

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

IRANILDA REIS DO CARMO
LUIS FELIPE PEREIRA BRANDÃO
SOPHIA NUNES DE ALMEIDA

ARREPIART :
DESIGN SOCIAL E O *CONCEPT ART* PARA A CRIAÇÃO DE UM *ARTBOOK*
SOBRE PERSONAGENS E MONSTROS DE LENDAS FOLCLÓRICAS
BRASILEIRAS

GOIÂNIA
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Iranilda Reis do Carmo; Luis Felipe Pereira Brandão; Sophia Nunes de Almeida

Título do trabalho: ARREPIART: Design Social e o concept art para a criação de um artbook sobre personagens e monstros de lendas folclóricas brasileiras

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 06/12/2024, às 11:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Sophia Nunes De Almeida, Discente**, em 09/12/2024, às 17:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Iranilda Reis Do Carmo, Discente**, em 09/12/2024, às 17:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luis Felipe Pereira Brandão, Discente**, em 09/12/2024, às 21:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4972359** e o código CRC **DF303B88**.

IRANILDA REIS DO CARMO
LUIS FELIPE PEREIRA BRANDÃO
SOPHIA NUNES DE ALMEIDA

ARREPIART :

DESIGN SOCIAL E O *CONCEPT ART* PARA A CRIAÇÃO DE UM *ARTBOOK*
SOBRE PERSONAGENS E MONSTROS DE LENDAS FOLCLÓRICAS
BRASILEIRAS

Monografia apresentada ao Curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás, como pré-requisito para obtenção do Título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

do Carmo, Iranilda Reis

Arrepiart [manuscrito] : Design Social e o Concept Art para a criação de um artbook sobre personagens e monstros de lendas folclóricas brasileiras / Iranilda Reis do Carmo, Luis Felipe Pereira Brandão, Sophia Nunes de Almeida. - 2024.

CCXIII, 213 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Cláudio Aleixo Rocha.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2024.

Bibliografia. Anexos. Apêndice.

Inclui siglas, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Design Social. 2. Design de Personagens. 3. Artbook. 4. Concept Art. 5. Lendas Folclóricas Brasileiras. I. Brandão, Luis Felipe Pereira. II. de Almeida, Sophia Nunes. III. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. IV. Título.

CDU 745/749



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos cinco dias do mês de dezembro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado "Arrepiart: Design Social e o *concept art* para a criação de um *artbook* sobre personagens e monstros de lendas folclóricas brasileiras", de autoria de Iranilda Reis do Carmo, Luis Felipe Pereira Brandão e Sophia Nunes de Almeida, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo professor Dr. Cláudio Aleixo Rocha (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: professor Dr. Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG) e professor Dr. Ravi Figueiredo Passos (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição dos estudantes. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 18/11/2025, às 19:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 18/11/2025, às 21:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ravi Figueiredo Passos, Professor do Magistério Superior**, em 18/11/2025, às 21:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5798196** e o código CRC **429F847A**.

“Cada um examine os próprios atos e, então, poderá ter orgulho de si mesmo, sem se comparar com ninguém, pois cada um deverá carregar a própria carga.”

Gálatas 6:4-9 NVI

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, a Deus, pois, sem Sua presença, em nossas vidas, não seríamos nada, confiamos todo o nosso destino em tuas mãos. Nossas vidas não são nossas, pertencem a Ele. Agradecemos por nos conceder, um pequeno pedaço de Sua imensa criatividade. O dom da criação, é a dádiva mais divina e pura que nos poderia ser oferecido.

Aos nossos pais, por terem nos guiado, instruído e apoiado até este momento.

Ao nosso querido e excelentíssimo orientador, Professor Cláudio Aleixo, por sempre nos impulsionar, motivar e acreditar em nosso potencial como ilustradores e designers. Sua presença e apoio constante nos mantiveram firmes durante essa jornada inesperada e desconhecida. Obrigado pelas fofocas e conversas antes das orientações, que sempre alegravam nossas terças-feiras.

Agradecemos aos artistas e grupos musicais: ao BTS , aos meninos, por estarem presentes nos bons e maus momentos, com suas músicas tocantes e inspiradoras, por serem fonte de inspiração para nos apaixonarmos pela área da ilustração e por todas as risadas que nos proporcionaram; A Beyoncé Giselle Knowles-Carter, por criar obras magistrais em sua arte, que nos inspiram a focar no trabalho, na qualidade e a sempre acreditar em nós mesmos; À rainha do *hyperpop*, iconoclasta e malcriada assumida, Charli xcx, pelo lançamento do atemporal e impactante álbum *Brat* (2024), e por toda a sua carreira musical criativa, proporcionando noites e madrugadas de ilustração menos exaustivas.

Agradecemos a nossos amigos e companheiros, pelo apoio constante. Eu, Luis Felipe, agradeço, ao meu irmão Lucas, por me apoiar em todas as minhas escolhas e ser a pessoa mais incrível do mundo. As amigas: Amanda, Yasmim, Isabela, e aos amigos: Gustavo, Gian e Matheus, meus sinceros, obrigado.

Agradecemos até mesmo ao cansaço que sentimos durante a execução desse projeto, ele é a preparação e confirmação, de que todos os nossos sonhos vão se concretizar.

RESUMO

O ARREPIART é um projeto, que tem como tema, a utilização de lendas do folclore brasileiro no meio educacional, e seu caráter social. Seu principal objetivo é desenvolver o protótipo inicial de um *Artbook* (uma compilação de conteúdos associados a um artista, um tema, ou, mais comumente, uma obra midiática como filme, série, videogame, universo fictício). O conteúdo do *Artbook* inclui imagens variadas, correlacionadas com o tema do livro, (ilustrações, rascunhos, poses, expressões faciais, entre outros) e contém elementos inteiramente nacionais, explorando o aspecto lúdico-cultural dos personagens e monstros de lendas folclóricas brasileiras, propondo a valorização do cenário ¹multi-regional, ao mesmo tempo que denuncia as problemáticas sociais presentes nas narrativas destas lendas, utilizando a ludicidade do Design de Personagens em conjunto com o *Design Social*, que é uma área que busca representatividade do *design* nacional. Sendo um produto físico, o Arrepiart explora o potencial da ilustração como ferramenta de debate, em específico a área do *concept art*. Desta forma, foi utilizada a metodologia Arrepiart, criada pelos autores a partir de 2 metodologias, sendo elas, a proposta de metodologia de Rocha (2023), focada na criatividade conceitual para a criação dos personagens, e a de Fuentes (2006) para a concepção técnica do *artbook*.

Assim, nesta monografia são abordados tópicos como a importância do folclore no meio educacional como ferramenta de valorização cultural, o papel de destaque e engajamento que o design social carrega, além dos resultados obtidos que contam com um *artbook* de 114 páginas, com 5 capítulos dedicados a 5 lendas brasileiras e suas versões contemporâneas reimaginadas pelos próprios autores.

Palavras-chave: Design Social; Design de Personagens; *Artbook*; *Concept Art*; Lendas folclóricas brasileiras.

ABSTRACT

ARREPIART is a project that focuses on the use of Brazilian folklore legends in educational contexts and their social relevance. It's main objective is to develop an initial prototype of an artbook (a compilation of content related to an artist, theme, or, more commonly, a media work such as a film, series, video game, or fictional universe). The content of the artbook includes various images related to the theme of the book (illustrations, sketches, poses, facial expressions, among others) and contains entirely national elements, exploring the playful-cultural aspects of characters and monsters from Brazilian folklore legends. It aims to highlight the multi-regional setting while addressing the social issues present in the narratives of these legends, utilizing the playful nature of Character Design in conjunction with Social Design, a field that seeks national design representation. As a physical product, ARREPIART explores the potential of illustration as a tool for discussion, specifically within the realm of concept art.

The methodology used is ARREPIART, created by the authors based on two other methodologies: Rocha's (2023) conceptual creativity-focused methodology for character creation and Fuentes' (2006) methodology for the technical conception of the artbook.

Thus, this thesis addresses topics, such as the importance of folklore in education as a tool for cultural valorization, the prominent role and engagement that social design carries, as well as the results obtained, which include a 114-page Artbook, with 5 chapters dedicated to five (05) Brazilian legends and their contemporary reimagined versions created by the authors themselves.

Keywords: Social Design; Character Design; Artbook; Concept Art; Brazilian Folklore Legends.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Colagem com logo do projeto e plataforma Femplus.....	25
Figura 2 — Capa da HQ “Minha Jornada”.....	27
Figura 3 — Trecho da HQ “Minha Jornada”.....	28
Figura 4 — Colagem de peças gráficas de campanhas sociais.....	30
Figura 5 — Fotografia da “Rebelião de Stonewall”.....	31
Figura 6 — Pôsteres de protesto pelo grupo Vertentes Coletivo.....	32
Figura 7 — Colagem de capa e trecho da HQ “Vivências”.....	33
Figura 8 — Bandeira do Progresso por Daniel Quasar.....	34
Figura 9 — Versões finais da marca “vevê”.....	35
Figura 10 — Geração de alternativas da embalagem.....	36
Figura 11 — Fotografia de páginas do <i>Artbook “Avatar: the last airbender.”</i>	38
Figura 12 — Animação brasileira “Irmão do Jorel”.....	40
Figura 13 — <i>Concepts</i> do personagem Irmão do Jorel.....	41
Figura 14 — <i>Concept</i> da carruagem da Rainha Cupim, Tromba Trem.....	41
Figura 15 — <i>Background</i> da série animada “Super Drags”.....	42
Figura 16 — <i>Background</i> Copa Rio 2016, Panasonic.....	43
Figura 17 — Expressões faciais da personagem Branca de Neve.....	44
Figura 18 — <i>Concept</i> de ambientação oceânica da animação “Luca”.....	46
Figura 19 — <i>Game “Street Fighter 6”, concept</i> da personagem “Aki”.....	46
Figura 20 — <i>Concept</i> do game “Street Fighter 6”, da personagem “Chun li”,.....	47
Figura 21 — <i>Model Sheets</i> dos personagens Mãe e Cuca.....	49
Figura 22 — Fluxograma da Metodologia <i>Arrepiart</i>	56
Figura 23 — Tabela de análise.....	60
Figura 24 — Tabela dos personagens em sua versão contemporânea.....	61
Figura 25 — Tabela de soluções.....	62
Figura 26 — Painel semântico Anhangá.....	64

Figura 27 — Imagens relacionadas a espíritos.....	64
Figura 28 — Cervos inspiracionais para o Anhangá contemporâneo.....	65
Figura 29 — Painel Semântico de representações do Negrinho do Pastoreio.....	66
Figura 30 — Painel Semântico de representações afrodescendentes.....	67
Figura 31 — Crianças negras e suas feições.....	67
Figura 32 — Painel Semântico Homem do Saco.....	67
Figura 33 — Painel Minhocão.....	68
Figura 34 — Painel Semântico da lenda Minhocão versão atualizada.....	69
Figura 35 — Painel vilã feminina, Malévola.....	70
Figura 36 — Painel vilã, Úrsula.....	70
Figura 37 — Anti Herói Andrógeno, Hisoka.....	71
Figura 38 — <i>Lineart</i> , e pose principal.....	72
Figura 39 — Rascunho cervo.....	73
Figura 40 — Rascunho do personagem, Negrinho.....	74
Figura 41 — O personagem em uma de suas poses.....	74
Figura 42 — O Otimista “Menino José”, vítima de trabalho infantil.....	75
Figura 43 — <i>Concepts</i> iniciais do “Homem do Saco”.....	76
Figura 44 — Rascunhos da versão atual do “Homem do Saco”.....	77
Figura 45 — Rascunho Minhocão.....	78
Figura 46 — Expressões faciais de Marcos, o atual “Minhocão”.....	79
Figura 47 — Os primeiros rascunhos da “Loira do Banheiro”.....	80
Figura 48 — Primeira tentativa com <i>Lineart</i>	80
Figura 49 — Expressões e trejeitos da “Loira do Banheiro”.....	81
Figura 50 — Silhuetas reveladoras da personagem.....	82
Figura 51 — Maria Augusta, versão contemporânea da “Loira do Banheiro”.....	83
Figura 52 — Trabalhos editoriais com cores semelhantes a dos personagens do Arrepiart.....	84
Figura 53 — Primeiros rascunhos da capa.....	85
Figura 54 — Rascunhos da Capa Definitiva.....	86
Figura 55 — Rascunho Padronagem Arrepiart.....	86
Figura 56 — Painel Nortista.....	87
Figura 57 — Painel cenários para o Negrinho.....	88
Figura 58 — Painel casas brasileiras.....	88
Figura 59 — Painel casa, rios e montanhas.....	89

Figura 60 — Banheiros assustadores.....	89
Figura 61 — Referencial tabela BB.....	91
Figura 62 — Tabela de Cores Arrepiart.....	93
Figura 63 —Fonte Cardo utilizada no texto do <i>artbook</i> Arrepiart.....	94
Figura 64— <i>Lettering</i> “Anhangá”.....	94
Figura 65—Tipografia <i>Cinzel Decorative</i>	95
Figura 66— Aplicação da <i>Cinzel Decorative</i>	95
Figura 67—Fonte “ <i>Tommy’s First Alphabet</i> ”.....	96
Figura 68—Fonte sem modificações.....	97
Figura 69—Texto com as modificações.....	98
Figura 70— <i>Lettering</i> da capitular da lenda Homem do Saco.....	99
Figura 71— <i>Amatic SC</i> utilizada de subtítulo para capitular do “Homem do Saco”.....	100
Figura 72— <i>Lettering</i> capitular “Minhocão”.....	101
Figura 73 –Fonte <i>Indie Flower</i> utilizada de subtítulo para a capitular do Minhocão.	102
Figura 74 – Aplicação e teste da fonte <i>Frank Knows</i>	103
Figura 75– Fonte com modificações.....	104
Figura 76–Disposição e aplicação da fonte.....	105
Figura 77-Criação e disposição da <i>Grid</i>	106
Figura 78–Disposição da Grid com as imagens e textos.....	107
Figura 79– <i>Turn Around</i> “Anhangá”.....	109
Figura 80– <i>Turn Around</i> “Loira do Banheiro”.....	109
Figura 81– <i>Turn Around</i> “Minhocão”.....	110
Figura 82– <i>Turn Around</i> “Negrinho do Pastoreio”.....	111
Figura 83 – <i>Turn Around</i> , “Homem do Saco”.....	111
Figura 84 – Silhueta dos personagens finalizados, Metodologia Rocha(2023).....	112
Figura 85– Aplicação e <i>Mockups</i>	112
Figura 86- Aplicação e <i>Mockups</i>	113
Figura 87- Aplicação e <i>Mockups</i>	113

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 Tema	18
1.2 Problema	19
1.3 Objetivo geral	20
1.3.1 Objetivos específicos	20
1.4 Justificativa	21
2 REFERENCIAL TEÓRICO	22
2.1 Lendas folclóricas brasileiras do gênero terror	23
2.2 O design social	25
2.2.1 O papel social do design gráfico	30
2.3 O Artbook e representação de personagens	38
2.3.1 Concept art	45
2.3.2 Design de personagens	49
3 METODOLOGIA PARA CRIAÇÃO DO ARTBOOK E PERSONAGENS	53
3.1 Metodologia Arrepiart	55
3.1.1 Primeira Etapa: Compreensão	55
3.1.2 Segunda Etapa: Concepção	56
3.1.3 Terceira Etapa: Materialização	57
4. DESENVOLVIMENTO DO ARTBOOK E APLICAÇÃO DA METODOLOGIA	59
4.1. Compreensão	59
4.2 Necessidade	59
4.3 Briefing artbook	60
4.4 Briefing Personagens	60
4.2.1 Concepção	61
4.2.2 Coleta e análise de dados	61
4.2.3 Propor soluções	64
4.2.4 Concepção do personagem	73
4.2.5 Concepção do Artbook	85
4.2.6 Propostas visuais	86
4.2.7 Ambientação da mídia	89
4.3.1 Materialização	92
4.3.2 Formato	92
4.3.3 Cor	94
4.3.4 Tipografia	95
4.3.5 Grid	107
4.3.6 Contéudo	109
4.3.14 Finalização dos personagens	109
4.3.14 Finalização do artbook	114

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	116
REFERÊNCIAS	118
APÊNDICE A - HISTÓRIA DOS PERSONAGENS	124
APÊNDICE B - BRIEFING DESCRIÇÕES DIRETAS DOS PERSONAGENS	128
APÊNDICE C - BRIEFING DOS PERSONAGENS	137
APÊNDICE D- BRIEFING EDITORIAL SAMARA (2011)	142
APÊNDICE E - ANÁLISE PARAMÉTRICA ARTBOOKS DIGITAIS/FÍSICOS	147
APÊNDICE F - PÁGINAS ARTBOOK ARREPIART	154

1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, telespectadores comuns de conteúdos midiáticos populares, acreditam que o visual apresentado em um universo fictício foi decidido de forma definitiva entre os criadores, sem testes ou rascunhos prévios. Porém, para ilustradores, todo traço, ou *sketch*¹, como é popularmente conhecido, é estritamente necessário. O trecho a seguir não é necessariamente acerca de *artbooks*, mas *sketchbooks*, e a importância do rascunho no processo: “O caderno de desenho ou esboço tem papel fundamental na educação do ilustrador, proporcionando um mundo particular de exploração de coisas, pessoas, ideias e lugares (Salisbury; Styles, 2013, p. 58).

Sejam em folhas amassadas, *post-its*, papéis brancos ou coloridos, qualquer idealização representada em formato ilustrativo, torna-se um passo a mais em um conceito visual impactante de uma personagem. Essas ideias anteriores, são catalogadas e registradas em um material tangível, denominado como *Artbook*, que a tradução literal seria: livro artístico.

Estes livros contêm prévias de todo o material que será produzido definitivamente, sendo guias visuais para os finalizadores daquela produção, entretanto, são adquiridos por ilustradores iniciantes, artistas, fãs e/ou adoradores daquela ficção, demonstrando o impacto da visualidade em conjunto da imagem. Porém, é notado uma ausência desse tipo de produção no âmbito editorial nacional, sendo que o principal referencial de material de criação ilustrativo é de origem estrangeira, tal contexto pode ser originado por diversas razões, seja: a falta de incentivo criativo, a desvalorização de produções brasileiras ou o alto valor monetário cobrado em materiais educativos relacionados a ilustração.

Nesse contexto, as lendas são fomentadas e repassadas por gerações, e por essa razão se adequam à realidade em que estão presentes. Da mesma forma, a lenda urbana “é submetida a contínuos deslocamentos em virtude mesmo de sua inserção numa determinada prática sócio-histórico-culturalmente localizada” (Pinheiro, 2002, *apud* Lopes, 2008, p. 389). Desta maneira, lendas folclóricas podem, e devem, ser modificadas pelo contexto ao qual estão inseridas, visto que a

¹ *Sketch* significa, em tradução literal, “rascunho”. Trata-se de um desenho preliminar que serve como uma representação inicial de uma ideia ou conceito, normalmente aplicado na área da ilustração. Fonte: <https://escolalbk.com.br/glossario/o-que-e-sketch-esboco/> Acesso em: 14 jul 2024

necessidade dessa manutenção é importante para que o caráter aterrorizante de sua essência se propague posteriormente.

Seguindo esse raciocínio, pode-se afirmar que o *Concept Art*, é a forma mais eficaz de materialização de ideias, sem perder seu cerne, pois leva em consideração características que afetam diretamente o visual do projeto e seu desenvolvimento. O *Concept Art* pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), para auxiliar no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, permitindo incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. (Takahashi e Andreo, 2011).

Sendo assim, o *Concept Art* é uma etapa de pré-produção nos projetos de *games*, filmes e animações, responsável pela criação de todo o conteúdo visual de um projeto: cenário, personagens e objetos, dentre outros, e ocupando grande parte do projeto além de ser responsável por dar forma as artes finais tão apreciadas pelo público.

Neste projeto experimental, será desenvolvido o *Concept Art* dos personagens do folclore brasileiro, para a criação de um *Artbook* sobre o visual de personagens que serão utilizados em uma animação fictícia futura consciente e afirmativa, que busque apontar problemáticas sociais atuais, através das lendas notórias que se fizeram presente na puerícia, sendo característico como o momento de desenvolvimento da infância a adolescência de grande parte da população.

O interesse dos integrantes acerca de histórias macabras, personagens fantasiosos, processos ilustrativos, e o propósito de utilizar o *design* como ferramenta para revisitar problemáticas sociais retratadas nas lendas que ainda perpetuam na sociedade, serviram de motivo para estudo do tema, de forma mais aprofundada. Ademais o medo é de suma importância para a prevenção de situações perigosas e preservação da vida, como defendido por SCHOEN E VITALLE (2012, p.73) que afirmam "Na maioria das vezes, o medo é uma reação adaptativa, servindo a um propósito legítimo e útil: proteger os indivíduos de situações potencialmente perigosas".

Portanto, espera-se que o projeto contribua de forma educativa para o público, e auxilie na evolução das habilidades dos participantes não só na área ilustrativa, mas também como editorial.

O trabalho aborda problemáticas sociais contemporâneas, por meio de ilustrações aplicadas ao *Concept Art* e em um formato de *Artbook* nacional, ao fim de produzir uma animação futura de campanha, com episódios curtos, que irão tratar de maneira didática e elucidativa os temas de suas lendas, com o propósito de sensibilizar a população. Como, por exemplo, o episódio que abordará a narrativa do Negrinho do Pastoreio, um garoto órfão e desafortunado, que passa por abusos trabalhistas durante sua infância, e tem esperanças de conseguir dinheiro suficiente para mudar de vida, o curta colocará como centro de debate, assuntos como o trabalho infantil análogo a escravidão.

1.1 Tema

Neste projeto, foi discutido a utilização do folclore brasileiro no meio educacional, tal qual sua contribuição para a cultura nacional. Serão trabalhadas lendas regionais como: o Negrinho do Pastoreio, O Homem do Saco, A Loira do Banheiro, Anhangá, e o Minhocão, para relacionar suas narrativas com problemáticas sociais da atualidade, de maneira a levar atenção para tais tópicos e utilizar da ilustração aplicada ao *Concept Art* como meio didático.

Dessa forma foi desenvolvido um *Artbook* com apanhado geral de cada personagem, (onde estão inseridos, expressões faciais, rascunhos, adereços característicos, poses, alternativas ao personagem principal).

Ao levar em consideração a necessidade de alerta com o público mais jovem, o *Artbook* conta com a presença de um conteúdo informativo sobre a origem e história das lendas abordadas, e uma versão contemporânea de sua aparência, que busque retratar como a lenda viveria se convivesse normalmente em meio a sociedade, e que evidencie características que sirvam de auxílio na identificação desses seres, que podem ou não oferecer perigo, como o Homem do Saco.

Visto que as lendas folclóricas, apesar de antigas, carregam problemáticas sociais ainda atuais na maioria de suas narrativas, tornou-se necessário uma reinterpretação visual de seus protagonistas a fim de que haja uma revisitação destes problemas. Assim, projeta-se executar a criação de personagens ilustrativos que possam trazer notoriedade e ênfase a tais questões, como, por exemplo: a representação da lenda folclórica do Anhangá, para discussão de assuntos como o

desmatamento e as queimadas de florestas no Norte, e a importância da preservação desses ambientes.

1.2 Problema

O folclore representa uma ampla parte da cultura brasileira, e apesar de ser de grande importância na formação da sociedade atual, por muito tempo foi encarado apenas como forma de entretenimento, histórias contadas sob a luz de uma vela para causar medo. Menezes, (2019, p. 1), afirma que, “o Folclore no Brasil, ainda não é verdadeiramente concebido como um processo de conhecimento. Na maioria das suas manifestações, é antes uma forma burguesa de prazer”. Com esse pensamento, ignora-se frequentemente o caráter social que essas histórias apresentam, não somente na época em que se originaram mas também com problemáticas presentes no Brasil atual, com temáticas como a escravidão, o racismo, a poluição sonora, o meio ambiente, violência contra a mulher e o assédio contra crianças. Representar o folclore por meio da arte e do design social se mostra, portanto, uma forma efetiva de perpetuar tais discussões.

A arte sempre foi instrumento de denúncia e protesto em diferentes épocas da sociedade, como o Dadaísmo no século XX, ou o *Pop Art* da década de 1950, e de acordo com Fischer (1987, p. 51), “[...] o artista continua sendo o porta-voz da sociedade.” De modo geral, a arte permite que pessoas de qualquer idade desenvolvam consciência crítica e habilidades interculturais, da mesma forma que contribui para o combate contra preconceitos e desperta o interesse com outros costumes. Assim como o conceito de Design Social que, de acordo com Almeida, (2023, p. 5), “busca aplicar as habilidades do Designer em prol de ações e projetos socialmente ativos, visando, em específico, grupos minoritários nitidamente desfavorecidos.”.

Desta forma, entende-se que o design social, visa em sua essência, conscientizar, educar e gerar engajamento social em prol de uma causa, e faz isso através da criação de peças de comunicação visual, sejam elas cartazes, outdoors, capas e outros. Portanto, este trabalho propõe a criação de um *Artbook*, focado inteiramente na cultura e lendas folclóricas, com finalidade educativa, sendo utilizado como material de leitura direcionado a adolescentes de 13 a 17 anos e

auxílio para a criação de uma animação ficcional que possa ser utilizada como campanha institucional de conscientização.

A partir de tais apontamentos, este trabalho visa responder ao seguinte questionamento: Como um *Artbook* para uma animação 2D, pode conceber visualmente criaturas de lendas brasileiras e, ao mesmo tempo, representá-las em personagens de histórias que atualizam tais lendas para problemas sociais contemporâneos?

1.3 Objetivo geral

Esse projeto tem como principal objetivo, desenvolver um *Artbook* inteiramente nacional, explorando o aspecto lúdico cultural dos personagens e monstros de lendas folclóricas que serão criados como forma de abordar problemas sociais contemporâneos como a escravidão, violência a mulher, violência infantil, desmatamento e destruição ambiental, de forma que vise um resgate a cultura para as novas gerações, além de ser um objeto de estudo para ilustradores, amantes da ilustração nacional, e apreciadores da arte que envolve terror num geral.

Sendo um produto de design que explora o potencial do ilustrador e do editorial, a construção do *Artbook* oferecerá a oportunidade de contar histórias visualmente, mostrando a habilidade do profissional designer em criar uma narrativa coesa e envolvente por meio da arte.

1.3.1 Objetivos específicos

- Investigar e explorar o folclore brasileiro, identificar as lendas e personagens de diversas culturas regionais, e extrair problemáticas sociais contemporâneas com as quais estão relacionados.
- Desenvolver ilustrações conceituais (*concept art*) envolventes e esteticamente significativas para personagens e monstros folclóricos brasileiros.
- Promover uma reflexão crítica sobre as escolhas das lendas feitas durante o processo, enaltecendo como a representação visual contribuirá para a compreensão e preservação do folclore brasileiro.

- Escolher 1 monstro ou personagem de lendas por região do Brasil, totalizando 5 monstros e/ ou personagens das regiões: Norte, Nordeste, Sul, Sudeste e Centro-Oeste.
- Evidenciar e desenvolver de forma ilustrada autoral elementos do folclore brasileiro através do *concept art* e do *character design*, com poses, expressões faciais, *models sheets*, *turn around*, rascunhos e esboços e criar uma personificação atual para cada lenda selecionada.
- Descrever algumas informações sobre as lendas selecionadas, introduzindo a narrativa a qual o personagem ou monstro escolhido está inserido, e aplicar as ilustrações, para contextualizar de forma visual.
- Garantir que as ilustrações sigam um padrão de narrativa visual estabelecido conforme o traço e técnica do ilustrador ao longo do *Artbook*.
- Desenvolver tipografia ou *lettering* próprio para uso na capa (título) na introdução da história de cada personagem.

1.4 Justificativa

Este projeto tem como necessidade a criação de um *Artbook* para entender e executar todas as etapas necessárias através de uma metodologia de design que será seguida durante suas etapas de produção. Através de pesquisas de campo, foi notada a ausência no mercado editorial, em conjunto com a área da ilustração, da presença de *Artbooks* nacionais, ou projetos que se aprofundassem acerca do *concept art* e design de personagens no formato físico, ou seja, um produto palpável, como um protótipo inicial.

Como pode se observar na produção jornalística de Carlos França Júnior², em colaboração para Start, aponta com uma lista com 10 *Artbooks* sobre videogames, sendo nenhum deles um produto nacional. Segundo o artigo “*Collection - Desenvolvimento de um ArtBook utilizando recursos e ferramentas aplicadas ao Design de personagens*” (2018) escrito por ABREU, Bruno R., PEREIRA, Douglas D., LANUTTI, Jamille N. L., e AMANTINI, Suzy, N. S. R. “A escassez de material que aborda os processos de desenvolvimento de personagens

² “Como nascem os games? 10 artbooks que revelam os bastidores de jogos”. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/01/13/artbooks-conheca-detalhes-e-segredos-dos-bastidores-da-criacao-de-jogos.htm>> Último acesso em 09 abr. 2024.

e apresentem as etapas desse processo é muito grande, salientando que em âmbito nacional esse tipo de material é ainda mais difícil de ser encontrado.”

Como apresentado no trabalho, existe uma baixa demanda de meios e materiais artísticos e que no âmbito nacional essa área é bem menos explorada, que por sua vez acarreta uma diáspora artística brasileira em busca de projetos semelhantes que inspirem e auxiliem os seus próprios, e torna tais produtos cada vez mais elitizados.

O interesse pela temática do folclore surgiu por sua importância e a relevância que suas características culturais carregam, mas que com o passar dos anos vem perdendo espaço e com isso as novas gerações acabam não conhecendo personagens e histórias tão notórias do próprio país. De acordo com Santos (2000 *apud* Monteiro, 2022, p.17) enfatiza que "folclore é uma coleção de mitos, crenças, histórias populares, lendas, tradições e costumes passados de geração em geração e faz parte da cultura popular".

A importância do ensino do folclore para além do informal, onde seja possível aprofundar e divulgar os conhecimentos culturais como uma forma de continuidade e produção de situações de ensino e aprendizagem, tendo em vista que o folclore é uma das formas de manifestações existentes e a escola como segunda instituição de ensino é um local propício para a divulgação e aprendizagem dessa cultura. (Visgueira e Gonçalves, 2019, p. 7)

Portanto, o projeto pode servir como um precursor e exemplo para os interessados na área da ilustração, representatividade nacional, design de personagens, design social e editorial. Além disso, o projeto será essencial para aprimorar conhecimentos dessas áreas, além de desenvolver habilidades em disciplinas como produção gráfica e teoria cromática, e essencialmente a aplicação da criatividade e inovação relacionada ao design em um TCC considerado inexplorado.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Foram elaborados quatro (04) tópicos principais, com três (03) subtópicos que foram considerados importantes e relevantes, para o desenvolvimento do trabalho. Lendas folclóricas brasileiras do gênero terror, que aborda as diferenças entre lendas e folclore e estabelece os motivos das lendas escolhidas para serem

trabalhadas no Artbook. A importância do Folclore no processo de conscientização na educação, que debate sobre a contextualização de como o folclore se estabeleceu na sociedade e sua importância no meio educacional. Design Social, no qual é apontada a definição de design social, além de sua essência e importância na sociedade. E o último referencial, que é a respeito do *Artbook* e a representação dos personagens, onde serão abordados tópicos como o que é o Concept Art e sua relação com o Design de Personagens.

2.1 Lendas folclóricas brasileiras do gênero terror

Antes de começar as discussões neste capítulo é preciso entender as diferenças entre folclore e lenda. Pela primeira vez em 22 de agosto de 1846, a palavra "*folk-lore*" foi usada em uma carta escrita pelo escritor e folclorista William John Thoms³ (1803 - 1885). O termo é composto de duas palavras: "*folk*", que significa povo, e "*lore*", que significa saber. Assim *folklore* significa (saber tradicional do povo).

O folclore é um fenômeno cultural, cuja origem remonta à Europa da segunda metade do século XIX com interesses de estudiosos em estudar sobre manifestações populares. A fala sobre folclore e cultura popular inaugura-se quando se reconhece intelectualmente uma distância entre os modos de vida e saberes das elites e do povo⁴. Um dos pioneiros que defendia a importância dos tipos de cultura foi o Franz Boas. Silva (2009, p. 85) diz que "[...] Boas, por sua vez, foi um dos pioneiros em criticar essa visão, afirmando que toda cultura tem uma história própria, que se desenvolve de forma particular e não pode ser julgada a partir da história de outras culturas".

Portanto, não existe uma cultura melhor que a outra, todas têm suas particularidades e acontecimentos que as tornam importantes para o conhecimento intelectual do ser humano. É com esse pensamento que pretendemos seguir com as etapas do projeto até o final.

³ Definição do texto "Folk-Lore": William John Thoms de Duncan Emrich. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/1495929?seq=4>> Último acesso em: 15 abr. 2024.

⁴ Disponível em: <http://www.cnfcp.gov.br/pdf/Cultura_e_Saber/CNFCP_Cultura_Saber_do_Povo_Maria_Laura_Cavalcanti.pdf> Último acesso em: 17 nov. 2024.

No Brasil, um dos principais precursores que trouxe o olhar para esse estudo foram Celso de Magalhães e Sívio Romero. Com o passar do tempo surgiu a necessidade de realizar uma reunião para discursos sobre um estudo mais aprofundado das questões a respeito do folclore como tinha ocorrido em outros locais como nos Estados Unidos, onde em 1888, William Wells Newell, Mark Twain, Rutherford Hayes e outros interessados fundaram a Sociedade Americana de Folclore⁵ (do inglês "*American Folklore Society*").

Então, em 1951 acontece o I Congresso Brasileiro de Folclore no Rio de Janeiro, com o ponto-chave a criação da Carta do Folclore Brasileiro. Nela trouxe discussão sobre as normas de trabalho, características e as diretrizes sobre as atividades do Folclore Brasileiro. Em 1955, durante sua oitava edição do congresso, ocorreu a reformulação do conceito, que ficou definido como:

Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. Ressaltamos que entendemos folclore e cultura popular como equivalentes, em sintonia com o que preconiza a UNESCO. A expressão cultura popular manter-se-á no singular, embora entendendo-se que existem tantas culturas quantos sejam os grupos que as produzem em contextos naturais e econômicos específicos. (Carta do Folclore Brasileiro, 1950)⁶.

A lenda é muito confundida com o mito, porém existe diferença entre os termos. O mito é uma narrativa bastante usada na antiguidade quando o povo não conseguia explicar fenômenos da natureza. Tinham esse objetivo de dar um significado para algo desconhecido. Já a lenda são breves histórias contadas de geração para geração, onde como característica principal, destaca-se sua capacidade de misturar fatos de nossa sociedade e vividos por um povo em junção do imaginário do mesmo. Ela, então, tem como um dos principais objetivos ensinar, alertar e levar alguma lição de vida para seus ouvintes. Segundo o Dicionário do Folclore Brasileiro de Luís da Câmara Cascudo, a lenda é um:

Episódio heroico ou sentimental com o elemento maravilhoso, ou sobre-humano, transmitido e conservado na tradição oral popular,

⁵ Disponível em:

<http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol1_n1_2007/5_folclore_identidade_cultura.pdf>.

Último acesso em: 17 nov. de 2024.

⁶ Disponível em:

<https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/Carta-doFolcloreBrasileiro1995.pdf>>. Último acesso em: 22 abr. de 2024.

localizável no espaço e tempo. De origem letrada, lenda, legenda, “*legere*”, possui características de fixação geográfica e pequena deformação. Liga-se a um local, como processo etiológico de informação, ou à vida de um herói, sendo parte e não todo biográfico ou temático. (Cascudo, 1954, p. 511)

Essas lendas carregam tanto significados e sensações que nem um autor consegue descrever totalmente. Tem uma bagagem riquíssima de cultura de um determinado local, povo, símbolos, costumes e tradições. Elas sofreram modificações e continuarão sofrendo com o tempo, pois é um processo natural necessário dependendo da época que é contada. Um momento assustador vivido por alguém no passado, por exemplo, poderá facilmente ser inserido de alguma forma como aviso de alertar para região de onde ocorreu o fato e por anos seguintes muitos não vão nem lembrar o nome do autor, detalhes dessa história ficaram perdidos no tempo dando espaço para novas versões do ocorrido, porém, carregando a essência e o sentido de alerta.

Existem vários tipos de lendas, as escolhidas para serem trabalhadas nesse projeto foram do gênero terror. Para King, o terror é a mais apurada das sensações produzidas pelas narrativas sobrenaturais. Trata-se de uma emoção gerada não por seres ou cenas que provocam repugnância, mas sim por um processo de imaginação deflagrado pelo medo daquilo que é apenas sugerido pela narrativa, isto é, por aquelas especulações desconfortáveis que o leitor precisa fazer diante do que a narrativa não diz. (King apud França, 2008, p. 5).

Dessa forma, foram escolhidas lendas que apresentavam em sua narrativa aspectos de problemáticas sociais mais objetivas, e que demonstrassem maior foco em uma região específica, assim as lendas brasileiras definidas foram: Anhangá, com a temática de proteção das florestas; Negrinho do Pastoreio, com a escravidão; Homem do Saco, com o tema de sequestro de crianças; Minhocão, com o tópico da segurança do trabalho e a Loira do Banheiro, com a temática casamento infantil. Elas foram trabalhadas seguindo suas características descritas nas histórias através das ilustrações, trazendo para o lado do horror com o intuito de transmitir sensações que o gênero terror proporciona.

2.2 O design social

Com o passar dos anos, problemáticas que antes eram encaradas como comuns no âmbito social, passaram a receber uma maior atenção na mídia, e, portanto, se tornaram pautas de questionamentos e discussões. Entre essas problemáticas, por exemplo, está o casamento infantil, presente na lenda da loira do banheiro, como anteriormente citado.

É de conhecimento geral, que existem pessoas atualmente idosas, em sua maioria mulheres, que passaram pelo casamento infantil durante sua juventude, o matrimônio forçado, e entende-se também que, caso tal situação se passasse atualmente, seria inaceitável, mal visto e alvo de muitos apontamentos, o que se dá em boa parte, por razão das mudanças que a sociedade passa, conforme pautas como essa são colocadas como material central de discussão.

O Design Social possui grande participação quando o assunto é dar um meio pelo qual essas pautas podem ser vistas e assim discutidas. Para Pazmino (2007, p. 3) "o Design Social implica na atuação em áreas que usualmente não tem a presença de designers nem são do interesse da indústria. E, a partir da atuação do designer, resultam em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social". Em si, o design é uma área que vem obtendo crescimento conforme os anos, e atualmente dizer que essa área se mantém somente na criação de produtos com intuito mercadológico, seria um erro.

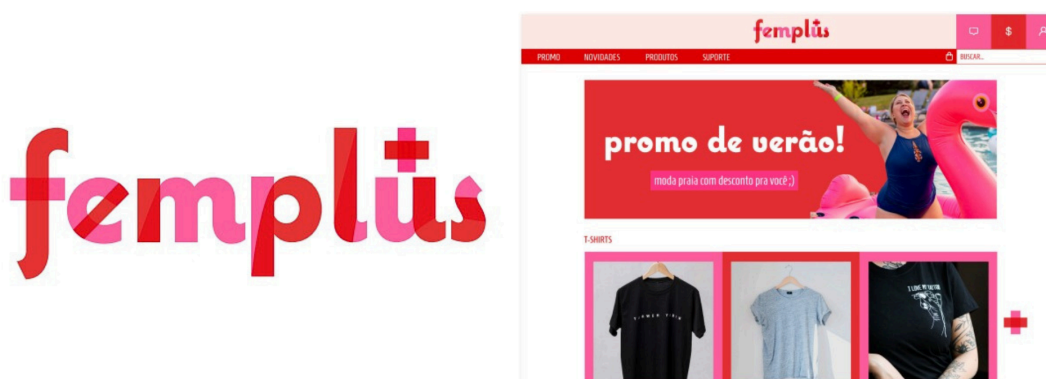
Dessa forma, podemos pensar que "Todo design seria social tendo em vista que o design deve dirigir-se às necessidades da sociedade", conforme diz Redig (2011, p. 92), portanto, o designer como profissional tem grande potencial como motor de transformação social, e dessa maneira, deveria também utilizar de suas habilidades em prol do bem popular, agir como ferramenta de voz da sociedade e um instrumento pelo qual se pode ajudar causas.

O ato de produzir comunicações visuais que tragam para a discussão central, problemáticas esquecidas ou pouco comentadas, possibilita o desenvolvimento social na totalidade, e permite que a sociedade evolua sem deixar parcelas para trás, e alimente a sensação de não pertencer ou estar alheio a essa evolução. Para Frascara (1989), "o compromisso mais sério desse profissional (designer) é o de desenvolver comunicações de importância social". É, portanto, também dever do designer, agir em prol de assegurar que as necessidades das pessoas sejam atendidas e respeitadas.

Para exemplificar, pode-se usar o projeto desenvolvido por Caroline Helena Gomes Stadtler, estudante do curso de Moda da UFPE (Universidade Federal de Pernambuco), com o Trabalho de Conclusão de curso, intitulado “Femplus: brechó *online plus size*” publicado no ano de 2023, e que mesmo estando no campo mercadológico, foi desenvolvido visando trazer visibilidade a pauta das dificuldades e barreiras do consumo e do vestir para mulheres gordas e a facilitação de processos orgânicos já existentes de venda de produtos seminovos por esse grupo social.

Como produto, obteve-se uma plataforma de serviço em formato de mercado on-line para consumidoras de moda *plus size*⁷ de segunda mão, e possibilita a comercialização de itens novos, seminovos e usados entre usuárias, ampliando a vida útil de produtos, onde foram abordados temas como: identidade, representatividade, moda circular, sustentabilidade, acesso ao consumo, estética coletiva e tendências.

Figura 1 - Colagem com logo do projeto e plataforma digital da Femplus



Fonte: Repositório UFPE⁸

Um produto de design feito com finalidade social deve levar em consideração suas bases culturais e históricas, como também o meio em que está inserido, pois por meio deste estudo, pode-se elaborar representações e abordar pautas, de maneira mais coesa. Se mostra, portanto, crucial, uma investigação cultural do

⁷ O termo *Plus Size* tem como tradução “tamanho extra-grande” e foi popularizado no meio da moda como forma de incluir pessoas não magras. Disponível em: <<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/moda-plus-size-explore-este-nicho-de-mercado.5e48088ec0467410VgnVCM1000003b74010aRCRD>>. Último acesso em: 17 abr. 2024

⁸ Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/51785/1/TCC%20Caroline%20Helena%20Gomes%200Stadtler.pdf>> Último acesso em: 7 jun. 2024

ambiente onde o produto estará presente, visto que a cultura contribui com grande parte da formação de uma sociedade.

A cultura é responsável por abranger uma parte significativa da identidade de uma comunidade social, além de promover o sentimento de pertencer de uma pessoa, e, portanto, faz isso através de costumes, tradições, músicas, línguas, culinária e perspectivas individuais que ecoam no todo. Por meio da cultura, pode-se estimular o pensamento, a reflexão, o questionamento, e novas formas de enxergar o mundo, o que permite a geração de conhecimento. De acordo com Hall, em relação à cultura e identidade:

O que denominamos “nossas identidades” poderia provavelmente ser mais bem-conceituado como as sedimentações através do tempo daquelas diferentes identificações ou posições que adotamos e procuramos “viver”, como se viessem de dentro, mas que, sem dúvida, são ocasionadas por um conjunto especial de circunstâncias, sentimentos, histórias e experiências única e peculiarmente nossas, como sujeitos individuais. Nossas identidades são, em resumo, formadas culturalmente. (Hall, 1997, p.26)

Um design, quando culturalmente consciente e bem construído, pode também contribuir com a formação e transformação de uma sociedade. Por meio de projetos pensados para ser sensível a uma cultura, pode-se promover a celebração da diversidade de um povo, e das tradições presentes nele, além de ser um meio eficaz de se denunciar questões sociais e preservar patrimônios.

Como um exemplo disso, é interessante citar, o projeto de pesquisa desenvolvido por Ana Terra, aluna do curso de Design Gráfico da UFG (Universidade Federal de Goiás), que para investigar a potencialidade dos estudos culturais aplicados às histórias em quadrinhos, obteve como resultado a HQ “Minha Jornada”, onde aborda como tema principal, “Retirantes Nordestinos Brasileiros”, e retrata a história de seu avô, que no ano de 1960, em razão da seca que assolava sua região, viu-se obrigado a se mudar para a capital.

Figura 2 - Capa da HQ “Minha Jornada”



Fonte: Relatório final de iniciação científica de Ana Terra em 2023⁹

A estudante fez um estudo acerca do papel do design social e estudos culturais, e catalogou HQs de temática social durante sua pesquisa, processo que se mostrou importante para compreender como esses assuntos são abordados na mídia física contemporânea, que contribuiu para uma melhor configuração de suas ideias e narrativa. Utilizou-se também de pesquisas qualitativas e quantitativas que foram feitas durante o processo e permitiram afunilar as narrativas a serem utilizadas para estudo, junto a uma pesquisa exploratória, onde foram priorizados a obtenção de referências bibliográficas como dissertações, monografias, artigos científicos, revistas especializadas em design social, design gráfico, história em quadrinhos, livros digitais e outros, que contribuíram para a investigação e coleta de dados presentes na proposta.

⁹ Disponível em:

<<https://fav.ufg.br/n/173254-pesquisafav-design-como-ferramenta-de-valorizacao-e-luta-social>> Último acesso em: 16 abr. 2024

O projeto foi pensado para valorizar a cultura nordestina e narrar as resistências de vida ao mesmo tempo que conta a história do seu avô, Geraldo José Viana, que se assemelha a outras milhares de vítimas de migrações por problemas climáticos. Para a produção de sua HQ, Ana trabalhou com representação de elementos-chave das narrativas nordestinas, como o sol, vegetação, vestimentas, além da estética das ilustrações de Cordéis, obras de literatura tradicional impressas em folhetos com a capa feita pela técnica de xilogravura.

Figura 3 - Trecho da HQ “Minha Jornada”



Fonte: Relatório final de iniciação científica de Ana Terra em 2023

As individualidades culturais têm passado por apagamentos com o avanço da globalização durante os anos, como defendido por SPAREMBERGER (2007, p.1) “A globalização hegemônica acarreta a desestruturação dos povos dominados economicamente e conseqüentemente culturalmente.” E com isso, nota-se a importância de abordar a cultura em projetos visuais como forma de perpetuar sua história. Assim, entende-se que o Design Social se mostra de suma importância para a valorização da identidade cultural de um povo, bem como uma ferramenta indispensável de transformação social e preservação histórica.

2.2.1 O papel social do design gráfico

O Design Gráfico está por trás de uma parcela significativa das informações que são consumidas atualmente, sejam elas transmitidas por meio de propagandas,

cartazes, *outdoors*, fachadas, *sites*, identidades visuais, *posts* em redes sociais e até comerciais na TV. Através do design gráfico, pode-se comunicar mensagens, expressar ideias, conectar pessoas, transmitir emoções, ou transformar ambientes, e grande parte dessas informações, quando trabalhadas estrategicamente, ocasionalmente influenciam decisões e pensamentos. “A tarefa final do design é transformar o ambiente e as ferramentas do homem e, por extensão, o próprio homem.” (Papanek, 1971, p.12)

Quando se fala dessa área da comunicação visual, frequentemente atrelam-se seus produtos e projetos ao meio comercial, o que não está completamente errado, ao considerar-se que após a invenção da imprensa durante a Revolução Industrial, os primeiros pôsteres e cartazes foram criados para vender produtos e atrair público, e atualmente, boa parte de sua produção também é focada nisso, e leva em conta não só a beleza estética do produto, mas sua força comercial.

No design publicitário já se sabe há muito tempo que se o público não comprar o produto anunciado, a estratégia falhou, apesar da possível beleza do anúncio ou do número de prêmios obtidos em clubes de diretores de arte. (Frascara, 1997, p. 19)

Contudo, neste projeto, o design gráfico não será trabalhado como área voltada para o meio comercial, mas sim, social. Não como forma de dizer que o design social não seja lucrativo ou para o mercado, mas sim que no desenvolvimento de um projeto gráfico, o foco final tenha como prioridade o auxílio a uma causa social, ao invés de ter como objetivo principal tornar um produto de uma marca mais atrativo do que de outra.

O designer antes de tudo é um observador, e tira suas ideias através da visualização do mundo e do cotidiano, e, portanto, deve ser sempre empático e atento a compreender as necessidades. Ajudar e facilitar a vida das pessoas está no cerne da profissão, e ao utilizá-la como ferramenta, pode-se alcançar esse objetivo de diferentes maneiras. Um bom exemplo disso está na transição de linguagem, esta ocorre quando estudos científicos, ou informações do mesmo nível de importância são transmitidas com uma linguagem não acessível a toda população, o que faz com que apenas uma parcela mais graduada consiga absorver corretamente o que está sendo dito, e torna o acesso a essa informação, elitizado.

Com o design gráfico, é possível tornar comunitário, assuntos que estejam distantes da população, reduzindo, objetivando e adequando informações, que em razão do uso dessa linguagem rebuscada, tornam alheias, mensagens que deveriam ser ouvidas e discutidas por um todo. Pode-se fazer isso com a produção de infográficos ou cartazes informativos, democratizando essas mensagens, o que, por si só, já é um ato social.

Figura 4 - Colagem de peças gráficas de campanhas sociais



Fonte: A esquerda, infográfico por Redação Online¹⁰ (2017) e a direita, cartaz de campanha Serviço Social Contra o Racismo¹¹ (2018)

O Design Gráfico está presente no meio social mesmo quando não percebido. Com o auxílio de um trabalho ou projeto que seja direcionado a chamar atenção para causas sociais, é possível alcançar objetivos e conquistar públicos que se identifiquem com a luta abordada. Portanto, esses projetos raramente são imparciais, e se torna necessário tomar um lado para defender uma ideia, sejam elas consideradas benéficas ou prejudiciais para uma sociedade.

¹⁰ Disponível em:

<<https://redacaonline.com.br/blog/infografico-10-dados-sobre-a-desigualdade-no-brasil/>> Acesso em: 29 abr. 2024

¹¹ Disponível em: <<https://servicosocialcontraracismo.com.br/>> Acesso em: 28 abr. 2024

As atividades profissionais não têm um papel neutro na sociedade e o design gráfico não é diferente, pois a comunicação visual pode beneficiar ou até ser nociva para a sociedade em diversos aspectos (sociais, econômicos, ambientais). Pode, inclusive, servir para persuasão de políticas públicas. (Yamamoto, 2014, p. 17)

Cartazes e faixas são exemplos disso, e estão presentes em protestos e manifestações desde seus primeiros atos, além de serem meios pelos quais se pode expressar opiniões e difundir ideias de uma luta social. A rebelião de *Stonewall* que ocorreu na cidade de Nova York, no ano de 1969, e lutava por direitos de pessoas LGBTQIAP+, erguiam-se faixas com frases como, “*smash the gay oppression*” ou “esmague a opressão gay”.

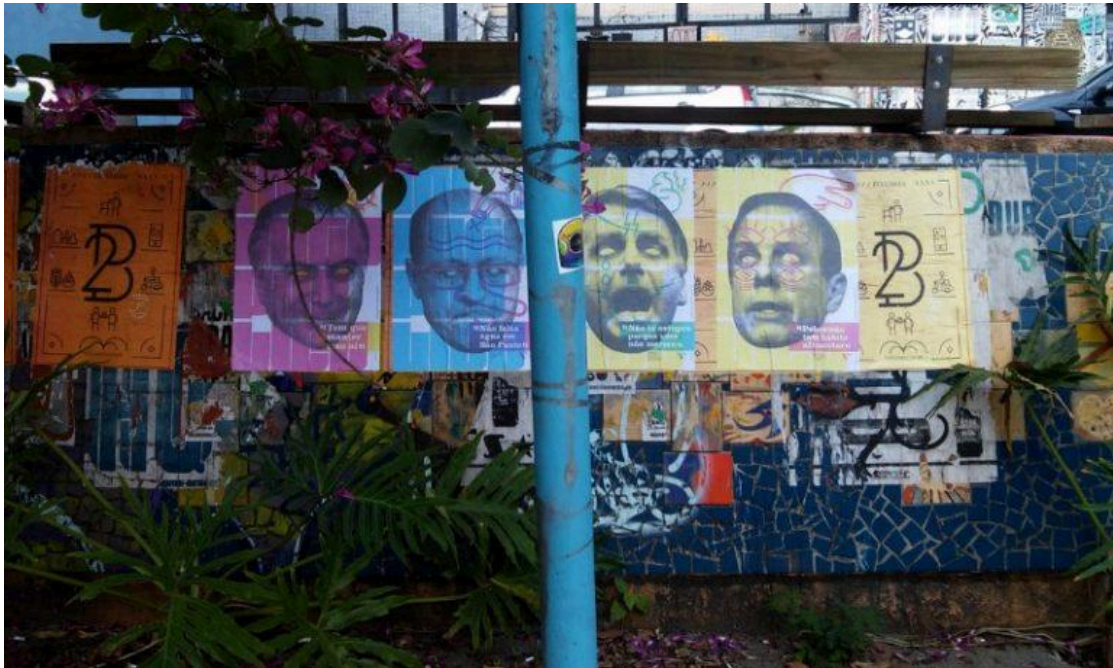
Figura 5 - Fotografia da “Rebelião de *Stonewall*”



Fonte: Reprodução/Domínio público

Ao mesmo tempo, é possível presenciar sua importância em manifestações de cunho político, ao agir como ferramenta de transmissão de ideologias e posições políticas, tanto por parte dos próprios políticos como pela população. “O papel das comunicações visuais não termina na sua produção e distribuição, mas no seu efeito sobre as pessoas” (Frascara, 1997, p. 19).

Figura 6 - Pôsteres de protesto pelo grupo Vertentes Coletivo



Fonte: Pristina.org¹²

O papel do design gráfico no meio social não está somente na produção de cartazes, e seu leque de possibilidades pode abranger dos mais diversos públicos aos mais variados assuntos, como de acordo com Neves, que diz:

O design gráfico tem o poder de atender a várias culturas e olhares, trabalhando com diversos assuntos, públicos e meios de comunicação através de sua habilidade como construtor de significados. (Neves, 2009, p. 60)

É notável que a preocupação com um design de engajamento e cunho social, se faz, em maioria, por parte dos profissionais da área que se encontram em idades mais jovens, ou seja, as gerações mais recentes. Isso se dá principalmente pelo fato de que, ao crescerem em contato com a tecnologia, essas pessoas estão constantemente atentas às informações e transformações que a sociedade passa, e são capazes de tratar com mais naturalidade e aceitação, essas mudanças, ao mesmo tempo que se inserem nelas com maior facilidade e contribuem com sua remodelação.

A disposição para uma reavaliação é particularmente forte entre a nova geração de designers que estão mais aptos a (ou querendo) compreender a conexão entre suas próprias atividades profissionais

¹² Disponível em:

<<https://www.pristina.org/design-grafico/inimigo-publico-vertentes-coletivo/>> Acesso em: 27 abr. 2024

e os problemas em face de grande parte da sociedade. (Whiteley, 1988, p. 94).

Assim, projetos gráficos podem ajudar de diferentes formas. Para exemplificar, pode-se usar o projeto desenvolvido por Sophia Nunes de Almeida, estudante do curso de Design Gráfico da UFG (Universidade Federal de Goiás), com o projeto de iniciação científica, intitulado “Design Social e Histórias em Quadrinhos: Visibilizar as Invisibilidades LGBTQIA+” que foi desenvolvido visando trazer visibilidade à pauta, e como produto, obteve-se uma HQ autoral de 20 páginas com finalidade educativa, onde foram abordados temas como: a adoção de crianças por casais homoafetivos no meio nacional, a descoberta da identidade transgênero na infância, e a importância que o amor, o carinho e o apoio familiar tem na vida de crianças e adolescentes.

Figura 7 - Colagem de capa e trecho da HQ “Vivências”

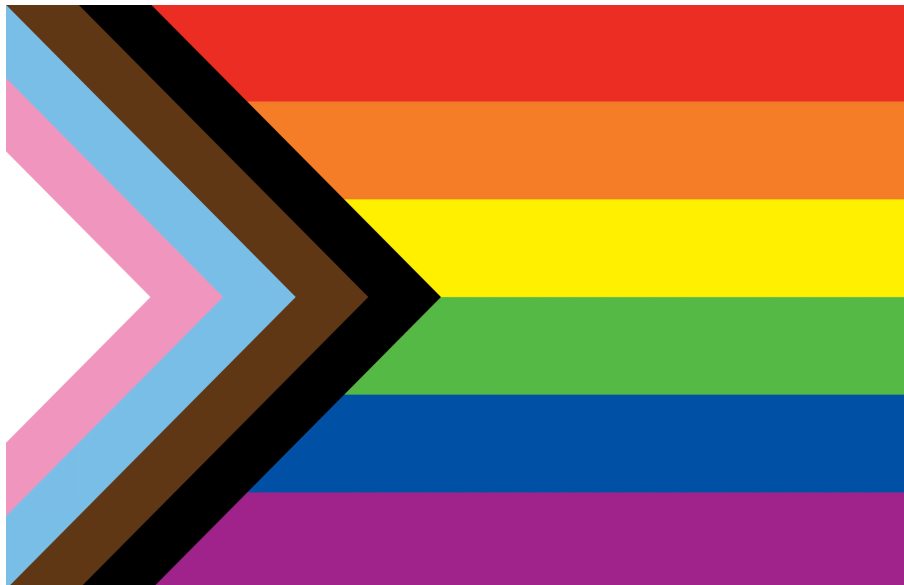


Fonte: Relatório final Iniciação Científica da estudante Sophia Almeida UFG/ FAV 2023.

Pode-se citar também, Daniel Quasar, artista e designer gráfico americano, responsável por criar a bandeira do progresso, uma versão muito conhecida da bandeira do orgulho, que incorpora cores adicionais para representar explicitamente

pessoas trans e pessoas de cor¹³ LGBTQIA+.

Figura 8 - Bandeira do Progresso por Daniel Quasar



Fonte: *Progress Initiative*¹⁴

Esse tipo de projeto gráfico, também pode ser visto atrelado a causas ambientais. O foco atual do mercado em vendas e produção desenfreada, unido a cultura dos descartáveis, tem como uma de suas consequências, a geração de resíduos poluentes ao meio ambiente. Uma pesquisa realizada pelo Suplemento de Meio Ambiente¹⁵ em parceria com o Ministério do Meio Ambiente, e que foi a campo em 2002, mostra que 97% (5.398) dos municípios brasileiros não possuem aterro industrial dentro de seus limites, ao mesmo tempo que 30% desses municípios asseguraram que geram resíduos em quantidade significativa e não possuem aterro industrial. E nesse quesito o designer também pode contribuir.

Como exemplo, tem-se o projeto “Vevê: design como agente transformador no cenário das embalagens poliméricas para *delivery*”, publicado no ano de 2019 e desenvolvido por Gislaine Berghann, designer da Universidade de Caxias do Sul.

¹³ “Pessoa de Cor”: Uma pessoa cuja pigmentação da pele é diferente e especialmente mais escura do que o que é considerado característico de pessoas tipicamente definidas como brancas. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/person%20of%20color>>. Último acesso em: 7 jun. 2024

¹⁴ Disponível em: <<https://progress.gay/>> Último acesso em: 28 abr. 2024

¹⁵ Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/12936-asi-ibge-investiga-o-meio-ambiente-de-5560-municipios-brasileiros#:~:text=A%20contamina%C3%A7%C3%A3o%20do%20solo%20por.%2C7%25%20a%2010%25>> Último acesso em: 28 abr. 2024

Nele, a autora buscou desenvolver um modelo de negócios destinado à gestão de embalagens *eco friendly* para comidas de *delivery*, para reduzir o impacto que embalagens de alimentos oriundas de *delivery* possam gerar, e conscientizar o consumidor sobre o descarte de resíduos poliméricos.

Figura 9 - Versões finais da marca “vevê”

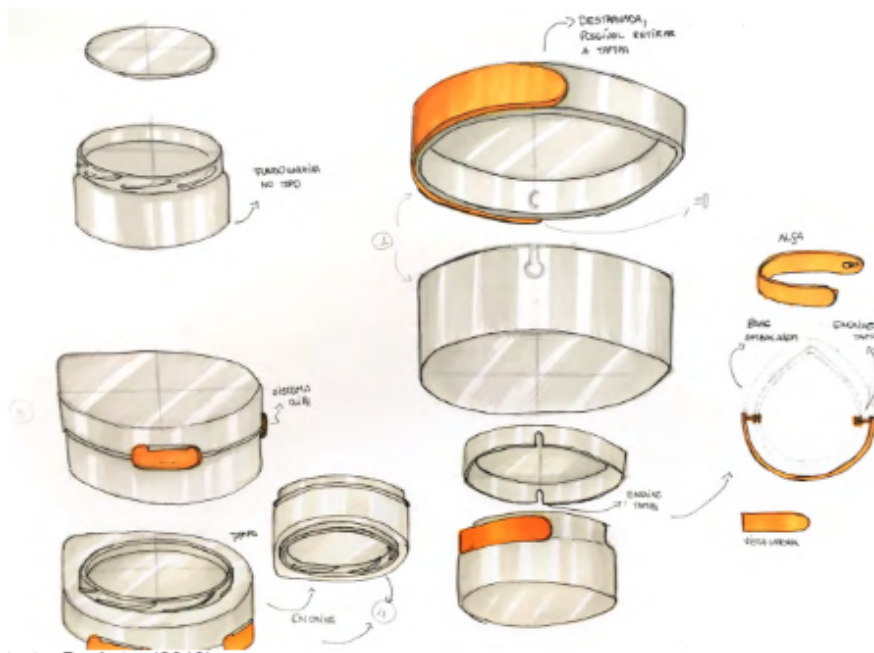


Fonte: Reprodução/Repositório Universidade de Caxias do Sul¹⁶

Para o projeto, Gislaiane procurou entender como o descarte desses resíduos afetam a fauna e flora, e realizou pesquisas a fim de compreender a quem o projeto afetaria, e como poderia ser inserido no mercado. Com o estudo para fundamentação de como as embalagens poliméricas prejudicam o meio ambiente e os benefícios que embalagens sustentáveis podem trazer, a autora criou a Vevê, que atende públicos que não conseguem preparar seu próprio alimento, e que por falta de tempo ou algum outro empecilho, recorrem ao *delivery*. No trabalho também foram desenvolvidas, embalagens que serviriam como uma alternativa mais sustentável por não apresentarem o polímero em sua composição, e substituiriam as embalagens comuns utilizadas no *delivery*.

¹⁶Figuras retiradas do repositório da UCS. Disponíveis em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/5171/TCC%20Gislaiane%20Berghan.n.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Último acesso em: 29 abr. 2024

Figura 10 - Geração de alternativas da embalagem



Fonte: Reprodução/Repositório Universidade de Caxias do Sul¹⁷

Da mesma forma que essa área da comunicação visual presta auxílio às todas essas causas e problemáticas da sociedade atual, conclui-se que pode também auxiliar culturalmente, e é isso que este projeto de TCC foca, com o resgate de figuras importantes do folclore, que surgiram da cultura popular brasileira e estiveram tão presentes como forma de representações sociais no país.

2.3 O *Artbook* e representação de personagens

Com o crescimento da cultura do entretenimento como: desenhos animados, HQ's e games, estes ganharam reconhecimento e popularidade em meados do início do século XX, e os adoradores daquele conteúdo buscavam compreender quais ideias eram necessárias para a criação daquele universo fictício. Devido às definições acadêmicas quase nulas a respeito de *Artbooks*, tendo em vista o recente interesse científico a respeito da temática, a Wikipedia (2019) define, "*Artbooks* (literalmente "livros de artes") são geralmente coleções de imagens artísticas sobre uma obra ou ideia conceitual específica, às vezes promovido como um item de

¹⁷ Figuras Disponíveis em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/5171/TCC%20Gislaine%20Berghann.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 29 abr. 2024

coleccionador”.

O conceito de *Artbook* atrelado a personagens é extremamente recente, sendo construído e determinado através de modificações e alterações dentro da indústria cultural. Kleiner, Fred S. (2008), em sua obra “*Gardner's Art Through the Ages*”, aborda os primeiros usos de livros ilustrados na história da arte e sua importância como registro cultural, pois, existem documentos e evidências de livros que utilizavam ilustrações como representações imagéticas, devido à ausência da fotografia, entretanto, essas representações visuais eram absurdamente fantasiosas, porque estavam totalmente relacionadas à imaginação e habilidades do artista, podendo ser considerados os primeiros livros artísticos.

Sendo mais cruciais do que aparentam, os livros imagéticos possuem potencial muito mais do que visual, eles são informantes do que cada época categoriza como interessante e inovador, e demonstrar em que aspectos a criatividade humana em conjunto das habilidades manuais podem inovar. Dessa maneira, “A interpretação das ideias e o modo como elas são realizadas é onde a criatividade individual do artista conceito se mostra mais evidente” (Nakata e Silva, 2011, p. 38).

Segundo Pereira (2020), a área do *concept art* só fez a sua estreia por volta de 1920, quando os estúdios de animação apresentaram a demanda de aumentar a produção e começaram a expandir na área de entretenimento, gerando conseqüentemente a necessidade da criação de um material que reunisse todos esses *concepts*. Seguindo essa linha de raciocínio, os precursores e criadores dos primeiros *Artbooks* (que antigamente eram considerados apenas livros com rascunhos) com poses, rabiscos e todo tipo de material relacionado a criação de personagens, foi a *Walt Disney Company*, com a estreia dos primeiros *Concepts Arts*, sendo o primeiro estúdio de animação com um setor destinado exclusivamente para ilustradores, onde poderiam trabalhar ao máximo seu potencial criativo.

“*Aislin. Concept art y diseño de un artbook para una novela gráfica*” (2022), é um recente trabalho de conclusão de curso onde o autor tem como proposta a criação de um *Artbook* autoral sobre uma *graphic novel* fictícia. Nisso, ele traz um conceito direto do que seria esse compilado ilustrado:

É um livro que compila a arte e o design conceitual de um projeto criativo; associado a um videogame, um filme, uma série de televisão ou um quadrinho, entre outros. Esses livros costumam conter uma seleção dos melhores designs conceituais, esboços, ilustrações, bem como informações

adicionais sobre o processo criativo por trás do projeto. Historicamente, têm sido utilizados para mostrar e preservar o trabalho de artistas destacados, direcionados a colecionadores e entusiastas da arte. Com a tecnologia atual, tornaram-se mais acessíveis e comuns, sendo utilizados para apreciar a arte em diversos meios. Os artbooks modernos contêm esboços, designs, ilustrações e entrevistas, e são uma fonte de inspiração para artistas e uma forma de mergulhar no mundo visual de filmes, videogames e franquias populares. (Aislin, p. 20, 2022-23, tradução nossa).

Logo, *Artbook* pode ser definido como um registro documentado ilustrativo de todo processo anterior do artista, até os visuais finais que chegarão ao público, também são uma possibilidade para testes, como traços simples aos mais rebuscados. Seguindo esse raciocínio, tais livros contêm artes de diversos ilustradores, analisando que, ideias são imaginadas de formas diferentes, e são conseqüentemente representadas de formas distintas.

Figura 11 - Fotografia de páginas do Artbook “Avatar: the last airbender.”



Fonte: Fotografia dos autores/Livro publicado pela Darkhorse Books.

Entretanto, além das habilidades do ilustrador, quais outras exigências são imprescindíveis, no que diz respeito a representação de personagens que irão compor um *Artbook*? A aparência de uma personagem é uma forma primordial de comunicação com os telespectadores.

Pelas palavras de Francis Glebas (2009), quando nos sentimos representados com uma personagem, identificamo-nos com o processo de querer algo. Desta forma, pode-se identificar-se com personagens fictícios, que sequer possuem a aparência humana.

Sendo assim, como esses personagens serão apresentados e representados em um *Artbook*, determinam muito mais do que aparência, precisam ser pensadas questões essenciais antes dos primeiros rascunhos, como: ambientação, idade, personalidade, altura, etnia, características físicas e psicológicas, o que influenciará até mesmo na forma como esse livro será representado.

Tens de desenvolver os traços da personagem, debes pensar – que tipo de pessoa é esta? Que tipo de passado é que o fez chegar aqui? É uma personagem mal-humorada? É uma personagem feliz? É uma personagem tola? - como é que ela reagiria? Ele pode andar sempre de bengala, pode ter um jeito quando se desloca, pode ter o hábito de acender o cachimbo. Que tipo de roupa usaria, como se é que se movimenta? Bem, isto é o que fazemos [no estúdio]”(Thomas e Johnston, 1984, p. 396)

Nesse âmbito, os *Artbooks* são compostos por páginas que contêm todas essas informações a respeito dos personagens, sendo majoritariamente interpretativos visuais, mas possuindo detalhes textuais sucintos essenciais para a compreensão daquele personagem. Nisso, “Personagens bem construídos geram empatia nas pessoas. O desafio do designer de personagens é fazer com que o leitor se envolva emocionalmente com o personagem” (Rocha, 2023, p. 9). A partir dos parágrafos trabalhados anteriormente, vale revisitar a problematização acerca da ausência de *Artbooks* físicos nacionais.

Tendo em vista que, não é falta produção criativa brasileira, ressaltando a crescente produção de materiais audiovisuais, sejam eles animações, filmes ou jogos. Segundo a Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), 373 filmes de animação foram produzidos no Brasil entre 2000 e 2004. Enquanto 216 filmes foram produzidos no Brasil nos anos 1990, ou seja, foram produzidos 72% a mais do que na década anterior¹⁸.

Será se realmente não existem fãs ou possíveis interessados em mídias brasileiras? Pois, possui-se material suficiente, e considerado até mesmo referencial em outros países, por exemplo, a animação brasileira “Irmão do Jorel”. Idealizado

¹⁸ Disponível em <https://agenciabrasil.etc.com.br/cultura/noticia/2017-07/cinema-de-animacao-cresce-no-pais-mas-sofr-e-com-falta-de-capacitacao>

pelo diretor Juliano Enrico e produzido pela *Cartoon Network* em parceria com a *Copa Studio*, é o primeiro desenho original do canal da América Latina, e é exibido em países como Chile, Argentina e Colômbia.

Figura 12 - Animação brasileira “Irmão do Jorel”



Fonte: Reprodução/Divulgação Cartoon Network

O material mais próximo que se tem, são rascunhos, processos visuais e *concepts*, também conhecidos como o “*Making Of*”¹⁹, porém sem um refinamento gráfico ou etapas palpáveis como: diagramação, seleção visual, processos e materiais gráficos. Os que são disponibilizados são distribuídos em sites autorizados ou redes sociais dos artistas (*Instagram, Twitter, Behance, Artstation*) pelos próprios criadores, ilustradores, e *concepts artists*, mas nada próximo do que equipara-se a um material tangível comercial.

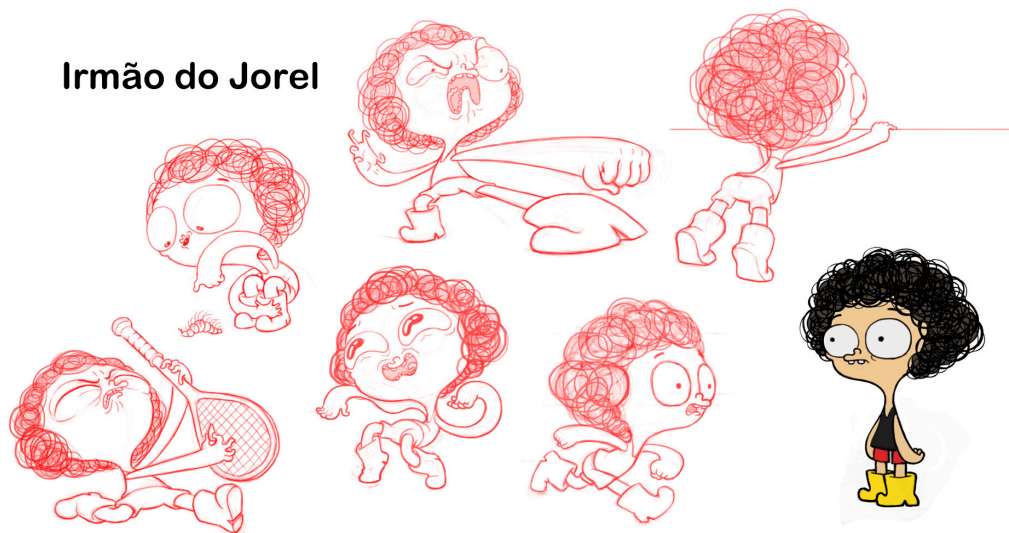
Exemplos próximos do que se pode comparar a possíveis *Artbooks nacionais*, são artes disponibilizadas pelos ilustradores Vini Wolf²⁰ e Bruno Luna²¹, nomes de destaque associados às animações *Irmão do Jorel*, *Tromba Trem*, *Super Drags* e projetos nacionais colaborativos como a propaganda para a *Copa do Rio* (2016).

¹⁹ O “*making of*” se refere aos bastidores da produção de um filme, programa de TV, produto comercial, ou qualquer outro projeto audiovisual. Disponível em: <https://www.onzetrinta.com/single-post/o-que-e-making-of/>> Acesso em: 26 Abr 2024

²⁰ Designer de personagens da série brasileira animada “*Irmão do Jorel*” produzida pela *Copa Studio* <https://viniwolf.artstation.com/> .> Acesso em 26 abr 2024

²¹ Diretor de Arte e Ilustrador de séries animadas que trabalhou em séries de animação como “*Tromba Trem*”, “*Super Drags*” e “*Historietas Assombradas*”> <https://brunoluna.com/>> Acesso em 26 abr 2024

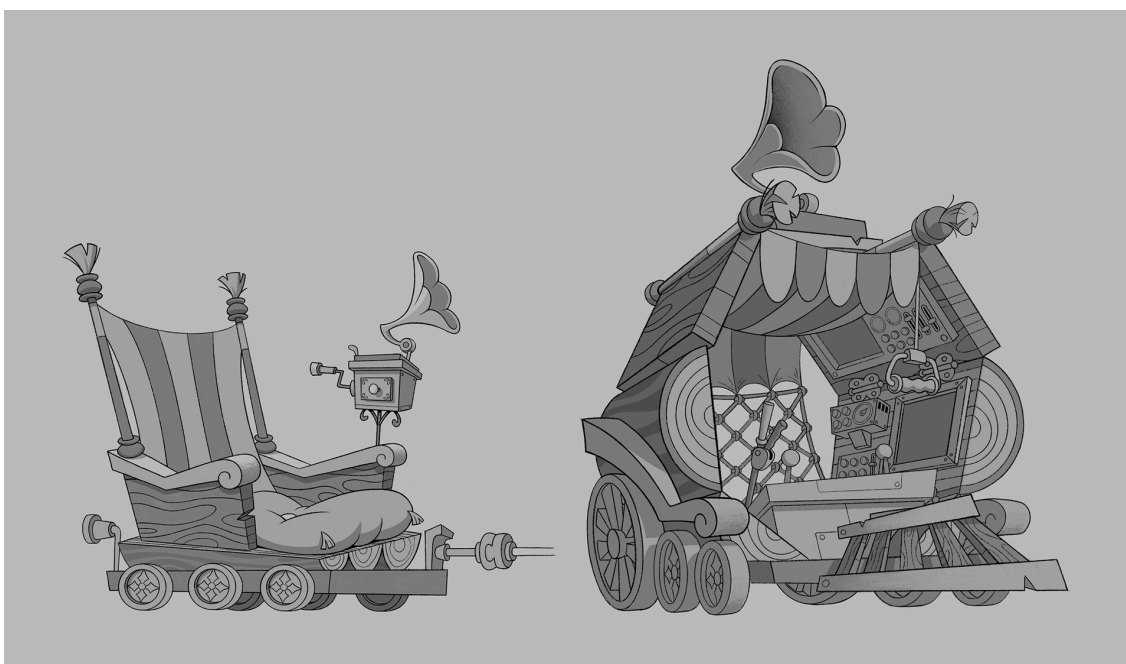
Figura 13 - Concepts do personagem Irmão do Jorel.



Fonte: Artstation²²

Na figura 13, *concepts* do personagem protagonista da animação “Irmão do Jorel”, desenvolvidos pelo ilustrador Vini Wolf, onde disponibilizou em sua página pessoal do Artstation.

Figura 14 - Concept da carruagem da Rainha Cupim, Tromba Trem.



²² Disponível em: <https://viniwolf.artstation.com/projects/XB6mRw> > Acesso em 26 Abr 2024

Fonte: BrunoLuna.com²³

Concept da carruagem da Rainha Cupim, elemento representativo criado pelo ilustrador Bruno Luna, na imagem pode-se perceber a escala de cinza prévia anterior a pintura, para facilitar etapas de colorização, imagens disponibilizadas em seu site portfólio autoral.

Figura 15 - *Background* da série animada “Super Drags”.



Fonte: BrunoLuna.com²⁴

Na figura 15, podemos visualizar o cenário, também desenvolvido pelo ilustrador Bruno Luna, para o fundo da série animada “Super Drags” (2018) , de produção da plataforma de *streaming* Netflix.

Figura 16 - *Background* Copa Rio 2016, Panasonic.

²³ Disponível:<https://brunoluna.com/>> Acesso em 26 Abr 2024.

²⁴ Disponível:<https://brunoluna.com/super-drags>> Acesso em 02 de Mai 2024



Fonte: BrunoLuna.com²⁵

Acima, temos o cenário desenvolvido para propaganda referente a Copa Rio 2016, também desenvolvido pelo ilustrador Bruna Luna. Portanto, finalizando os raciocínios discutidos, evidencia-se a importância da criação de um *Artbook* protótipo sobre monstros e lendas do folclore brasileiro para uma animação futura fictícia, valorizando-se aspectos como produções nacionais, *concepts* autorais, e um material precursor para possíveis futuros interessados na área que buscam algum tipo de referencial prévio.

2.3.1 *Concept art*

Seegmiller (2008), autor de "*Digital Character Design and Painting*", destaca e confirma, que o *concept art* é um processo de design que envolve planejamento e pesquisa preliminar. Sendo assim, o *concept art* pode ser definido como uma forma de apresentar visualmente e previamente as ideias que serão utilizadas e representadas em algum universo ficcional, sendo um conceito muito parecido com as definições gerais de um projeto de design gráfico, visando que, ambos trabalham questões imagéticas, logo essa semelhança.

De acordo com Silva e Nakata (2012, p. 37) o *concept art* pode ser entendido como uma forma de ilustração cujo objetivo principal é "[...] transmitir uma

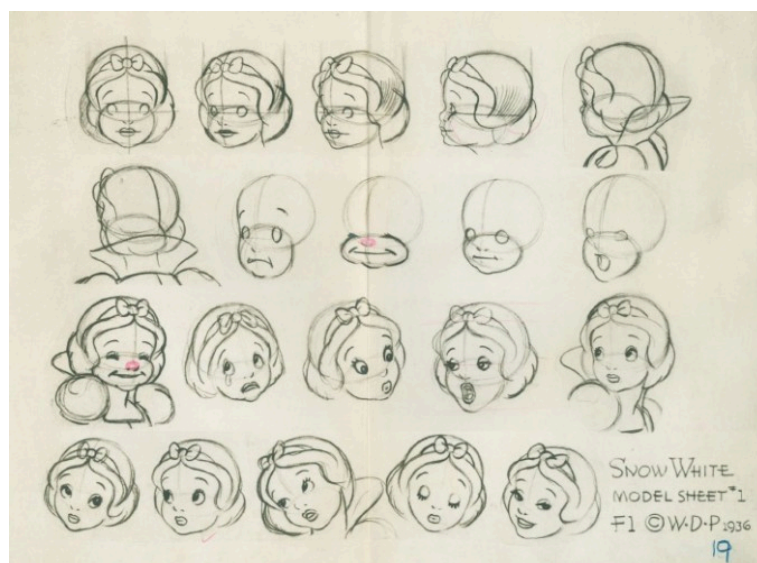
²⁵ Disponível em: <https://brunoluna.com/vinicius/> Acesso em 26 Abr 2024.

representação visual de um projeto, ideia e/ou disposição para uso em filmes, videogames, animação ou quadrinhos, antes que seja colocado no produto final”.

O profissional *Concept Artist*, é normalmente um designer ilustrador, ou artista, que possui habilidades vinculadas a *softwares* e a ilustrações, para execuções de produções como: artes renderizadas, moldagens e aplicações em 3D, *rascunhos e sketches*. Entretanto, é de extrema desconsideração crer que, essa profissão surgiu entre os muros e moldes de Universidades. Parafraseando Pereira (2020), os primeiros *concepts artists* eram indivíduos simples com interesse pela arte e pelo desenho, que adquiriram suas habilidades de maneira “informal”, fugindo dos moldes do academicismo.

Assim, onde foram construindo e desenvolvendo suas habilidades ao longo do tempo, sendo que todo o conhecimento da área era transmitido dentro de cada empresa ou em disciplinas isoladas, não sendo acompanhada por reflexões e correções precisas, mas apuradas e centradas essencialmente no domínio da técnica, obtendo desempenho através de treinos e observações diárias, os ilustradores de cada setor compartilhavam suas percepções e excentricidades entre si. Com o passar do tempo, que interessados na área buscaram vínculos educacionais para garantir e averiguar suas aptidões, e comprovarem isso através de diplomas, certificados e vínculos considerados “oficiais”.

Figura 17 - Expressões faciais da personagem Branca de Neve.



Fonte: Concept Art World²⁶

Acima, os primeiros *concepts* de personagens, pertencentes a Walt Disney, a personagem Branca de neve.

Delineando-se por meio disto, Takahashi e Andreo (2011), defendem que, a execução do *concept art* independe do tipo de técnica, nível ou acabamento da representação visual, pois abrange desde um grosseiro esboço até a finalização do trabalho com riqueza de detalhes. Assim, *concept* não está necessariamente interligado à fluidez de um único estilo ilustrativo, mas a técnica e execução a qual será desenvolvido naquela etapa em si.

Nesse processo de criação, Silva e Nakata (2012) defendem a premissa de que os designers conceituais não dependam apenas de *softwares* de criação para a produção do *concept art*, mas que possam conhecer e experimentar diferentes técnicas artísticas manuais. Por isso, em *Artbooks*, encontramos diversas representações do mesmo personagem, em materiais artísticos diferentes (Aquarela, Nanquim, Ilustração Digital), pois foram trabalhados em técnicas e experimentações diferentes, buscando resultados variados, mas de qualidade.

Em consonância com o aqui dito, muitos indivíduos acreditam que *concepts* são precisamente imagens limpas e definidas, essa concepção é disseminada, pois normalmente os responsáveis pelas divulgações, sejam estúdios ou agências, apresentam ao público o trabalho finalizado, mas isso só contribui para a distorção do processo que foi desenvolvido.

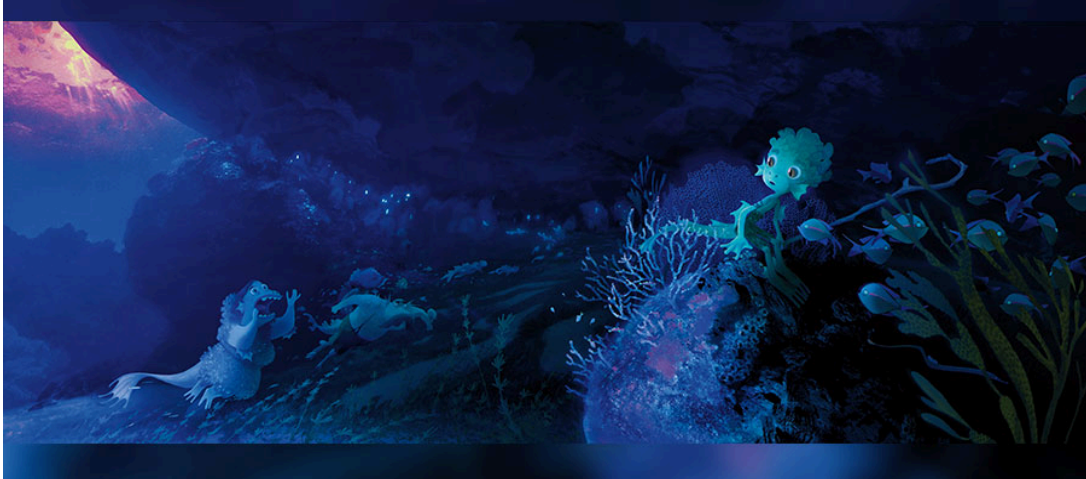
Estipula-se, que o público não possui noção da importância desse profissional, todas as etapas que fazem parte de uma mídia fantasiosa são de responsabilidade do designer *concept artist*, onde será desenvolvido o processo dos testes, as prototipagens, tanto para visuais, cenários, vegetação, ambientação, roupas, expressões visuais e corporais, entre outros.

Logo, “[...] Eu acho que a nossa profissão chegou para vencer. Houve uma época que as pessoas pensavam que era apenas brincadeira de criança, mas agora nós somos profissionais completos, com fortes conhecimentos, e para mim é certamente um dos melhores trabalhos do mundo.” afirma Pascal Blanché – diretor

²⁶ Disponível: <https://conceptartworld.com/books/the-art-snow-white-and-the-seven-dwarfs>
Acesso em: 24 abr. 2024

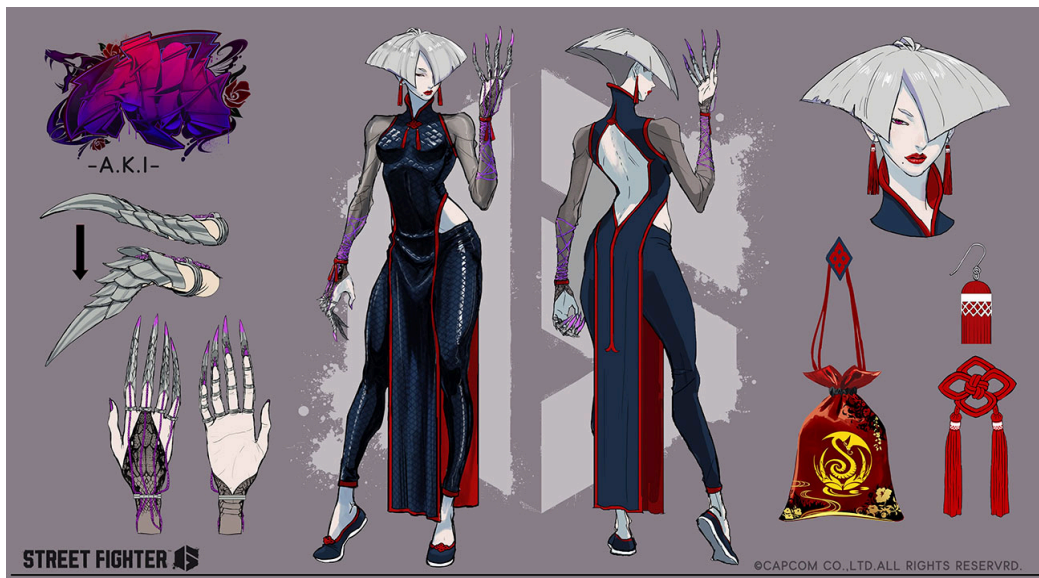
de arte da Ubisoft, indústria de games – em entrevista dada à revista brasileira Zupi (2010, p.81).

Figura 18 - Concept de ambientação oceânica da animação “Luca”.



Fonte:D23²⁷

Figura 19 - Game “Street Fighter 6”, concept da personagem “Aki”.



Fonte: Creative Uncut²⁸

²⁷ Disponível em: <https://d23.com/disney-and-pixars-luca-concept-art>> Acesso em 23 Abr 2024.

²⁸ Disponível em: <https://www.creativeuncut.com/gallery-43/sf6-aki-concept-art.html> Acesso em: 23 abr 2024

Figura 20 - *Concept* do game “Street Fighter 6”, da personagem “Chun li”,



Fonte: Creative Uncut²⁹

Os *concepts* da figura 20, representam poses de ação e *turn arounds*, além de elementos essenciais, como vestuário.

2.3.2 Design de personagens

O *character design*, ou design de personagens como é propriamente dito, é um produto complementar do *concept art*. Essa etapa consiste em definir todo o visual de um personagem fictício, entretanto, mais do que criar, é necessário conceber vida e essência àquela criatura, possibilitando com que o público consumidor consiga até mesmo identificar-se com uma criatura irreal.

Seegmiller (2008) afirma que, “mais do que apenas criar ou desenhar alguma coisa, o design de personagens tem o poder de revisitar as crenças, expectativas e reações do público quanto aos aspectos formais, compleição física e o caráter destes personagens”. Sendo que, se bem trabalhados e desenvolvidos, podem fazer alusão a vida, precisando sempre serem reinventados e ressignificados, pois os dogmas e valores são alterados com o passar do tempo, o *Mickey Mouse* da década de 20, não é o mesmo que o dos anos 2000.

Uma personagem pode ser uma pessoa, uma criatura ou um ser, que se

²⁹ Disponível em: <https://www.creativeuncut.com/gallery-43/sf6-chun-li-concept-art.html> Acesso em: 23 abr 2024

fazem presentes em um universo irreal, podendo ser alterados baseado em quais camadas o seu criador quer trabalhar, mas é necessário pensar em suas habilidades e limitações, por exemplo: O personagem dos quadrinhos, Super Homem, possui super poderes e diversas aptidões físicas, entretanto, sua fraqueza é a kriptonita.

Sendo seres dotados de personalidade, tais personagens devem ser idealizados pensando no público, possuindo características estéticas específicas. Seus visuais serão trabalhados primeiramente em cima de arquétipos, em conjunto de outras etapas, como, por exemplo, a *Gestalt*. No que diz respeito à conceituação visual, podemos trabalhar com as considerações que “[...] personalidade, experiências, traumas, condições emocionais e familiares, classe social, vida profissional, características físicas, idade, etc. Escreva tudo sobre ele como se fosse um ser vivente e pensante” (Silva, 2021, p. 43).

Muitas produções audiovisuais, divulgam em suas plataformas oficiais, seus *models sheets*³⁰ de seus personagens, como estratégia atrativa para conquistar novos possíveis fãs, mais do que visuais e personalidades, personagens também precisam possuir carisma. Nisso, muitas pessoas confundem visualidade com qualidade, obviamente um personagem ilustrado em um estilo mais rebuscado e detalhista é considerado superior a um personagem simples, entretanto, visual é mais essencial que conteúdo?

Nesse sentido, a animação brasileira, “O Menino e o Mundo”, dirigida pelo diretor e animador: Alê Abreu³¹, foi indicada ao Oscar em 2016, na categoria de “Melhor Animação”. A narrativa conta a história do menino “Cuca”, que sofre pela ausência do pai, este que migrou do interior para a capital em busca de emprego e melhores possibilidades, nisso, Cuca decide encontrar o pai, mas ao chegar à cidade, é surpreendido pela pobreza, desigualdade e miséria.

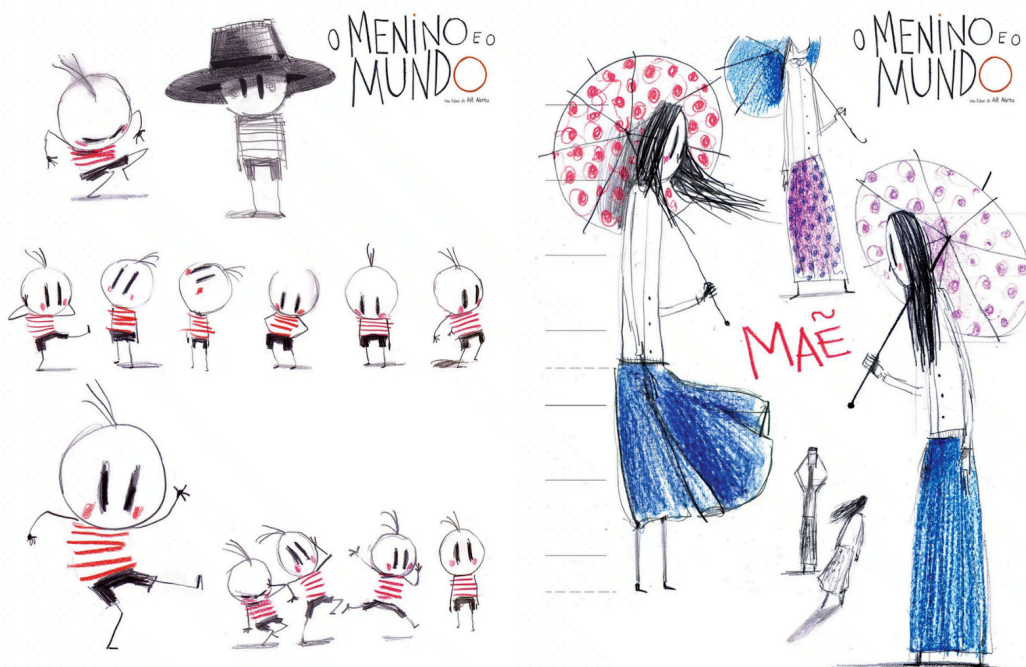
As ilustrações dos personagens foram trabalhadas em giz cera, lápis de cor, rabiscos e colagens, propondo uma visão poética da simples perspectiva infantil. Sendo um exemplo aplicado de que, por mais simples que seja o visual, se essa for

³⁰ *Model Sheet* é um documento de referência que detalha todos os aspectos da aparência e personalidade de um personagem, incluindo suas proporções, expressões faciais, roupas e às vezes até sua história de fundo. Disponível em: <https://simpletv.com.br/glossario/o-que-e-model-sheet/> Acesso em 14 de jul. 2024.

³¹ Alê Abreu é desenhista, cineasta, artista plástico, animador e diretor de cinema brasileiro. Dirigiu, entre outros, Garoto Cósmico e O Menino e o Mundo, tendo este sido indicado ao Oscar de melhor filme de animação.

a proposta intencional, é possível executar trabalhos majestosos.

Figura 21 - Model Sheets dos personagens Mãe e Cuca.



Fonte: Theconceptartblog.com³²

Outro ponto que deve ser pensado ao idealizar uma personagem, é qual seu significado diante da história em que está inserido, qual é seu significado? O que ele representa? Qual o sentido de sua criação dentro daquela história?. Ellie, a protagonista do game “*The Last of Us*”, por exemplo, é a representação da esperança, dentro do contexto o qual pertence, que é uma distopia apocalíptica, onde um fungo denominado *Cordyceps*³³ evoluiu ao ponto de infectar seres humanos, tornando-os hospedeiros infectados que atacam a própria espécie, nisso, a protagonista possui anticorpos naturais que impedem-na de ser contaminada, sendo a possibilidade de encontrar uma cura.

Além de significados, deve-se determinar motivações, por que esse personagem tem essa jornada? Nenhuma personalidade fictícia é idealizada

³² Disponível em:

<https://www.theconceptartblog.com/2015/12/12/o-menino-e-o-mundo-faz-sua-estreia-em-los-angeles-e-nova-york/>-> Acesso em 29 abr 2024.

³³*Cordyceps* é um gênero de fungos ascomicetos, que crescem principalmente em insetos e outros artrópodes, conhecido como o fungo zumbi, mantendo o hospedeiro vivo e o utiliza para a produção de ascomas e ascósporos, e ao finalizar mata o hospedeiro. Fonte: <https://butantan.gov.br/noticias/fungo-de-the-last-of-us> Acesso em: 25 abr 2024

simplesmente por existir, até mesmo os coadjuvantes desempenham papéis essenciais. O Cebolinha, personagem da Turma da Mônica³⁴, pretende ser o “Dono da Rua”, e sua motivação é representada pelo coelhinho azul, o Sansão, que é o símbolo da força da protagonista da turma.

³⁴ A Turma da Mônica é uma das maiores séries de quadrinhos infantis nacionais, criada por Maurício de Souza. Disponível em: <https://turmadamonica.uol.com.br/> Acesso em: 25 abr 2024

3 METODOLOGIA PARA CRIAÇÃO DO ARTBOOK E PERSONAGENS

A metodologia escolhida para a concepção e design de personagens foi a proposta metodologia de Rocha (2023), que se baseia na de Munari (1988). Esta se divide em 9 etapas, sendo elas: problema de design; coleta de dados; análise de dados; criatividade conceitual; criatividade conceitual para criação de personagens; *concept art*; verificação do projeto; melhoria projetual; solução e refinamento do personagem.

A primeira etapa começa com a problematização, no qual será estabelecida uma necessidade a ser resolvida. Nesta parte está também presente um importante componente que irá guiar inicialmente o desenvolvimento do personagem, o *briefing*, e entre as informações que podem constar no *briefing* estão: Qual personagem precisa ser criado? Qual o nome do personagem? Qual é o objetivo do personagem? Para qual público o personagem será criado? Qual a idade do público? Quais são as características culturais do público? Existe um estilo visual obrigatório indicado para o personagem?

Seguindo para a segunda etapa, tem-se a coleta de dados, nela serão reunidas informações que serão investigadas e analisadas para ser possível um direcionamento para resolução do problema de design. Esta etapa está diretamente relacionada com os problemas apresentados no *briefing*. Posteriormente, na análise de dados, são apresentados os resultados obtidos das análises dos dados da fase anterior de coleta de dados. Nessa etapa a interpretação dos dados pode ser realizada por meio de quadros comparativos ou por tabelas de produtos similares, e a partir delas, pode-se apontar melhorias e pontos a serem explorados.

Na criatividade conceitual propõe-se o caminho a se seguir para a criação do personagem, essa etapa ajuda na organização do que será projetado pelo designer e nos códigos a serem seguidos para se manter uma coerência e unidade visual. Na fase de criatividade para a criação de personagens é apresentado a conceituação do personagem, nela é importante pensar no personagem de modo geral, com sua personalidade, experiências, traumas, condições emocionais e familiares, classe social, vida profissional, características físicas, idade, etc. E isso vai além, quais são as metas, conflitos, anseios e motivações do personagem? As características genéticas expressas em seu físico, rosto, postura, entre outras. Da mesma forma, as que estão presentes em suas vestimentas, gosto e estilo pessoal. Também está nas

formas e cores marcantes que o diferenciam dos demais personagens. Além dos traços expressivos que, refere-se a como o personagem fala, quais suas manias, tipos de atitudes particulares, as poses e vícios. São questões que refletem a materialização do seu ser a partir de seu comportamento psicológico.

Seguindo tem-se a etapa de verificação do projeto, onde será realizada a validação pelo próprio designer, com um processo de checagem que garanta que todos os requisitos estabelecidos nas etapas anteriores, foram atendidos. Nessa etapa, é também possível realizar uma impressão do personagem a fim de analisar se elementos como o contraste, a fidelidade de cores, e a gradação tonal estão de acordo. É possível dirigir uma pesquisa com o público para ouvir suas opiniões e apontamentos, com o propósito de encontrar possíveis melhorias e correções.

Na etapa de melhoria projetual fazem-se as devidas correções apontadas pelos entrevistados caso haja algum erro com o produto do projeto. Após realizadas as correções, é efetuado uma nova entrevista até se chegar à aprovação final. Como última etapa, há a solução e refinamento do personagem, uma fase conclusiva em que o designer refina e renderiza aquilo que foi criado como personagem final.

Para a etapa do editorial, foi trabalhado o *briefing* de Samara (2011) e a metodologia escolhida foi a de Fuentes (2006) que traz uma metodologia focada na teoria e prática. Esta se divide em 4 fases, sendo elas: Necessidade, Concepção, Concretização e Controle (subetapas: avaliação e crítica). Na primeira fase é trabalhada com o surgimento da identificação da necessidade para criação de um projeto. Esse processo de identificação leva em conta, além das características visíveis, as expectativas do cliente. Depois tem a etapa de análise da necessidade, nesta realiza-se a coleta de informações direta ou indiretamente com os objetivos que se pretende alcançar para a criação do projeto. Logo após concluir a etapa anterior vem a parte da Pesquisa sobre concorrência local, referências, dados históricos e a inclusão social.

A fase da Concepção é composta da síntese e da decisão. Aqui é a hora de escolher todas as informações coletadas para dar sequência no processo de criação de um projeto e adicionar a experiência do designer. Nesta etapa também tem a parte da expressão gráfica que começa a parte visual do projeto com a produção do *layout*. Na sequência tem a Concretização que é a terceira fase. É o momento de finalmente usar todos os dados coletados com a criatividade e a bagagem do

designer com ajuda dos programas para concretizar o projeto. Aqui são abordados: a estrutura, escala, tipografia, cor, suporte, imagens, métodos de pré-impressão, impressão, acabamento e encadernação.

Na última fase tem o controle e acompanhamento da produção gráfica. A aprovação de um processo gráfico baseia-se, fundamentalmente, em provas e controles de impressão. Tem também a parte da visualização crítica que é o momento de colher os resultados do projeto de comunicação que funcionou e cumpriu com seu objetivo.

No capítulo 3.1 foi trabalhado a construção de um método para criação do *Artbook* e design de personagens, esse método será criado a partir de uma adaptação e união de outras metodologias, que abarque o design editorial, design de personagem e *concept art*, em razão da falta de metodologia focada na criação de um *Artbook*. Foram mescladas às abordagens metodológicas dos designers Rocha (2023) e Fuentes (2006), e o *briefing* editorial apresentado por Samara (2011) que consecutivamente tratam com detalhes, um passo a passo acerca de como construir a concepção e o visual de um personagem, e trabalhar a criação editorial. Essa metodologia segue três etapas: Compreensão, Concepção e Materialização.

3.1 Metodologia Arrepiart

A partir de agora serão apresentadas as etapas teorizadas para a elaboração da metodologia referente a criação de *Artbooks* e design de personagens. O objetivo do estudo dessas teorias visou o desenvolvimento de um processo metodológico para o auxílio da criação do *artbook*.

3.1.1 Primeira Etapa: Compreensão

Na etapa de compreensão, foca-se primeiramente em encontrar a necessidade para a criação do *Artbook*. É importante que nessa etapa o criador trabalhe com um *briefing* onde consiga se organizar e criar perguntas que ajudem na construção posterior do projeto, alguns exemplos são: Qual o objetivo do *Artbook*? Qual público o projeto deve alcançar? Há alguma estética obrigatória a ser seguida? Qual universo fictício ele está inserido? Como as origens dos seus personagens podem ser descritas? Existe alguma mídia relacionada? Entre outros.

Dentro do *briefing*, indica-se que seja separada uma etapa para focar nos personagens que serão trabalhados, e é também importante que sejam abordadas perguntas que auxiliem na sua construção, como, por exemplo: Qual o objetivo do personagem? Quais suas principais características? Quais principais pontos podem ser explorados no personagem? O que motiva as ações do personagem? Qual o formato de corpo o personagem pode seguir? Existe algum período específico que o personagem está inserido? Possui superpoderes? e outras perguntas relacionadas, para que se possa compreender quais aspectos visuais deverão ser explorados.

3.1.2 Segunda Etapa: Concepção

Na etapa de concepção, serão reunidas e analisadas informações que ajudem na solução das perguntas e problemas levantados durante o *briefing*. Os dados e informações reunidas devem ser separados e apresentados em uma tabela que facilite a definição dos elementos que serão trabalhados, a organização e compreensão. Feito isso, todo o material deve ser analisado a fim de pontuar possíveis melhorias e oportunidades a serem exploradas durante o projeto. Por fim deve-se trabalhar em soluções que atendam os apontamentos e problemáticas estabelecidas, com a proposição de um caminho visual a ser seguido como forma de auxílio na unidade e coerência projetual.

É nessa etapa que será apresentado a conceituação dos personagens e do *Artbook*, portanto é necessário que suas características sejam bem detalhadas, caso se queira alcançar uma personalidade profunda e complexa. Algumas perguntas que podem facilitar a compreensão de personalidade são: Quais são as metas, conflitos e anseios do personagem? Como são suas vestimentas? Como ele se comporta? Quais são suas manias e atitudes? Quem é e o que representa? Como é sua índole? Possui traumas ou características psicológicas específicas? Quais são suas habilidades? Possui medos? É um ser antropomórfico, criatura, humano ou animal?

Após realizar pesquisas e ter feito uma tabela para análise de similares detalhada, pode-se então idealizar conceitualmente o personagem, seus acessórios e cenários onde serão inseridos, é o momento de criar e tangibilizar suas características físicas, psicológicas e motivacionais. É indispensável o uso de painéis de referência visual e a construção de silhuetas que permitirão selecionar poses, estrutura corporal e a forma.

É importante também, que nessa etapa, esteja-se atento a ambientação midiática ao qual se insere o *Artbook*. Conforme a construção do personagem ou cenário, é necessário haver informações oficiais sobre o local trabalhado caso este se solidifique em uma região real. É essencial serem levadas em consideração, características que se façam presentes na localidade, como o clima do lugar, seus moradores, a cultura, o ambiente urbano/rural, sua fauna e flora, além de contar com registros audiovisuais e fotografias. Essas informações serão importantes para a parte de criação visual do *Artbook*.

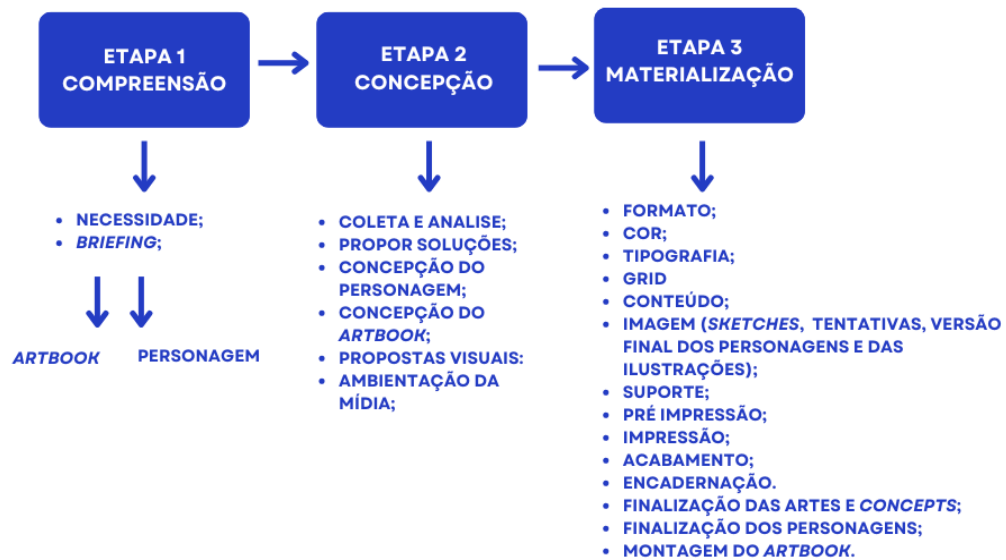
Para concluir, é necessário que alguns aspectos do *Artbook* sejam definidos, entre eles estão: Qual será a estrutura trabalhada no livro? Qual o formato o *Artbook* irá seguir? O *Artbook* terá algum texto? Qual paleta de cores será trabalhada e o porquê? Qual tipografia será utilizada? Qual será o conteúdo (informações sobre o personagem, acessórios, vestimentas, *model sheet*, expressões, *thumbnails*, etc.) presente no *Artbook*? Quais serão as imagens (*Sketches*, tentativas, versão final dos personagens e ilustrações) presentes no *Artbook*? Qual será o suporte (material que será utilizado) do livro? Como será feito o acabamento e a encadernação do *Artbook*? Como será feita a pré-impressão? Como será a impressão?. Nessa etapa, define-se o caminho editorial a ser seguido, como a *grid*, a folha de rosto, a folha de guarda e outros. Além disso, é importante que uma segunda tabela relacionada a etapa editorial seja criada para executar a análise de similares, para entender e compreender a construção do livro.

3.1.3 Terceira Etapa: Materialização

Como última etapa, na materialização será realizada toda a etapa manual e tátil de toda a síntese reunida até o momento. Após isso começa-se a execução e materialização do conceito visual planejado previamente para o projeto, nesta parte serão trabalhadas: a finalização das artes e dos personagens, e inserção dos personagens no *Artbook*, *concepts* e ilustrações finalizadas, texto final definido, inserção do conteúdo na diagramação do livro, montagem do *Artbook* (físico ou digital).

Figura 22 - Fluxograma da Metodologia Arrepiart

Metodologia Arrepiart



Fonte: Elaboração dos autores (2024)

4. DESENVOLVIMENTO DO ARTBOOK E APLICAÇÃO DA METODOLOGIA

Este capítulo busca oferecer uma visão clara e estruturada do processo metodológico, servindo como um guia para a compreensão dos passos que serão apresentados nas etapas subsequentes do trabalho.

A escolha de uma metodologia é um dos pilares fundamentais para o desenvolvimento fluido de um bom produto relacionado ao Design. Nesse sentido, ela não define apenas quais caminhos teóricos devem ser seguidos, mas garante coerência, consistência e organização, para transformar tangível o imaginário. Este capítulo abordará a metodologia trabalhada, teoria, aplicações, testes e por fim resultados.

Além disso, serão discutidos e apresentados as expectativas relacionadas a execução do método. O objetivo é demonstrar como cada passo foi minuciosamente planejado para atender às necessidades do projeto Arrepiart, assegurando a integridade e a precisão dos resultados.

4.1. Compreensão

Na fase de análise, o foco está em identificar as necessidades para a elaboração do *Artbook*. Nessa fase, é crucial que o criador desenvolva um *Briefing*, que permita organizar ideias e elaborar questões que auxiliem na construção subsequente do projeto.

Para isso foram desenvolvidos três (03) *Briefings* para o projeto “Arrepiart”, O *briefing* do artbook, que analisa questões editoriais, para isso foi utilizado o *Briefing* elaborado por Samara (2011), seguidamente pelo *briefing* dos personagens e outro *briefing* dos personagens em suas versões contemporâneas. As perguntas foram concisas e diretas, mas que gerassem respostas norteadoras aos autores.

4.2 Necessidade

Na fase de necessidade, foi analisado o porquê da existência do projeto, qual sua importância e relevância. Logo, foi usado como justificativa prévia a ausência de

artbooks brasileiros, tendo em vista a quantidade de conteúdos midiáticos fictícios interessantes e relevantes que estão presentes no âmbito nacional.

Os autores desenvolveram um *artbook* sobre personagens para uma animação fictícia fantasiosa que utilizaria os protagonistas de cinco lendas folclóricas brasileiras aplicadas a problemáticas sociais reais, que tem relação com a moral implícita em seus universos respectivos, por exemplo: O cervo anhangá do norte, que é protetor das florestas e a queimada na amazônia, ou o garoto José, inspirado na lenda sulista, o negrinho do pastoreio, que era uma criança escravizada, e agora inspirou a narrativa do trabalho infantil.

Seguindo essa linha de raciocínio, os autores escolheram as lendas das respectivas regiões analisando como o design social, em conjunto do design de personagens, poderia representar de forma ilustrativa alguma característica que representasse uma parcela marginalizada da sociedade que está inserida nessa narrativa fictícia regional. Lembrando que, cada personagem possui aspecto cultural do seu local de surgimento.

4.3 *Briefing artbook*

O *Briefing* para o *artbook* foi o editorial do Samara (2011), que forneceu uma base sólida e concisa para seu desenvolvimento, o *briefing* enfatiza a importância do planejamento rigoroso e da pesquisa antes de se iniciar o desenvolvimento do produto editorial, considerando elementos como público-alvo, objetivos do projeto e as particularidades de cada conteúdo.

Essa etapa foi útil para aspectos como, a construção do livro, pois definiu-se qual seria o conteúdo editorial.

4.4 *Briefing* Personagens

Para o *briefing* dos personagens, os autores se basearam em algumas perguntas exemplificadas na Metodologia Rocha (2023), na qual o autor propôs questões de cunho pessoal para personagens inanimados, assumindo que são criaturas fictícias.

No entanto, para a criação de um bom *concept*, e o desenvolvimento de um personagem com personalidade carismática e profunda, capaz de gerar empatia

com o público consumidor, são necessários questionamentos como: Quais são seus medos? Suas angústias? O que motiva o personagem a agir de tal maneira? Ele possui manias? Habilidades específicas? Quais são suas principais expressões faciais? Possui trejeitos? E outras perguntas semelhantes. São questões aplicáveis tanto a seres humanos reais, quanto a criaturas fantasiosas.

4.2.1 Concepção

Logo após finalizar a primeira etapa e preencher adequadamente todo o briefing, inicia-se a próxima fase, que é a da concepção. Neste momento, reúnem-se todas as informações obtidas até o momento e analisa-se cada uma delas, a fim de entender melhor como o projeto final se configurou.

Nesta fase, foram realizadas a coleta e análise dos dados, elaboradas as primeiras ideias e rascunhos para a concepção dos personagens e do artbook, além de serem apresentadas as propostas visuais e a ambientação da mídia.

4.2.2 Coleta e análise de dados

Para organizar melhor os dados recolhidos, foi elaborada uma tabela detalhada, o que é recomendado nesta etapa, a fim de organizar e visualizar os resultados obtidos a partir das perguntas do *briefing*.

A primeira tabela foi dividida em problemas encontrados nas cinco lendas, com o objetivo de entender e ter um cuidado maior ao retratá-los nas etapas seguintes. Por meio dessa análise, percebeu-se que, na maioria das vezes, havia uma ausência de algumas características principais dos personagens, que não eram representadas ou ocorria uma falta de visibilidade das narrativas de forma geral.

A seguir, as tabelas que foram preenchidas, a fim de dar continuidade ao projeto:

Figura 23 - Tabela de análise.

Coleta/Análise	Anhangá	Negrinho do Pastoreio	Homem do Saco	Minhocão	Loira do Banheiro
PROBLEMAS LEVANTADOS	<p>Falta de visibilidade na lenda; carência de representação visual que transmite bem seu aspecto imponente/melhor; Pouca exploração da caracterização da lenda; Ausência do aspecto violento em suas representações; Representação específica da vegetação da região;</p>	<p>Falta de representações visuais fidedignas; Ausência de representações de marcas da violência/escravidão (física e mentalmente); Fé cristã da lenda é pouco retratada; Ausência de traços negros no personagem e representações que atendam o aspecto macabro da história; Falta de representação do agressor; Abordagens visuais que fogem da idade prevista na narrativa; Ausência de aspectos espirituais como intangibilidade em suas representações; Falta de elementos que enfatizam o ambiente escravocrata em que vive; Ausência de uma mentalidade complexa e bem trabalhada nas representações;</p>	<p>Falta de representação das doenças na pele, como lepra; Falta de representação de seu aspecto violento; Ausência de um ambiente bem trabalhado visualmente; Falta de representações visuais dos métodos que usa para sequestro (doces, brinquedos); Baixa representação de características de ambientes em que é conhecido (Ceará e Pernambuco); Aspectos como vestimenta, decomposição, podridão, fedor e expressão são pouco trabalhadas; Ausência de reproduções visuais que mostram seu cotidiano e sobrevivência nas ruas;</p>	<p>Falta de visibilidade da lenda; Falta de motivação dos atos; Ausência de representações de seu caráter destrutivo; Representações visuais em sua maioria feitas em ambientes com rio; Falta de aspectos que representam sua aura macabra; Falta da representação sonora (um dos problemas que mais irrita o personagem);</p>	<p>Falta de visibilidade para a origem da lenda; Ausência da violência sofrida pela personagem; Ausência das representações de aspectos vaidosos da personagem; Pouca representação visual da personagem assombrando outras pessoas; Aspecto de cadáver pouco explorado; Mentalidade pouco trabalhada; Vilipêndio não trabalhado;</p>

Fonte: Autores.

Na sequência, apresenta-se a tabela com as análises referentes à versão atualizada da respectiva lenda, a qual foi dividida em seis colunas, com foco em: problemas sociais, cenário atual, atualizações visuais, paleta, elementos característicos a serem mantidos, e mentalidade e expressões.

Figura 24- Tabela dos personagens em sua versão contemporânea.

Coleta/Análise	Anhangá	José	João Galafoice	Marcão	Maria Augusta
PROBLEMAS SOCIAIS	Desmatamento, Queimadas e Proteção às florestas	Violência e trabalho infantil, maltratos a criança, exploração na infância	Sequestro, Tráfico e violência infantil	Segurança no trabalho e poluição sonora	Pedofilia, casamento infantil, vilipêndio, abuso físico/ sexual.
CENÁRIO ATUAL	A narrativa terá como cenário principal uma mata onde ocorrerá dos eventos	A narrativa atual terá como cenário uma criança trabalhando em um semáforo vendendo balas ou doces.	Período mais moderno, em áreas vazias próximas a escolas e becos	Canteiro de obras/ áreas de exploração de mata	Espelhos de banheiros femininos, possivelmente algum colégio/escola.
ATUALIZAÇÕES VISUAIS	Nessa versão o anhangá terá um aspecto mais parecido com um cervo do pantanal macho com seu chifre grande. E o filhote terá características visuais parecidas também só que sem o chifre.	Nessa versão atual, o negrinho será uma criança negra chamada José (nome cristão), que utilizará roupas gastas e vistas em crianças brasileiras simples, como camisetas de time e bermudas tactel, chinelos gastos, correntinha de cruz, marcas de sujeira/terra, aspecto de uma criança sem cuidados/supervisão.	Visual com menos aspectos de mendigo, idade mediana, cabelo curto, barba por fazer, rugas marcadas, calça larga, encorpado, camisa xadrez, olhar desconfiado, não contará com doenças na pele, carregará um saco de doces, brinquedos e um canivete, seguirá a estética de um homem bêbado/ caminhoneiro	Trabalhador magro, em más condições psicológicas e físicas, pai de família, pobre, desengonçado e sem vaidade, com aspectos de exaustão, e carregará consigo seu uniforme de trabalho, cigarro, capacete, e bota de trabalho.	Nessa versão atual, será mantido o cabelo loiro e a pele clara, entretanto serão adicionadas características como marcas de feridas no braço/ cortes/arranhões, possível presença de maquiagem forte para esconder agressões físicas e expressões de cansaço/tristeza.
PALETA	Tons terrosos oscilando entre claro e escuro como verde, cinza, marrom e laranja	Tons quentes, como amarelo, vermelho e laranja, harmonizações triádicas.	Cinza escuro, preto profundo, vermelho escuro ou bordô	Vermelho vibrante, laranja, amarelo	Vermelho, branco, rosa, amarelo, azul

ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS A SEREM MANTIDOS	Chifre pontudo, altura corporal, cenário de mata, a mentalidade de protetor	Pele negra, fé cristã, aparência simples e pura.	Acessórios como o saco de sequestro, os doces e brinquedos	O jeito desengonçado e o temperamento explosivo	Longo cabelo loiro, pele clara, vestido longo branco
MENTALIDADE E EXPRESSÕES	Em sua atualização, o Anhangá continuará sendo um cervo com pelagem marrom clara puxada para o laranja e terá um filhote para proteger da onda de desmatamento o intenso que vai ocorrer na animação. Algumas de suas expressões contarão com aspectos de preocupação, seriedade, raiva e tristeza.	Em sua atualização, José será uma criança alegre, destemida, e esforçada. Independente de todas as situações ruins, ele sempre mantém a sua fé e bom astral, e acredita que o futuro será melhor, trabalha em semáforos ou nas ruas, vendendo balas e doces	Em sua atualização, o homem do saco será um homem de idade mediana que ao invés de sequestrar crianças para matá-las, agora sequestra como forma de conseguir dinheiro. Sua personalidade será a de um homem desconfiado, frio, estrategista e violento que age de maneira persuasiva, observadora e é bastante insistente para alcançar seus objetivos. Suas expressões seguirão aspectos de desconfiança, raiva, frieza (olhar vazio), e indiferença.	Em sua atualização, o minhocão será um homem exausto, que por razão de seu trabalho cansativo e contínuo em áreas de exploração de minas na mata, adquiriu um nível de estresse mental perigoso e imprevisível, no qual a menor importunação sonora irá desencadear surtos violentos de raiva. Suas expressões contarão com aspectos de cansaço, raiva, tristeza, e exaustão extrema.	Em sua atualização, a personagem maria augusta será uma jovem adolescente, casada com um senhor, em seu rosto terá expressão de medo, angústia,

Fonte: Autores.

4.2.3 Propor soluções

Logo após o levantamento dos problemas encontrados a partir dos resultados das pesquisas, foi executada a criação de uma tabela com possíveis soluções para as problemáticas apontadas. Com base nisso, a tabela foi preenchida com as informações referentes à atualização das lendas e dividida em seis colunas, com foco em: problemas sociais, cenário atual, atualizações visuais, paleta, elementos característicos a serem mantidos, e mentalidade e expressões.

Figura 25- Tabela com soluções.

SOLUÇÕES	Utilizar traços mais pesados e detalhados, com aspectos de terror e representações de suas ações violentas; Trabalhar aspectos malignos do personagem;	Abordar características da fisionomia negra de forma respeitosa e consciente; Trabalhar como elementos como corrente, e hematomas no corpo do personagem; Abordar elementos cristãos como cruz, estatuetas, terços, posições de oração; Trabalhar a representação do agressor com base nas	Trabalhar doenças na pele, características de decomposição, dentes pontudas, orelhas grandes, falta de cabelo, velhice, olheira, fedor, e corcunda; Trabalhar ações e gestuais violentos; Trabalhar com sangue, órgãos e	Trabalhar visualmente o temperamento do personagem e as consequências violentas dos seus atos; Variar as representações dos ambientes em que age (dentro da terra, próximo a celebrações);	Trabalhar com uma ilustração que representa a origem/ violência que a personagem passou (casamento infantil); Trabalhar com acessórios que contribuam com a ideia de uma personagem vaidosa em vida (espelhos, maquiagens,
----------	--	--	--	--	--

	<p>Explorar a forma fugindo um pouco do animal cervo que é sempre utilizado (misturar aspectos de cervo com criatura fictícia e espírito); Escolher entre as vegetações do Norte, Nordeste e Centro Oeste para trabalhar; Trabalhar aspecto religioso e demoníaco; Deixar a representação de fogo mais evidente, tanto nos olhos quanto nas queimadas; Trabalhar oferendas (Fumo, aguardente, castanha de caju); Utilizar formato retangular no corpo, e triangular no rosto para transmitir estabilidade, coragem, força, poder e segurança; Trabalhar as habilidades.</p>	<p>características físicas de um escravocrata da época; Manter a idade do personagem com, base na narrativa; Trabalhar características que representam sua forma de espírito (intangibilidade, tons azuis); Trabalhar a ambientação da fazenda escravocrata em que vivia, com a representação de outros escravos, e ambientação no Sul do Brasil; Trabalhar o medo, e a busca por aprovação no olhar; Trabalhar com cavalos, formigueiros, velas e cenário noturno; Trabalhar o aspecto de encontrar objetos perdidos; Trabalhar o personagem em formato pequeno, com formas arredondadas que auxiliam na sensação de bondade, proteção e eternidade, além de olhos grandes para sua inocência e magreza acentuada em razão da fome; Trabalhar mentalidade subserviente com traços de humilhação e busca por aprovação e medo de violência; Vestimenta da época; Trabalhar habilidades;</p>	<p>desmembramento; Trabalhar ambiente em que vive (becos e ruas próximas a escolas e creches); Trabalhar acessórios que carrega (doces, brinquedos e saco); Trabalhar vestimenta da época (o personagem tentará se vestir bem, como forma de se passar por boa pessoa, mas ainda com características sujas); A ambientação deve seguir a estética de Pernambuco ou Ceará (linguagem nas placas, e estrutura da arquitetura); Trabalhar gestuais que mostrem sua sobrevivência nas ruas (comer ratos e baratas próximo à lixeiras); Trabalhar cena do personagem ingerindo figado; Representar feridas, verrugas e trabalhar com tons frios e escuros; Trabalhar expressões desconfiadas, e ranzinza; Formatos quadrados e retangulares que transmitam rigidez e limitação corporal; além de segurança para atrair a confiança crianças, acessórios e partes do corpo como a mão, sobrancelhas e nariz, triangulares para sensação de perigo;</p>	<p>Utilizar de traços pesados, hachuras e maior quantidade de detalhes para contribuir com a aura macabra; Trabalhar o som como gatilho visualmente em alguma de suas ilustrações; Trabalhar características como as escamas e o formato da cabeça de modo a ser menos amigável possível; Utilizar formas arredondadas no corpo como forma de transmitir a fluidez de sua movimentação, formas triangulares e pontudas nas escamas, e dentes para sensação de risco e conflito; Trabalhar a irritação em atos bruscos (poses e gestuais); Mostrar como de forma involuntária, contribui para a preservação de risos; Trabalhar habilidades.</p>	<p>escovas, vestidos); Trabalhar com feições e expressões aterrorizantes e cadavéricas da assombração; Ilustrar cena da personagem assombrando alguém; Trabalhar a mentalidade e raiva da personagem em relação ao vilipêndio sofrido; Utilizar sangue nas ilustrações; Retratar algodão bastante presente na sua história; Representar velas de rituais, aura fantasmagóricas e movimentação cadavérica da personagem; Trabalhar com objetos queridos quando viva, como forma de retratar memória; Trabalhar alteração da forma física e dismorfia facial; Trabalhar aspectos de cacos e rachaduras em vidros; Utilizar formas arredondadas no corpo para sensação de feminilidade, triangulares no rosto, unhas e vidros como perigo e risco; Utilizar de cores escuras e azuladas para aura melancólica; Trabalhar habilidades.</p>
			<p>Representar surtos de raiva quando não consegue seu objetivo; Trabalhar expressão de frustração; Trabalhar habilidades;</p>		

Fonte: Autores

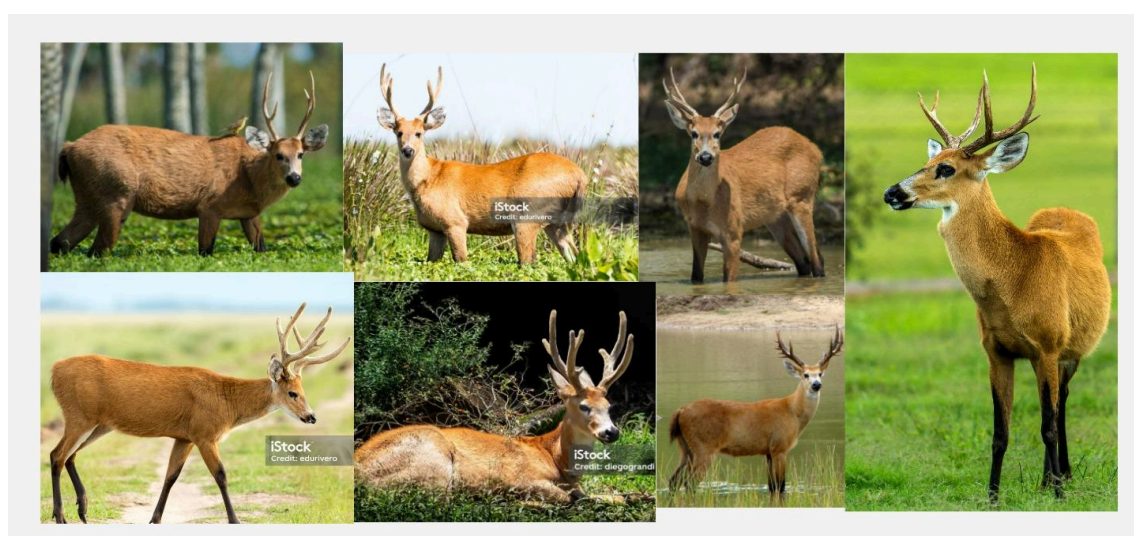
Para auxiliar na materialização visual da criação dos personagens, juntamente com as tabelas de análise, foram elaborados painéis semânticos para cada lenda, com a intenção de entender como esses personagens eram retratados e para de estudo de cenário.

O primeiro painel foi elaborado para a versão da lenda do "Anhangá". A partir dele, foi possível observar possíveis paletas cromáticas para o personagem, os tipos de chifres e seus tamanhos, a postura do animal e possíveis poses.

Fonte: Autores

O último painel relacionado ao “Anhangá” foi elaborado para a sua versão atualizada. Nele, todas as imagens selecionadas são de cervos do Pantanal, espécie escolhida devido aos chifres um pouco maiores, adequados para representar a versão contemporânea da lenda. O painel serviu como referencial para analisar características marcantes desse animal, como, por exemplo, a quantidade de galhada, a cor da pelagem, a altura e o comportamento.

Figura 28- Cervos inspiracionais para o Anhangá contemporâneo.



Fonte: Autores

Seguidamente, tem-se os painéis referentes ao personagem “Negrinho do Pastoreio” foram analisadas primeiramente suas representações prévias, percebendo-se possíveis repetições e eufemismos relacionados a narrativas. Em sequência, por uma tabela de personagens negros que representam de forma respeitosa e coerente indivíduos afrodescentes, seguido por um painel de fotos de meninos negros, e suas características gerais, como nariz achatado, lábios carnudos, olhos grandes e mais separados.

Figura 29- Painei semântico de representações do Negrinho do Pastoreio.



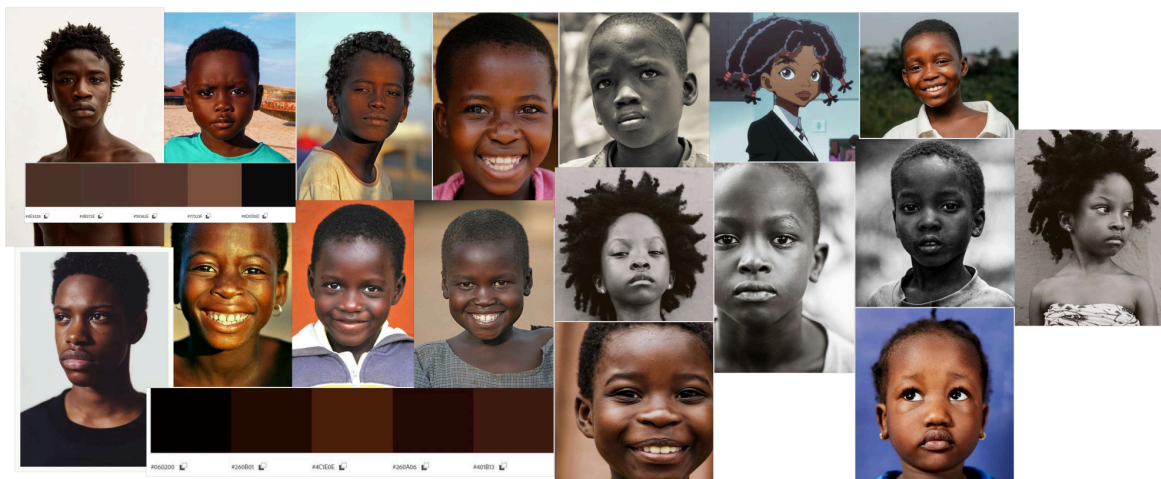
Fonte: Autores.

Figura 30- Painei Semântico de representações afrodescendentes.



Fonte: Autores.

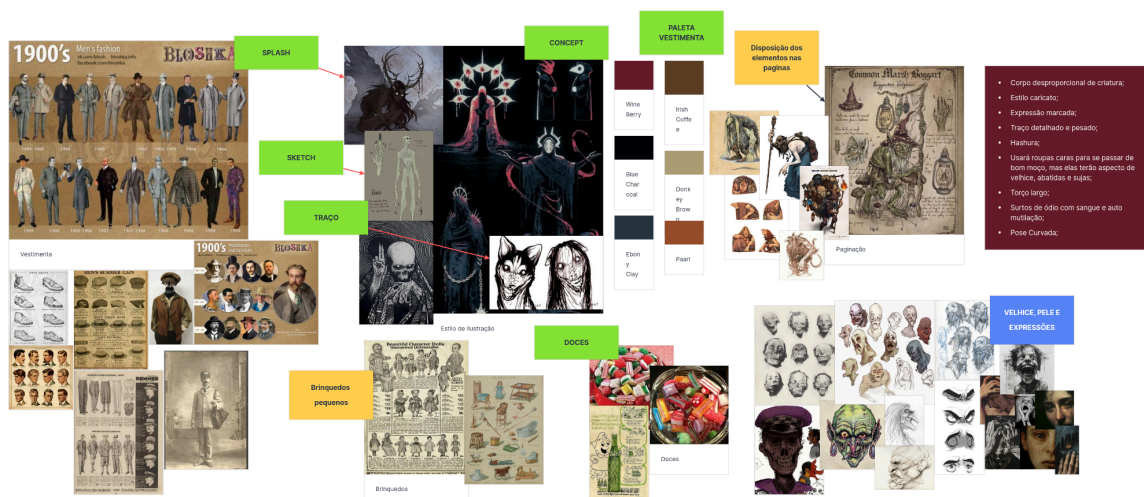
Figura 31- Crianças negras e suas feições.



Fonte: Autores.

Para a materialização do “Homem do Saco”, foi elaborado um painel contendo as principais características que seriam abordadas na sua narrativa visual, contando com posições corporais, roupas de época, expressões e exemplos de pele doente, acessórios e comidas. O painel auxiliou também na paleta de cores final do personagem além de estilos de traço e *splash art*. Por fim, o painel foi de grande importância para anotações e organização de ideias.

Figura 32- Painel Semântico do Homem do Saco.



verdadeiro desafio foi criar uma personagem feminina que se destacasse e transmitisse autenticidade. Além disso, foram incluídos painéis de personagens andróginos, que serviram de inspiração para as expressões e a estrutura facial. Assim, combinaram-se as referências prévias com a fundamentação teórica do design de personagens.

Figura 35- Paineil vilã feminina, Malévola.



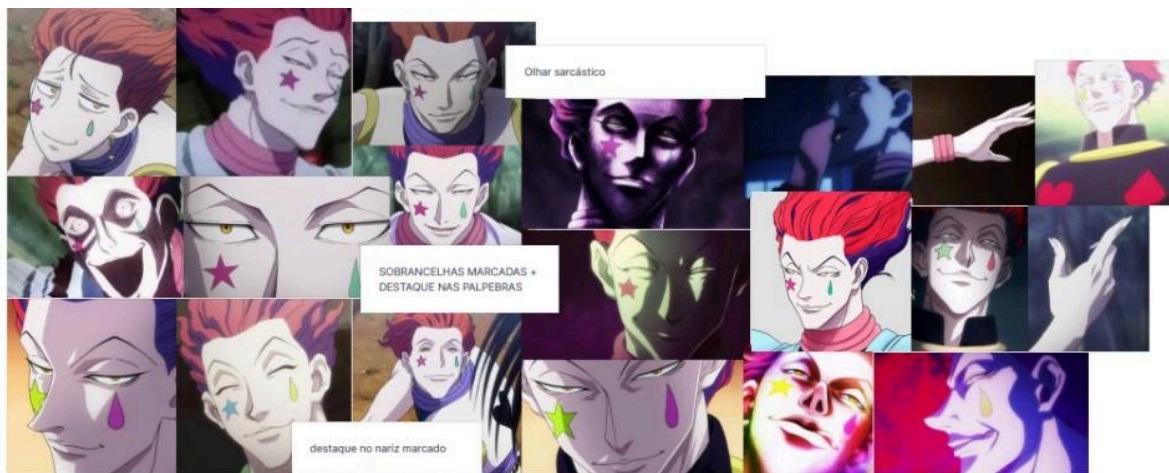
Fonte: Autores

Figura 36- Paineil vilã, Úrsula.



Fonte: Autores.

Figura 37- Anti Herói Andrógeno, Hisoka



Fonte: Autores.

4.2.4 Concepção do personagem

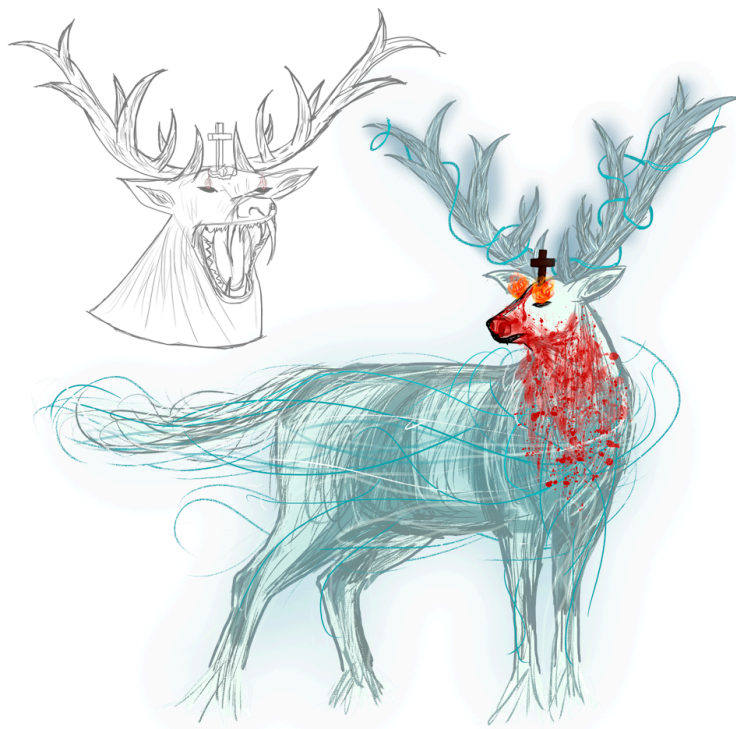
Anhangá:

O “Anhangá” é uma lenda que narra a história de uma criatura desafiadora e temida, que habita as matas densas e escuras, principalmente das regiões Norte e Nordeste do Brasil. Nessas histórias, o Anhangá é descrito como um cervo de pelagem branca, com um par de chifres grandes e peludos, uma cruz na testa e olhos cobertos por chamas ardentes.

Seguindo a narrativa e de acordo com os painéis criados nas etapas anteriores, a construção do personagem buscou preservar ao máximo sua história e características, como solução para os problemas apontados anteriormente, mas mantendo a abertura necessária para incorporar esses elementos no *concept* inicial do personagem. Dessa forma, os primeiros passos para o seu desenvolvimento consistiram em determinar o tipo e o tamanho dos chifres. Em seguida, foi feita uma modificação na cruz presente em sua testa, que inicialmente apenas indicava a sua existência, mas sem especificar como ela seria representada. Decidiu-se, então, criar um buraco estreito na cabeça do personagem e inserir a cruz, conferindo-lhe um aspecto mais aterrorizante.

Outro ponto importante era transmitir uma aura ameaçadora a uma criatura capaz de causar medo nas pessoas. Para isso, os rascunhos das expressões foram desenvolvidos com uma face cerrada, de modo que, mesmo em uma expressão neutra, o personagem ainda transmitisse uma sensação de intimidação. Também foram feitas modificações na dentição, já que, normalmente, cervos não possuem dentes muito grandes. Assim, optou-se por uma dentição significativamente maior, com dentes longos e afiados, para tornar a criatura ainda mais tenebrosa.

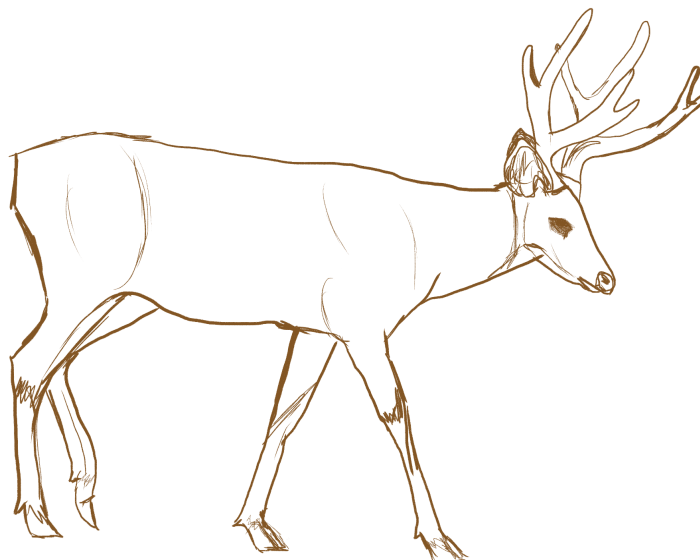
Figura 38- *Lineart*, e pose principal.



Fonte: Autores.

Na sua versão atualizada, o “Anhangá” continuará sendo um cervo, mas agora será da espécie do cervo-do-Pantanal, que apresenta pelagem marrom-clara, puxada para o laranja, com manchas escuras nas patas e ao redor dos olhos. O conceito permanece o mesmo, buscando transmitir ao máximo as características do animal.

Figura 39- Rascunho cervo.



Fonte: Autores.

O “Negrinho do Pastoreio” é um menino negro escravizado que, de acordo com sua narrativa, sofre diversos tipos de maus-tratos por parte de um fazendeiro escravocrata. Em um ponto de sua história, o personagem perde o gado que pastoreava e é brutalmente açoitado, sendo deixado para morrer próximo a um formigueiro. No entanto, ele é revivido pela Virgem Maria, figura cristã à qual o personagem recorria constantemente em busca de proteção, devido à sua forte crença religiosa.

Seguindo essas descrições e características, foi desenvolvida a concepção ilustrativa de uma representação um pouco mais assustadora, porém fiel à narrativa original. Era necessário ilustrar um personagem que tivesse aparência amigável, devido à sua essência infantil, afinal, ele é uma criança, mas que não amenizasse suas condições prévias. Exemplos dessas condições incluem intensas marcas de maus-tratos, que vão desde agressões físicas e verbais até traumas evidentes relacionados à desnutrição, exaustão e constantes açoitamentos. Essas características, presentes na narrativa da escravidão brasileira, frequentemente não são representadas de forma fiel em suas ilustrações.

Algumas de suas características não poderiam ser ignoradas, como o fato de ser uma criança negra e escravizada. Assim, elementos visuais relacionados a feições afro e roupas simples foram mantidos. No entanto, optou-se por não exagerar nas marcas de agressões físicas ou infantilizá-lo de forma extrema. O personagem foi concebido como um menino fervoroso e otimista, mas sem desconsiderar as dificuldades extremas de sua existência.

Figura 40- Rascunhos do personagem, Negrinho.



Fonte: Autores.

Com base nos painéis e idealizações, foi desenvolvido um personagem que transmite bondade, gentileza e afeto, mas que também reflete sua condição de condescendência e subserviência, sem abandonar a mentalidade da escravidão.

Figura 41- O personagem em uma de suas poses.



Fonte: Autores.

Na versão contemporânea, o personagem continua sendo uma criança vítima de inúmeros maus-tratos e com a mesma cor de pele, mas seus trajes foram atualizados para refletir o contexto moderno. Isso reforça a ideia de que, apesar da abolição da escravidão, o Brasil ainda carrega resquícios históricos e sociais desse período.

Figura 42- O Otimista “Menino José”, vítima de trabalho infantil.



Fonte: Autores.

O “Homem do Saco” é uma figura que, de acordo com as histórias, passou anos de sua vida tentando se curar de uma doença que o assolava: a hanseníase. Para isso, ele acreditava que deveria ingerir o fígado das crianças que assassinava, embora nunca obtivesse sucesso.

Com base em sua narrativa e no painel previamente construído para o seu desenvolvimento, foi idealizado um personagem atento, estrategista e manipulador, disposto a fazer qualquer coisa para alcançar seus objetivos. Dessa forma, seus *concepts* passaram por várias fases, buscando maneiras de transmitir a estranheza do personagem, seus comportamentos, reações e a postura corporal que o caracterizaria.

Assim, o “Homem do Saco” passou por diversas versões: feições jovens e envelhecidas, modelos corporais que variavam desde a semelhança com primatas até corpos grandes, pequenos, gordos e magros. Por fim, chegou-se à sua forma final: um homem de aparência esguia, corpo curvado pelo peso do saco que carrega nas costas, pouco cabelo, aparência desgastada, roupas em trapos e um olhar fissurado.

Figura 43 - *Concepts* iniciais do “Homem do Saco”.



Fonte: Autores.

Sua versão atualizada seguiu um caminho semelhante, porém nesta, foi decidido que seu nome seria João Galafoice (um dos nomes associados ao “homem do saco”). Um homem de meia idade, barba cheia e visual desleixado, que acoberta seus sequestros infantis com um emprego de caminhoneiro de fachada.

Figura 44- Rascunhos da versão atual do “Homem do Saco”.



Fonte: Autores.

O “Minhocão” é um personagem conhecido principalmente por sua fúria incontrolável. Trata-se de um ser sem olhos ou narinas, que destrói tudo por onde passa, sem discernimento entre o bem e o mal. Seu desenvolvimento permitiu uma grande liberdade artística, visto que pouco se encontrou sobre ele, e menos ainda sobre seu possível visual ou os motivos por trás de sua raiva. Assim, após a leitura de diversas narrativas sobre a lenda, presumiu-se que o principal motivo de seu descontrole era o incômodo causado por ruídos, um aspecto que se manteve presente em boa parte de sua concepção.

Levando essa informação em conta, foram desenvolvidos variados *concepts* que abordassem o problema. Entre eles, havia monstros com corpo serpentino que carregavam em sua cabeça um corpo humanóide que detestava barulho, uma grande minhoca com cauda de peixe, ou uma serpente composta inteiramente por dentes, que sustentava seu corpo através de mordidas.

Figura 45- Rascunho Minhocão.



Fonte: Autores.

O visual final contou com a junção de alguns desses *concepts*. Dessa forma, o monstro foi definido como uma criatura com corpo de serpente coberto por escamas em formato de orelhas humanóides, que justificam seu ódio por sons, e uma cauda de peixe.

Na versão atualizada, o Minhocão se torna um trabalhador magro e pai de família chamado Marcos, que vive exausto devido ao seu trabalho árduo e contínuo em canteiros de obras. Ele desenvolveu um nível perigoso e imprevisível de estresse mental, agravado pela falta de equipamentos de segurança obrigatórios fornecidos pela empresa, como protetores auriculares. Por esse motivo, qualquer ruído perturbador desencadeia surtos violentos de raiva. Suas expressões refletem cansaço, raiva, tristeza e exaustão extrema.

Para o *concept* do personagem, o foco principal foi na gestualidade corporal e nas expressões faciais, buscando demonstrar sua fúria e sua relação problemática com o barulho, conforme descrito na narrativa.

Figura 46- Expressões Faciais, de Marcos, o atual “Minhocão”.

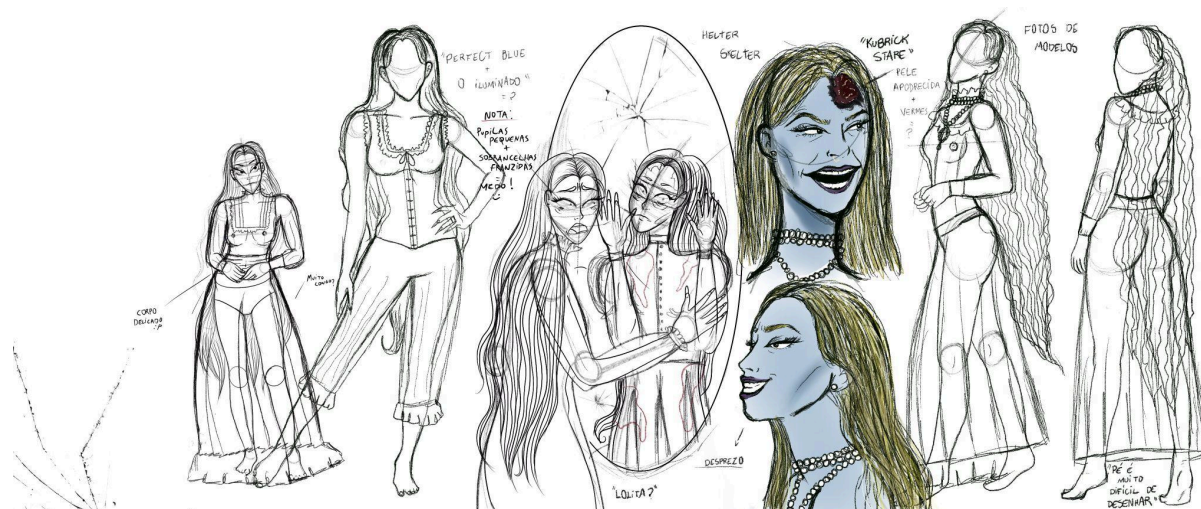


Fonte: Autores.

A “Loira do Banheiro”, de acordo com sua lenda, é o espírito fantasmagórico de uma bela jovem loira ensanguentada que aparece em banheiros, especialmente em escolas, com o objetivo de assustar jovens garotas. Inicialmente, suas idealizações a retratavam como uma jovem visualmente elegante e charmosa, considerando que sua história inspiratória remonta a uma era passada.

Foram rascunhadas imagens de jovens com feições extremamente femininas, roupas luxuosas, adornos ricos e longos cabelos loiros. No entanto, nenhuma dessas representações capturava a verdadeira essência da personagem, que é o espírito macabro de uma jovem presa a uma eterna maldição.

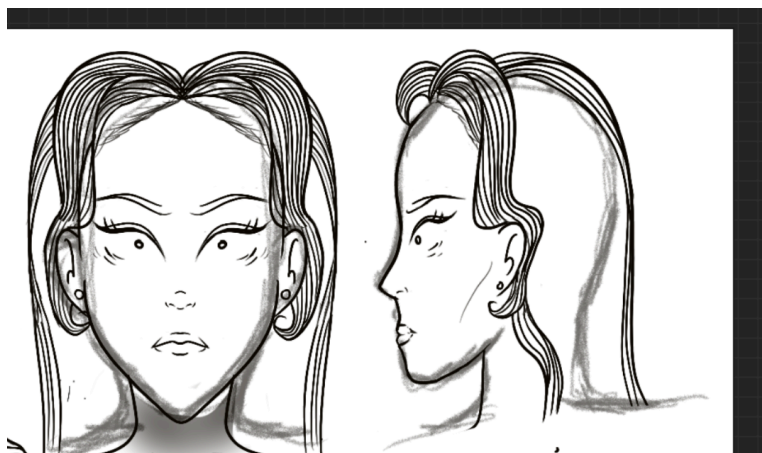
Figura 47- Os primeiros rascunhos da “Loira do Banheiro”.



Fonte: Autores.

Algumas de suas características já eram previamente cogitadas, como os longos cabelos loiros (item obrigatório), a pele pálida, dado que se trata de um cadáver, o vestido branco (que pode ou não ser de noiva, dependendo da narrativa), e a presença de sangue. Os primeiros *concepts* da personagem estavam muito delicados e amigáveis; ou seja, caso não houvesse a explicação prévia de que aquela era a “Loira do Banheiro”, poderia facilmente ser confundida com uma personagem loira qualquer.

Figura 48- Primeira tentativa com *Lineart*.



Fonte: Autores.

Após esse incidente, a personagem passou por um redesenho, com a ideia de que ela deveria ser assustadora, transmitindo as características abordadas no *briefing*. Sua representação passou a ser manipuladora, melancólica e sedutora. Para isso, foram analisadas vilãs que são consideradas bonitas, compreendendo como, apesar de sua aparência charmosa, essas personagens têm feições que revelam sua verdadeira índole.

Com modificações sutis nos traços faciais, foi possível indicar sua verdadeira personalidade. Foram adicionadas sobrancelhas arqueadas e dramáticas, semelhantes às de *drag queens*, pálpebras longas, olhar delineado, cílios marcados e uma boca delicada, criando um forte contraste com seu olhar. Os trejeitos sarcásticos de suas mãos, em conjunto com suas imensas unhas afiadas, combinam com sua personalidade controladora.

Figura 49- Expressões e trejeitos da “Loira do Banheiro”.



Fonte: Autores.

Em seu rosto, foi acrescentado um novo traço físico: marcas de carne apodrecida, como lembrete de que a personagem já faleceu, além de veias roxas e marcadas, reforçando sua aparência fantasmagórica. Seu cabelo possui um formato distinto e autêntico: sua franja frontal tem um formato de chifres, e as pontas de

seus cabelos, apesar de curvadas em cachos loiros, lembram a ponta de facas afiadas, que, em sua silhueta sem cor, demonstram um intenso perigo.

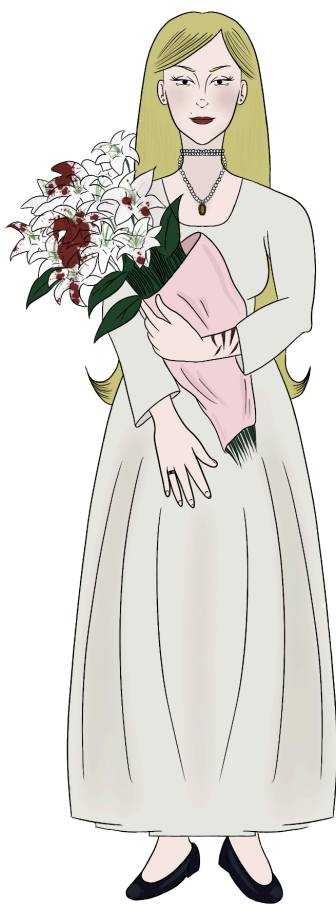
Figura 50- Silhuetas reveladoras da personagem.



Fonte: Autores.

Na versão atual, a personagem é uma jovem adolescente de 15 anos, que possui o mesmo nome da lenda original da “Loira do Banheiro”: Maria Augusta, uma moça que foi obrigada por seus pais a aderir um matrimônio forçado, a filha foi trocada por uma quantia considerável de dinheiro. Ela apresenta traços e trejeitos que evidenciam sua feminilidade, combinados com seus lindos e longos cabelos loiros, e seu vestido branco. Suas características ilustrativas foram pensadas no movimento *trad wife* (esposa tradicional), um movimento que diariamente vem sendo desmascarado, evidenciando que a vida das “esposas perfeitas” no cotidiano é uma grande farsa.

Figura 51- Maria Augusta, versão contemporânea da “Loira do Banheiro”



Fonte: Autores

4.2.5 Concepção do *Artbook*

Inicialmente, foi definido que o projeto físico seria um livro com 5 lendas divididas por região, de modo a ser Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul. A divisão do artbook ocorreu através da diferenciação dos personagens por meio das cores. Foi elaborada uma tabela com as cores que mais se assemelhavam a

personalidade e narrativa de cada um, desta forma foi possível criar de acordo com a sensação que cada uma transmitia. Contudo, por mais que as cores definidas estejam no painel, é importante dizer que os tons finais de alguns personagens foram alterados de modo a atender as necessidades do *artbook*, como por exemplo contraste.

Figura 52- Trabalhos editoriais com cores semelhantes a dos personagens do Arrepiart.



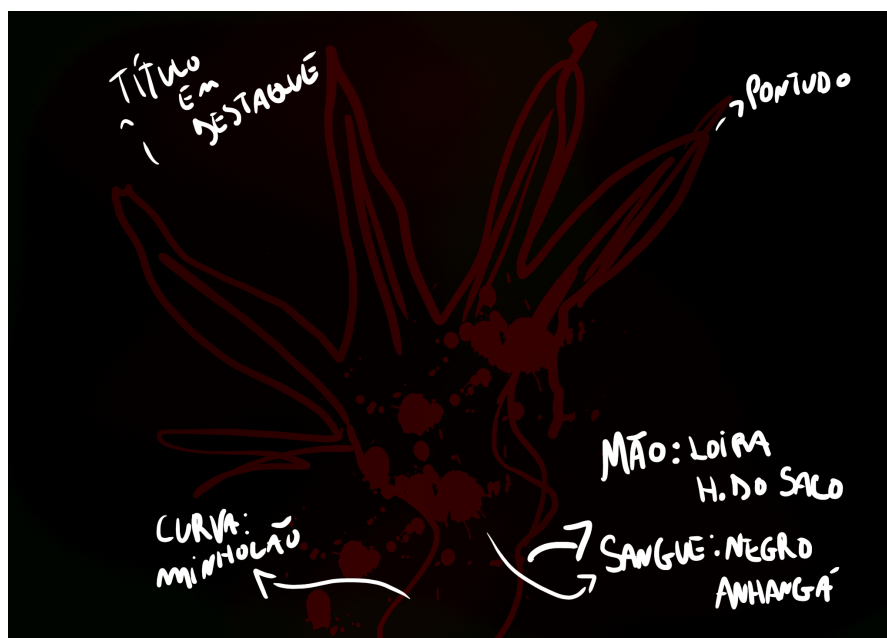
Fonte: Autores.

4.2.6 Propostas visuais

No processo de construção, surgiram algumas ideias para a capa do *artbook*, todas com o objetivo principal de transmitir a ideia de terror e representar as lendas que seriam apresentadas no produto final.

Na primeira proposta, a ideia central era trabalhar com um único objeto que remetesse às cinco lendas. Dessa forma, foi criado o rascunho da ilustração de uma mão no centro da página, representando a “Loira do Banheiro” e o “Homem do Saco”; o respingo de sangue, representando o “Anhangá” e o “Negrinho do Pastoreio”; e o braço meio torto, com uma curva, representando o “Minhocão”.

Figura 53- Primeiro rascunho da capa.



Fonte: Autores.

A ilustração final da capa do projeto foi elaborada de modo a remeter a todos os personagens do livro. Para isso, foram trabalhados seis (06) itens principais, entre eles o crânio, que representa a morte e o perigo, posicionado na parte central. Ao lado esquerdo, no chão, está o espelho, um objeto de grande importância na narrativa da “Loira do Banheiro”. Acima do espelho, encontram-se as velas, que representam o “Negrinho do Pastoreio”, e, segundo sua narrativa, são responsáveis por invocá-lo. Ao redor dessas velas, está a cruz de um terço, objeto presente como parte do corpo do personagem “Anhangá”. Por fim, os dois últimos itens são a minhoca entrelaçada no crânio, evocando o personagem “Minhocão”, e o sorvete derretido, que faz referência aos doces utilizados pelo “Homem do Saco” para atrair suas vítimas.

Figura 54- Rascunhos da Capa Definitiva.



Fonte: Autores.

Para a contracapa, a ideia foi também trabalhar com objetos e acessórios representativos de cada lenda. Porém, desta vez, eles foram criados apenas com lineart e no formato de padronagem. Essa proposta já havia sido idealizada durante a análise dos *artbooks* físicos, que serviram como referência. Dessa forma, foi feito um primeiro rascunho, utilizando como base três lendas: a vela e a cruz para a lenda do "Negrinho do Pastoreio", o espelho e o batom para a "Loira do Banheiro", e a castanha e a garrafa para a lenda do "Anhangá".

Figura 55- Rascunho Padronagem Arrepiart.



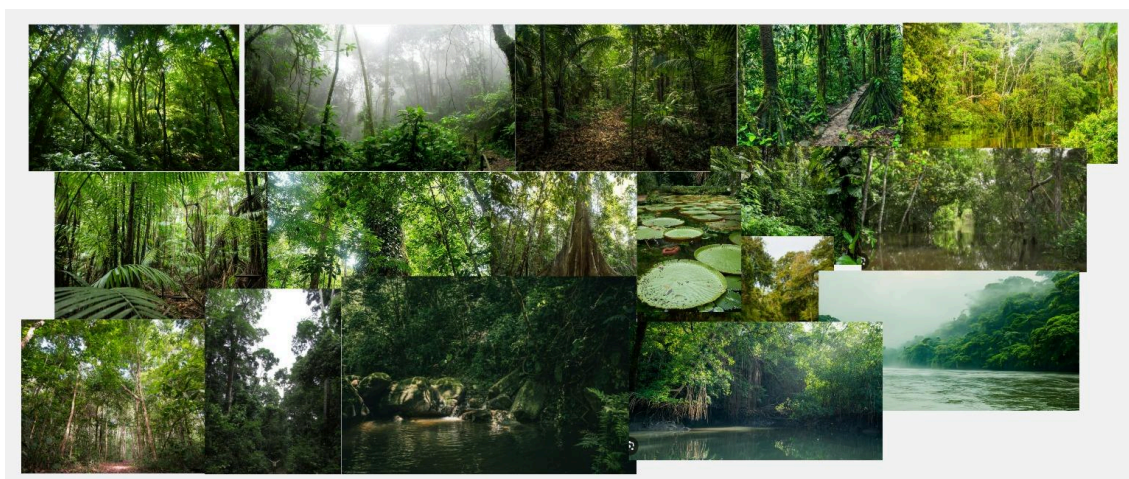
Fonte: Autores.

4.2.7 Ambientação da mídia

Por fim, para auxiliar na compreensão da construção do produto midiático ou mesmo do cenário, é fundamental, nesta etapa, realizar uma análise da ambientação em que o personagem estará inserido. Conhecer as particularidades do espaço, como, por exemplo, o clima da região, as espécies de plantas ou animais características do ambiente, e se o cenário será urbano, com uma cidade específica, ou rural, é essencial. Isso se deve ao fato de que o Brasil, sendo um país de grande extensão territorial, apresenta diversas riquezas naturais e culturais em suas diferentes regiões.

Desse modo, foram criados outros painéis de acordo com os locais onde as histórias das lendas acontecem. Para o "Anhangá", a região estabelecida foi o Norte, com foco na floresta amazônica, onde a criatura viveria. Com o cenário quase definitivo, faltavam apenas os elementos para compor o conceito. Logo, foram selecionadas imagens que mostravam como era a vista de dentro da floresta, a fim de facilitar a inserção do personagem nesse espaço durante a ilustração. Também foram analisados o tipo de plantas, o tamanho dos cipós e o padrão das folhagens.

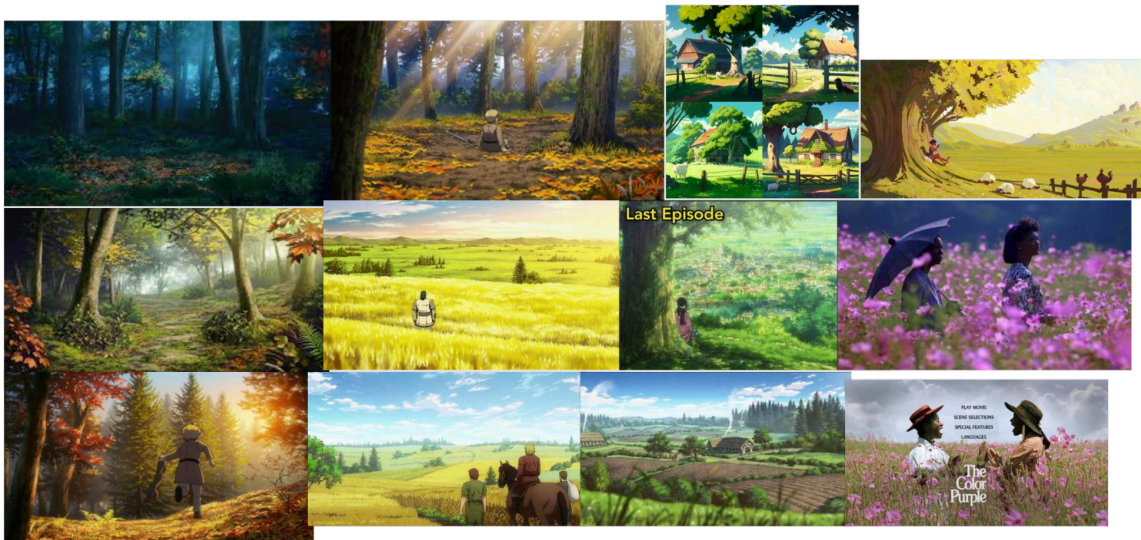
Figura 56- Painel Nortista.



Fonte: Autores.

Para o personagem “Negrinho do Pastoreio”, foram analisados cenários de pastos, campos e locais verdes, frequentados por animais de gado e/ou pastoreio. Sua ambientação seguiu a estética de locais verdes e livres, com forte presença de árvores e gramas. Para melhor elaboração de seu cenário foi criado um painel de imagens inspiradoras.

Figura 57- Painel cenários para o Negrinho.



Fonte: Autores.

A ambientação do “Homem do saco” seguiu uma estética de cidades brasileiras antigas, com ruas de pedra e chão de terra batida, casas coloridas e muitas vezes sem muros. Para obter uma melhor definição do cenário, foi elaborado um painel que contou com a presença dos elementos citados anteriormente, e com ele foi possível efetuar um estudo visual melhor determinado.

Figura 58- Painel casas brasileiras.



Fonte: Autores.

Sendo o rio um dos ambientes favoritos do Minhocão, foi adicionado em seu painel, cenários que permitissem seu estudo em diferentes ocasiões, com áreas de pesca, cidades próximas a rios, montanhas, moradias ribeirinhas, além de vastas áreas tomadas por vegetação. Com o painel foi possível se inspirar através das formas e imaginar um cenário para o personagem mais facilmente.

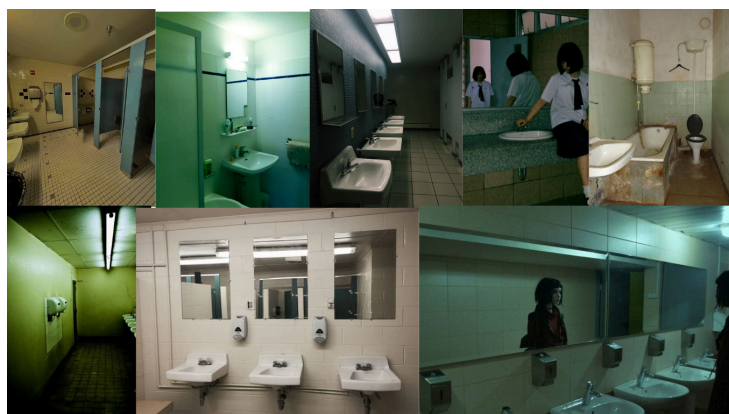
Figura 59- Painel casas, rios e montanhas.



Fonte: Autores.

Para a personagem loira do banheiro, foram selecionadas e analisadas imagens relacionadas a “banheiros escolares”, “banheiros femininos”, “banheiros assustadores”, foi percebido que existe uma grande mitologia e cultura do terror envolto a banheiros escolares, e cenários de horror relacionados a essa estética são muito trabalhadas.

Figura 60- Banheiros assustadores.



Fonte: Autores.

4.3.1 Materialização

Durante a etapa de materialização do *Arrepiart*, iniciou-se a execução e desenvolvimento do que havia sido proposto nas etapas anteriores. Portanto, foram trabalhadas as partes técnicas que o próprio *artbook* seguiria como o formato, a paleta de cores na paginação, tipografias, o modelo de grid que seria utilizado durante todo o processo, além dos conteúdos e imagens que foram definidos inserção na forma final do produto.

4.3.2 Formato

Para decidir o formato que o produto final iria assumir, foi realizada uma síntese técnica dos *artbooks* físicos anteriormente reunidos para estudo. Dentre eles, foram analisados *Steven Universe: The Origin*, *Avatar: The Last Airbender*, *Lucca*, *The Umbrella Academy*, *Steven Universo* e *Encanto*.

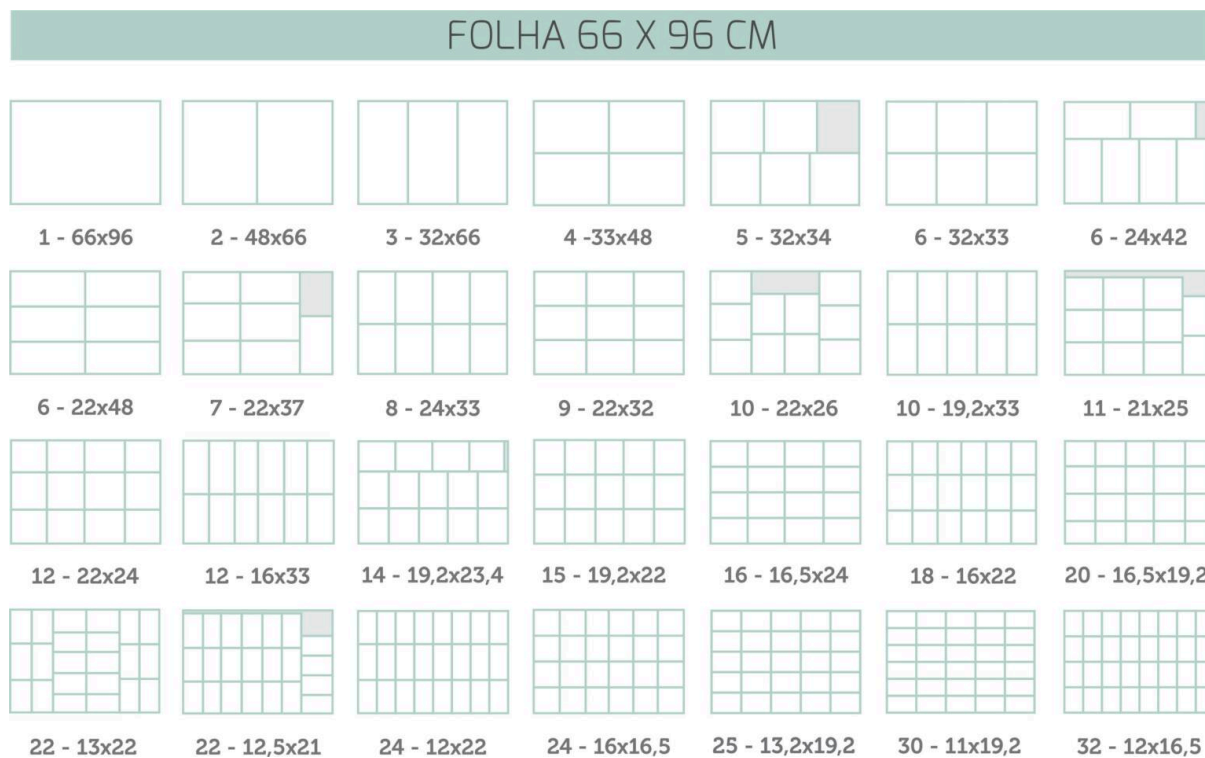
Dessa forma, foi possível notar que, mesmo não seguindo a mesma medida, os *artbooks* analisados utilizavam, em sua maioria, o formato retangular horizontal, como forma de ceder mais espaço para o trabalho, tanto para os textos quanto para as imagens inseridas. Esse formato permitiu também um melhor detalhamento das imagens e boa visibilidade, levando em conta a maior liberdade para redimensionar as imagens dentro do espaço.

Por fim, após a definição da configuração que o *Arrepiart* seguiria, foi realizada uma pesquisa nas tabelas de formatos de papel, a fim de delinear a medida que melhor se adequaria ao *artbook*. O formato ideal deveria ser compatível com o processo de impressão, ou seja, deveria estar adequado a processos como o sangramento, o registro de corte, a área de pinçagem do papel, os elementos de controle de impressão etc.

Portanto, o modelo de formato que se mostrou mais adequado para a minimização de perdas durante a impressão foi o BB. Assim, foi definido que o

Arrepiart seria produzido nas medidas de 22,5 cm de altura e 31,5 cm de largura (formato 8 - Tabela BB: 96 x 66).

Figura 61- Referencial tabela BB.



Fonte: Nova Papel³⁵.

³⁵ <https://novapapel.com.br/papel-tabela-de-corte-66x96/> Acesso em: 17 nov 2024.

4.3.3 Cor

Durante a etapa de concepção do projeto, foi pensado para o *artbook* o uso de diferentes cores como forma de separação das regiões e lendas trabalhadas, com o objetivo de auxiliar na individualidade de cada personagem e na sensação que se queria criar em conjunto com as ilustrações.

Assim, foi definida uma cor principal para cada página e cinco cores secundárias que acompanhariam os capítulos, em grafismos, títulos, formas e fundo, todas elas baseadas na semântica e essência que carregavam. As cores definidas para cada personagem foram: "Verde" ou "Sicômoro", para representar a natureza e a vida; contudo, seu tom musgo se associa a ambientes mais sombrios e envelhecidos, além de estar ligado ao misticismo, traços presentes no personagem "Anhangá". "Roxo" ou "Argila de Ébano", como forma de representar o caráter misterioso do personagem "Negrinho do Pastoreio", além de ser uma cor associada à lembrança, espiritualidade e religiosidade em algumas culturas ocidentais. "Amarelo" ou "Tangerina", para representar a loucura, já que, quando muito saturado ou em grandes quantidades, pode se tornar uma cor excessivamente estimulante, levando a sentimentos de irritação, ansiedade ou nervosismo, características que se encaixam bem com o personagem "Homem do Saco". "Laranja" ou "Mula Torrada", como forma de remeter à inquietação, excesso de energia, ansiedade e descontrole, características principais do personagem "Minhocão". Por fim, "Vermelho" ou "Ameixa Persa", para representar a raiva excessiva, o ressentimento, a agressividade, a violência e o sangue, comumente encontrados nos comportamentos da "Loira do Banheiro".

A cor dos textos foi definida como "branco" para garantir um bom contraste, acompanhada da cor principal das páginas, o "preto", uma cor que indica a ausência de luz e está constantemente associada ao terror e à incerteza, podendo evocar o temor do que está oculto ou daquilo que não se pode ver ou compreender.

Figura 62 - Tabela de Cores Arrepiart.

C84 B83 Y73 K80 R0 G0 B0 #00000	C66 M39 Y89 K1 R121 G135 B72 #798748	C57 M90 Y0 K0 R127 G66 B153 #7f4299	C0 M52 Y92 K0 R233 G153 B39 #e99927	C36 M93 Y91 K7 R144 G56 B45 #90382d	C45 M99 Y95 K28 R106 G29 B33 #6a1d21
---------------------------------------	--	---	---	---	--

Fonte: Autores.

4.3.4 Tipografia

O Arrepiart utiliza a Cardo para os títulos e textos. A Cardo é uma fonte serifada (com as pequenas "extensões" nas extremidades das letras) e se inspira nas tipografias utilizadas em livros antigos e manuscritos da Renascença, emulando a estética das fontes romanas clássicas. Ela oferece boa legibilidade e uma grande variedade de caracteres, pontuações e espaços. Suas serifas são finas e bem definidas, com médio contraste entre seus traços grossos e finos, além de possuir grande versatilidade, sendo adequada para longos textos, artigos, livros, materiais acadêmicos e peças impressas em geral.

Foi escolhida por contribuir com o caráter sério de alguns apontamentos do projeto, ao mesmo tempo que facilita a leitura contínua, já que a serifa forma uma linha de base para o olho.

Portanto, é uma fonte de serifa curvada e com eixo humanista. Dentro do projeto, para o texto, foi empregada em corpo 12, peso regular, com variação de forma e inclinação. Já para os títulos, foi usada em corpo 24, peso regular, caixa alta e inclinação em itálico.

Figura 63- Fonte Cardo utilizada no texto do *artbook* Arrepiart.

Whereas disregard and contempt for
human rights have resulted

Fonte: *Google Fonts*³⁶

As fontes utilizadas para o título na capa, assim como os títulos das capitulares foram em sua maioria *letterings*, ou fontes com modificações, produzidas de acordo com a temática abordada em cada personagem, desta forma, leva em conta sua personalidade e o caráter sentimental de suas narrativas, segue:

Anhangá:

Para a criação do *lettering* do "Anhangá", a principal característica trabalhada da lenda foi o seu grande chifre. Dessa forma, os acabamentos nas pontas foram deixados mais finos e pontiagudos, como nas ilustrações do personagem, e a barra da letra "A" foi desenhada simulando os dois lados dos chifres. Outro detalhe na composição do *lettering* é a simulação de algo escorregando, que foi inspirado no sangue que escorre do buraco no meio da cabeça do personagem.

Figura 64- *Lettering* "Anhangá".



³⁶ Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Cardo?query=cardo>> Acesso em: 17 nov. 2024

Fonte: Autores.

Para compor a capitular do "Anhangá" junto ao *lettering*, foi usada a tipografia "Cinzel Decorative", disponível no site *Google Fonts*, como apoio para o subtítulo, composto por uma frase descritiva da lenda. Em termos técnicos, trata-se de uma tipografia com peso regular, serifa bilateral e um pouco unilateral, com espessura fina. Possui uma junção curva nas serifas e um acabamento reto. Foi escolhida pelo seu acabamento mais orgânico e fino nas pernas e na cauda da fonte, o que combina com os acabamentos afiados presentes no *lettering*.

Figura 65- Tipografia *Cinzel Decorative*.

WHEREAS DISREGARD AND
CONTEMPT FOR HUMAN RIGHTS
HAVE RESULTED

Fonte: Google Fonts³⁷.

Figura 66- Aplicação da *Cinzel Decorative*.



Fonte: Autores.

³⁷ Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Cinzel+Decorative>> Acesso em: 17 nov. 2024

Negrinho do Pastoreio:

Para a fonte do personagem “Negrinho do Pastoreio”, o requisito principal era que a fonte remetesse a características do personagem, isso é uma fonte simples, mas que apresentasse características estilísticas, e que sua silhueta se destacasse.

Era necessário algo com apelo infantil, que lembrasse que o personagem que seria abordado no capítulo era uma criança pequena, o aspecto decorativo, pois, seria utilizada para um projeto gráfico, características orgânicas, de que fossem feitos à mão, padrão inconsistente e irregular, propondo casualidade e fugindo do academicismo.

Nitidamente, uma fonte clássica, serifada, com *kerning* e *tracking* exatos, com proporções geométricas bem definidas, consistente, alta legibilidade e elegância, não conseguiriam transmitir o aspecto humilde, simples e inocente, associado ao personagem desenvolvido, que é uma criança pobre e possivelmente analfabeta.

Nisso, foi cogitado a criação de um *lettering* autoral, que simulasse uma escrita juvenil de uma criança que está aprendendo a escrever, mas foi testado e encontrado uma fonte associada aos “garranchos” infantis.

Figura 67- Fonte “*Tommy’s First Alphabet*”



Fonte: Autores.

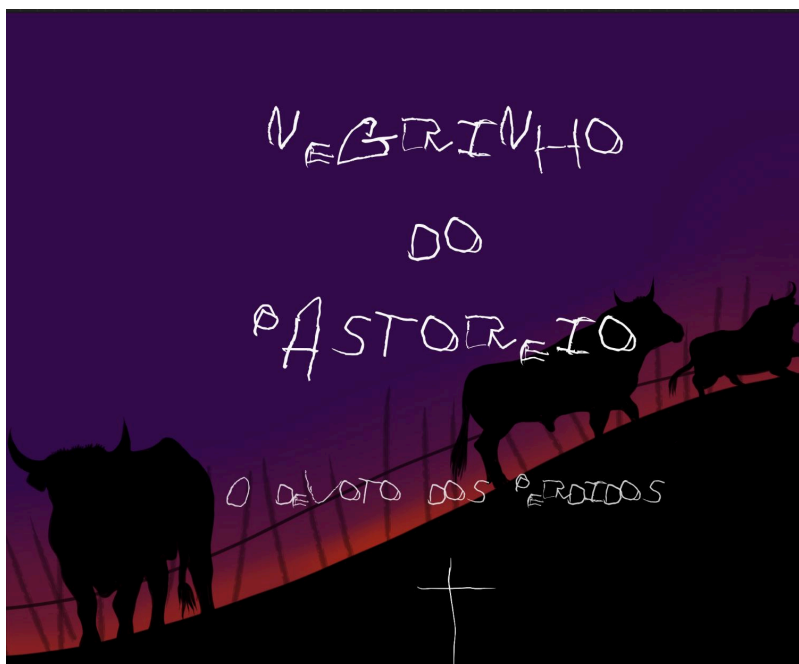
A fonte “*Tommy’s first alphabet*”, é uma fonte de licença gratuita. Apresenta características de rabiscos irregulares, que imitam o traço espontâneo de uma criança pequena que iniciou seu processo de aprendizagem, dando o aspecto de amigável, casual e divertido. O design tipográfico da fonte remete à nostalgia da infância e inocência, as letras possuem proporções e alturas irregulares, rústica, traços texturizados semelhantes a giz de cera, reforçando o aspecto de “Feito à mão” e de “Esforçou muito para fazer”.

Sobre o *Kerning* e *Tracking*, o espaçamento entre os caracteres é deliberadamente desigual, complementando fortemente o tom caótico e alegre. Não se enquadra como humanista ou clássica, devido a ausência de preocupação com a forma, não possui serifas ou angulação exata.

A fonte possui média legibilidade, pois a irregularidade dos contornos não permite e variações fazem com que o leitor tenha que interpretar em alguns momentos, a ausência de contrastes claros e nítidos em alguns traçados podem dificultar a leitura, e a questão sobre o *kerning* inconsistente pode prejudicar a leitura em palavras longas. Possui baixa leiturabilidade, porque a forma das letras cria uma leitura desigual e imprecisa, o olho não acompanha as letras da mesma forma, não é apropriada para textos, ideal para projetos gráficos.

Devido aos impedimentos relacionados, algumas das letras da fonte foram modificadas e alteradas para facilitar a questão da leitura. Exemplos:

Figura 68- Fonte sem modificações.



Fonte: Autores.

Na figura 65, a fonte sem as devidas modificações relacionadas à sua legibilidade, nota-se uma inconsistência maior nas letras “N”, “G”, “R”, “P”, e a alta semelhança entre o “O” e o “D”.

Figura 69- Texto com as modificações.



Fonte: Autores.

Na figura 66, a fonte após a modificação nas letras específicas que foram destacadas previamente, facilitando a questão da leitura, mas não perdendo suas características autênticas e artísticas.

Homem do Saco

O *Lettering* do personagem Homem do Saco foi desenvolvido levando em conta suas características principais, como os dentes pontudos inseridos nas letras "M", os olhos apontados para diferentes lados, que representam sua constante atenção, e desconfiança, inseridos nas letras "O", ou o saco que o personagem carrega, inserido na letra "A". Além disso, pode-se ver uma pequena antecipação narrativa do personagem, com a representação de homem seguindo uma criança, inserido na letra "H".

Figura 70 - *Lettering* da capitular da lenda Homem do Saco.



Fonte: Autores

Para compor a capitular, foi utilizada a fonte *Amatic SC* como subtítulo, carregando um nome descritivo da lenda ("o voraz de inocentes"). Como aspectos técnicos, *Amatic* é uma fonte de estilo *handwriting* (escrita à mão), de alta legibilidade e contexto informal. Possui formas dinâmicas e irregulares, e na versão *SC*, sua forma é totalmente em caixa alta, apresentando pequenas serifas nas extremidades das letras. Uma de suas principais características é seu caráter artesanal, com irregularidade nas formas, ou seja, não há presença de uma uniformidade rígida em todos os caracteres. Por fim, demonstra contraste moderado entre os traços, e sua altura de *x* é relativamente alta. Conceitualmente, se destaca em convites de cunho jovial, o que foi um dos motivos pela qual foi escolhida, pois se assemelha a algo que o personagem utilizaria para atrair presas.

Figura 71-*Amatic SC* utilizada de subtítulo para capitular do “Homem do Saco”.

WHEREAS DISREGARD AND CONTEMPT FOR HUMAN
RIGHTS HAVE RESULTED

O VORAZ DE INOCENTES

Fonte: *Google Fonts*.³⁸

Minhocão:

Como fonte para sua capitular, o "Minhocão" recebeu um *lettering* que imita suas principais características, como a forma fluida de movimentação de seu corpo, além de uma referência a uma de suas poses variáveis, partes de seu corpo, como a cauda, e até mesmo sua boca. Todos os elementos foram posicionados de acordo com a letra que melhor acomodava sua forma, como, por exemplo, o caractere "A", que recebeu alterações para lembrar uma peça de dente do personagem.

³⁸ Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Amatic+SC>> Acesso em: 18 nov. 2024

Figura 72- Lettering capitular “Minhocão”.



Fonte: Autores.

Como fonte de subtítulo, a capitular recebeu *Indie Flower*, uma tipografia manuscrita simples, de alta legibilidade, com a presença de espaçamentos relativamente amplos, e boa proporção de traços tanto em largura quanto em altura . Apesar de aparentar leveza, sua escolha se deu principalmente devido ao seu caráter orgânico, que transmite sensação de fluidez e espontaneidade, ambos características do personagem abordado no capítulo.

Figura 73- Fonte *Indie Flower* utilizada de subtítulo para a capitular do Minhocão.

whereas disregard and contempt
for human rights have resulted

O TREMOR ENFURECIDO

Fonte: *Google Fonts*.³⁹

Loira do Banheiro:

Para a fonte da personagem “Loira do Banheiro”, os requisitos eram que, fosse algo com aspecto macabro, que pudesse ser associada ao terror, e que sua disposição fosse grotesca e semelhante a “Arranhões ensanguentados”, muito específico, mas autêntico, e que pudessem remeter as longas unhas que a personagem possui. Pelos requisitos, seria ou um *lettering* autoral, ou uma fonte artística e lúdica.

Era necessário que sua silhueta e forma provocassem impacto ao leitor assim que fosse vista, que passasse a impressão de que naquele capítulo um personagem macabro e amaldiçoado, seria abordado.

Foi escolhida a fonte decorativa “*Frank Knows*”, fonte de licença gratuita, é uma fonte expressiva e exagerada, com traços feitos à mão, que apresenta irregularidade intencional, reforçando seu caráter descontraído, dando forte apelo criativo e um tanto quanto pouco convencional, não é algo que é visto com frequência, e se destaca à primeira vista.

É uma fonte expansiva, ideal para projetos gráficos e artísticos que pretendem impactar visualmente, muito boa para produtos de design associado ao público que é fã do horror, terror, mistério, desconhecido e/ou ousado.

Figura 74- Aplicação e teste da fonte *Frank Knows*.



Fonte: Autores.

³⁹ Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Indie+Flower?query=indie+flower>>
Acesso em: 18 nov. 2024

Sobre o acabamento da fonte, ela possui bordas irregulares, com contornos que reforçam a sensação de algo grotesco que foi feito à mão, semelhante a cicatrizes. A espessura da fonte é variável, contribuindo para seu forte dinamismo visual, seu *kerning*, são intencionalmente variáveis e inconsistentes, reforçando algo excêntrico, mas divertido.

Sobre a legibilidade, cada letra é muito distinta e reconhecível, entretanto o estilo exagerado pode prejudicar, mesmo que de forma mínima. A leiturabilidade da fonte é ideal para títulos ou objetos decorativos, para textos longos ela se torna ineficaz e absurdamente cansativa. A escalabilidade da fonte é evidente em suas letras grandes, onde o caráter artesanal torna-se evidente, em suas letras menores, a riqueza de detalhes pode se perder.

Para tornar a fonte ainda mais semelhante à personagem, foi feita uma estilização na letra “l”, onde foi colocado uma vela, item relacionado a história da personagem. Também foi criada outra camada utilizando o contorno da letra, e foram adicionadas respingos de sangue. Objetos todos relacionados e pensados em transformar a atmosfera tipográfica da fonte o mais próximo possível do personagem que seria abordado no capítulo. Na figura 72, a imagem da fonte disposta, e modificada.

Figura 75- Fonte com modificações.



Fonte: Autores.

Para a fonte de subtítulo, “O Reflexo sombrio”, foi idealizado uma fonte que combinasse com a fonte do título, mas que não roubasse o local de destaque, então para requisitos eram necessários uma fonte com aspecto de “Sangue derramado”, ou de “Vela derretida”, para que a impressão fosse, a maldição primeiro, seguido pelas consequências.

A fonte escolhida foi a “*Bloodie Curse*”, que pelo nome e tradução, compactuam com os ideais e requisitos exigidos como fonte para subtítulo, é uma fonte de licença gratuita, também é uma fonte decorativa, com aspecto marcante, e sua característica de destaque é a semelhança entre algum fluido escorrendo, sua textura reforça o caráter orgânico, e dinâmico, ideal para títulos ou projetos gráficos. Sobre o espaçamento da fonte, é propositalmente apertado e irregular, propondo tensão visual, contribuindo para a ambientação de desordem.

É uma fonte legível, mas a densa complexidade dos detalhes pode dificultar a leitura em alguns pontos. É muito expressiva em comparação a fontes genéricas, no entanto, é menos versátil, cabendo somente em contextos muito específicos.

Figura 76 - Disposição e aplicação da fonte.



Arrepiart
ARREPIART

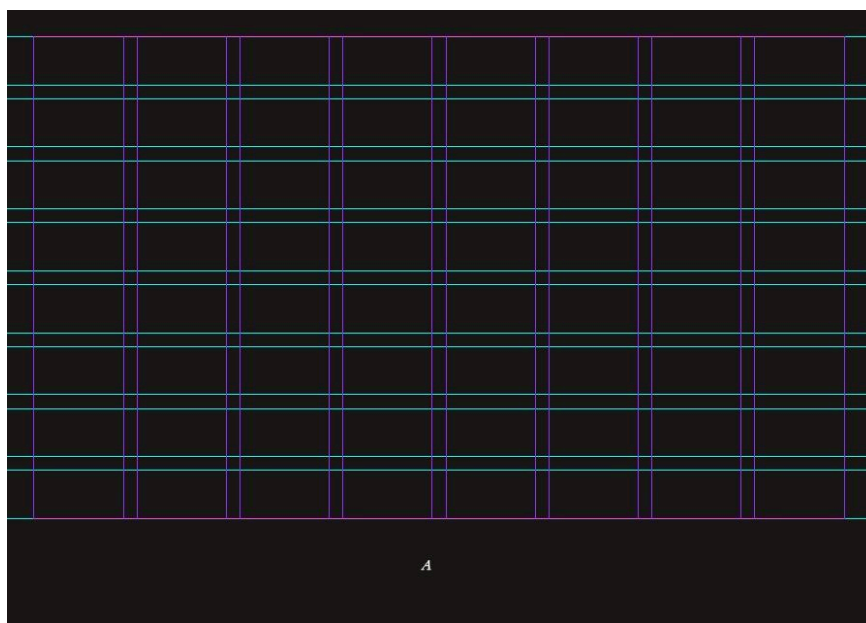
Fonte: Autores.

4.3.5 Grid

Após uma análise realizada tanto com os *artbooks* físicos quanto com os digitais, e descrita nas tabelas, foi possível perceber que muitos dos materiais estudados durante o processo utilizavam a grid modular em seu desenvolvimento. Esses materiais apresentavam uma organização mais pensada e livre de seus elementos. Dessa forma, foi decidido que o *artbook* Arrepiart seguiria a mesma abordagem.

A *grid* modular é conhecida por permitir grande flexibilidade e versatilidade, pois facilita a disposição dos conteúdos de diferentes formas dentro dos módulos, proporcionando ao designer uma ampla variação de experimentações dentro da página. Ademais, a utilização desse tipo de grid auxilia na harmonia visual e, quando bem balanceada, pode gerar um equilíbrio estético entre o texto e os elementos gráficos (ilustrações). Em consequência disso, gera consistência entre as páginas e capítulos, além de possibilitar uma leitura mais confortável e de melhor legibilidade, uma vez que os textos estão posicionados a uma distância adequada entre as linhas, margens e colunas.

Figura 77 - Criação e disposição da Grid.



Fonte: Autores.

O Arrepiart contou, então, com uma *grid* modular 8x8, com o objetivo de proporcionar uma estrutura regular e consistente.

Figura 78- Disposição da Grid com as imagens e textos.



Fonte: Autores.

Dessa forma, foi possível garantir que tanto as ilustrações quanto o texto respeitassem uma hierarquia visual, sem que fossem prejudicados. Assim, o leitor teria tempo para prestar atenção nas imagens e, logo depois, ler sobre suas explicações. Neste formato, a grid 8x8 permitiu um espaço de respiro, onde foram posicionadas as páginas e os nomes dos ilustradores responsáveis pela lenda trabalhada.

4.3.6 Conteúdo

O *Artbook* foi desenvolvido em um período de 3 meses, e abarca como conteúdo todo processo artístico de seu progresso. Ao todo foram trabalhados 5 lendas, como citado anteriormente (Anhangá, Negrinho do Pastoreio, Homem do Saco, Minhocão e Loira do Banheiro), os quais foram atrelados 5 capítulos que representassem sua divisão tanto regional quanto de personalidade.

Cada capítulo contou com a presença de arte capitular, rascunhos e tentativas, personagem finalizado, pose principal ou de ação, poses variáveis, testes e estudos de cor, expressões faciais, vestimentas com exceção de personagens não humanos, silhuetas, *model sheet*, *turn around*, acessórios, *thumbnails*, cenário, ambientação, *splash art*, e uma versão contemporânea de suas narrativas reinterpretada pelos autores para o *artbook*, que também contavam com rascunhos, personagem finalizado, vestimenta, acessórios, e *splash art*.

4.3.14 Finalização dos personagens

Após finalizar todo o processo, chegou-se ao resultado final do desenvolvimento de todos os personagens e suas reinterpretações visuais. Cada um deles contou com um design próprio, e identidade artística dos seus ilustradores responsáveis.

Anhangá:

Em seu estágio finalizado, o personagem foi ilustrado utilizando a técnica do semi-realismo, explorando aspectos macabros e surreais, como a inserção de uma cruz em seu exposto cérebro, a presença de uma aura azulada celestial ao seu redor, e longos chifres imponentes.

O personagem apesar de ser um animal, possui onipotência e confiança, o que é demonstrado em suas expressões de seriedade.

Figura 79- Turn Around “Anhangá”.

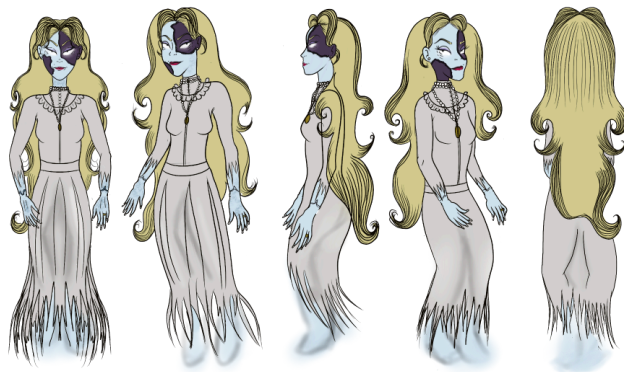


Fonte: Autores.

Loira do Banheiro:

Em seu estágio finalizado, a personagem foi representada como o jovem espírito de uma fantasma cadavérica, que em suas características carrega traços de sua maldição. Sua aparência conta com vislumbres de sua verdadeira personalidade, uma figura manipuladora e magoada.

Figura 80- Turn Around “Loira do Banheiro”.



Fonte: Autores.

Minhocão:

Uma figura que se também se encaixa com a descrição do Cthulhu de H.P. *Lovecraft*, “Aparentava ser uma espécie de monstro, cujo formato apenas uma imaginação doentia poderia conceber”. Uma criatura cilíndrica imensa que foi representada da forma mais grotesca possível, a fim de representar seu estado caótico, e fazer jus a seu repúdio por sons volumosos.

Figura 81- *Turn Around* “Minhocão”.

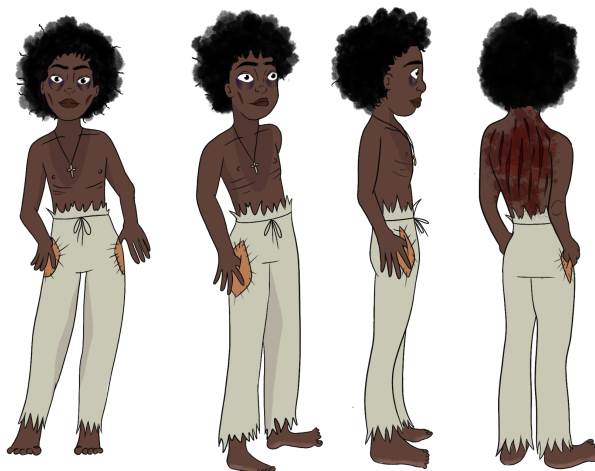


Fonte: Autores.

Negrinho do Pastoreio:

Em seu estágio finalizado, uma criança ferida e desamparada foi representada para evidenciar os limites da brutalidade humana diante de um inocente. A ilustração adquiriu um caráter aterrorizante ao expor as terríveis crueldades que podem ser infligidas a uma criança, ainda que fictícia. Suas marcas de chicotadas, corpo raquítico, e olhos exaustos, são as evidências do verdadeiro terror.

Figura 82- *Turn Around* “Negrinho do Pastoreio”.



Fonte: Autores.

Homem do Saco:

Em seus traços finais o personagem “Homem do saco” foi representado de uma maneira grotesca e assustadora, a fim de representar sua personalidade sanguinária e ardilosa. Traços rápidos e inconstantes foram representados a fim de demonstrar sua instabilidade, ansiedade e caos. Exteriorizando para o personagem seu estado interno, o de um personagem perturbado.

Figura 83- *Turn Around*, “Homem do Saco”.



Fonte: Autores.

Figura 84- Silhuetas dos personagens finalizados, Metodologia Rocha(2023).



Fonte: Autores.

4.3.14 Finalização do *artbook*

Após finalizar todo o processo, chegou-se ao resultado final do desenvolvimento do *artbook* arrepiart, onde foi feita a aplicação em *mockups*.

Figura 85, 86 e 87- Aplicação e *mockups* do *Artbook*.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No fim de nossa trajetória, ao realizar uma retrospectiva de todo o processo criativo que culminou na criação do protótipo de um *artbook* experimental, concluímos que nosso objetivo foi alcançado, em relação às expectativas iniciais. A princípio, previa-se a entrega de um livro com 50 páginas, mas o produto final apresentou mais de 100 páginas, um número louvável, tendo em vista o curto prazo.

Conseguimos atingir os objetivos específicos e gerais propostos no início do projeto, com destaque para as problemáticas sociais abordadas desde a concepção inicial, e proporcionar um incentivo físico palpável à área da ilustração.

Durante a etapa teórica, a fim de buscar embasamento e argumentos coerentes para a criação do *Arrepiart*, foi possível compreender de forma aprofundada o potencial do profissional ilustrador e *concept artist* aplicado ao Design Social, bem como a importância da ilustração crítica, em conjunto com o *character design*, como elemento e ferramenta de mudança para camadas marginalizadas da sociedade.

Ao longo do processo, notou-se barreiras relacionadas a referências e inspirações, tendo em vista a pouca ou nula quantidade de trabalhos acadêmicos voltados à área de *artbooks*. Além disso, identificou-se a ausência de registros de trabalhos de conclusão de curso que fossem categorizados como *artbooks* físicos no acervo acadêmico do curso de Design Gráfico da FAV/UFG, caracterizando o *Arrepiart*, como o primeiro de sua classificação.

Desafios criativos foram encontrados ao longo da execução prática, como: a inserção no mundo da ilustração por parte de alguns integrantes do grupo, que possuíam interesse na área, mas não tinham experiência prévia; a representação ilustrativa de criaturas sombrias; a correlação entre monstros do folclore brasileiro e problemáticas sociais contemporâneas; a constante exaustão e cansaço, devido a extensa quantidade de ilustrações, e a complexidade do tema em si, que abrangeu etapas como: vetorização, colorização, projeção, diagramação e, por fim, impressão.

Para um trabalho com tantas etapas e passos, as metodologias de Rocha (2023) e Fuentes (2006) foram essenciais e imprescindíveis. Essas abordagens foram mescladas e aprimoradas pelos autores, resultando na criação da

Metodologia Arrepiart (2024), que propõe um possível caminho para futuros interessados nas áreas de ilustração, *concept art* e *character design*, especialmente para aqueles que também desejam criar um *artbook*.

REFERÊNCIAS

ABREU, Bruno R.; PEREIRA, Douglas D.; LANUTTI, Jamille N. L.; AMANTINI, Suzy. Collection - Desenvolvimento de um ArtBook utilizando recursos e ferramentas aplicadas ao Design de personagens. In: **Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2018. São Paulo: Blucher, 2019. p. 2003-2014. Disponível em: https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/ped2018/3.3_ACO_18.pdf. Acesso em: 7 abr. 2024.

ALMEIDA, Sophia Nunes de. **Design Social e Histórias em Quadrinhos: Visibilizar as Invisibilidades LGBTQIA+**. Relatório de Iniciação Científica 2023. Disponível em: https://docs.google.com/document/d/1HaUIV5NfLnOSVbrNqxuy9jfjhpqgzV4Yx_Q0K0lp2Eg/edit. Acesso em: 28 abr. 2024.

ANDRADE, Mário de. **Aspectos do folclore brasileiro**. Coordenação de Telê Ancona Lopez, Estabelecimento do texto, apresentação e notas de Angela Teodoro Grillo. São Paulo: Global Editora, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rieb/a/S3DBMK7Z8SJPKLNGsh8v4xz/?lang=pt>. Acesso em: 7 abr. 2024.

ARTBOOK. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [São Francisco, CA:Fundação Wikimedia], 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Artbook>. Acesso em: 24 maio. 2024.

BATISTA, Monique Mendes Silva. **Brasilidade e Modernidade: folclore e sensibilidade romântica em Mário de Andrade (1920-1945)**. 2016. 145 p. Dissertação (Mestrado em História) -Faculdade de Ciências Humanas e Sociais. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo. Disponível em: <https://www.franca.unesp.br/Home/Pos-graduacao/dissertacao-de-mestrado---monique-mendes-silva-batista.pdf>. Acesso em: 7 abr. 2024.

BIESDORF, Rosane Kloh.; WANDSCHEER, Marli Ferreira. Arte, uma necessidade humana: função social e educativa. **Itenarius Reflectionis**, v. 2, n. 11, 2011 Disponível em: <https://revistas.ufj.edu.br/rir/article/download/20333/11824/84784#:~:text=Por%20meio%20da%20arte%20a,dos%20povos%20em%20cada%20per%20C3%ADodo.> Acesso em: 7 abr. 2024.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é Folclore**. Editora Brasiliense: São Paulo, 1984. Disponível em: https://www.academia.edu/5669092/Carlos_Rodrigues_Brandao_O_que_%20%C3%A9_Folclore. Acesso em: 25 abr. 2024.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papyrus Editora, 1999.

CARROLL, Noël. *Horror and humor. The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 57, n. 2, p. 145-160, 1999.

CASCUDO, Luis Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 1 ed. Cidade do Natal. 377, Junqueira Aires, 1954. Disponível em: <https://doceru.com/doc/8ncvs8>. Acesso em: 15 abr. 2024.

COLLARO, Antonio Celso. **Produção Gráfica: Arte e Técnica da Mídia Impressa**. Brasil: Pearson, 2007.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. [s.l.] Editora Blucher, 2011.

FRASCARA, Jorge. **Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social**. Ediciones Infinito: Buenos Aires, 1197.

FRANÇA, Júlio. O horror na ficção literária: Reflexão sobre o “horrível” como uma categoria estética. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC TESSITURAS, INTERAÇÕES, CONVERGÊNCIAS*, 11, 2008. **Anais [...]**. São Paulo. Disponível em: https://abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/077/JULIO_FRANCA.pdf> Acesso em: 23 abr. 2024

FUENTES, R. **A Prática do Design Gráfico. Uma Metodologia Criativa**, 2009. Disponível em: <https://doceru.com/doc/e81n5xe>> Acesso em: 22 mai. 2024.

GLEBAS, Francis. **Directing the Story – Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation**. Oxford: Focal Press, 2009.

HASLAM, Andrew. **O Livro e o Designer II: Como Criar e Produzir Livros**. 2. ed. Rosari, Brasil: 2007.

HALL, Stuart; Apud Moraes, Maria Laura Brenner. **Stuart Hall: cultura, identidade e representação**. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/educarmais/article/download/1482/1183>. Acesso em: 23 abr. 2024.

HELLER, E. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. [s.l.] Olhares, 10 maio 2021.

JADE, Líria. **Cinema de animação cresce no país, mas sofre com falta de capacitação**. Brasília: Agência Brasil. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-07/cinema-de-animacao-cresce-no-pais-mas-sofre-com-falta-de-capacitacao>. Acesso em: 24 abr. 2024.

KLEINER, F. S.; MAMIYA, C. J. **Gardner's Art Through the Ages**. [s.l.] Cengage Learning, 2008.

LENDAS. **Chiaroscuro Studios Yearbook 2018**. Amazon.com.br. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Lendas-Chiaroscuro-Studios-Yearbook-2018/dp/8594284012>. Acesso em: 28 jun. 2024.

LESTER, Catherine. **The Children's Horror Film: characterizing an "impossible" subgenre**. *The Velvet Light Trap*, n. 78, p. 22-37, 2016.

LOPES, Carlos Renato. Em busca do gênero lenda urbana. **Linguagem em (Dis)curso**, v. 8, n. 2, p. 373-393, 2008.

LUPTON, E.; FARIAS, P. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. [s.l.] São Paulo, Brasil Editora G., 2020.

LUPTON, E.; Jennifer Cole Phillips. **Novos Fundamentos do design**. [s.l.] São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

MONTEIRO, Wadson Leite Moraes. **Uma Identidade Revelada Através Do Folclore Goiano: A Obra De José A. Teixeira**. 2022, 58 p. Trabalho de Conclusão do Curso (Graduação de licenciatura em História) - Escola de Formação de Professores e Humanidades. Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5343/1/Wadson%20TC%20final%20%281%29.pdf>. Acesso em: 9 abr. 2024.

MÜLLER-BROCKMANN, J. **Grid Systems in Graphic Design**. [s.l.] Verlag Niggli AG, 1996.

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. da. **Concept art para design - criação visual de objetos e personagens**. Bauru: Canal6 Editora, 2011.

NEVES, Flávia de Barros. **Design gráfico e mobilização social: cartazes contra a guerra do Iraque**. Disponível em: <https://www.btdt.uerj.br:8443/bitstream/1/9133/2/Parte%202.pdf> Acesso em: 28 abr. 2024.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. in: **SBC - Proceedings of SBGames 2011**. <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/01/13/artbooks-conheca-detalhes-e-segredos-dos-bastidores-da-criacao-de-jogos.html>. Acesso em: 7 abr. 2024 - justificativa

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The Illusion of Life: Disney Animation**. New York: Disney Editions, 1984.

PALÁCIO PIRATINI. **A lenda do Negrinho do Pastoreio**. Disponível em: <https://www.palaciopiratini.rs.gov.br/a-lenda-do-negrinho-do-pastoreiro>. Acesso em: 12 jun. 2024.

PAPANÉK, Victor. **Designer for the real world**. Disponível em: <https://readings.design/PDF/design-for-the-real-world-victor-papanek.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2024.

PAZMINO, Ana Verônica. Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável. In: *SIMPÓSIO BRASILEIRO DE DESIGN SUSTENTÁVEL*. 1, 2007. **Anais [...]**. Curitiba. Disponível em: <https://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2012/03/PAZMINO2007-DSocial-EcoD-e-DSustentavel.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2024.

PAZMINO, Ana Verônica; MOSQUINI, Isabela Oliveira. Design Social e Político: a Vkhutema. In: *CONGRESSO BRASILEIRO DE DESIGN*, 14, 2022. **Anais [...]**. Rio de Janeiro. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/46912/48212>. Acesso em: 28 abr. 2024.

PEREIRA, I. A. B. **Concept art: estudo de processos criativos para design de personagens e cenários, na atualidade**. 2020. Dissertação (Mestrado em Design de Comunicação) - Escola Superior de Artes e Design, Matosinhos, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.26/33246>. Acesso em: 21 abr. 2024.

PILAR, Costa Hernández. **Concept art y diseño de un artbook para una novela gráfica**, 2023, 42 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Belas Artes) - Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica De València. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/195088/Costa%20-%20Aislin%20Concept%20art%20y%20diseno%20de%20un%20artbook%20para%20una%20novela%20grafica.pdf?sequence=2&isAllowed=y>. Acesso em: 25 maio 2024.

REDIG, Joaquim. **Por um design mais social**. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172835/001058743.pdf?sequ>. Acesso em: 23 abr. 2024.

ROCHA, Cláudio Aleixo. **Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta**. Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 7, n. 3, p. 1–23, 2023. DOI: 10.5965/25944630732023e3938. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23938>. Acesso em: 22 abr. 2024.

SANTOS, Antonio Silveira R. dos. **Importância E Proteção Do Folclore**. Diadema Jornal, 2023.

SAMARA, T. **Graphic designer's essential reference: visual elements, techniques, and layout strategies for graphic designers**. Gloucester, Mass.: Rockport Publishing, 2011.

SILVA, José Carlos Plácido; NAKATA, Milton Koji. **Sketch para design: sua importância no processo de criação de produtos**. Bauru: Canal6, 2012.

SILVA, Kalina Vanderlei; SILVA, Maciel Henrique. **Dicionário de Conceitos Históricos**. Editora Contexto, São Paulo, 2009.

SILVA, Mylle. **Guia básico e prático para histórias em quadrinhos**. Curitiba: Têmpora, 2021.

SCHUWARTZ, Hermann. **Mário de Andrade - Políticas do Folclore e do Modernismo**. [s.l.] Edusp: São Paulo, 2000.

SEEGMILLER, D. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Boston: Charles River Media, 2008.

SOUSA, Aparecida Fernandes de. **Diversidade Cultural e Teoria Política**, Uberlândia: Minas Gerais, 2011. 1ª edição. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/16992/1/diversidadecultural.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2024.

WHITELEY, Nigel. **Design For Society**. Reaktion Books, 1994.

YAMAMOTO, Ricardo Kenji Kunitake. **Papel Social do Design Gráfico: Realidades e Premissas**. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7518212/mod_resource/content/2/TFG_YAMAMOTO.pdf#:~:text=O%20papel%20social%20do%20designer,dos%20trabalhos%20de%20design%20gr%C3%A1fico2 Acesso em: 28 abr. 2024.

ZAPPEANDO. **“Irmão do Jorel”**: sucesso levou primeiro desenho brasileiro da Cartoon ao exterior. Zappeando, 2017. Disponível em: <https://www.zappeando.com.br/entretenimento/irmao-do-jorel-sucesso-levou-primeiro-desenho-brasileiro-da-cartoon-ao-exterio>. Acesso em: 24 abr. 2024.

ZUPI. **Concept Art Issue**. São Paulo: Zupi, n. 01.,2010.

APÊNDICES

APÊNDICE A - HISTÓRIA DOS PERSONAGENS

(Fonte: Lendas, *Chiaroscuro Studios Yearbook*, 2018)

1) Anhangá — Febre, loucura e até mesmo... morte. Esses são os sintomas ou consequências de quem estiver na presença do Anhangá. Criatura que habita as matas, principalmente do Norte, Nordeste e Centro-Oeste brasileiro. Diferentemente da maioria das outras criaturas do folclore, esse cervo branco de chifres com pêlos, uma cruz na testa e olhos em chamas não foge diante de um ser humano. Ele o encara. Desafia quem ameaça ou é pego desmatando as florestas onde ele vive. Quem deveria fugir são os que resolvem se embrenhar pelos lugares ao menor sinal da sua presença diabólica. De tão temido pelos índios, recebeu o *status* de demônio pelos padres jesuítas durante a tentativa de catequização no período da colonização, que possuíam um temor excessivo de avistarem o Anhangá... e não é para menos, não é? É um dos mitos mais populares entre os indígenas, estando presente em diversas lendas das variadas tribos que habitam ou habitavam o Brasil. Era inicialmente um espírito maligno, às vezes sem forma, às vezes na forma de um pajé bem velho. Mudou completamente de aparência durante o período de colonização, trazendo aspectos dos seres das religiões pagãs europeias anteriores ao cristianismo predominando no continente. Os religiosos da época pregavam que essas criaturas/deuses de características cervídeas eram o próprio Diabo, afastando de vez os fiéis de qualquer tentativa de voltarem a essas religiões, fazendo com que muitas fossem extintas e essas criaturas se tornassem apenas mito de outra era bem remota. A mesma tentativa de tática usada com os indígenas brasileiros, mas não teve tanto efeito assim como com os pagãos europeus. Deve ser porque o Anhangá ainda deve estar por aí, fazendo mais algumas vítimas.

2) Negrinho do Pastoreio — O menino negro escravo, sem nome, chamado apenas por Negrinho, repetia que a Virgem era sua madrinha. E ela provavelmente o era, porque é a madrinha daqueles que não foram batizados. Muito devoto, estava sempre a fazer orações a ela, acendia-lhe velas na capela da fazenda, onde trabalhava de sol a sol. Um homem rico e perverso era seu senhor. Ninguém gostava dele, só seu filho, que era mais cruel que o pai. Todas as noites, o Negrinho

saia para galopar o baio, o cavalo preferido do patrão. O fazendeiro resolve fazer uma aposta e põe o Negrinho para correr com seu cavalo. Negrinho vencia a corrida. Quando estava bem próximo da chegada, o filho do fazendeiro, sem ninguém saber, faz o baio se assustar, dando a vitória ao outro cavaleiro. O fazendeiro perde muito dinheiro e manda açoitar o Negrinho. O coloca por 30 dias e 30 noites para ficar a pastorear todo o seu gado. Ficava ao relento, e insetos e animais estavam sempre a incomodar. Fazia preces à sua madrinha. Um dia cochilou e perdeu todo o gado. O patrão mandou açoitá-lo novamente, deixando-o à beira da morte. Naquela noite escura, ainda deveria encontrar todos os bois que sumiram, e tinha até o raiar do dia. Passa na capela e acende uma vela para Nossa Senhora e outra para clarear sua busca. A cera que caía ia formando pontos de muita luz, ajudando-o a encontrar os animais. Recuperou a todos. Cansado, cai no sono. O filho do fazendeiro solta os bichos e conta ao pai que o Negrinho os havia perdido. O cruel homem manda açoitar o Negrinho até a morte. Achando que estava morto, o fazendeiro mandou jogar o corpo num formigueiro, assim economizaria o fio da enxada. Durante três dias o fazendeiro teve pesadelos com o gado, o baio e o Negrinho. Vai ao formigueiro. Vê o Negrinho à sua frente sem ferimento, saudável, e ao seu lado, Nossa Senhora. O fazendeiro se ajoelha e se arrepende de suas atrocidades. O gado perdido aparece. O Negrinho monta no baio e sai a galope. Essa é uma das versões desse mito de moral cristã conhecido no Brasil, mas sua origem é no Rio Grande do Sul. Dizem que todo ano, durante três dias, o Negrinho percorre campos com seu cavalo. Quando vão embora, no final do terceiro dia, é o momento em que os cavalos nos pastos disparam sem motivo aparente. O resto do tempo o Negrinho ajuda aqueles que perdem objetos e animais. Deve-se acender uma vela perto de um formigueiro e pedir com muita fé para encontrar o que sumiu. Ele rapidinho faz reaparecer.

3) Homem do Saco — É o homem que sequestra crianças, as coloca dentro de um grande saco e ninguém sabe o que acontece com elas. Começa a agir muitas vezes no começo e no fim da tarde, períodos de saída das aulas das escolas. Oferece doces e brinquedos levando-as para lugares desertos onde as arremessa dentro do saco. O Homem do Surrão (surrão é o saco, feito de tecido mais resistente, geralmente couro) é o nosso Homem do Saco, só que português. O mito é conhecido em quase toda Europa. Aqui mesmo no Brasil há variações. O Papa-Figo,

ou fígado, o Negro Velho e o João Galafoice, que sofrem variações, como a cor da pele e as motivações. Dentre esses, o Papa-Figo é o que mais está distante de ser só uma lenda. É um homem bem doente e se alimenta do fígado e de outros órgãos de meninas e meninos, preferindo os desobedientes. Devido à moléstia que o consome, ganha características como dentes saltados, orelhas enormes e a pele com coloração anormal. Acreditava-se que algumas doenças, hanseníase (conhecida como lepra) e a febre-amarela, por exemplo, poderiam ser curadas pela ingestão de fígado humano. Essa lenda é mais comum no Ceará e Pernambuco, provavelmente devido ao grande número de casos de malária e febre-amarela nesses estados, e à instalação da Comissão Rockefeller, em que agentes de saúde combatiam doenças endêmicas, mas para pesquisas e estatísticas, faziam pequenas biópsias em cadáveres, com frequência retirando parte justamente do fígado para a comprovação, por exemplo, da morte por febre-amarela. A vaga esperança fazia com que os enfermos realmente acreditassem nessa cura antropofágica sem qualquer fundamento científico. O próprio Câmara Cascudo relata a experiência pessoal de contato com doentes que tinham essa esperança de serem curados. Ele ainda fala de homens presos em Natal, capital do Rio Grande do Norte, e em outros estados nordestinos levando crianças. Gilberto Freyre cita em Casa grande e senzala que diziam que havia um homem muito rico em Pernambuco que só se alimentava de fígado de crianças, e ordenava que seus lacaios as sequestrassem.

4) Minhocão: Por todo lugar que o Minhocão passa, são rastros e mais rastros de destruição. Não há motivo, não há trégua, não há nada que se possa oferecer para aplacar sua fúria infinita. Bem ao contrário do seu companheiro de moradia, o Negro D07'Água, que aceita presentes para permitir uma navegação ou pescaria tranquila, o Minhocão não se deixa parar por nada, virando embarcações e provocando grandes redemoinhos. Ambos têm como principal lugar de atuação as águas do rio São Francisco; apesar disso, o Minhocão tem o costume de andar sobre e dentro da terra. Quando está sobre o solo, derruba barrancos, faz grandes sulcos na lama onde deslizou... e, dependendo, pode até alterar cursos de rios. Quando está dentro da terra faz túneis e buracos, alguns, de tão grandes, são quase cavernas. Provoca temores. Dentro da terra é seu lugar favorito para hibernar. Se incomoda com o barulho das festas das populações que moram à margem dos rios. Desmorona as

ribanceiras próximas de onde ocorrem as festividades, fazendo os festeiros caírem na água, correndo o risco de ser devorados pelo monstro. Também pode acontecer de se esgueirar até o local da festa, promovendo uma noite inesquecível a todos os convidados. Uma cobra gigante, mole, de cor escura... alguns relatos dizem que tem nadadeiras, outros não; ela não tem olhos e é dona de uma boca enorme com muitos dentes. Sibila quando não está atacando algo ou ninguém, mas, quando está, faz um ruído alto, quase ensurdecedor. Além de humanos, se alimenta de peixes e outros animais, como o gado que se alimenta próximo das margens, e de mulas e cavalos de viajantes que atravessam as águas. Na verdade, qualquer coisa viva é alimento para o Minhocão. No livro *Geografia dos Mitos Brasileiros*, de Câmara Cascudo, é narrado um episódio durante uma viagem de canoa pelo São Francisco. Um cachorro que estava dentro da embarcação caiu no rio e afundou. Francisco Inocência de Miranda Ribeiro, então Tenente- Coronel do Exército que estava na canoa, ordenou que um índio fosse resgatá-lo... este prontamente mergulhou, mas emergiu rapidamente. Disse que o cachorro estava sendo devorado pelo Minhocão. Não houve ninguém que fizesse o índio entrar de novo no rio. Dizem que o monstro caminha por outras regiões, além das que são cortadas pelo São Francisco, como o centro-oeste e o sul do Brasil. Falam também que pode virar um peixão da espécie surubim e/ou um gigante pássaro branco com longo e fino pescoço. Coisas que contam por aí.

5) Loira do Banheiro: 3, essa é a quantidade de vezes que se tem que bater na porta do banheiro, depois mais três chutes na privada, três descargas na última cabine e três palavrões na frente do espelho... assim a Loira do Banheiro aparece refletida nele. Esse é o ritual de invocação da alma da menina que assombra os banheiros das escolas, em especial da região Sudeste. Contam que é um fantasma de uma menina que matava aula para ficar no banheiro se admirando no espelho. Até que um dia escorregou, bateu a cabeça na privada e morreu. A partir disso fica a se manifestar quando é chamada, sobretudo nos banheiros femininos, e quando a corajosa que deseja o contato está sozinha. A loira aparece de vestido branco com manchas de sangue. Nariz, boca e ouvidos estão tampados com algodão, em algumas ocasiões, ensanguentados. Deve ser por isso que em alguns estados, como Pernambuco, é denominada Mulher do Algodão. Outro nome comum é Big Loira, que parece ter vindo pela influência do mito americano, *Bloody Mary*, assim

como o próprio ritual de invocação é bem parecido ao modo como eles lá invocam sua loira fantasma. Aqui no Brasil, um fato ocorrido no interior paulista é uma das prováveis origens da Loira do Banheiro. O Visconde de Guaratinguetá tinha uma bela filha chamada Maria Augusta de Oliveira, que aos 14 anos foi obrigada por ele a se casar com um homem mais velho. Infeliz, Maria Augusta foge para Paris, levando consigo todas as jóias dela, algumas, herança de família. Lá, aos 26 anos, morre repentinamente. O motivo é desconhecido. No momento de sua morte um espelho da casa dos pais teria se quebrado. O corpo é mandado de volta para o Brasil com jóias colocadas dentro, envoltas em algodão. O caixão é violado e ladrões as roubam. Ao chegar aqui, a família durante muitos dias vela o corpo dentro de casa, coberto por uma redoma de vidro, até que o túmulo ficasse pronto. A mãe começa a ter pesadelos e a notar estranhas aparições nos espelhos da residência. Finalmente Maria Augusta é enterrada no cemitério da cidade. Seu jazigo é um dos mais visitados até hoje. A casa do Visconde, anos mais tarde, foi transformada na Escola Estadual Conselheiro Rodrigues Alves. Há relatos de que a alma da jovem ainda passeia e faz brincadeiras pelos corredores e pátios da escola, e principalmente pelos banheiros.

APÊNDICE B - BRIEFING DESCRIÇÕES DIRETAS DOS PERSONAGENS

(Fonte: Lendas, *Chiaroscuro Studios Yearbook*, 2018)

1 - Qual o nome do personagem?

O nome dos personagens são os referentes às lendas típicas: Anhangá, Negrinho do Pastoreio, Homem do saco, Minhocão e a Loira do banheiro.

2 - Qual o objetivo do personagem?

- A. Anhangá: Desafia quem ameaça ou é pego desmatando as florestas onde ele vive. Proteger a fauna e a flora.
- B. Negrinho do Pastoreio: ajuda aqueles que perdem objetos e animais.
- C. Homem do Saco: Seu objetivo é sequestrar crianças e comer seus fígados a fim de curar sua lepra.

- D. Minhocão: Não há motivo, o minhocão apenas possui uma raiva muito grande e por isso acaba por deixar rastros de destruição por onde passa, não há nada que possa pará-lo;
- E. Loira do Banheiro: Assombrar e aterrorizar jovens moças dentro do banheiro feminino, sejam de casas, escolas ou colégios, o principal requisito é: esse banheiro precisa ser frequentado majoritariamente por mulheres, meninas ou figuras do semblante feminino.

3 - Quais as principais características?

- A. Anhangá: Cervo branco de chifres com pêlos, uma cruz na testa e olhos em chamas. Recebeu o *status* de demônio pelos padres jesuítas.
- B. Negrinho do Pastoreio: menino negro, escravo, pequeno, sem nome, não era batizado, muito devoto a Virgem Maria, sempre fazendo orações, trabalhador, saía para galopar o cavalo, inocente.
- C. Homem do Saco: Velho, sujo, fedido, leproso, pele de coloração anormal, dentes saltados e desgastados, orelhas enormes;
- D. Minhocão: Cobra, mole, escura, sem olhos, possui nadadeiras, boca enorme, muitos dentes; pele grossa, ao atacar emite um ruído ensurdecedor, sibila;
- E. Loira do Banheiro: Espírito de uma jovem adolescente, longos cabelos loiros, pele pálida, feições extremamente femininas, sempre está usando um vestido branco com várias manchas de sangue, em algumas versões é retratada com algodões ensanguentados no nariz e orelhas.

4 - Quais os principais pontos que podem ser explorados no personagem?

- A. Anhangá: pelagem, expressões, febre/fogo para o cenário, chifre pontudo, tons claros de branco para o pelo, mata, fauna, flora.
- B. Negrinho do Pastoreio: Cenário noturno, imagem da Nossa Senhora, velas, capela, fazenda, sol, chicote, cera, formigueiro, cavalo, objetos perdidos, expressões, tons escuros.
- C. Homem do Saco: Vestimentas, expressões, decomposição, podridão, aspectos nojentos, gore, desmembramento, verrugas, tons escuros, calvície, olhos vazios, frieza, corpo torneado, feridas, doces e brinquedos.

- D. Minhocão: Dentes, postura, alimentação (qualquer coisa viva), escamas, coloração, formato da face;
- E. Loira do Banheiro: Expressões faciais e corporais, unhas longas, cenário de banheiro macabro, velas relacionadas ao ritual, corpo transparente azulado para representar que é um espírito, veias marcadas ao longo do corpo para representar que está morta, vestido branco coberto de sangue.

5 - Possui características culturais? Se sim, qual? Disserte sobre o comportamento, onde ele vive e características do ambiente onde vivem

- A. Anhangá: Fumo, aguardente, castanhas de caju
- B. Negrinho do Pastoreio: Sobrevive da fé das pessoas;
- C. Homem do Saco: Comendo crianças, e ingerindo animais sujos como ratos e baratas pelas ruas e becos mais escuros da cidade;
- D. Minhocão: Se alimenta de qualquer criatura/ ser vivo;
- E. Loira do Banheiro: Energia espiritual, lembranças felizes, objetos pessoais relacionados a adolescentes como lembranças de quando era viva, memórias pessoais, vive em banheiros, frequentado majoritariamente por mulheres (escolares, colegiais, ou residenciais)

6 - Qual a índole do personagem?

- A. Anhangá: Inicialmente era um espírito maligno, depois virou defensor das matas.
- B. Negrinho do Pastoreio: Uma criança bondosa, e inocente, que cuida dos animais;
- C. Homem do Saco: Um ser perverso que faria de tudo para ser curado de suas dores.
- D. Minhocão: Um anti herói que emerge à superfície para atacar qualquer demonstração sonora em alta escala, é apenas guiado por seu ódio a tudo, mata sem nenhum remorso;
- E. Loira do Banheiro: Uma jovem macabra que sofre em consequência de suas experiências passadas. Em algumas versões morreu no banheiro, em outras, teve seu caixão arrombado, seguido pela construção de uma escola em cima

de seu túmulo, atormentando seu estado, provocando a sua alma, vilipêndio eterno. Faz o possível para aterrorizar e amedrontar moças do banheiro.

7 - Qual seu gênero e sexualidade?

- A. Anhangá: Representação de um Cervo Macho
- B. Negrinho do Pastoreio: Masculino
- C. Homem do Saco: Masculino
- D. Minhocão: Agênero
- E. Loira do Banheiro: Feminino (Jovem)

8 - Qual o tamanho do personagem? Qual a sua altura?

- A. Anhangá: 2 metros, aproximadamente
- B. Negrinho do Pastoreio: Tamanho de uma criança (130 cm conforme o IBGE)
- C. Homem do Saco: 173 cm (Altura média masculina conforme o IBGE)
- D. Minhocão: Grande o bastante para causar tremores quando se move;
- E. Loira do Banheiro: 170cm

9 - É um ser humano, criatura ou animal?

- A. Anhangá: Criatura/ animal
- B. Negrinho do Pastoreio: Ser humano/espírito
- C. Homem do Saco: Ser humano
- D. Minhocão: Animal/criatura
- E. Loira do Banheiro: Espírito com forma humanóide feminina.

10 - Possui habilidades? Físicas? Intelectuais? Sociais? Descreva-as.

- A. Anhangá: Habilidades sobrenaturais como chamas no olho para desafiar e colocar medo nas pessoas que estão desmatando as florestas. Habilidades em punir seus invasores com pauladas invisíveis, chifradas e coices.

- B. Negrinho do Pastoreio: Possui as habilidades de um espírito, e consegue achar objetos perdidos para pessoas;
- C. Homem do Saco: É um homem observador, que planeja cada passo e analisa todas as possibilidades, imortal.
- D. Minhocão: Possui forma gigante, e força física descomunal em razão do seu tamanho;
- E. Loira do Banheiro: Habilidades sobrenaturais como levitação, intangibilidade (poder ou não poder ser tocado), brilho esbranquiçado anormal nos olhos para amedrontar em ambientes escurecidos, dismorfia facial e corporal podendo alterar sua forma ou a forma daqueles que olham seu reflexo no espelho.

11 - Qual o humor do personagem?

- A. Anhangá: Um personagem sem humor com expressão séria.
- B. Negrinho do Pastoreio: Inocente, bondoso, devoto, possuía muita fé;
- C. Homem do Saco: Ranzinza, sério, manipulador;
- D. Minhocão: Pavio curto, intolerante, raivoso;
- E. Loira do Banheiro: oscila entre a sedução, mágoa, raiva e melancolia.

12 - Onde o personagem vive?

- A. Anhangá: Nas florestas principalmente do Norte, Nordeste e Centro- Oeste. Na cultura tupi vive na região do vale do Anhangabaú.
- B. Negrinho do Pastoreio: Vivia no sul do Brasil, na fazenda de seu senhor/escravocrata;
- C. Homem do Saco: Ruas e becos, proximidade das escolas e creches;
- D. Minhocão: Vive nas águas do Rio São Francisco, anda sobre e dentro da terra, onde geralmente hiberna;
- E. Loira do Banheiro: Dentro de espelhos em banheiros, normalmente banheiros escolares ou banheiros de colégios femininos, mas esse detalhe pode alternar dependendo de como a lenda é repassada, também podendo aparecer em banheiros residenciais, se o ritual de invocação for executado de forma correta, o local de execução do ritual pode variar, mas o resultado é

sempre o mesmo: o surgimento de um espírito representado pela forma feminina de uma jovem vingativa e macabra.

13 - Qual o formato do corpo do personagem?

- A. Anhangá: Um personagem grande com formato geométrico de retângulo para o corpo e com um rosto triangular que transmite uma estabilidade corporal, coragem e força para combinar com o seu humor mais sério.
- B. Negrinho do Pastoreio: um personagem pequeno, com características arredondadas que transmitam sua bondade, proteção e eternidade, olhos grandes para expressar sua inocência, e magreza acentuada em razão da sua fome;
- C. Homem do Saco: Formatos quadrados e retangulares que ajudem a transmitir sensação de rigidez e limitação corporal em razão da doença, além de segurança para atrair a confiança de crianças, com acessórios e partes do corpo como a mão, sobancelhas e nariz triangulares e pontudas, que auxiliem na sensação de perigo;
- D. Minhocão: Um personagem de porte grande, formato arredondado que auxilie na representação da fluidez de seu corpo, formas menores e pontiagudas podem ser inseridas nas escamas e dentes para transmitir risco e conflito;
- E. Loira do Banheiro: Uma jovem esbelta e de estatura acima da média padrão (1,60 de altura, de acordo com IBGE), com rosto do formato triangular, para representar perigo e instabilidade, corpo formado por formas circulares, para representar o dinamismo, combinado com a feminilidade.

14 - Como funciona a mentalidade do personagem?

- A. Anhangá: Um animal que é extremamente desafiador e impiedoso que fica furioso quando o local que ele protege é ameaçado.
- B. Negrinho do Pastoreio: É o espírito de uma criança, que possui mentalidade escravista e subserviente, acredita que seu objetivo é servir a pessoas brancas. Sua mentalidade carrega traços de humilhação, servidão, e condescendência.

- C. Homem do Saco: É um homem estrategista, que leva em consideração todas as possibilidades de erro que podem atrapalhar seus planos. Além disso, não possui qualquer traço de empatia por suas vítimas, e quando percebe que falhou em se curar mais uma vez, tende a ter surtos de raiva.
- D. Minhocão: Possui uma mentalidade rígida e de paciência curta, e, portanto, acaba por sempre se irritar e ficar violento, mesmo que não haja nenhum grande motivo para tal.
- E. Loira do Banheiro: É uma jovem melancólica e rancorosa, que carrega e guarda profunda aflição e ressentimento,

15 - Existe algum período específico que o personagem irá seguir ou que está inserido?

- A. Anhangá: Entre o Século XVI
- B. Negrinho do Pastoreio: Em meados do século XIX
- C. Homem do Saco: Século XX (meados/final)
- D. Minhocão: Relatos do Século XX (meados/final)
- E. Loira do Banheiro: Século XX

16 - Quais os defeitos e qualidades do personagem?

- A. Anhangá: Qualidades: Corajoso, desafiador, defensor, poderoso, forte, protetor. Defeitos: furioso, violento, agressivo.
- B. Negrinho do Pastoreio: Qualidades: Bondoso, trabalhador, inocente, protetor, devoto, prestativo, gentil; Defeitos: Ingenuidade, submissão, condescência, subserviência
- C. Homem do Saco: Qualidades: Autoconfiante, Observador, Ardiloso, Insistente, Persuasivo, Perspicaz, Audacioso, Foco, Iniciativa, Paciente; Defeitos: Assediador, Mentiroso, Indiferença, falta de empatia, insensibilidade, manipulador, violento, falta de honestidade, inveja, passivo-agressivo.
- D. Minhocão: Qualidades: Inconscientemente, ajuda no combate a poluição de rios; Defeitos: Solitário, furioso, falta de empatia e insensibilidade, agressivo, violento;

- E. Loira do Banheiro: Qualidade: Confiante, vaidosa, observadora, bonita e artilosa; Defeitos: Manipuladora, assustadora, perturbadora, vingativa e macabra

17 - Quais são seus medos?

- A. Anhangá: Medo de não conseguir proteger os animais dos caçadores e as florestas.
- B. Negrinho do Pastoreio: Medo de violência, e do seu senhor, e de não cumprir o desejado.
- C. Homem do Saco: Seus receios e medos estão relacionados a impotência de não conseguir se curar de sua doença, pois por mais que ele sempre consuma fígados de crianças, a enfermidade nunca desaparece
- D. Minhocão: Não suporta o barulho gerado geralmente por motores de embarcações, e festas a beira dos rios;
- E. Loira do Banheiro: Muita luz do sol, sal grosso(em muitas lendas e crenças sobrenaturais o sal é utilizado como purificador e limpador de almas), descobrir suas origens(em muitas lendas, o espírito pode ser liberto após investigarem o motivo de sua angústia no pós-vida).

18 - O que motiva as ações do personagem?

- A. Anhangá: A proteção pelo local onde habita.
- B. Negrinho do Pastoreio: O personagem possui uma forte mentalidade de servidão,
- C. Homem do Saco: Conseguir se curar de sua doença, consumindo fígado de crianças, pois em sua época, acreditava-se que doenças como a hanseníase e a febre-amarela, poderiam melhorar com a ingestão do alimento.
- D. Minhocão: Não há motivo para suas ações;
- E. Loira do Banheiro: Inveja daquelas que vivem plenamente e podem aproveitar sua liberdade enquanto vivas e jovens, rancor daqueles que a feriram, mágoa da situação que vivenciou e proporcionou seu estado atual, e ódio de todos que a enfrentam.

19 - Qual sua etnia?

- A. Anhangá: Ele é um cervo brasileiro com origens do povo colonizador europeu.
- B. Negrinho do Pastoreio: De origem africana
- C. Homem do Saco: Brasileiro
- D. Minhocão: Brasileiro
- E. Loira do Banheiro: Brasileira/ Paulista

20 - Possui superpoderes?

- A. Anhangá: Tem superpoderes com fogo, intangibilidade, invisibilidade e ilusões mágicas,
- B. Negrinho do Pastoreio: Habilidades relacionadas a busca de coisas perdidas, e espíritos;
- C. Homem do Saco: Suas habilidades estão relacionadas a imortalidade e transmissão de doenças;
- D. Minhocão: Força descomunal em razão do grande porte.
- E. Loira do Banheiro: Intangibilidade, levitação e metamorfismo espiritual.

APÊNDICE C - BRIEFING DOS PERSONAGENS

Briefing Personagens em suas versões personificadas referentes a problemáticas contemporâneas (Específico para o TCC *Arrepiart*, 2024)

1 - Em sua versão personificada ou representação contemporânea, o personagem possui alguma nomenclatura? Ou nome próprio?

- A. Anhangá: Não, pois a problemática social será trabalhada através do cenário em que o personagem estará inserido, isto é, sua versão atual será uma figura animal.
- B. Negrinho do Pastoreio: José, Pedro, Jorge, são nomes cristãos que podem ser associados a uma criança devota à figura cristã.
- C. Homem do Saco: Era comumente chamado de João Galafoice (aproveitar o nome João);
- D. Minhocão: Marcos ou Marcão.
- E. Loira do Banheiro: Maria Augusta (Em referência ao possível caso da verdadeira loira do banheiro).

2 - A história do personagem pode ser reimaginada para explorar problemas sociais, ambientais ou políticos atuais?

- A. Anhangá: Desmatamento, Queimadas e Proteção às florestas.
- B. Negrinho do Pastoreio: Trabalho análogo a escravidão, mal trato infantil, racismo, trabalho infantil.
- C. Homem do Saco: Sequestro, tráfico e violência infantil.
- D. Minhocão: Pesca predatória, segurança no trabalho, poluição sonora
- E. Loira do Banheiro: Violência a mulher, Pedofilia, Casamento Infantil, Femicídio, Vilipêndio.

3 - Quais as principais características que serão abordadas?

- A. Anhangá: Um cervo e seu filhote com pelagens claras, que moravam tranquilamente na mata e tem os seus dias de paz arruinados quando uma onda de desmatamento florestal intenso começa a ocorrer.

- B. Negrinho do Pastoreio: Uma criança negra maltrapilha, com marcas de feridas e surras ao longo de seu corpo, em resultado a seu cotidiano exaustivo de trabalho braçal.
- C. Homem do Saco: Um homem de idade mediana, encorpado, com barba por fazer, cabelo curto, camisa xadrez, alto, tom de pele claro, rugas marcadas, calça larga, olhar desconfiado.
- D. Minhocão: Um trabalhador magro, em más condições (psicológicas e físicas), pai de família, aparentando exaustão.
- E. Loira do Banheiro: Uma adolescente loira que fazia parte de uma família com boas condições financeiras, mas em razão da má gestão financeira e falência de sua família, seus pais obrigam-na a casa com um senhor de idade muito rico.

4- Possui algum cenário ou região específica a ser ilustrada?

- A. Anhangá: Na mata.
- B. Negrinho do Pastoreio: Rua centrais das cidades, nos semáforos, próximo à igreja;
- C. Homem do Saco: Áreas mais vazias de cidade, próximo a escolas e creches, ou becos;
- D. Minhocão: Um canteiro de obras.
- E. Loira do Banheiro: Banheiro residencial ou algum banheiro escolar.

5 - Possui roupas típicas e/ou acessórios?

- A. Anhangá: O animal tem que ter um chifre pontudo para defender seu filhote e sua floresta.
- B. Negrinho do Pastoreio: camisa de time, havaianas com prego, *short*, balas ou doces para vender; colar de cruz ou da Nossa Senhora, aparência de maltrapilho.
- C. Homem do Saco: carrega um saco de doces, roupas largas e desleixadas, canivete;
- D. Minhocão: Uniforme de trabalho, capacete, bota de trabalho, mochila de unicórnio.

- E. Loira do Banheiro: Longo vestido branco, semelhante ao de noivas, um anel de compromisso.

6 - Quais os principais pontos que podem ser explorados?

- A. Anhangá: O cenário da floresta com a fauna e principalmente a flora
B. Negrinho do Pastoreio: Agitado, gentil, brincalhão, otimista, retraído;
C. Homem do Saco: Expressões de desconfiança, poses do personagem agachado, cenários escuros e desertos;
D. Minhocão: Alto, magro, pobre, desengonçado, cigarro na boca, sem vaidade.
E. Loira do Banheiro: Olheira, marcas de corte e feridas no braço, hematomas, linda por fora, destruída por dentro, olhar desconfiado.

7- Existe alguma paleta cromática referente ao personagem?

- A. Anhangá: Tons terrosos oscilando entre claros e escuros para representar a animalidade e ambientação, tons verdes para representar as florestas, campos e matas, tons de cinza e laranja para representar a mata em destruição em decorrência do desmatamento.
B. Negrinho do Pastoreio: Tons saturados, como vermelho para representar raiva, intensidade, ódio, o amarelo para representar sua juventude, energia e alegria, representado que apesar das dificuldades é uma criança carismática, talvez a presença do laranja ou roxo para representar espiritualidade e/ou devoção, e oscilações de tons marrons, oscilando entre os quentes aos terrosos, como simbolismo de sua pele negra.
C. Homem do Saco: Tons acinzentados e mórbidos que possam representar sua decomposição e aura triste e pesada, como cinza-escuro para a frustração e desesperança, preto profundo para raiva contida e escuridão emocional, e vermelho escuro ou bordô para raiva reprimida ou explosiva;
D. Minhocão: Paleta de cores quentes e intensas, como o vermelho vibrante, o laranja e o amarelo, que auxiliem na transmissão de seu frenesi, energia, irritação, tensão e explosão emocional;
E. Loira do Banheiro: Tons de roxo(Lilás e Púrpura) representando melancolia, esoterismo e espiritualidade relacionada a espíritos e divindade, tons de azul para representar tristeza e a melancolia, tons de rosa para representar

feminilidade, delicadeza, e fragilidade, tons de vermelho para representar sedução, sexualidade raiva, ódio e instabilidade e sangue, tons de branco para representar a pureza e imaculabilidade, tons de amarelo para representar loucura.

8- O personagem precisa ser atualizado para evitar estereótipos ou representações problemáticas? Se sim, descreva.

- A. Anhangá: Não precisa.
- B. Negrinho do Pastoreio: Evitar aparências relacionadas a escravidão, como correntes, traços caricatos, negroides, ou roupas associadas ao período escravagista.
- C. Homem do Saco: Sim, algumas narrativas o colocam como pessoa negra simplesmente por ser de má índole, e a lepra que ele carrega em algumas narrativas, fizeram que na época de sua história, pessoas que possuíam a enfermidade, sofressem preconceitos e maus tratos;
- D. Minhocão: Aparência do trabalhador brasileiro cansado, trabalhador rústico.
- E. Loira do Banheiro: A personagem não precisa mudar tanto as suas características, tendo em vista que, os padrões de beleza de garotas loiras e esbeltas ainda é considerado bonito atualmente.

9 - Há elementos do passado do personagem que devem ser mantidos para garantir a continuidade?

- A. Anhangá: A sua raça animal e seu senso de proteção
- B. Negrinho do Pastoreio: Representação da escravidão e mau tratos infantis na contemporaneidade
- C. Homem do Saco: O sequestro de crianças e o saco que ele carrega;
- D. Minhocão: O jeito desengonçado e o temperamento explosivo;
- E. Loira do Banheiro: A cor do cabelo, longo vestido, pele clara, feições delicadas.

10 - Existe uma estética contemporânea que pode ser aplicada ao traje, à aparência física ou aos acessórios do personagem?

- A. Anhangá: Usar o estilo de ilustração “*fantasy art*”⁴⁰ para criar um cenário mais dinâmico.
- B. Negrinho do Pastoreio: Estética focada em ambientações brasileiras/ crianças em situações de precariedade trabalhadas em filmes como “Cidade de Deus”(2002) “Central do Brasil”(1998) “Capitães de Areia”(2011).
- C. Homem do Saco: Estilo de caminhoneiro/homens bêbados;
- D. Minhocão: Estética relacionadas a filmes que retratam perspectivas de trabalhadores exaustos ou em más condições, “O maquinista” “Mascarados” (2020) (O filme se detém sobre a rotina de trabalhadores de uma pedreira localizada em Pirenópolis, no interior de Goiás.)
- E. Loira do Banheiro: Cortes no braço, estética *coquette* ou *lolita*, inspirado em filmes como: “*Lolita*(1997)” “*Priscilla*(2023)” “*The Love witch*(2016)” “*The last night in soho*” (2021)”

⁴⁰ *Fantasy art*: São ilustrações detalhadas e adaptadas para a indústria de jogos, assim como para filmes e livros de ficção. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/tecnicas-de-ilustracao#title> - Último acesso em: 23 Jun. 2024.

APÊNDICE D- *BRIEFING* EDITORIAL SAMARA (2011)

- 1. Qual é a temática da publicação/ produto? Definir especificamente qual será a temática trabalhada na produção editorial do projeto.**

R: O *Artbook* é focado em lendas de terror do folclore brasileiro e sobre como essas lendas podem ser ressignificadas ou atualizadas a partir de problemáticas sociais da contemporaneidade, e tem por objetivo criar o design dos personagens dessas lendas de terror do folclore brasileiro, apresentando didaticamente seu processo criativo.

- 2. Em quantas partes a informação será dividida? Quantas partes serão necessárias? Identifique os capítulos ou tópicos que serão abordados e trabalhados no projeto.**

R: Com base nos *Artbooks* analisados na tabela de similares, e de acordo com HASLAM (2007), na obra "O Livro e o Designer II: Como Criar e Produzir Livros", o *Artbook* seguirá a seguinte estrutura, uma divisão em 5 partes representando cada região da lenda escolhida.

ESTRUTURA: Capa, Folha de Guarda, Contra Capa, Falsa Folha de Rosto, Prefácio, Introdução, Sumário, Capitulares (Norte, Nordeste, Centro Oeste, Sudeste, e Sul), Conteúdos (Cada parte contará com detalhes da criação do cenário, acessórios, vestimentas, criação do personagens, *model sheet*, expressões, poses, *splash art*, história e reinterpretação da aparência da lenda em forma contemporânea, *storyboard*, estudo de movimento, estudo de paleta dos personagens e cenários, narrativa Introdutória sobre a lenda do personagem, processo criativo, Itens detalhados da ambientação, referências visuais, minimapa com outras lendas da mesma região), Página de Créditos, Lista de Autores, Colofão.

Capítulo 1 - Anhangá, o Protetor das florestas (Norte)

Capítulo 2 - Homem do Saco, o Voraz de Inocentes (Nordeste)

Capítulo 3 - Minhocão, o Tremor Enfurecido (Centro Oeste)

Capítulo 4 - Loira do Banheiro, o Reflexo Sombrio (Sudeste)

Capítulo 5 - Negrinho do Pastoreio, o Devoto dos Perdidos (Sul)

3. O tema é orgânico ou feito por interferência humana? Especificar o assunto (como plantas e paisagens) ou artificial? (como arquitetura ou tecnologia)

R: Interferência Humana, porque lendas do folclore brasileiro são criações do conhecimento popular, e repassadas através de oralidade.

4. Quais as paletas cromáticas que serão utilizadas no projeto? Quais as cores? (Emocionais e literais) Faça uma lista de quais as cores serão trabalhadas no projeto, e especifique o porquê de sua escolha, o que elas simbolizam, quais seus significados.

R: Capítulo 1 - Anhangá: A paleta ficará entre os tons brancos, cinzas e verdes usando uma harmonia análoga para os tons do verde indo um pouco para o azul.

Capítulo 2 - Homem do Saco: Será trabalhada a Harmonia do complemento dividido, pois é uma combinação utilizada como forma de tornar o visual atraente, o que contribuiria para o conceito do personagem em se mostrar inofensivo para atrair vítimas;

Capítulo 3 - Minhocão: Paleta cromática de harmonia análoga, focando em tons como vermelho, amarelo e laranja; para representar tons de intensidade.

Capítulo 4 - Loira do Banheiro: Harmonização Monocromática de Saturação, que são composições associadas ao sombrio, medonho, e desconhecido. Sugestão: destaque da saturação do cabelo loiro da personagem.

Capítulo 5 - Negrinho do Pastoreio: Harmonização Acromática, onde detalhes cromáticos dão ênfase e informações a composições visuais acromáticas, sugestão: detalhes da pele negra, ou sangue.

5. Quem vai ler sobre o tema? Especifique, estruture e determine seu público alvo, os grupos que se interessarão pelo produto.

R: Jovens ou Adultos interessados em ilustração, amantes do conteúdo relacionado a monstros e personagens do folclore brasileiro, artistas, interessados em *concept art*, divulgadores e interessados em produções autorais nacionais.

6. Quais outras publicações já existem sobre essa temática? É uma temática nova? Faça uma lista de concorrentes e/ou complementares.

R: "O Guarani" - José de Alencar

"O Sítio do Picapau Amarelo" - Monteiro Lobato

"A Moreninha" - Joaquim Manuel de Macedo

"Contos Populares do Brasil" - Câmara Cascudo

"Lendas do Sul" - Simões Lopes Neto

"A Herança Africana no Brasil" - Pierre Verger

"Lendas do Folclore Brasileiro" - Ricardo Azevedo

"Folclore Pernambucano: Histórias, Lendas e Costumes" - Leonardo Dantas Silva

"O Livro das Mitologias" - Carlos Heitor Cony e Anna Lee

"Folclore Político" - Luis da Câmara Cascudo

"Lendas e Romances" - Augusto dos Anjos

"Histórias de Tia Nastácia" - Monteiro Lobato

"Lendas" - Chiaroscuro Studios Yearbook 2018

7. Sobre os concorrentes e/ou complementares, faça uma lista de duas palavras (02) que descrevam as suas qualidades visuais, palavras que descrevem qualidades estéticas e estilo visual.

R: *The evil within*: Macabro, Arrebatador;

Baldurs Gate 3: Cativante, Criativo;

A viagem de chihiro: Aconchegante e Vibrante;

Skyrim: Seriedade e Monótono

Hellboy: Fascinante, e Misterioso

Frozen: Encantador, Deslumbrante

- 8. Liste cinco palavras (05) que descrevam o tema do seu projeto, como você quer o interpretar, como essas palavras são diferentes das que descrevem as publicações que já são existentes sobre esse tema. Escolha palavras que determinem à sua visão, e compare com as palavras que escolheu para os concorrentes e/ou complementares. Quais as diferenças? Por que são diferentes? Justifique.**

R: Arrepiart: Ousado, Inovador, Intrigante, Apavorante, Instigante

Diferenças:

The evil within: Causa mais repulsa;

Baldurs Gate 3: O objetivo se difere pois é mais fantasioso e medieval;

A viagem de chihiro: É o oposto em sensação transmitida;

Skyrim: É medieval, fantasioso e mais sério;

Hellboy: O *Artbook* é mais misterioso, e inova apenas no design de personagem;

Frozen: O objetivo do *Artbook* é impressionar principalmente com a estética “mágica”, relacionado a monarquias, rainhas e princesas, e enaltecer a beleza natural de localidades europeias frias como a Noruega.

- 9. Em qual contexto os leitores e possíveis compradores encontrarão a informação sobre a existência do seu projeto? Assinatura, banca, divulgação, algum tipo de benefício? Especifique precisamente onde ele estará disponível para acesso.**

R: Livrarias, assinatura em projetos como Catarse, Sites como o Tapas para uma possível versão virtual, *Amazon*, editoras de livros especializadas em trabalhos artísticos

APÊNDICE E - ANÁLISE PARAMÉTRICA ARTBOOKS DIGITAIS/FÍSICOS

Tabela de Similares Digital

DIGITAIS	The Evil Within	Baldurs Gate 3	A Viagem de Chihiro	Skyrim	Hellboy	Frozen
CAPA	Fundo com ilustração realista em tons de bege, cinza preto e vermelho rubro, título no canto inferior direito na cor branca	Fundo com ilustração central, em tons azulados, roxo, vermelho e preto. Título centralizado na parte inferior e em cor dourada	Fundo branco com uma imagem de cenário em aquarela. Título centralizado na parte superior e em cores preto e azul	Capa totalmente em preto com textura de couro. Alguns pequenos detalhes na borda. Sem texto e somente com um símbolo de dragão passando a sensação de que está em relevo	A capa é constituída por uma fachada vermelha com preto, e embaixo uma splash art, do hellboy e dos principais componentes do seu universo fictício. Título em branco, com contorno preto sendo realçados pelo fundo vermelho	A capa é constituída por uma imagem dinâmica de uma geleira, com oscilações entre o cinza e o azul escuro para representar montanhas rochosas, embaixo tons de branco e variações de azul para representar neve, e em um dos cantos um trenó com uma rena. Na parte superior, um lettering autoral com efeito de congelamento, proporcionando harmonia entre a arte e a tipografia
PALETA DE COR	Preto, cinza, branco, bege, variações de vermelho, tons de amarelo mostarda, marrom	Vermelho borgonha, laranja, variações de verde musgo e verde grama, azul profundo, preto, cinza, paginação em amarelo envelhecido	Variações de verde, vermelho, amarelo, laranja e azul, com mudança de brilho e saturação. Um pouco de roxo	Cinza, preto, branco, amarelo e verde com baixo brilho e saturação. Tons de amarelo e roxo com brilho alto	Vermelho, preto, branco, violeta e laranja. Cores associadas ao natural e ao místico	Oscilações entre tons de cinza, azul e branco, sendo eles escuros, medianos ou claros
ESTRUTURA DO LIVRO	Capa, Guarda, Falso rosto, Créditos, Falso rosto, Sumário, Apresentação, Capitulares, Contracapa	Capa, Guarda, Sumário, Prefácio, Apresentação, Capitulares, Contracapa	Capa, Guarda, Falso rosto, Sumário, Apresentação e Prefácio, Introdução, Capitulares, Página de rosto, Lista de autores, Créditos	Capa, Sumário, Prefácio, Capitulares, Lista de autores	Capa, Introdução, Capitulares, Contracapa	Capa, Prefácio, Introdução, Prólogo, Capitulares, Contracapa (créditos distribuídos ao longo dos capítulos)
FORMATO	Retangular vertical	Retangular vertical	Retangular vertical	Retangular vertical	Retangular horizontal	Retangular vertical
TIPOGRAFIA	Título: Fonte em caixa alta, sem serifa, com inclinação romana, demi bold, ligadura na forma, e eixo racional. Corpo de Texto: Fonte em caixa baixa, sem serifa, regular, alta modulação;	Título: Fonte em caixa baixa, serifada no topo, com ligadura na forma, peso regular e eixo de transição. Corpo de Texto: Fonte em caixa baixa, serifada, espessura regular, peso regular, acabamento e junção reta, eixo racional	Título: Fonte em caixa alta, com serifa e acabamento, e junção curvo reto, espessura regular e eixo racional. Corpo de Texto: Sem serifa, peso light e eixo de transição	Título e corpo: Fonte com serifa curvada, e acabamento oblíquo, espessura regular, com peso demi bold médio e light, modulação com eixo racional	Título 2 fontes: Fonte 1: Caixa alta, serifada, junção curvada, eixo racional, semi bold. Fonte 2: Caixa alta, serifada em cima, display, demi bold. Corpo de Texto: Times New Roam	Título: Caixa alta, serifada, demi bold, alteração na forma, inclinação romana. Corpo de Texto: Caixa baixa, sem serifa, inclinação romana, espessura regular, peso regular

CONTEÚDO	Narrativa, Personagens (heróis e vilões), Ambientação, Acessórios, marketing, sketches, vestimentas, concept arts, modelo 3D, feições, splash art, poses, criaturas	Sketches, Concept Arts, Cenários, Character Design, História dos Personagens, Acessórios, Vestimentas, Model Sheet, Armas, Splash Arts, Poses, Modelo 3D, Feições, Criaturas, Curiosidades, Habilidades, Mapeamento	Coleção de Sketches conceituais, concept art, backgrounds, making graphic digital images, roteiro, créditos de produção, storyboards	Prefácio, Ambientação, concept art, sketches, estátuas, criaturas, vestimenta, acessórios, efeitos, arte chave, créditos, itens da ambientação	Introdução, splash page, painéis gerais, compilados das páginas do quadrinho	Prefácio, Introdução, sketches, storytelling das principais cenas, cenários, fotografias de inspiração, aplicação de cenários em modelo 3D, acessórios, objetos da ambientação, estampas, móveis, padronagem, tecidos típicos da noruega, design de personagens, vestimentas
GRID	Modular	Sem grid	Modular	retangular hierárquica	modular retangular	modular
ENCADERNAÇÃO	lombada quadrada com capa flexível	lombada quadrada com capa flexível	Costura	Não foi possível descobrir	Lombada retangular com capa flexível e costura semelhante a HQs	lombada retangular com capa flexível
IMAGEM	Fotografia dos criadores, Sketches dos personagens (corpo inteiro, torso), concepts, criaturas, acessórios	Imagem dos Personagens (corpo inteiro, torso), Cenário, concepts, Armas e acessórios	imagem dos personagens, cenários, processo de criação em software	imagem da equipe, cenário, personagens, objetos, armaduras, criaturas, modelagem 3D	personagens, concepts, cenários, ambientação, testes, rascunhos prévios, ideias gerais, poses	Personagens, concepts, cenários, fotografias, objetos, móveis, testes de cenas, padronagens, estampas, poses, animais e criaturas fantásticas, backgrounds
SUPORTE	Suporte híbrido (digital e físico)	Suporte híbrido (digital e físico)	Suporte híbrido (digital e físico)	Suporte híbrido (digital e físico)	Suporte híbrido (digital e físico)	Suporte híbrido (digital e físico)
TEXTO	Texto de 2 pág. para introdução, pequenos textos de apresentação para cada personagem	Texto de 1 pág. para introdução, pequenos textos de curiosidade e narrativa, processo criativo, nomenclatura, legendas	Pequeno texto para introduzir os capítulos, legenda, narrativa, processo criativo e explicação de autores, explicação do cenário	Texto para prefácio, legendas, nomenclaturas	Pouco material textual, com texto para introdução e legendas gerais	Texto horizontal na esquerda e direita no prefácio e introdução, texto horizontal, à direita na introdução ao conto, seguido de duas colunas horizontais
GÊNERO	Terror, Gore	Fantasia e Aventura	Fantasia e Aventura	Ação e Aventura	Fantasia, Suspense, Drama, Ação	Fantasia infantil
DIVISÃO DE CAPÍTULOS	5 Capítulos (Introdução, Heróis, Vilões, Adereços, Marketing)	5 Capítulos (Personagens, Locais, Monstros e Criaturas, Armaduras e Vestimentas, Armas)	Introdução com 3 capítulos	10 capítulos	3 capítulos	7 capítulos (prefácio, introdução, prólogo, e 4 capitulares subsequentes)
ESTILO DE	2D chapado semi	2D e 3D em estilo	2D	Semi Realismo	Cartoon hachurado	Cartoon, modelagem 3D

ILUSTRAÇÃO	realista	realista com textura de pintura a óleo			e 2D	
CONTRIBUIÇÃO DO ESTILO COM A ATMOSFERA TEMÁTICA	Os tons escuros e o estilo de pintura contribuem com a ideia de anotações feitas para um caso criminal	O estilo de pintura contribui com a sensação de atmosfera medieval e mística	O estilo de ilustração e paleta contribuem com o ar de fantasia e aventura características do Studio da animação	O estilo contribui com a sensação do gênero da narrativa e deixa o leitor imerso no mundo fantasioso	O estilo de ilustração de Mignola é hachurado, marcado, caricato e autêntico, típico de quadrinistas, excelente para um universo distópico	A ilustração e pintura contribuem para que o leitor se sinta parte de um universo fantasioso, em um período monárquico, situado em uma região fria
NARRATIVA VISUAL	As ilustrações conseguem transmitir a personalidade de cada personagem, e a sensação macabra do ambiente e da situação em que se encontram	As ilustrações ilustram parte do texto, como a personalidade dos personagens descritos, ou a sensação do ambiente em que se inserem	As ilustrações são o foco principal do livro e os textos agem como auxílio	As ilustrações são o foco principal do livro e os textos agem como auxílio	As ilustrações e artes gerais de Mignola são o foco do livro, sendo um material, exclusivo para fãs de quadrinhos ou apreciadores do universo do personagem Hellboy	As ilustrações contribuem para a compreensão do texto como um todo, e permitem que os capítulos tenham pregnância
TEMA	Assassinato, caso criminal	Jornada de autoconhecimento, criação de vínculos, amizade e exploração de traumas da infância	Jornada espiritual, crítica a poluição ambiental e a sociedade japonesa moderna	Aventuras, assassinato, guerra civil	Aventura, Fantasia, Mistério e ficção	Aventura, fantasia, auto aceitação, reconciliação familiar
COMO TEMA É RETRATADO NAS ILUSTRAÇÕES	As ilustrações contam com traços bruscos, e formas excêntricas, sem economizar no sangue e nas tripas para contribuir com o terror	As ilustrações tendem a dar sensação de grandiosidade e excentricidade aos personagens, enquanto aos cenários transmite sensação de vida	É tratado de forma mais leve e até mesmo "bonito", deixando a temática em segundo plano	O tema é bem trabalhado nas ilustrações, passando todo o aspecto característico da temática do jogo	O tema é perceptível pela caracterização dos personagens e pela excentricidade do traço, é notório que fazem parte de um universo específico, além da dramaticidade e variação entre as hachuras, percebendo a temática macabra da história	As ilustrações demonstram exuberância, mistério, extravagância e muita fantasia, com traços considerados simples mas que se tornam majestosos com a quantidade de detalhes
TEXTURA	Textura de papel envelhecido e sujo	Textura envelhecida no miolo, e pintura a óleo nas ilustrações de splash	-----	Textura de couro e papel	Textura de papel vinil brilhoso, típico de HQs	Papel vinil brilhante e acetinado
O ARTBOOK É PARA FILME OU JOGO?	Jogo	Jogo	Filme/Animação	Jogo	HQ	filme/Animação
POSSUI ALGUMA CARACTERÍSTICA QUE O DIFERE DO RESTANTE?	Não	Splash invade outras páginas	Não	Não	Vários compilados de páginas dos quadrinhos	As ilustrações possuem hierarquia e continuidade

Fonte: Autores

Disponível em:

<https://docs.google.com/document/d/13Ned3lEO-56rLkcjrYt2lpZbYZEjduXSSQHP0le07NI/edit?usp=sharing>

Tabela de Similares Física

FÍSICOS	<i>Steven Universe the Origin</i>	<i>Avatar: The last airbender</i>	LUCCA	THE UMBRELLA ACADEMY	STEVEN UNIVERSO	ENCANTO
CAPA	A capa é constituída por grafismos simples mas que representam elementos daquele universo fictício, temos o protagonista Steven sentado ao lado da personagem Connie, onde eles observam a representação do mar, as cores presentes são cinza, azul, tons de violeta e lilás, a arte possui um leve efeito holográfico, provocado pelo tipo de vinil brilhoso o qual foi encapada, ao canto o nome do artbook e os créditos dos escritores, diretores e introdutores.	A capa é constituída por transições de cores quentes(variações de marrom, laranja, amarelo, vermelho, vermelho vinho, vermelho carmim, no centro tem o protagonista Aang, em modo avatar, demonstrando dominações do fogo, representando o último livro e o arco final da série animada, ao seu redor círculos de fogo e chamas, juntamente com dominações da terra. No centro tem-se o nome da série, Avatar, e em cima em mandarim "Antigo Poder Mágico".	Capa cinta: é construída por ilustração centralizada horizontalmente do personagem principal, onde ele está no mar olhando para o céu. No centro inferior está presente o título da obra e os créditos. É composto de tons azuis, verdes, branco, pouco de rosa claro e amarelo pastel. Capa: totalmente trabalhada na cor verde água com apenas um relevo dos personagens na moto e com o título e créditos na lombada.	A capa é construída por fotografia com aspecto de ilustração. A fotografia são os personagens da série tomando quase todo o espaço da capa. Na lateral esquerda tem alguns grafismos em linhas verticais com tamanhos diferentes na cor branca. Com o título da obra no canto inferior direito. As cores presentes são azul escuro, um verde puxado para um amarelo velho e queimado, alguns tons de bege, pouco de preto e branco.	Capa holográfica em formato quadrado, com ilustração de fundo, em tons azulados e título centralizado, em cores quentes como amarelo, vermelho e laranja.	A Capa é uma espécie de cinta, com formato horizontal, ilustração em faixa também em horizontal, com cores saturadas e vibrantes nos tons de verde, amarelo, azul e vermelho. O título se encontra no canto superior centralizado nos tons de verde, azul e branco.
PALETA DECOR	Preto, cinza, oscilações de azul, violeta e lilás. Cores celestiais associadas ao universo e representações galáticas.	Oscilações e variações de marrom, alterados pela saturação, fortes tons de amarelo, laranja e vermelho, e sutilmente tons de branco para representar iluminação	Azul, verde, amarelo, marrom claro, laranja, lilás, pouco de vermelho.	Preto, branco, azul, vermelho, pouco de amarelo, cinza, um pouco de verde claro e pequenas outras cores dependendo do personagem.	Paginação em cor branca com ilustração variando entre tons de azul, amarelo, rosa, roxo, verde, preto, e cinza	Paginação em cores laranja, preto, lilás, roxo, verde, vermelho, marrom, azul. Ilustrações e sketches seguem as cores acima além de amarelo, rosa, bege e cinza.
ESTRUTURA DO LIVRO	Capa, guarda, falsa folha de rosto, folha de rosto, sumário, prefácio, introdução, capitulares, créditos, agradecimento	Capa, guarda, falsa folha de rosto, folha de rosto, ficha catalográfica, sumário, prefácio, introdução, capitulares, agradecimento.	Cinta, capa, guarda, falsa folha de rosto, folha de rosto, ficha catalográfica, página de créditos, sumário, prefácio, introdução, capitulares, agradecimentos.	Capa, guarda, falsa folha de rosto, ficha catalográfica, página de rosto, capitulares, prefácio.	Capa, Guarda, Falsa folha de rosto, folha de rosto, sumário, capitulares, créditos, ficha catalográfica, contracapa	Capa (cinta) guarda, falsa folha de rosto, folha de rosto, ficha catalográfica, sumário, prefácio, capitulares, agradecimentos.

FORMATO	Retangular horizontal	Retangular vertical	Retangular horizontal	Retangular horizontal	Quadrado	Retangular Horizontal
TIPOGRAFIA	Caixa alta, sem serifa, bold, alteração na forma, tipografia autoral	Título: Caixa alta, sem serifa, bold, tipografia semelhante a um pincel de caligrafia. Subtítulo: Caixa alta, com serifa curva, semibold	Título: Fonte em caixa alta sem serifa, com peso regular, de eixo racional, com as terminais reta. Texto: Fonte com serifa em caixa baixa, com espessura regular, de junção reta, média modulação e eixo racional.	Título: Fonte sem serifa em caixa alta, com as terminais reta, de peso bold e eixo racional. Texto: Fonte sem serifa em caixa baixa, com eixo racional, peso light, com as terminais retas.	sem serifa, eixo reto, regular, tipografia de título com alteração na forma.	Serifada, eixo reto, regular,
CONTEÚDO	Prefácio, introdução, origens, desenvolvimento, roteiro e storyboarding, som e visão, design de fundo e pintura, animação, "adiante"(Capítulo Final)	Prefácio, introdução, capítulo 1, destaque, capítulo 2, destaque, capítulo 3, destaque, capítulo 4, capítulo 5, conclusão.	Prefácio, introdução, ilustração do cenário, sketches, concepts, personagem em outro estilo de ilustração, expressões, modelagem 3d, poses, storyboards, fotografia do local de inspiração, cenas do filme.	Personagens e suas características, logotipos da obra, cenas da série, localização da ambientação, inspiração para o cenário, planta da mansão, quartos das crianças, posters, storyboards.	Sketches, Storyboards, Concepts, cenas, tentativas descartadas, cartão de personagens, informações sobre a criação, splash art, paleta de cores, inspirações, cenários, acessórios, vestimenta, padronagem, habilidades, narrativa, mod sheet, posters.	Sketches, Storyboards, Concepts, cenas, tentativas descartadas, cartão de personagens, informações sobre a criação, splash art, paleta de cores, inspirações, cenários, acessórios, vestimenta, padronagem, habilidades, narrativa, mod sheet, posters.
GRID	Alternância entre modular e hierárquica.	Alternância entre duas colunas, hierárquica e modular.	Modular	Modular	3 colunas	Modular
ENCADERNAÇÃO	Retangular com capa dura.	Retangular horizontal com encadernação dura.	Brochura	Brochura	Brochura	Brochura
IMAGEM	Sketchs e rascunhos originários gerais, sendo eles post-its, blocos de anotações, papéis aleatórios, contendo ideias. Seguido por cenários, design de personagens, concepts gerais,	Sketches, rascunhos, idealizações, testes, ilustrações finalizadas, testes de cor, testes de roupas, concepts gerais, design de personagens, design de animais,	Sketchs, imagens do cenário na superfície e debaixo da água, variado uso de técnicas de estilo e pintura, design de personagens, poses, rascunhos, storyboards, fotografia da equipe	Imagens dos atores, algumas ilustração da arte da HQ dos personagens, logotipos, muitas cenas e fotografia da série, pequenos recortes da HQ, materiais gráficos utilizados na série,	Sketches, design de personagem, concepts, cenários, splash arts, detalhes do ambiente, vestimentas, acessórios, anotações.	Sketches, design de personagem, concepts, cenários, paletas, splash arts, detalhes do ambiente, vestimentas, acessórios, fotografias da equipe, fotografias de pesquisa de campo, anotações.

	testes de roupas, expressões faciais, poses, poses principais, testes de cores, roupas e acessórios.	cenários, elementos gerais, expressões faciais, poses principais, poses de luta, armas e itens associados.	e do local de inspiração, personagens secundários e figurantes, miniaturas digital das casas da ilha.	ambientação com plantas em 3D, fotografias detalhadas dos cômodos da mansão, storyboards.		
SUPORTE	Físico	Físico	Físico	Físico	Físico	Físico
TEXTO	Comentários gerais dos criadores, informações sobre os personagens, ideias e inspirações para o desenvolvimento, diálogos entre os criadores, experiências pessoais.	Discussões gerais, opiniões dos criadores, argumentos de criações dos ilustradores, setas com comentários indicativos gerais nas ilustrações, comentários anatômicos, dicas gerais de ilustração.	Legendas para as imagens, pequenos textos explicando o pouco do processo de criação, texto do prefácio e da introdução e o texto de agradecimento.	Legendas para algumas fotografias, pequeno texto introduzindo alguma cena, textos sobre informações gerais, pequeno texto introdutório de alguns personagens, texto com diagramação diferenciada.	Texto posicionado em grande parte no início dos capítulos, acompanhando as ilustrações em formato de legenda.	Texto dividido ao lado de imagens, em pequenos blocamentos, com informações gerais, curiosidades e detalhes da produção. textos de legenda e crédito abaixo das ilustrações e concepts
GÊNERO	Fantasia e Aventura.	Fantasia, aventura, suspense.	Amadurecimento, fantasia e comédia.	Fantasia científica, Ação e Super herói.	Fantasia e Aventura	Fantasia e Aventura
DIVISÃO DE CAPÍTULOS	10 capítulos.	9 capítulos	3 capítulos (underwater, island, portorosso) + out of picture	3 capítulos (personagens, localização, storyboards)	6 capítulos	9 capítulos (Prefácio, apresentação, pesquisa de campo, Personagens, Comunidade, Modelagem, agradecimentos)
ESTILO DE ILUSTRAÇÃO	Cartoon e estilizado	Cartoon	Vários estilos como cartoon, 2d, 3d, colagem.	Algumas ilustrações em estilizado.	Cartoon e estilizado	Cartoon estilizado
CONTRIBUIÇÃO DO ESTILO COM A ATMOSFERA TEMÁTICA	As formas arredondadas da ilustração contribuem para a atmosfera galáctica e fantasiosa, além de contribuir com etapas como carisma e personalidade dos personagens.	As formas geométricas dos personagens e a escolha de cores contribuem para a experiência do espectador.	Os diversos estilos contribuem de forma enriquecedora para toda a narrativa visual trabalhada no gênero da fantasia e aventura.	O estilo ainda consegue ficar em harmonia com as fotografias mesmo com poucas aparições. Deixando o livro com um ar mais sério e jovial.	As formas arredondadas da ilustração contribuem para a atmosfera galáctica e fantasiosa, além de contribuir com etapas como carisma e personalidade dos personagens.	O estilo e as cores vibrantes tornam todo o livro atrativo e aconchegante aos olhos.
NARRATIVA VISUAL	As ilustrações possuem atmosfera orgânica e esférica, contribuindo para a estética fantasiosa.	As ilustrações são fluentes entre si, e por mais que os personagens ou elementos sejam	As ilustrações contam uma história por si só, e o texto fica em segundo plano com	As fotografias têm o foco principal e conseguem trabalhar sozinhas. Dessa forma, em	As ilustrações contam uma história por si só, e acompanham o texto que fica em segundo	As ilustrações e concepts acompanham o texto que explica as decisões que levaram a arte final.

		fictícios é possível perceber uma identidade visual e fluidez.	curiosidades do processo de criação	alguns momentos os pequenos textos ficam em segundo plano só para complementar algum detalhe.	plano com curiosidades do processo de criação	
TEMA	Nova representação familiar, superação de adversidades, LGBTQIA+, aventura e fantasia.	Amizades, aventuras, superação de problemáticas familiares, novos laços e relações, perdão e crescimento.	Sobre amizade, aventura e reflexões sobre identidade.	Tem algumas temáticas como problemas familiares, racismo, lgbtqiapn+, brutalidade policial e religião.	Nova representação familiar, superação de adversidades, LGBTQIA+, aventura e fantasia.	Problemas familiares e aceitação
COMO TEMA É RETRATADO NAS ILUSTRAÇÕES	Através das ilustrações características fantasiosas e pela escolha de cores, fora a representação inovadora de seres fictícios. Os personagens em geral tem uma identidade visual.	A alternância da paleta de cores é a principal característica, toda vez que o protagonista inicia um novo ciclo, ela é alternada, e o último ciclo é representado pela cor vermelha, que cromaticamente possui vários significados, sejam ele ódio, raiva, amor, intensidade, fúria, força, elementos perceptíveis no último arco por exemplo.	Com a escolha da paleta de cor e pelo variado estilo de ilustração, o que transmite esse lado caloroso e fantasioso.	Aqui as fotografias são responsáveis por transmitir a seriedade dos temas abordados na trama.	Com a escolha de cores, brilhos, formato dos personagens	Toda a família retratada tem semelhanças entre si, sejam as roupas, estilos de penteado e feições.
TEXTURA	Relevos holográficos	A parte das ilustrações na capa e capa de trás são mais lisas, enquanto os componentes restantes são ásperos.	Pequeno relevo liso na capa.	Pequeno relevo liso no título da capa.	Holográfico	A capa possui relevo no símbolo principal (vela)
O ARTBOOK É PARA FILME OU JOGO?	Animação	Animação	Filme de animação.	Série/ HQ	Animação	Filme
POSSUI ALGUMA CARACTERÍSTICA QUE O DIFERE DO RESTANTE?	Os destaques holográficos chamam muita atenção à distância.	Relevo e textura.	Possui uma cinta na capa.	É um artbook trabalhado mais com fotografias que ilustrações.	A capa apresenta efeito holográfico	Não economiza no uso de cores, é bem vibrante

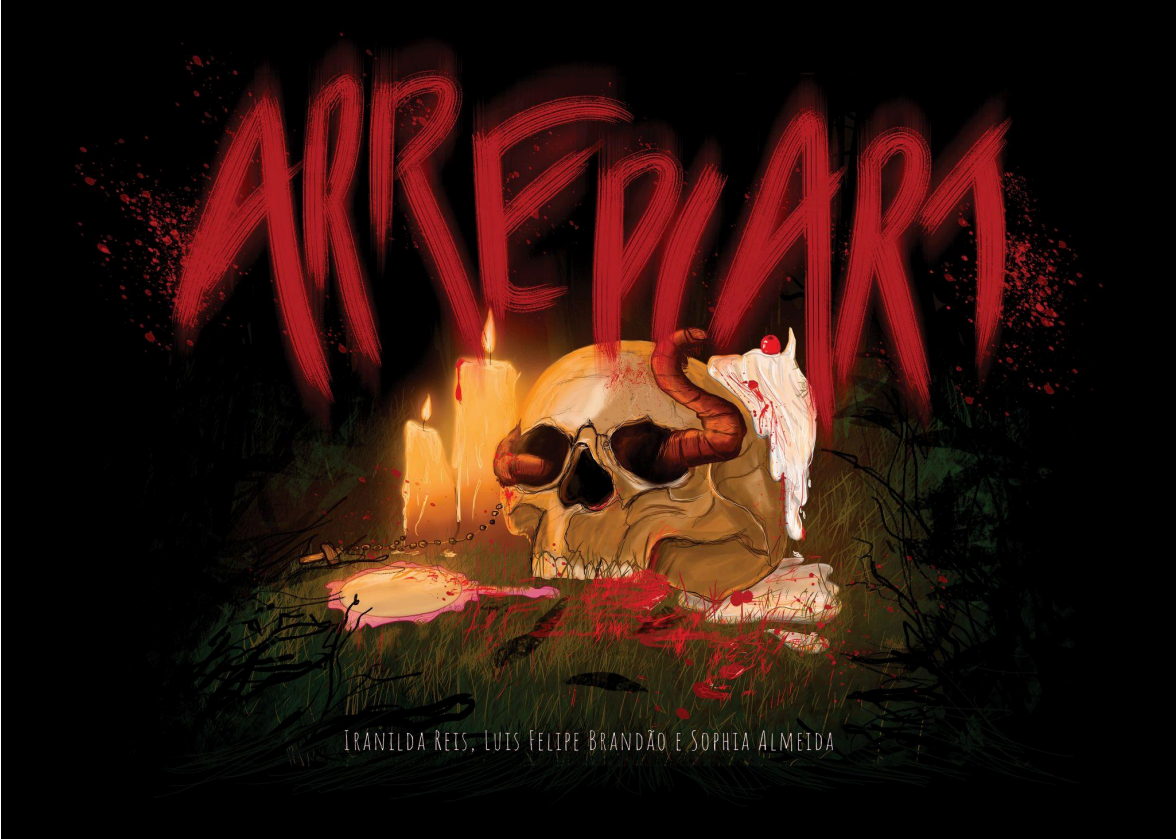
TIPO DE PAPEL	Brilhoso, fosco e holográfico	Couchê fosco.	Couchê fosco e brilhoso.	Couchê fosco e brilhoso	Couchê brilhoso	Couchê brilhoso
GRAMATURA DO PAPEL	120 a 150g	O livro indica que é 150g	150g	150g	120g	120g
DIMENSÕES	25cm de altura por 28cm de largura.	31cm de altura por 23,5 cm de largura	23cm de altura por 28,5 cm de largura	26cm de altura por 28,5 cm de largura	23,5 cm de altura por 26 cm de largura	23,5 cm de altura por 28,5 cm de largura

Fonte: Autores

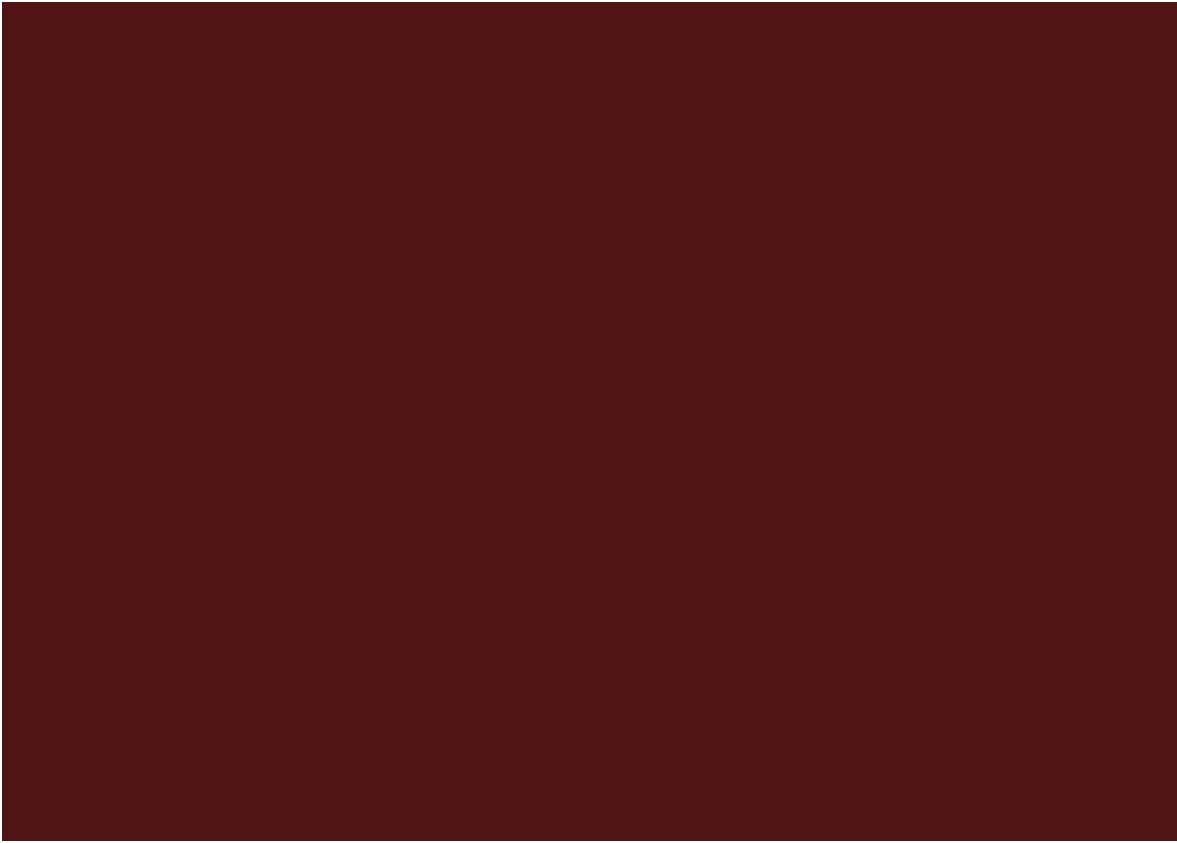
Disponível em:

https://docs.google.com/document/d/135LMqA9GeN9epviBVKB5uhnSiCS5HvYlaL5KkHznOo4/e_dit

APÊNDICE F - PÁGINAS ARTBOOK ARREPIART









Sumário

PREFÁCIO	09
ANHANGÁ	10
NEGRINHO DO PASTOREIO	28
HOMEM DO SACO	50
MINHOCÃO	70
LOIRA DO BANHEIRO	88

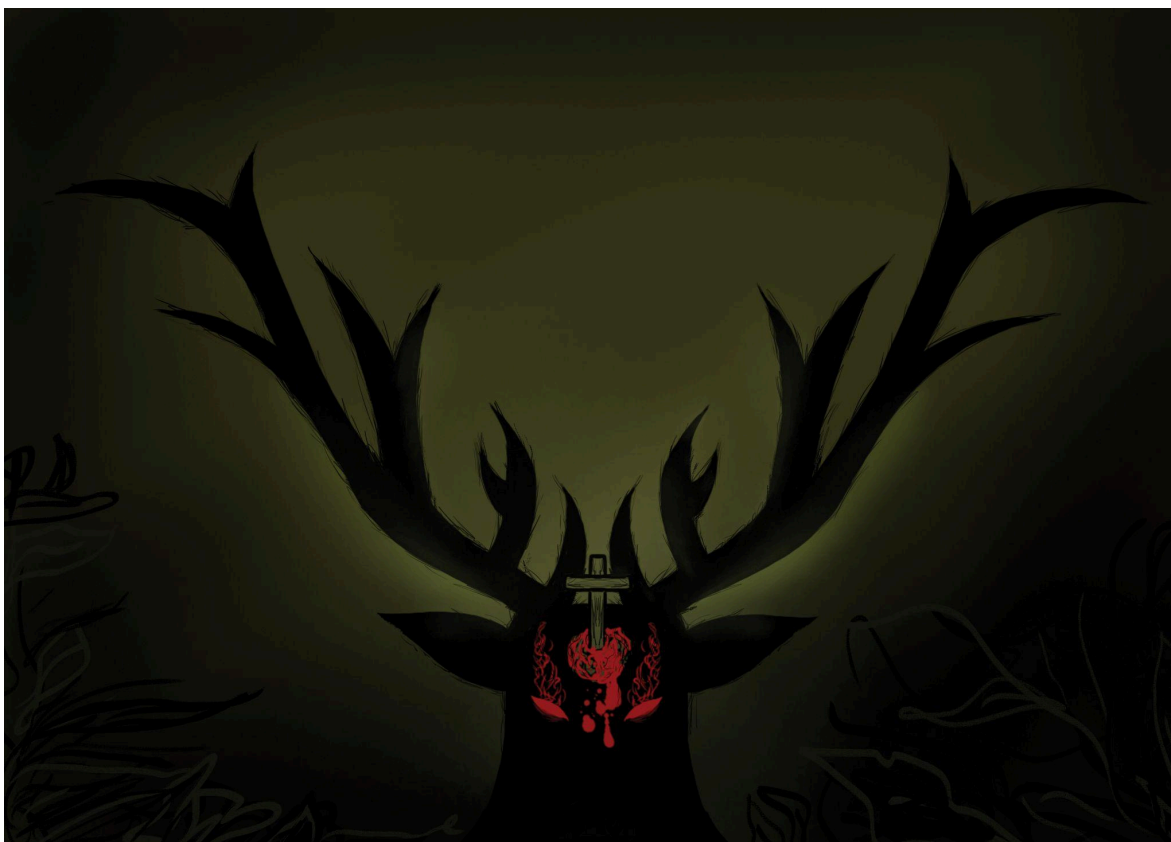
Prefácio

O Arrepiart é um *artbook* nacional experimental focado nas lendas do folclore brasileiro, que mescla o design social com o *concept art* e design de personagens, para a criação de um livro artístico que além de abordar os processos ilustrativos de seu desenvolvimento, e as narrativas das lendas com um toque de terror, pretende também ser um objeto de cunho educativo, à medida que alerta sobre problemáticas sociais que são enfrentadas no Brasil. Portanto espera-se que o projeto ao revisitar as problemáticas retratadas nas lendas, contribua de forma positiva como palco de debate, aprendizado, e resgate cultural.

AVISO DE GATILHO

O trabalho a seguir pode conter representação de sangue, abuso, violência e histórias perturbadoras, portanto caso haja algum desconforto com tais assuntos ou seja menor de 14 anos, recomendamos que não leia.

9



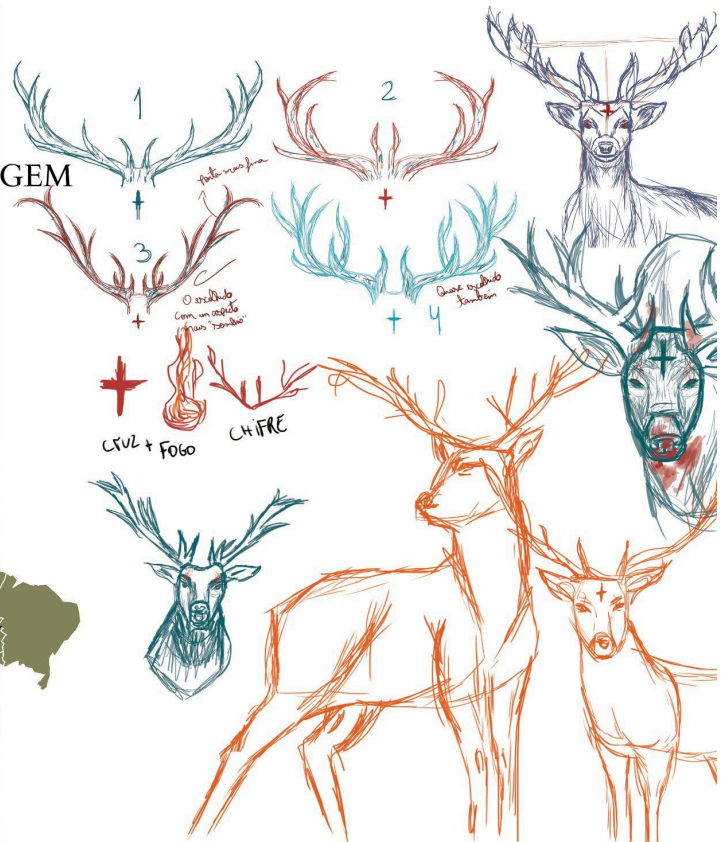


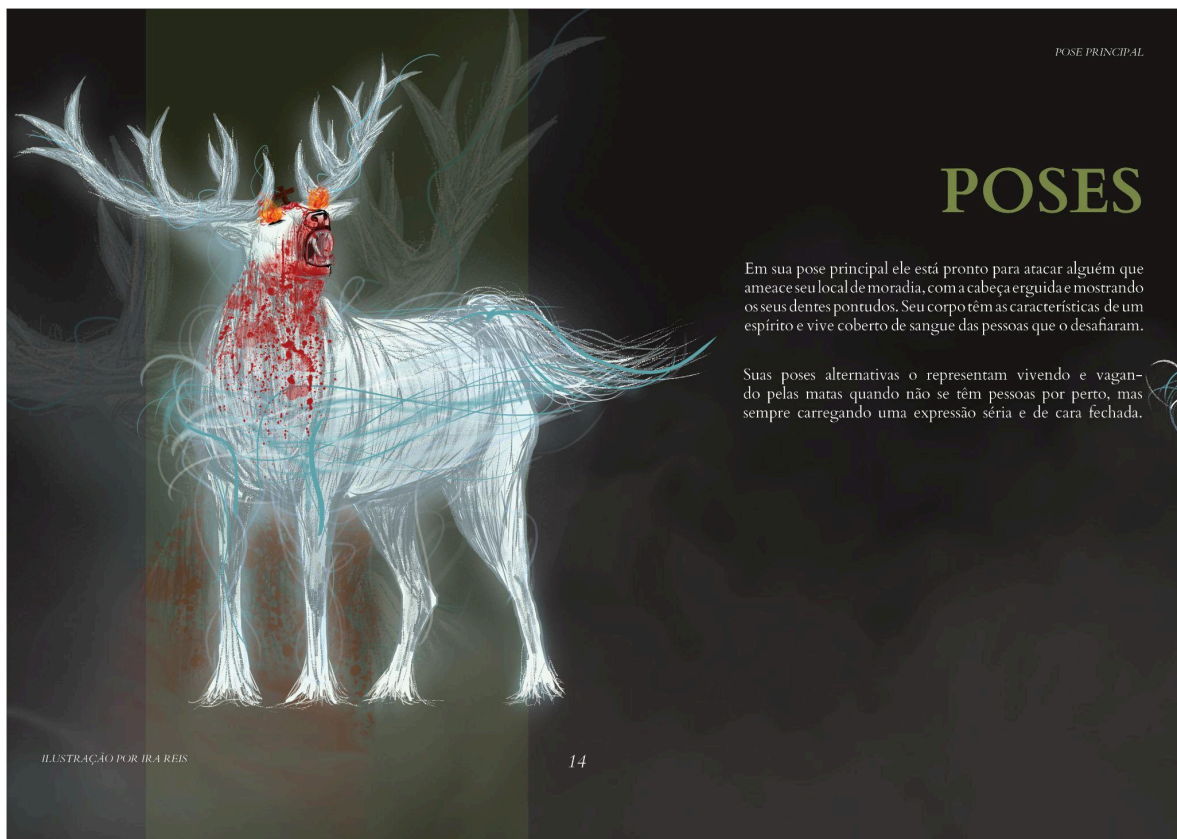
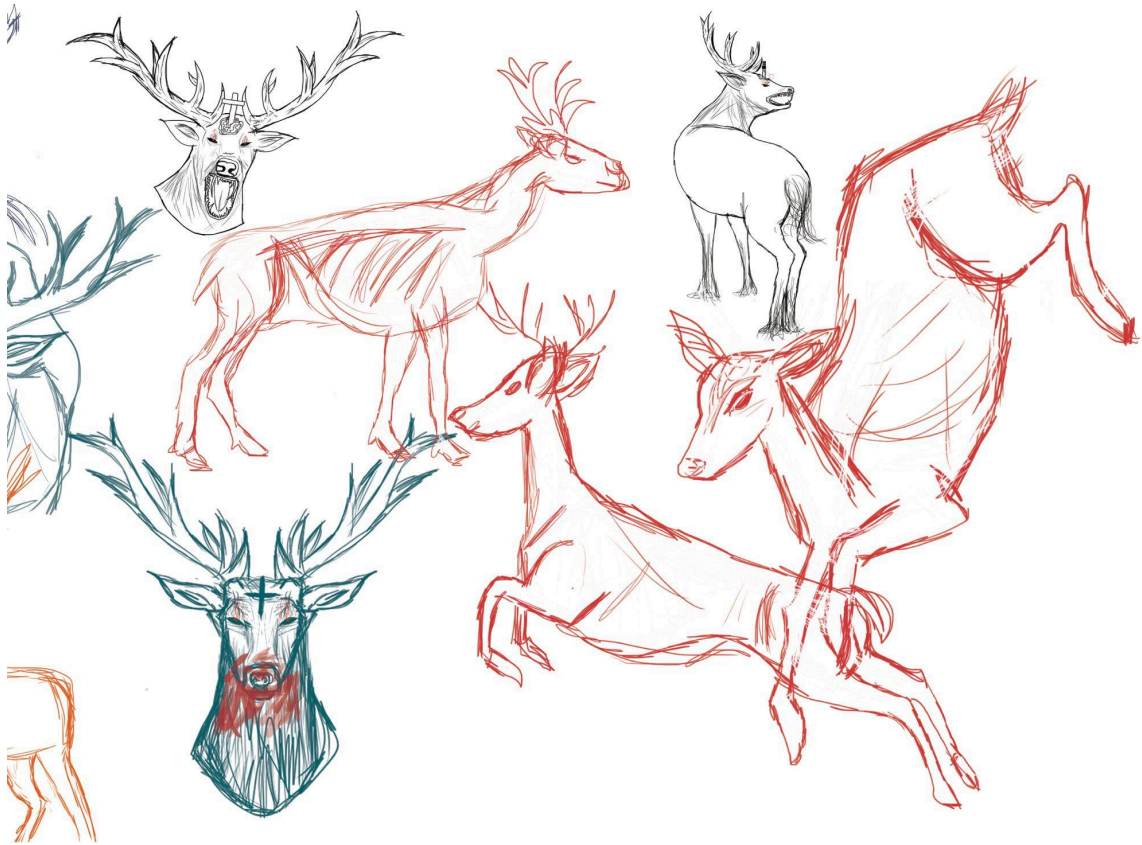
RASCUNHOS/SKETCHES

SOBRE O PERSONAGEM

O Anhangá é uma lenda que conta a história de uma desafiadora e temida criatura que habita as matas densas e escuras principalmente da região Norte e Nordeste do Brasil. Nessas histórias o anhangá é descrito como um cervo de pelagem branca, tem um par de chifres muito grande com pelos, possui uma cruz na testa e seus olhos são cobertos por chamas ardentes. Em algumas tribos indígenas o anhangá é um demônio diabólico muito temido que espalha um caos e medo no mundo, porém em outras ele é um tipo de Deus protetor das florestas e da caça, que colocaria medo nos caçadores que pensariam em matar algum animal da região onde mora. Em outras versões da lenda, o anhangá era um espírito malvado que poderia incorporar qualquer aparência, essa do cervo em específico foi incorporada na época da colonização com os aspectos das criaturas das religiões pagãs europeias.

Com os rascunhos ao lado, pode-se ver como foi planejado idealizar a lenda com base em pesquisas e análises de algumas outras obras já criadas, trazendo para o lado do terror. Um pequeno estudo de como é a anatomia de um cervo e alguns testes para a escolha do chifre que é algo muito importante do personagem.





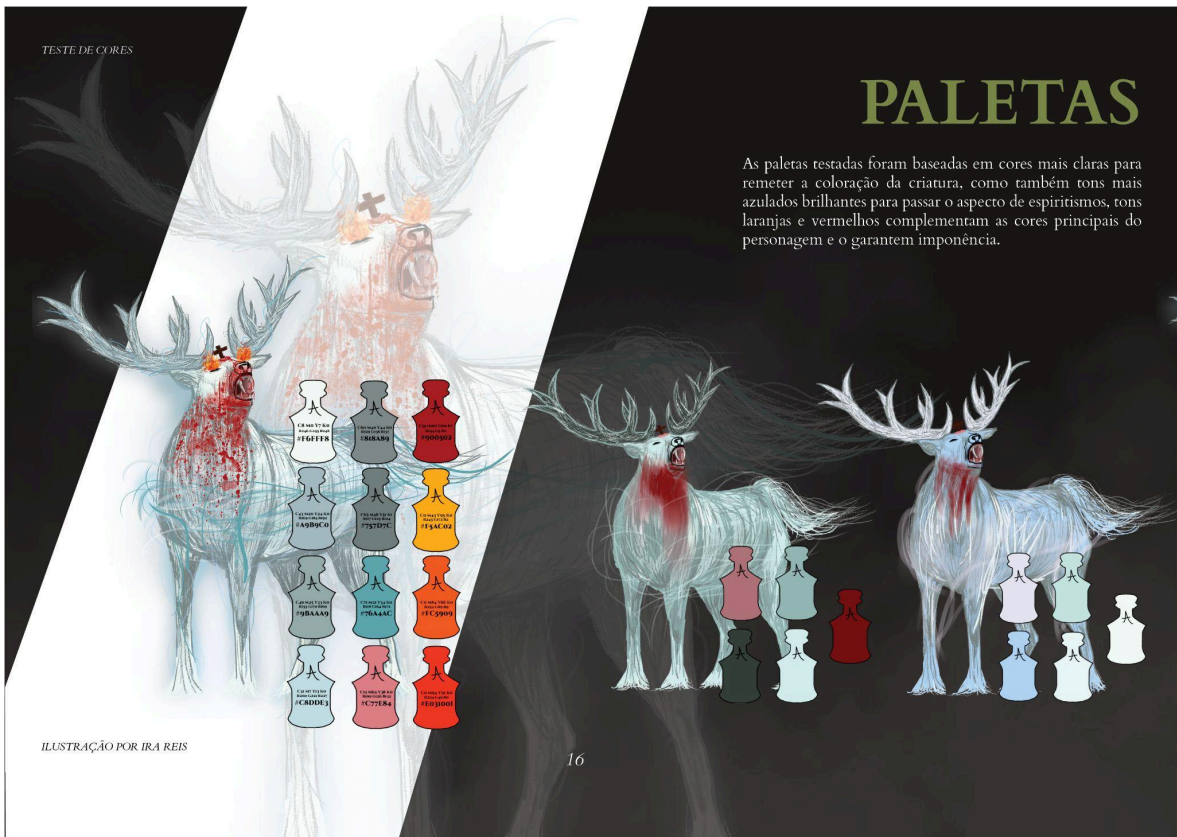
POSE PRINCIPAL

POSES

Em sua pose principal ele está pronto para atacar alguém que ameace seu local de moradia, com a cabeça erguida e mostrando os seus dentes pontudos. Seu corpo tem as características de um espírito e vive coberto de sangue das pessoas que o desafiam.

Suas poses alternativas o representam vivendo e vagando pelas matas quando não se têm pessoas por perto, mas sempre carregando uma expressão séria e de cara fechada.

ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS



PALETAS

As paletas testadas foram baseadas em cores mais claras para remeter a coloração da criatura, como também tons mais azulados brilhantes para passar o aspecto de espiritismos, tons laranjas e vermelhos complementam as cores principais do personagem e o garantem imponência.

MODEL SHEET/SILHUETAS



SILHUETAS

O personagem em seu tamanho principal conta com a altura de 5 cabeças e meia chegando a aproximadamente 2 metros.

E para diferenciá-la sua forma dos demais personagens, foram trabalhadas 3 silhuetas com base em poses anteriores.

17

ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

TURN AROUND

O personagem em rotação de quatro ângulos (frente, perfil, costas e 3/4) com a finalidade de mostrar mais detalhes além de outros lados ilustrados da lenda. Assim é possível ter uma melhor noção de como animá-lo.

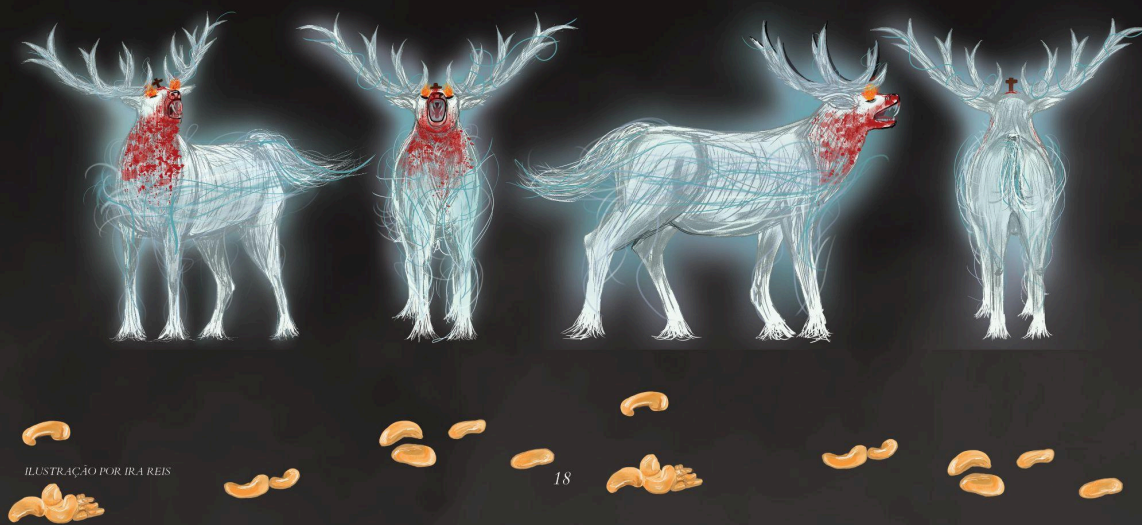


ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

18

Essas são as oferendas que alguns costumam oferecer para a criatura em favor de entrar no seu local de moradia, como castanhas, fumo e diversos aguardentes. Os nomes nas garrafas foram escolhidos para remeter ao personagem.



GARRAFA DE OFERENDA

AGUADENTE SAGRADA

CASTANHA

CACHAÇA DO BIABO

CACHAÇA DA FÚRIA

FUMO

EXPRESSIONES FACIAIS



O personagem não tem humor, sempre com uma expressão séria em seu rosto e vive com um temperamento de raiva na maioria do tempo. Essas são as expressões que transmitem o lado desafiador e impiedoso da criatura.

Possui dentes afiados o bastante para cortar facilmente objetos mais resistentes, além da carne em si. Sua aparência sanguinária é o suficiente para manter longe quem quer que ouse mexer com sua moradia.

ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

20

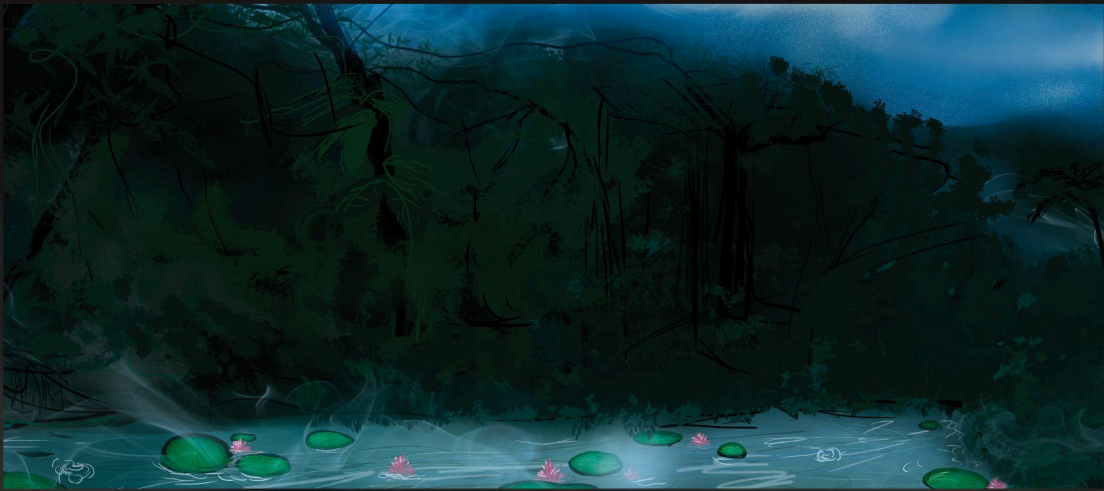
THUMBNAILS



ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS



Para o cenário foram trabalhados os visuais de mata com foco principal na floresta amazônica pela sua localização, no ambiente noturno para trazer um aspecto mais sombrio e que dialogasse com a paleta do personagem na questão de contraste.



ATUALIZAÇÃO VISUAL

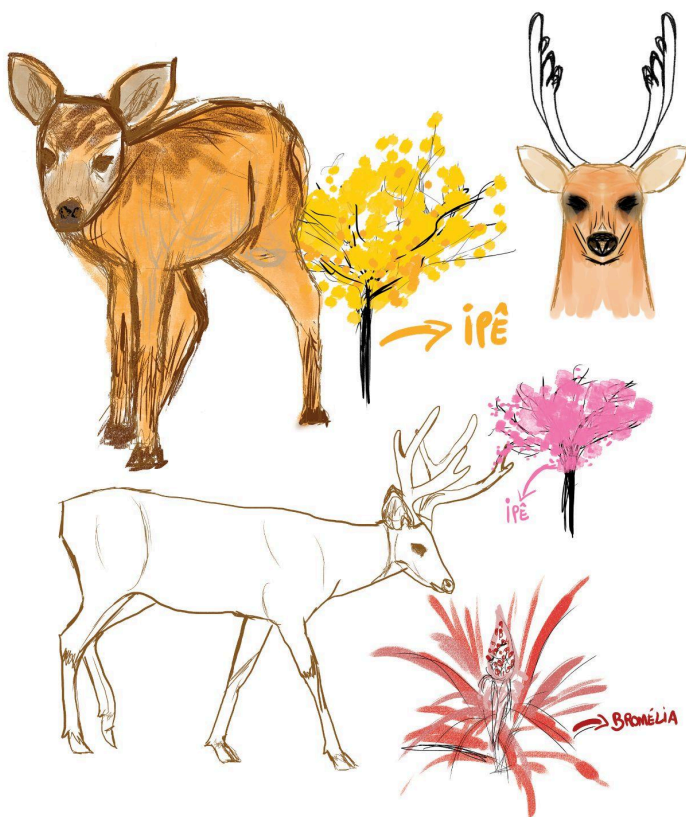
ANHANGÁ

Em sua atualização, o Anhangá continuará sendo um cervo, mas agora será da espécie do cervo do pantanal, que tem uma pelagem marrom clara puxada para o laranja com manchas escuras nas patas e ao redor dos olhos. Com uma mentalidade de proteção mais forte, pois nessa versão ele terá um filhote para proteger da onda de desmatamento intenso que vai ocorrer na mata onde eles tentam sobreviver. Algumas de suas expressões contarão com aspectos de preocupação, seriedade, tristeza, curiosidade e indagação.

De acordo com os dados do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (Inpe), o total de queimadas de 2024 na Amazônia é quase o dobro do contabilizado até setembro do ano passado, que registrou 57.941 incêndios.

ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

24



RASCUNHOS/SKETCHES

SKETCH

Os primeiros rascunhos iniciais da versão atualizada contam com um pouco do tipo de vegetação e flora do local que vai ser criado para o cenário da história, como também os primeiros esboços do cervo e seu pequeno filhote.

Para ilustrar o filhote, o filme Bambi serviu de grande inspiração, especialmente para a análise das proporções corporais e da gestualidade nas poses.

ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

PARTES DO CORPO

Um pouco mais dos detalhes que caracterizam o personagem, como a quantidade de pontas do chifre, a aparência de seus olhos que se caracterizam por ser completamente negros, e por fim a qualidade de sua pelagem.

Alguns detalhes que caracterizam o personagem incluem a quantidade exata de pontas de seu chifre, a coloração dos pelos, as camadas mais escuras abaixo dos olhos, assim como a pelagem mais escura nas patas e a paleta de cores em tons de laranja, variando entre claros, escuros e meios tons.



ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

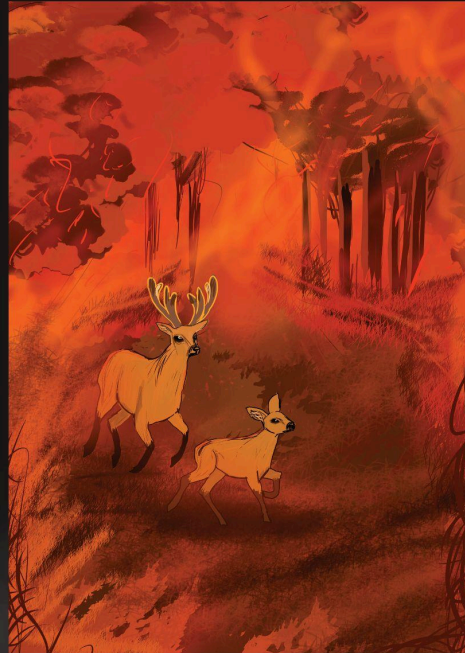
26

ILUSTRAÇÃO FINAL

ILUSTRAÇÃO

Anhangá é obrigado a fugir de sua casa com seu filhote assim que nota o primeiro sinal de fumaça. Sem saber para onde vai, corre sem rumo com um único objetivo, a sobrevivência de seu filhote, e a sua próprio.

A ilustração ao lado foi feita o objetivo de transmitir uma situação agitada, e para isso foram utilizados artifício como a poses dinâmicas, e uma paleta de cores quentes e um cenário se desfazendo.



27

ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

"PAI, PERDOA-LHES, PORQUE NÃO SABEM O QUE FAZEM."



NEGRIINHO
DO
PASTOREIO

O DEVOTO DOS PERDIDOS

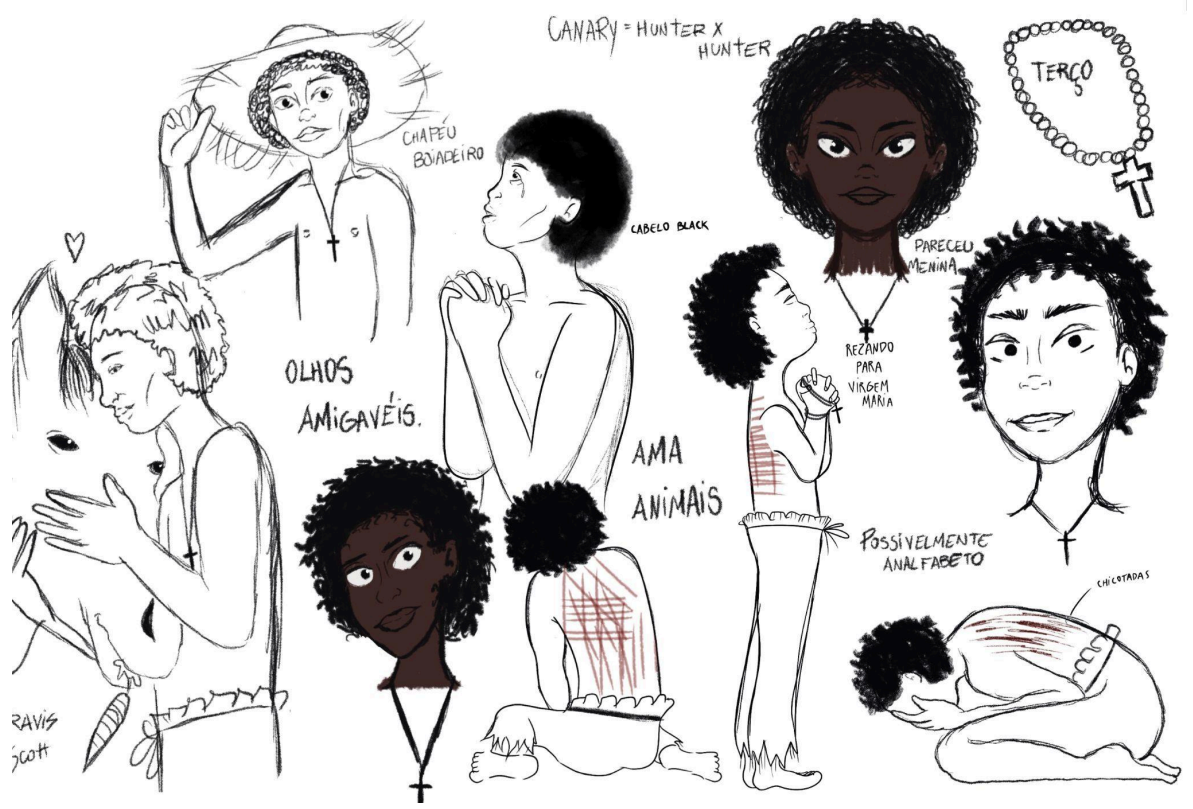


SOBRE O PERSONAGEM

O Negrinho do Pastoreio conta a história de uma criança negra escravizada, devoto à Virgem Maria, que sofre maus-tratos de um fazendeiro cruel e de seu filho. Após perder o gado que pastoreava, é brutalmente açoitado e deixado para morrer. No entanto, milagrosamente, ele sobrevive sob a proteção da Virgem Maria, que aparece ao seu lado. Vendo-o são e salvo, o fazendeiro se arrepende de suas maldades. Desde então, reza a lenda que Negrinho ajuda aqueles que perderam objetos ou animais, atendendo seus pedidos quando uma vela é acesa perto de um formigueiro, local onde foi deixado para morrer, em sua homenagem.

Os primeiros rascunhos foram feitos a modo de explorar poses que apresentassem um menino negro escravizado com aparência humilde e amigável, contudo, as marcas de abuso, como a desnutrição ou olheiras de exaustão também foram retratadas.

Tinha que aparentar ser cristão, sendo visto frequentemente orando, sempre usando seu colar de cruz, como símbolo de sua proteção e devoção. Foi cogitado que em sua aparência tivesse marcas de açoite, um lembrete da cruel natureza humana a uma criança inocente, e devido as representações infantilizadas e amistosas da lenda, representações que, esquecem de demonstrar a natureza cruel do homem perante a um infante.







PALETAS

Na primeira parte do estudo de cor, foram analisadas paletas e cromas para representar subjetivamente o personagem, porque já era de certeza que o personagem seria negro, entretanto, o desafio foi encontrar qual tom de marrom, e quais seriam as cores auxiliares para enriquecer valores subjetivos.

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

Como segunda parte do estudo de cor, foi desenvolvido uma ilustração do personagem pastoreando ovelhas, utilizando a harmonização cromática por cores análogas (amarelo, verde e azul) e por cores secundárias (roxo, laranja e verde). A imagem também possui a associação acuradamente bíblica, pois Jesus, o pastor, pastoreia cordeiros, que simbolizam os inocentes, a inspiração para essa ilustração foi o título original do filme "Silêncio dos Inocentes"(1991), que em seu idioma original é "The silence of the lambs".

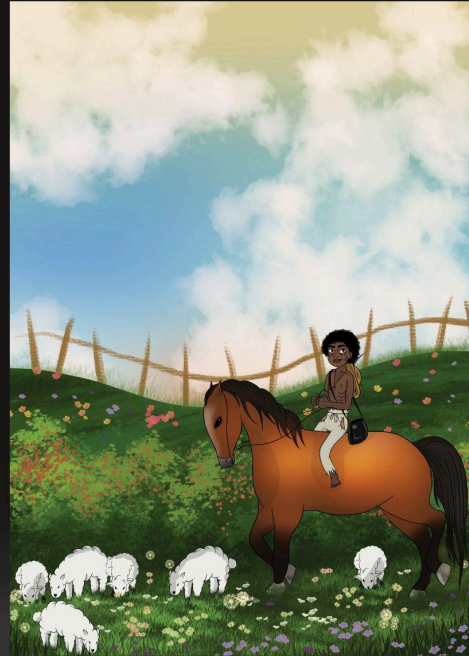
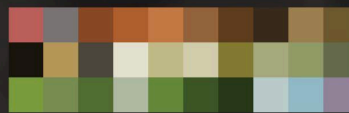
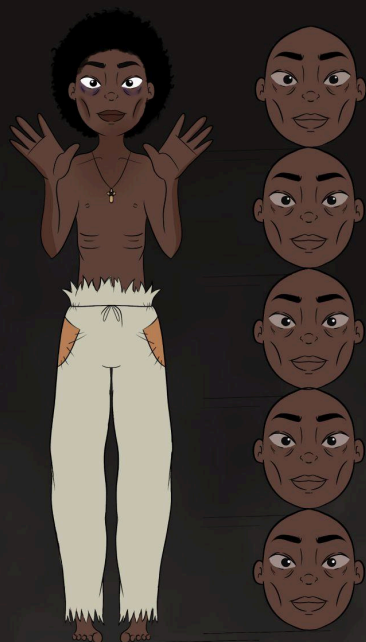


ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

MODEL SHEET/SILHUETAS



SILHUETAS

O personagem conta com cinco cabeças de altura, uma a menos do que o usual para crianças (seis cabeças). Analisando as questões da desnutrição, e maus-tratos relacionados a lenda, que é a figura de uma criança, e está em sua fase de desenvolvimento. Por fim, suas silhuetas contam com pose principal e variáveis.

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

36

TURN AROUND

O personagem em rotação de quatro ângulos (frente, perfil, costas e 3/4) com a finalidade de mostrar mais detalhes além de outros lados ilustrados da lenda, o que auxilia na sua animação.



A rotação evidencia bem as marcas de maus-tratos e agressões que o garoto enfrenta. Assim, por meio do *turn around*, é possível analisar além dos detalhes da vestimenta, como os reparos ou o pingente, características físicas que demonstram uma narrativa.

37

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA



Chapéu de palha: que o personagem usaria em dias quentes no campo.



Berrante: Utilizado pelo personagem para chamar os animais do pastoreio.



Calça: calça de linho, com barras surradas e velhas, amarrada por um barbante.



Figura de gesso da Virgem Maria: Uma imagem de Maria sendo a madrinha e protetora do personagem órfão.



Vela: Associada a suas orações e seus pedidos de ajuda, o personagem acende a vela para orar.



Bolsa de Couro: Utilizada para trabalhos no campo e para guardar os itens perdidos.

Crucifixo: Colar feito à mão pelo personagem, demonstrando sua imensa devoção e humildade.

Cavalo Baio: O cavalo relacionado à lenda, não é um item, mas como sempre são vistos juntos, foi considerado válido adicionar o animal como um companheiro.



Cenoura: Item relacionado a seu cavalo, "Baio", serviria como alimento.



Foram adicionados calos nas mãos, e dedos magros com a finalidade de representar a destruição, trabalho exaustivo, malcuidados. As suas unhas aparentam ser roídas em razão da fome e constante ansiedade que o personagem sente.

EXPRESSIONES FACIAIS

Foram trabalhadas expressões faciais marcadas, exageradas e também associadas a crianças, como caretas, risos, bochechas marcadas e olhos grandes, e até fazendo "birra". Existe também a presença de rostos associados ao medo, servidão, humilhação e angústia.



Um fato, é que seus traços negros foram inspirados em personagens como: "Canary", da animação japonesa "Hunter X Hunter" (2011) e Miles Morales de "Homem Aranha no Aranhaverso", e em figuras públicas como os rappers: Tyler, the Creator, Travis Scott e Kanye West (YE), para suas características infantis serviram de inspiração o protagonista Luca, da animação "Luca" (2021) e o protagonista Miguel, da animação "Viva-A Vida é uma Festa".

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

THUMBNAILS



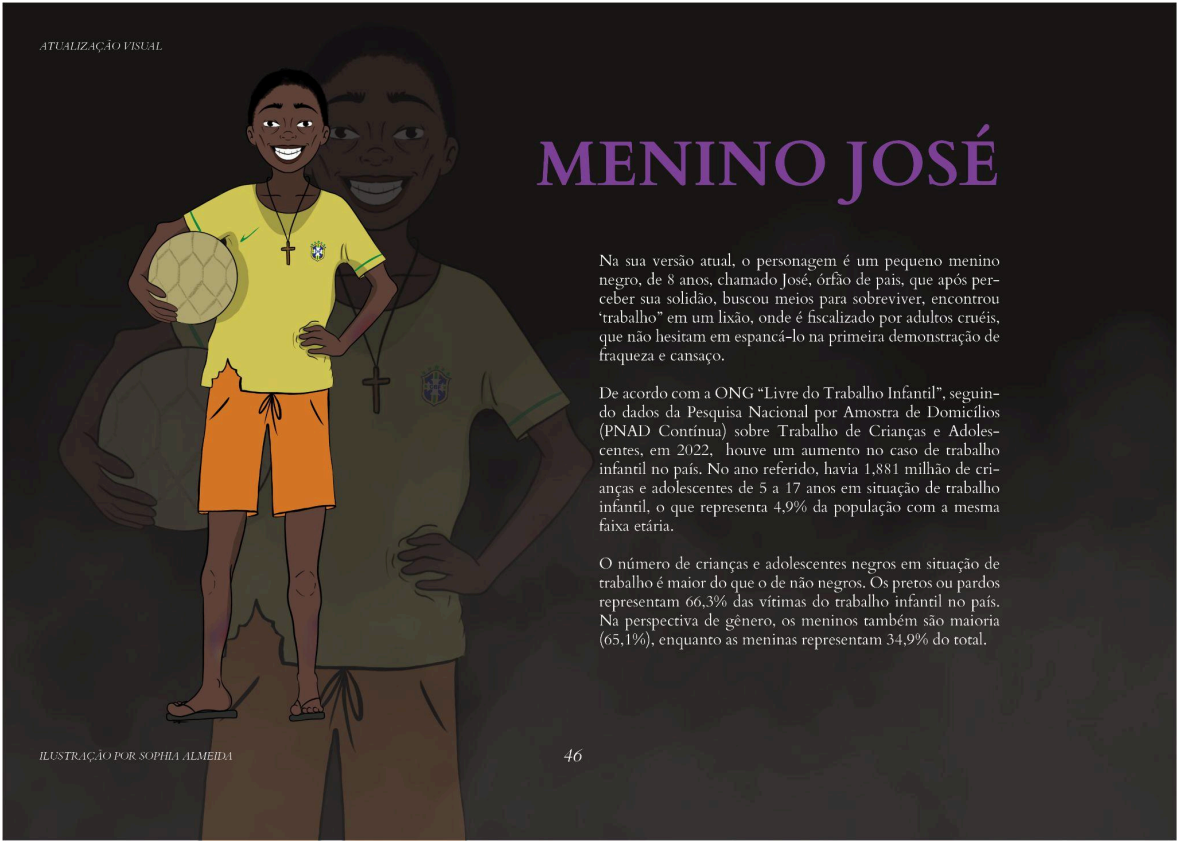
As thumbnails narram em parte, os principais acontecimentos da vida do Negrinho do Pastoreio

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

No cenário, foi ilustrado um ambiente rural, com campos em geral, e muitas árvores. O cenário com flores lilases (uma das nuances do roxo), foi inspirado no filme "A cor púrpura"(1986). Pois na natureza o Lilás é uma das cores mais difíceis de se encontrar, e devido ao seu significado cromático associado à espiritualidade, à conexão ao divino, as flores no cenário significam que a presença de Deus, está em todas as coisas. Principalmente para o personagem, que é uma criança devota, e fisicamente desamparada.







MENINO JOSÉ

Na sua versão atual, o personagem é um pequeno menino negro, de 8 anos, chamado José, órfão de pais, que após perceber sua solidão, buscou meios para sobreviver, encontrou "trabalho" em um lixão, onde é fiscalizado por adultos cruéis, que não hesitam em espancá-lo na primeira demonstração de fraqueza e cansaço.

De acordo com a ONG "Livre do Trabalho Infantil", seguindo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD Contínua) sobre Trabalho de Crianças e Adolescentes, em 2022, houve um aumento no caso de trabalho infantil no país. No ano referido, havia 1,881 milhão de crianças e adolescentes de 5 a 17 anos em situação de trabalho infantil, o que representa 4,9% da população com a mesma faixa etária.

O número de crianças e adolescentes negros em situação de trabalho é maior do que o de não negros. Os pretos ou pardos representam 66,3% das vítimas do trabalho infantil no país. Na perspectiva de gênero, os meninos também são maioria (65,1%), enquanto as meninas representam 34,9% do total.

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA



RASCUNHOS/SKETCHES

SKETCH

Em seus rascunhos iniciais, foram esboçadas algumas das primeiras imagens associadas à versão atual do personagem José, a reinterpretação contemporânea do Negrinho do Pastoreio. As expressões foram elaboradas com base em feições de crianças negras. Além disso, algumas poses iniciais foram criadas para refletir a personalidade do personagem, uma criança alegre e otimista, apesar de todas as dificuldades que enfrenta. Existe também a presença de poses de inferioridade e medo.

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

ACESSÓRIOS E VESTIMENTAS



Camisa: Camisa de time do Brasil, suja e furada uma de suas únicas peças de roupa, usa para trabalhar, ou dia a dia.



Pão velho: Um de seus únicos alimentos, morde e come poucos pedaços numa expectativa de durar mais.



Chinela velha com prego: Um chinelo velho e gasto, já foi pregado várias vezes, mas ainda serve.



Bola: uma bola velha que achou no lixo e brinca quando tem tempo.

Colar com cruz: Barbante usado que amarrou um crucifixo, mas que representa sua fé.



Bermuda tacetel surrada: Uma de suas únicas vestes, em conjunto da camiseta de time e da chinelola.



Cestinha de Balas: Cesta com as balas que vende no semáforo, nunca comeu nenhuma, medo da surra dos adultos.



ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

48

ILUSTRAÇÃO FINAL

ILUSTRAÇÃO

José é obrigado a vender balas, e a pedir dinheiro no semáforo, renda que é roubada pelos adultos do lixão, recebendo em troca o mínimo da alimentação, como: pães velhos e às vezes copos de água. Entretanto, as marcas de maus-tratos, desnutrição e ausência de cuidados são evidentes em seu esguio corpo de menino.

No entanto, o personagem ainda mantém a sua fé e otimismo inocente, de que as coisas vão melhorar, e todas essas expiações e provas, serão passageiras. O personagem em sua pureza, não percebe que está sendo vítima de: trabalho infantil, maus-tratos a criança, agressões físicas/psicológicas, fome, erradicação da sua infância, e traumas irreversíveis.

A ilustração ao lado foi feita utilizando em tons de azul e cores quentes como o amarelo e o laranja, e ilustram o dia de Menino José.



49

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA



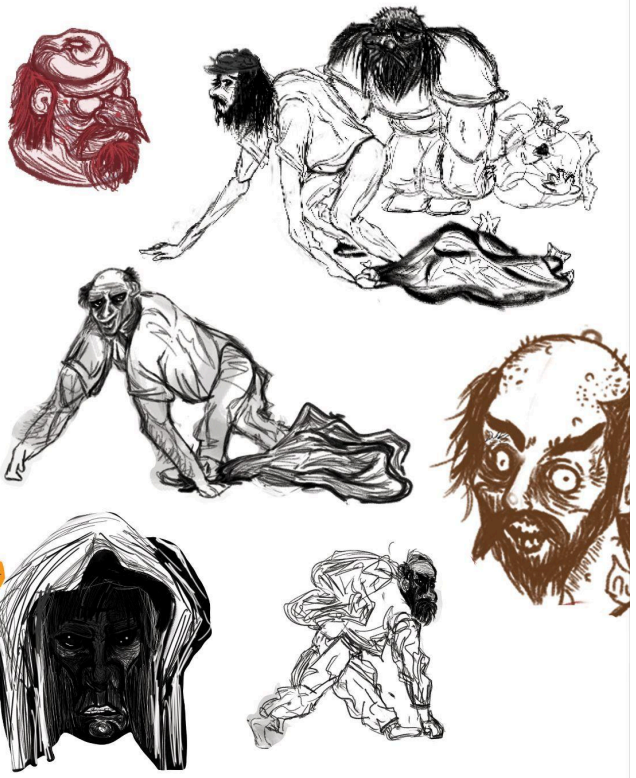
RASCUNHOS/SKETCHES

SOBRE O PERSONAGEM

O homem do saco é uma lenda conhecida pelo sequestro de crianças nos períodos de fim da tarde e noite, em portas de escolas, creches e bicos. A lenda diz que seus sequestros têm um único motivo, o de se curar de sua doença (hanseníase) ingerindo o fígado dos mais jovens que brutalmente assassina.

Uma curiosidade interessante é que o homem do saco realmente existiu em um período mais antigo, mas não para matar crianças pelo que se sabe, ao invés, era apenas um carteiro comum que recebia crianças como encomenda de entrega pelos próprios pais, muitas vezes em questões de viagem. As histórias então eram contadas para que elas se comportassem, apesar de que não era totalmente impossível uma criança ser perdida durante o trajeto.

Os rascunhos foram feitos de modo a explorar poses curvadas em razão do peso que o personagem carrega, alguns com uma aparência mais jovem e outros mais velhos, com até mesmo um corpo inspirado em primatas como forma de trazer estranheza.



POSES

Como pose principal, um frontal do personagem que carrega um saco, motivo esse de sua aparência curvada e de seu desequilíbrio em razão do peso.

Para as poses variáveis foram escolhidas 3 ações possíveis para o comportamento medonho do personagem, sendo a primeira agachada ao mesmo tempo que se prepara para correr em direção da vítima e chega a babar pela ideia de conseguir se curar com a próxima criança.

A segunda pose imita um surto de raiva e frustração pelo qual o personagem enfrenta toda vez que seu objetivo não é alcançado de alguma forma (se curar ou conseguir de fato a presa que procura).

Como última pose uma corrida de ataque em que o homem do saco segura uma faca enquanto grita e persegue.

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

54



55

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

TESTE DE CORES

PALETAS

As paletas testadas foram baseadas principalmente em cenas de filme e séries de terror que captaram bem a essência de seus devidos monstros, respeitando cores principais do personagem como o preto e vermelho sangue.

C48 M62 Y92 K25
 R18 G18 B41
 #804020

C17 M73 Y53 K4
 R121 G19 B104
 #793028

C16 M77 Y80 K71
 R115 G27 B15
 #322018

C42 M97 Y80 K50
 R57 G13 B16
 #300030

C82 M84 Y22 K77
 R18 G8 B5
 #100000

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

56

MODEL SHEET/SILHUETAS

SILHUETAS

O personagem em seu tamanho principal conta com a altura de 7 cabeças próprias, cerca de 1.65cm, menor quando curvado.

Foram trabalhadas 4 silhuetas para verificar o quão reconhecível diferente dos outros personagens ele seria.

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

57



Feita com base nos manequins posicionados no canto superior esquerdo da página, o *turn around* demonstra a rotação em 360° de um personagem, e segue uma pose fixa por todo o processo.

Com o *turn around* é possível que haja uma melhor questão de visualização como a de detalhes do personagem seja realizada de maneira mais simples, auxiliando assim na modelagem 3D, ou até mesmo em ângulos para uma possível animação.

Uma rotação ideal de um personagem deve contar com 4 ângulos, os quais são frontal, costas, e 2 sendo perfil. Em alguns casos, um quinto ângulo também pode ser inserido, esse é chamado de rotação 3/4.



ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRINDÃO



As vestimentas do personagem foram inspiradas nas mesmas utilizadas por homens de classe média dos anos de 1900 a 1950, com paletós, coletes, sapatos sociais e camisas de botão. A ideia é que o personagem vestisse roupas elegantes como forma de distrair as pessoas de sua real intenção, contudo suas roupas são sujas e desgastadas.

ACESSÓRIOS

Entre os acessórios que o Homem do Saco utiliza, estão os seguintes itens:



Brinquedos: O mesmo intuito de chamar a atenção de suas presas, com presentes e bajulação;



Canivete: Utensílio para auxílio no dia a dia, proteção própria, mas principalmente para cortar a carne de crianças.



Doce: Utilizados para chamar a atenção de crianças para longe de seus pais, em becos, ruas desertas e vielas.

Saco: Onde carrega suas vítimas ainda vivas e amordaçadas para o local onde serão abatidas e devoradas longe da civilização.



ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDEO

60



MÃOS

61

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDEO

EXPRESSIONES FACIAIS

O personagem conta com expressões que refletem sua personalidade, que vão desde um sorriso com segundas intenções, a frieza, frustração, desconfiança e surtos de raiva. É possível notar como funciona a mentalidade e parte de sua personalidade instável em algumas delas



ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

THUMBNAILS



ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO



ATUALIZAÇÃO VISUAL



JOÃO

Agora chamado de João Galafóice, nossa atualização visual conta com um homem de meia idade, que ao invés de sequestrar crianças para matar, agora faz tal ato como forma de ganhar dinheiro. Com personalidade incisiva, João age como um estrategista frio que pode chegar a ser violento quando não alcança com sucesso seus objetivos, e desta maneira se mostra alguém a ser temido

De acordo com uma pesquisa feita pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJPS) referente ao ano de 2022, acerca de crianças desaparecidas e localizadas, no Brasil, cerca de 2.169 crianças foram tidas como desaparecidas, chegando a uma média de 6 casos por dia. Desse total, 54,2% foram meninos e 45,4% meninas.

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

66



RASCUNHOS/SKETCHES

SKETCH

Os rascunhos do personagem foram feitos pensando em um homem de personalidade forte, ignorante, e que conseguisse passar um olhar forte. Dessa forma, sua aparência deveria seguir um visual de homem de meia idade, com barba cheia ou bigode, e visual bagunçado.

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

Como vestimenta o personagem tenta se manter discreto, podendo usar blusões que escondem seu rosto, a um macacão que o garante uma aura inocente. Contudo passa a maior parte do tempo utilizando sua camisa xadrez, bota e calça jeans, acompanhado do boné que tanto gosta e o que o torna sujeito a um visual de caminhoneiro ou lenhador, ocupações que usa como fachada para seu real trabalho.

ACESSÓRIOS E VESTIMENTAS



Como acessórios, João carrega consigo a chave de seu caminhão de pequeno porte com um chaveirinho de sol sorridente, um isqueiro e cigarro para alimentar seus vícios, um lenço com uma substância que facilitam a captura de suas vítimas que as deixa inconscientes através da inalação, além de doce e sua boa e velha cerveja que não podem faltar.

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANCO

68

ILUSTRAÇÃO FINAL

ILUSTRAÇÃO

Na ilustração, João Galafoice visita um de seus bares favoritos, a dona é mãe solteira, e passa boa parte do seu tempo trabalhando, e em razão disso, deixa sua filha brincando no chão com os poucos brinquedos que consegue pagar. Ela não imagina o tipo de pessoa que João é, e nem o quão funéreo sua pequena está.

A ilustração ao lado foi feita utilizando cores variadas, onde João usa uma camisa branca, que contribui com a sensação de bondade que ele gosta de passar.



69

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANCO



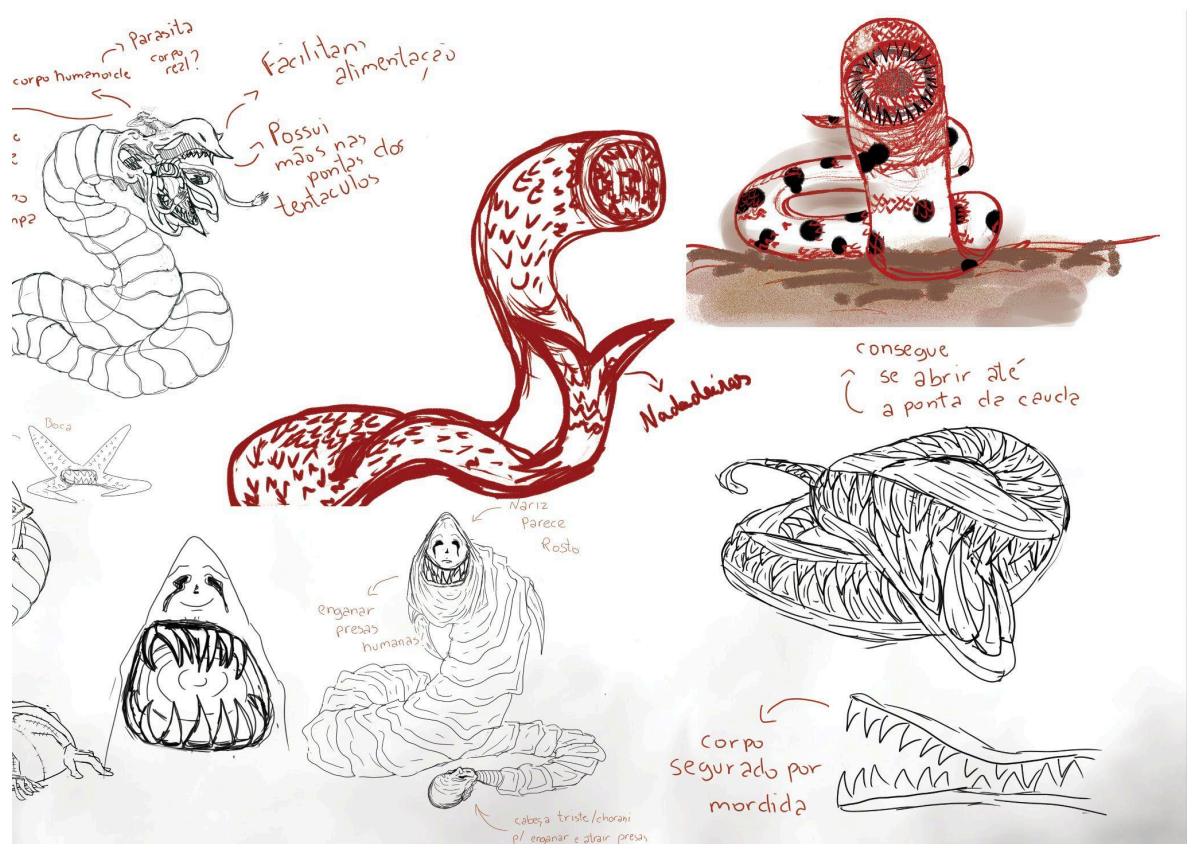
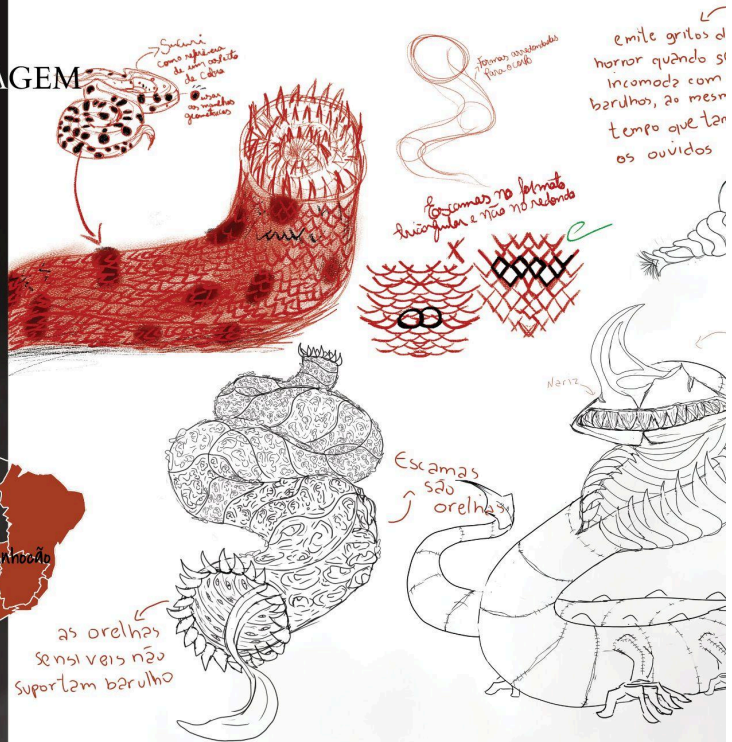
RASCUNHOS/SKETCHES

SOBRE O PERSONAGEM

O minhocão é uma criatura de raiva e descontrole imensurável, não há motivo e muito menos algo capaz de apaziguar seus nervos quando este ser entra em estado de fúria. Se assemelha a uma espécie de cobra ou minhoca, sem a presença de características faciais comuns, como olhos e focinho, contando então somente com a presença da boca.

Não aceita oferendas e nada que venha com o objetivo de comprar sua amizade ou até calma efêmera, ao invés, assalta tudo que encontra em seu caminho, deixando rastros de destruição e causando deslizamentos, virando barcos e criando redemoinhos nos rios, um dos seus locais favoritos, seguido dos túneis que cria embaixo da terra. Pode chegar a agir em festas e celebrações em razão do barulho, um dos fatores que aparentam elevar seu estresse. Se alimenta de qualquer coisa viva e não difere mal do bem, e ao atacar apresenta dois sinais, um sibilo constante e um som ensurdecedor que aterroriza até o mais corajoso.

Seus rascunhos e concepts foram criados levando em conta seu formato serpentina, boca repleta de dentes e seu notável incômodo por sons.



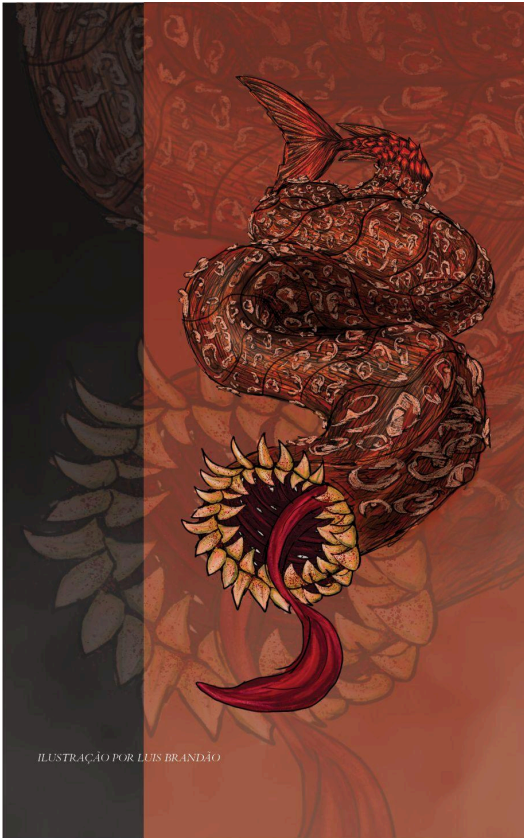


ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

POSE PRINCIPAL

POSES

Como pose principal, foi feito um frontal do personagem com a boca aberta mostrando seus dentes afiados à medida que se arrasta, como forma de se movimentar.

Para as poses variáveis foram escolhidas 3 possíveis poses que representam a movimentação do personagem, sendo a primeira uma pose mais solta e fluida com a cabeça alta, seguindo a ideia de movimentação de uma cobra ou at mesmo uma minhoca.

A segunda pose segue uma movimentação de corpo mais enrolada e desengonçada, também de cabeça alta, demonstrando assim atenção ao seus sentidos, já que não enxerga bem.

Por fim uma pose enrolada, porém mais em pé, com a cabeça direcionada ao alto e cauda se posicionando para fora, seguindo vagamente a ideia de uma cobra pronta para dar o bote.



POSES ALTERNATIVAS

ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO





O personagem em rotação de quatro ângulos (perfis, frontal e costas) com a finalidade de mostrar mais detalhes além de outros lados ilustrados da lenda.



ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO



Dentes: Seus dentes são pontiagudos e fortes o suficiente para rasgar um objeto de metal com grande facilidade, o que é de grande ajuda na sua alimentação.

Escamas: Seu corpo conta com 2 tipos de escamas, as mais comuns que são reluzentes, em formato triangular, presentes em sua cauda, e as em formato de orelha, responsáveis por ouvir até os sons mais indesejados e causar ao ser, uma fúria imparável.

Cauda: Utilizados para nadar pelos rios, sua cauda apresenta escamas em tom laranja e refletem um pouco de seu brilho máximo quando estão molhadas e entram em contato com o sol;

Língua: Sua língua possui comprimento suficiente para segurar por horas, qualquer que seja sua presa, garantido completa imobilização;



Esqueleto: Seu esqueleto possui ossos flexíveis que facilitam sua movimentação e se assemelha ao de uma cobra com exceção de sua cauda, que segue a mesma anatomia de um peixe comum;

EXPRESSIONES FACIAIS

O personagem conta com 4 expressões que refletem sua personalidade, e ações, indo desde de feições com a boca aberta e fechada, a uma devorando uma canoa, ou expelindo completamente da boca para fora.



ILUSTRAÇÃO POR LUIS BRANDÃO

80





ATUALIZAÇÃO VISUAL



MARCÃO

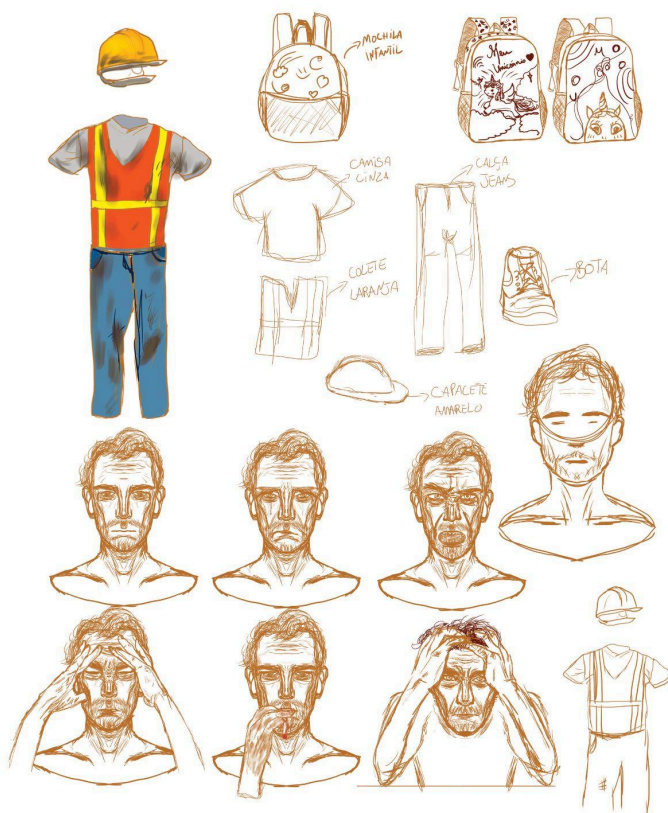
Em sua atualização, o minhocão será um trabalhador magro pai de família chamado de Marcos, que vive exausto por razão de seu trabalho cansativo e contínuo em áreas de canteiros de obras. Ele adquiriu um nível de estresse mental perigoso e imprevisível pois a empresa não forneceu todos os equipamentos de segurança obrigatórios como o fone, por conta desse fato qualquer importunação sonora irá desencadear surtos violentos de raiva. Suas expressões contarão com aspectos de cansaço, raiva, tristeza, e exaustão extrema.

De acordo com uma reportagem do G1, uma pessoa morre vítima de acidente de trabalho a cada três horas. Essa informação foi divulgada pelo Observatório de Saúde e Segurança do Trabalho, que analisou dados entre 2012 e 2022. Durante esse período o país contabilizou mais de 7 milhões de acidentes de trabalhadores CLT. Uma média de um acidente a cada 51 segundos.

Nos números mais recentes divulgados pelo Ministério do Trabalho, até junho de 2024, já foram registrados 268.788 acidentes, com 1.1016 mortes. Esses dados mostram o quanto é importante para as empresas implementarem uma cultura segura, permitindo que seus colaboradores sejam produtivos, enquanto trabalham em um ambiente 100% seguro.

ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

84



RASCUNHOS/SKETCHES

SKETCH

Os rascunhos foram criados explorando algumas expressões características do personagem como tristeza, raiva, exaustão e cansaço. Como também os primeiros rascunhos dos acessórios e vestimentas do trabalho como o colete de segurança, capacete, sendo intencional a ausência do protetor auricular.

ILUSTRAÇÃO POR IRA REIS

Como vestimenta o personagem tem uma única calça jeans velha com rasgo na perna e suja. Três camisas velhas e um pouco manchada de água sanitária e seu colete laranja.

ACESSÓRIOS E VESTIMENTAS



Como acessórios, o Marcos carrega consigo seu capacete amarelo um dos poucos itens de segurança que a empresa onde ele trabalha oferece, uma caixa de cigarros que tem como vício, uma mochila infantil velha usada de sua filha que utiliza para levar algumas coisas para o trabalho, um par de botas suja de cimento e sua ferramenta de trabalho.

ILUSTRAÇÃO POR IBA REIS

86



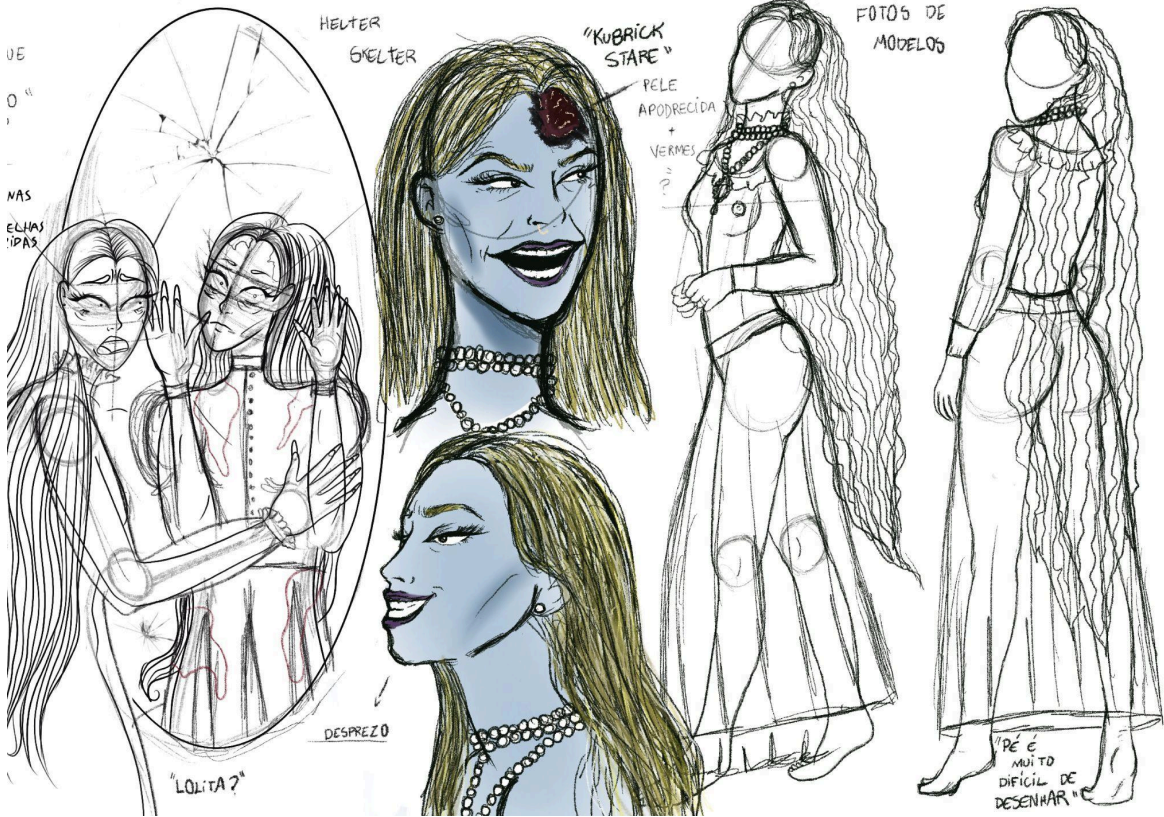
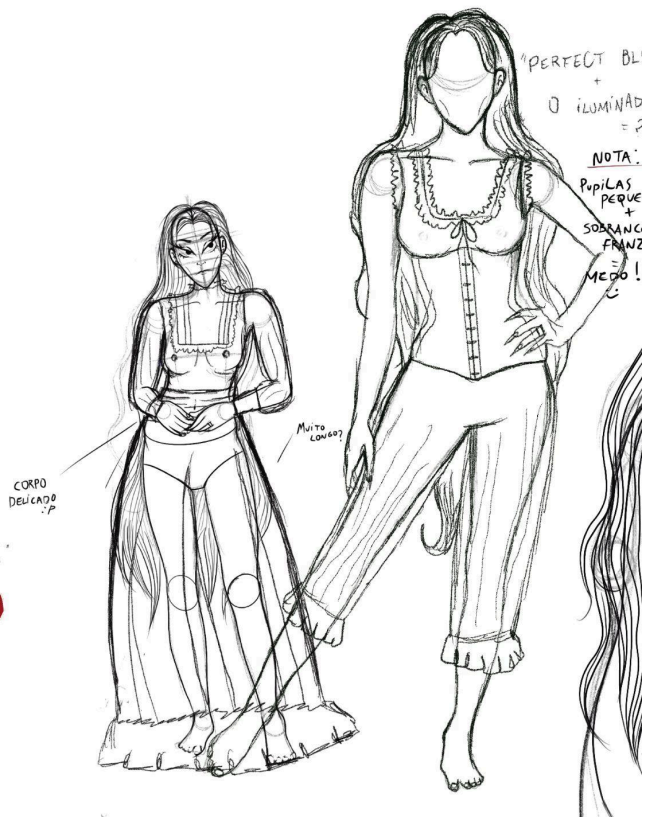


SOBRE O PERSONAGEM

A Loira do Banheiro é uma lenda urbana sobre o espírito fantasmagórico de uma jovem loira ensanguentada que aparece em banheiros, especialmente em escolas, para assustar jovens garotas. A lenda brasileira tem possíveis raízes na história de Maria Augusta de Oliveira, filha do Visconde de Guaratinguetá. Obrigada aos 14 anos, a se casar com um homem muito mais velho, Maria fugiu para Paris, onde morreu de forma desconhecida, rumores dizem que foi assassinada a mando de seu marido, que sabia de sua localização.

Seu caixão foi enviado de volta ao Brasil, mas durante o transporte, foi arrombado e suas joias roubadas. Após sua morte, a mãe de Maria começou a ver reflexos e ter pesadelos com a filha. Muitos acreditam que o espírito dela ainda assombra o local onde vivia, onde mais tarde foi construída uma escola na região, nisso ocorre o surgimento de uma imagem feminina sombria perambulava pelos corredores e banheiros.

Os primeiros rascunhos foram feitos a modo de explorar poses que fossem capaz de transbordar feminilidade, elegância e delicadeza, entretanto, que não perdessem a sua essência macabra, horrorífica e obscura e manipuladora. Características que se destacam são seus longos cabelos, sua esbelta silhueta feminina e a possibilidade de cicatrizes apodrecidas. Muitas dessas poses foram inspiradas em filmes que trabalham personagens femininas atraentes, porém instáveis, filmes como: *Possession*(1981).





TESTE DE CORES



ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

PALETAS

Na primeira parte do estudo de cor, foram analisadas paletas e cromas para representar subjetivamente a personagem, as inspirações foram a Noiva Cadáver(2005) a personagem "Sally", do "Estranho Mundo de Jack"(1993), e a "Noiva do Frankenstein"(1935).

Foram decididas cores menos saturadas, para transparecer o aspecto cadavérico, dando destaque para tons: vermelho carmim do sangue e o pálido amarelo canário de seus longos cabelos, que podem ser associados ao fato de sua loucura, que é um dos significados cromáticos associados ao amarelo.



94



Na segunda parte do estudo cromático, foi testado uma pintura no estilo noturno, sendo notório a presença de tons azulados para representar a noite, entretanto, também pode ser associado ao misterioso e ao sombrio, tons que são abraçados pelo cenário macabro do cemitério onde foi enterrada. Em seu corpo, a presença de veias marcantes arroxeadas e envoltas de uma névoa azulada misteriosa.



Na terceira parte do estudo cromático, foi desenvolvida uma ilustração no estilo "harmonização monocromática de saturação", especificidade cromática que é utilizada em cenas de filme de terror, onde a predominância é de apenas um cromo em diversas saturações. Nessa pintura portanto, foi escolhido o vermelho e seus diversos tons, para representar: raiva, ódio, intensidade, fúria, ira e perigo.



95

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

MODEL SHEET/SILHUETAS



SILHUETAS

O personagem conta com sete cabeças, para representar sua altura, (1.70), acima da média nacional para mulheres.

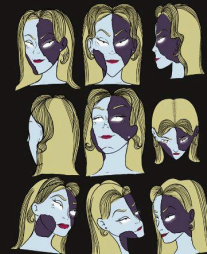
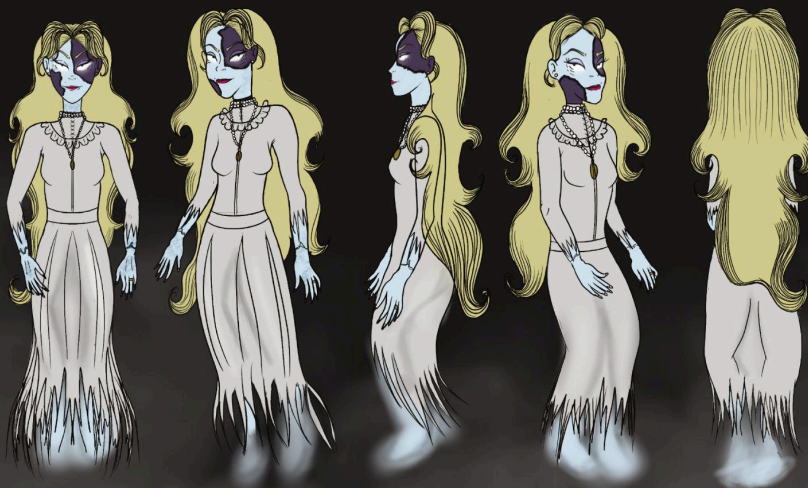
Suas silhuetas foram criadas com base em 4 de suas poses, para checar o grau de diferença entre os outros personagens.

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

96

TURN AROUND

A personagem foi desenhada em suas cinco rotações (frente, costas, perfis e 3/4), mais alguns ângulos faciais, para facilitar questões da animação.



Foram trabalhadas a rotação da cabeça da personagem como forma de estabilizar o traçado e também as formas curvilíneas. Desta forma, a personagem teve 9 rotações de cabeça (frente, costas, 3/4, plongée, contra-plongée, perfil, topo, costas lateral, topo lateral) que também contribuem para a fase de animação.

97

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

Como a lenda da personagem é inspirada em um determinado período histórico, buscou-se representar a vestimenta da época, com vestidos com babado, mangas longas e saias com tule referentes ao século XIX, roupas que eram associadas a mulheres de alta classe ou de família respitada, todos representados em tons pastéis claros.

Os vestidos são algumas variações de roupas que poderão ser vistas na animação, mas sua roupa oficial é seu vestido de noiva rasgado, sujo e ensanguentado, é possível perceber seu estado antes de ser deteriorado, sendo o segundo vestido.



ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA



Espelho: sua imagem está amaldiçoada em um, relacionado a sua vaidade e também a seu estado, por isso o vidro quebrado.



Esfera de Memória: Um item intangível, uma memória quebrada de sua infância e juventude, que foi perdida e destruída após o fim de sua vida.



Corselet: muito comum antigamente que as mulheres, independente da idade, utilizassem corselets para realçar suas curvas.



Castiçal: um objeto vintage com uma vela, item associado à sua época pertencente e à sua maldição.

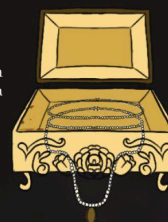
Escova: utilizada para pentear seus longos cabelos loiros.



Batom: batom rosa magenta, uma de suas cores preferidas, dando destaque a sua pele clara.



Porta joia: onde a personagem guarda seu colar preferido, uma herança de família.



Relicário: sendo o pingente de seu colar de pérolas preferido, poucos sabem que na verdade, é um relicário onde guarda uma foto sua e do seu pai, uma de suas lembranças mais felizes, alto valor emocional.





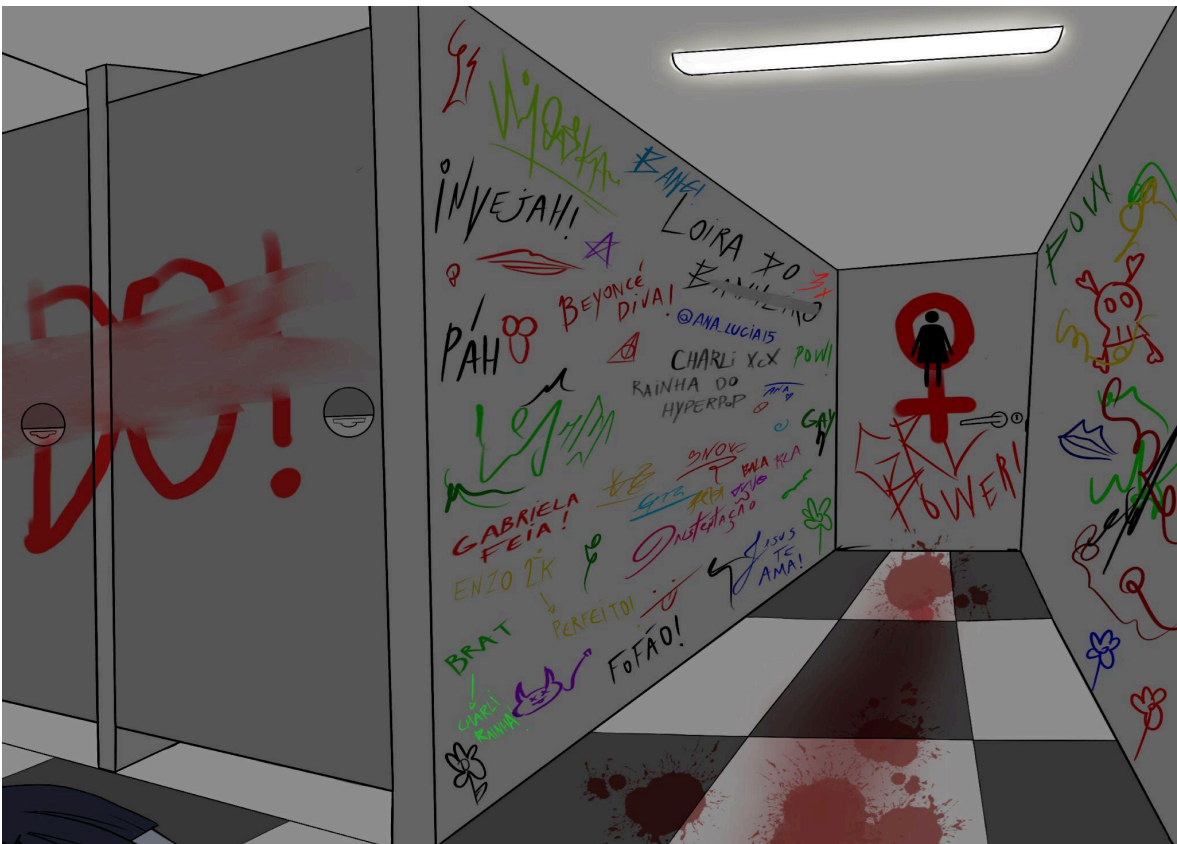


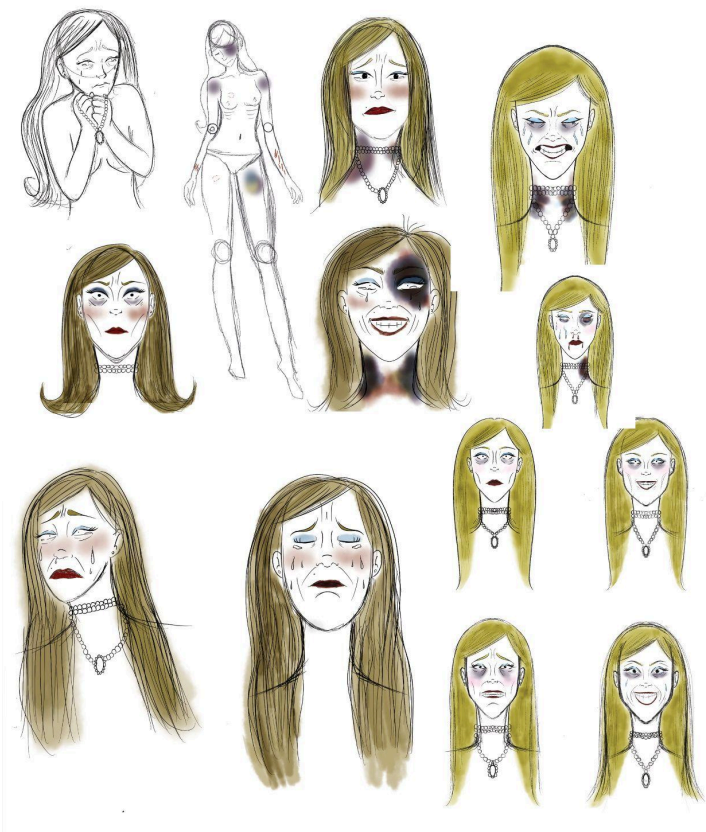


ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

MARIA

Ainda denominada como Maria Augusta, entretanto na contemporaneidade, agora Maria é uma linda adolescente de 15 anos, filha de uma família que antigamente era de classe alta e bem de situação financeira, sendo a mais velha de uma grande família de cinco filhos. Entretanto, devido a péssima gestão dos gastos e outros escândalos financeiros, é praticamente vendida por seus pais, e forçada a se casar com um homem rico muito mais velho, numa tentativa de salvar a sua família da pobreza e miséria.

O Brasil ocupa a sexta posição mundial em casamentos infantis, com 2,2 milhões de meninas menores de idade casadas ou em união estável, o que representa cerca de 36% da população feminina brasileira abaixo dos 18 anos, segundo a ONG Girls Not Brides. Apesar de a idade mínima para o casamento ser 16 anos, relacionamentos entre adultos e menores continuam a ocorrer, configurando um crime que envolve pedofilia, agressões sexuais/verbais, estupro de vulnerável, perda de vínculos e da juventude, além de agravantes traumas psicológicos que podem perpetuar pela vida da vítima.



RASCUNHOS/SKETCHES

SKETCH

Foram trabalhadas expressões associadas a filmes de terror, como cenas malignas, perversas ou de possessão, em muitos traços faciais é notório o estado de loucura, da sua posição manipuladora e sedutora.

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

ACESSÓRIOS E VESTIMENTAS

Como vestimentas e acessórios a personagem utiliza:



Um simples vestido de noiva branco, vestimenta usual da personagem, seu traje principal.



Um longo e espesso suéter em tom bege, intencionalmente de mangas e gola longa para que a personagem possa cobrir suas feridas, cortes e agressões

A saia para cobrir suas pernas pálidas e feridas, além de esconder seus hematomas.



Uma característica da sua lenda inspiratória, a personagem também utiliza um colar, dessa vez não de pérolas, mas de um terço, com um pingente relicário, com a foto de sua família, sendo sua única lembrança de seus irmãos e irmãs.

Bouquet de lírios brancos manchados de sangue, essas flores são associadas à imagem da Virgem Maria, e representam pureza, inocência e imaculabilidade, ao manchá-los de sangue a personagem percebe que sua pureza foi roubada.



Maquiagem forte que usa para esconder suas manchas, agressões e traumas, nota-se que algumas estão até desgastadas de tanto serem usadas com frequência.

Sua única boneca, velha e quebrada, também um símbolo de sua infância perdida, e destruída.



Anel de seu matrimônio, com uma joia de rubi, símbolo do amor eterno, rumores comentam que a joia rachou e quebrou no dia do casamento, porque o amor daquela união não era verdadeiro.



ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

108

ILUSTRAÇÃO FINAL

ILUSTRAÇÃO

A personagem em seu estado definitivo, segurando seu bouquet manchado. A arte foi inspirada em "splash pages" de HQs, onde pode-se saber sobre o personagem e sua história, sem necessariamente toda a narrativa. Pode-se perceber situações pavorosas que a personagem vivencia, e nisso o questionamento se sua existência realmente faz sentido.

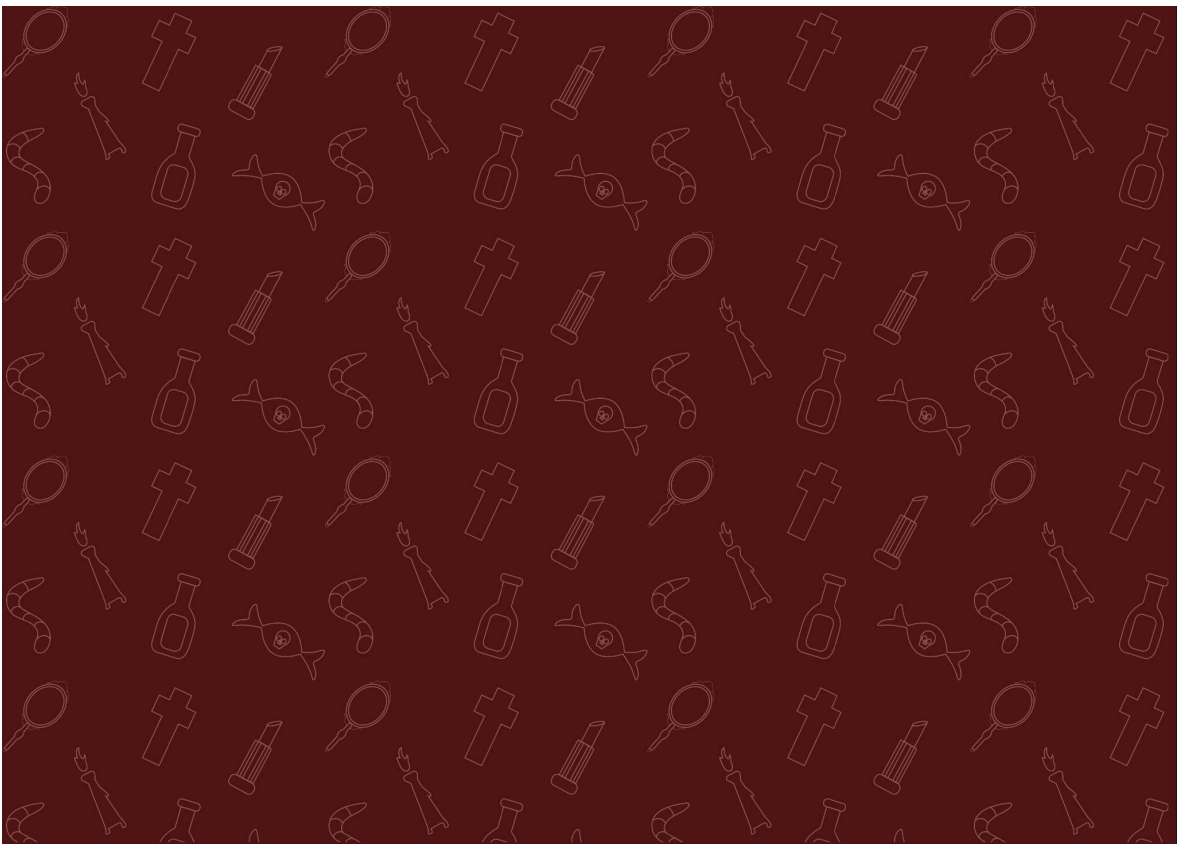


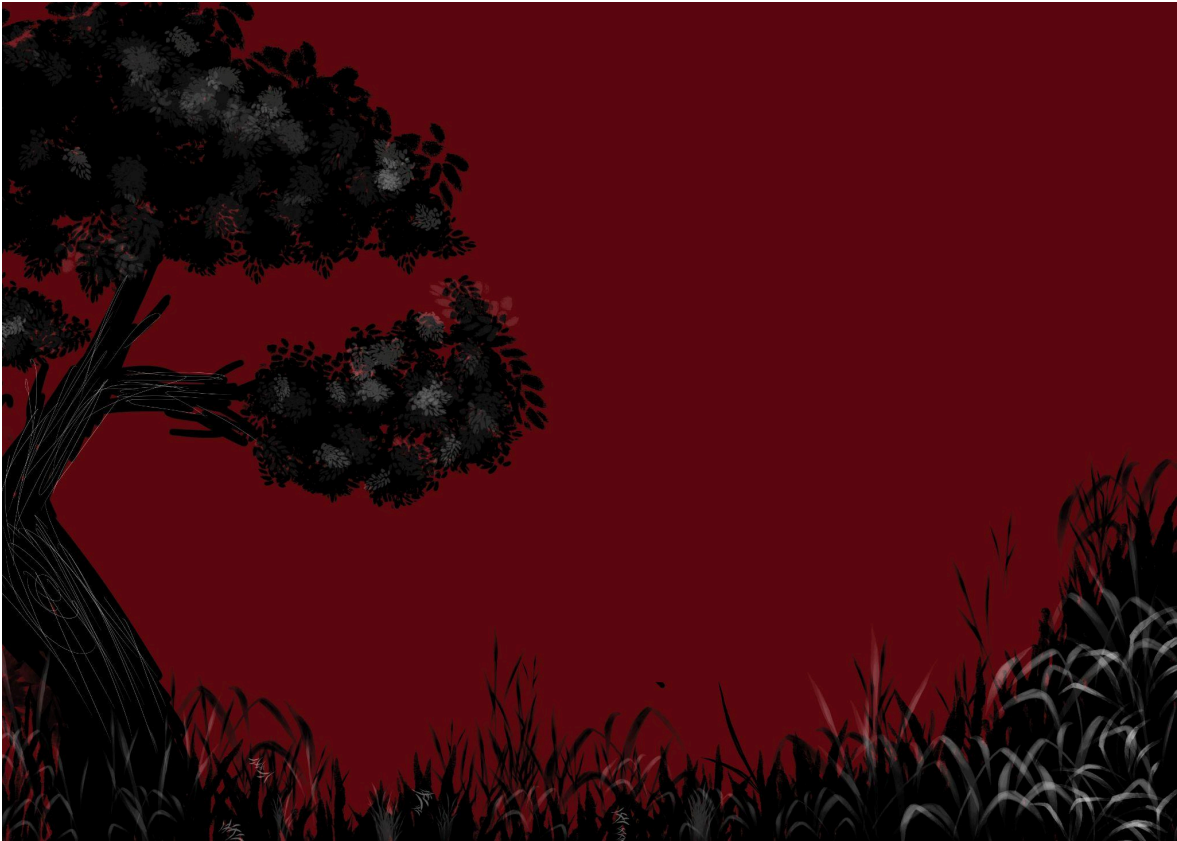
A ilustração ao lado foi feita utilizando em sua maioria, tons pastéis, além de tons nude e branco para representar a pureza da personagem.

109

ILUSTRAÇÃO POR SOPHIA ALMEIDA

Este artbook foi criado, ilustrado e diagramado por alunos do curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais - UFG, impresso em couchê brilhoso em gramatura 150mm, na fonte Cardo corpo de texto 12, na gráfica Artesano. Este projeto não seria possível sem a orientação, motivação e confiança do professor e doutor Cláudio Aleixo Rocha, a ele todo o nosso carinho e agradecimentos.





Passagem das páginas virtuais:

<https://www.youtube.com/watch?v=pqQKn3MJO-E&t=57s>