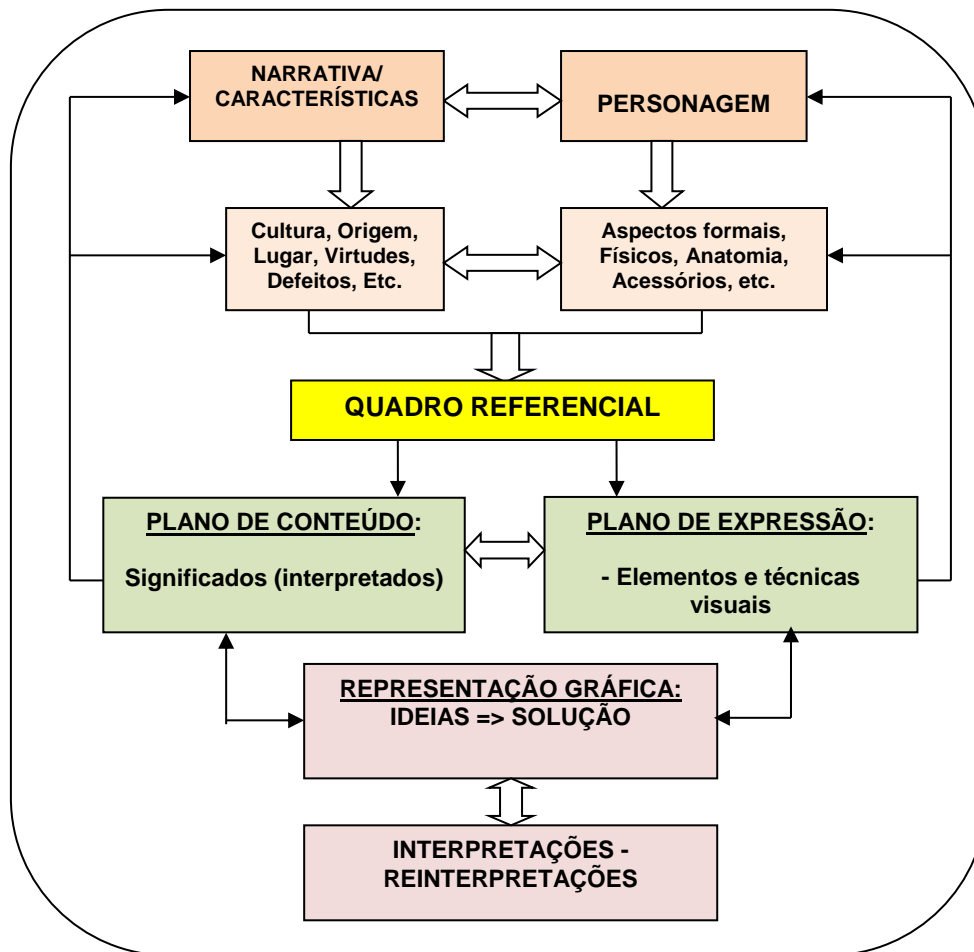


Figura 8 – Modelo de processo de criação de personagem. Fonte: da autora.

5 Considerações finais

Este estudo, através de uma abordagem fenomenológica e de acordo com o método citado e aplicado por Oliveira (2005), com base na Semiótica Discursiva, surgiu do questionamento sobre a representação gráfica de personagens e sua relação com uma narrativa. Daí várias bibliografias foram consultadas e permitiram embasar de forma efetiva as considerações para finalização do trabalho.

A análise de personagens existentes possibilitou traçar um panorama de considerações sobre a relação direta entre os elementos e técnicas visuais utilizadas no 'plano de expressão', referente à representação gráfica do personagem e o 'plano de conteúdo', referente aos significados visuais interpretados. Com isso, foi elaborado o 'Quadro Referencial', no qual se podem observar características comuns entre personagens que possuem as mesmas virtudes, por exemplo, quanto aos elementos visuais utilizados (tipos de formas, linhas, cores).

Mostrou também que personagens amáveis, aventureiros são representados de maneira mais estudada destacando-se, por exemplo, a técnica de previsibilidade e que personagens não tão simpáticos, ou impacientes, agressivos, que vivem situações adversas, geralmente destacam-se pelo uso da técnica de agudeza, o que gera uma tensão visual a quem os observa. Importante também salientar que, em geral, grande ênfase é dada à expressão facial, através de grandes olhos, da cabeça bem maior em proporção ao corpo.

Com os resultados obtidos, foi possível propor um modelo de processo de criação de personagem, utilizando-se como base o modelo inicial da Figura 1, incorporando-se, como a etapa principal desse processo, o 'Quadro Referencial' elaborado.

Essa proposta vem contribuir com a área de Animação, permitindo aos criadores de personagens um melhor entendimento sobre a relação entre representação gráfica do personagem e narrativa, fazendo uso de uma estrutura que envolve um olhar semiótico a respeito das configurações criadas e de seus significados.

Referências

- ANDREW, R.; ADAMS, E. **Rollings Andrew and Ernest Adams on game design**. Disponível em <http://areagamedesign.atw.hu/ch05.2006>. (Acesso em 21.01.2020).
- APARICI, A.; MATILLA, G. **Lectura de imágenes**. Madrid: De La Torre, 1998.
- ARANA, L. I.O.B. **Imagem: a concepção de sentidos, os significados e a presença de interdiscursos**. Revista Nativa, ago 2013, p.1-7. Disponível em WWW.revistanativa.com/index.php/revistanativa/article (Acesso em 17.01.2021).
- ARBACH, J. **O discurso da ilustração**. Disponível em [HTTP://www.jorgearbach.com.br/pdf/tese2.1_o_discurso_da_ilustracao.pdf](http://www.jorgearbach.com.br/pdf/tese2.1_o_discurso_da_ilustracao.pdf). 2018 (Acesso em 26.12.2020).
- BANCROFT, T. **Creating Characters With Personality**. Nova York: Watson-Guption Publications, 1996.
- BARTHES, R. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1996.
- BLAIR, P. **Cartoon animation**. Walter Foster Publishing, 1995.
- CURTIS, B. **Desenho de observação**. 2ed. Porto Alegre: AMGH, 2015.
- DONDIS, D. **A sintaxe da linguagem visual**. 2ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- DRAPEAU, C. **Aprender aprendendo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.
- DUBORGEL, B. **Imaginário e pedagogia**. Lisboa: Instituto Piaget, 1992.
- GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 1991.

- GIACOMANTONIO, M. **O ensino através dos audiovisuais**. São Paulo: EDUSP, 1981.
- GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.
- GUIMARÃES, L. **A cor como informação**. São Paulo: Annablume, 2001.
- GURGEL, I., PADOVANI, S. **Processo de criação de personagens: um estudo de caso no jogo Sérió SimGP**. Disponível em <HTTPS://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23157.pdf> (Acesso em 24.06.2020).
- HELLER, E. **A psicologia das cores**. São Paulo: Saraiva, 2012.
- IBÁÑEZ, F. **Didáctica de la imagen – educación de la sensibilidad visual**. Bilbao: ICE, 1986.
- LENCASTRE, J. A. *et al.* **Ensinar pela imagem**. Revista Galego-Portuguesa de Psicología e Educación, n.8, vol.10, Ano 7 – 2003, pg 2100-2105.
- LIPPINCOTT, G. **The fantasy illustrator's technique book**. London: Barron's, 2007.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1993.
- MERETZKY, S. **Building character: an analysis of character creation**. 2001. Disponível em http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_02.htm. (Acesso em 14.09.2019).
- MUNARI, B. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- OLIVEIRA, S. R. **Imagem também se lê**. São Paulo: Rosari, 2005.
- RAMANZINI, H. **Literatura, gramática e criatividade**: volume II. São Paulo: Editora do Brasil, 1991.
- RAYNES, J, RAYNES, J.Y. **How to draw the human figure: a complete guide**. Reino Unido: Parragon, 2000.
- SEEGMILLER, D. **Digital character painting using photoshop CS3**. Boston: Charles River, 2008.
- SILVA, E.L.; MENEZES, E.M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. Florianópolis: LED, 2000.
- SOLARSKI, C. **Drawing Basics and Video Game Art**. Nova York: Watson-Guption, 2012.
- STANCHFIELD, W. **Dando vidas a desenhos – vol.I**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- TAKAHASHI, P.K., ANDREO, M.C. **Desenvolvimento de concept art para personagens**. X SBGames, Salvador –BA. p. 01-10, nov 2011.
- WITHROW, S., DANNER, A. **Diseño de personajes para novela gráfica**. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.