

CONSTRUÇÃO DE DESIGN DE PERSONAGEM DIRECIONADO AO FEMALE GAZE UTILIZANDO CONCEPT ART COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA

CONSTRUCTION OF CHARACTER DESIGN DIRECTED TO THE FEMALE GAZE USING CONCEPT ART AS A METHODOLOGICAL TOOL

LIMA, Letícia Bezerra; Bacharela em Design; Universidade Federal da Paraíba

leticiabezerral@gmail.com

VASCONCELOS, Othon; Doutor; Universidade Federal da Paraíba

othon.vasconcelos@gmail.com

ACIOLY, Angélica de Souza Galdino; Doutora; Universidade Federal da Paraíba

angelica.acioly@academico.ufpb.br

COSTA, Tássio José da Silva; Mestre; Universidade Federal do Cariri

tassio.costa@ufca.edu.br

Resumo

A Ferramenta *Concept Art* desempenha um papel importante no design de personagens, fornecendo a base para a criação de universos e personagens em várias formas de mídia, como vídeo games, filmes, quadrinhos e outros. Este tipo de arte, que narra visualmente, é essencial para criar mundos imersivos e personagens cativantes, e seu processo é semelhante ao da criação de uma identidade visual. Este artigo, portanto, apresenta o processo de criação de um personagem voltado para o público feminino, com os objetivos de incorporar o *Female Gaze* e explorar conceitos de design de personagens através da ferramenta *Concept Art*. A metodologia de projeto partiu de uma adaptação do método de *Concept Art* proposto por Seegmiller (2008) e do *Design Think* (Brown, 2009). Como principais resultados obteve-se a criação da personagem, além do desenvolvimento de ilustrações que capturaram a sua essência dentro do contexto da sua história.

Palavras Chave: design de personagem; *concept art*; *female gaze*.

Abstract

The Concept Art Tool plays a significant role in character design, providing the foundation for the creation of universes and characters across various forms of media, such as video games, films, comics, and others. This type of visually narrative art is essential for creating immersive worlds and captivating characters, and its process is akin to that of creating a visual identity. This article, therefore, presents the process of creating a character aimed at the female audience with the goals of incorporating the Female Gaze and exploring character design concepts through the Concept Art tool. The project methodology was based on an adaptation of the Concept Art method proposed by Seegmiller (2008) and Design Thinking (Brown, 2009). The main results included the creation of the character and the development of illustrations that captured her essence within the context of her story.

Keywords: character design; *concept art*; *female gaze*.

1 Introdução

O processo de criação da identidade de um personagem começa com a ideia principal de seu conceito, que define diversos aspectos importantes para o progresso deste processo. Nesse primeiro passo é onde se define a história, o ambiente e a atmosfera onde ele está inserido. De acordo com Seegmiller (2008), essa se mostra uma etapa de difícil realização, porém é de notória importância, visto que:

a história do personagem auxiliará (...) o designer, a realmente conhecer o que (...) irá desenhar. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender as pequenas questões que possibilitarão uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido. (Seegmiller, 2008, p.34)

A criação do personagem começa no próprio campo do design gráfico. Conceituar a identidade de um personagem e seus elementos é semelhante ao processo de criação de uma identidade visual: produto, definição de público-alvo, pesquisa de mercado e levantamento de referências. A criação de um estudo e desenvolvimento de história e descrição de elementos, é necessário como base para o desenvolvimento das ilustrações para o projeto, e dentro deste processo existem diversas técnicas e/ou abordagens.

Dentre elas tem-se a ferramenta *Concept Art*, a qual vem desempenhando um importante papel dentro do design de personagem, servindo como a base para a criação dos universos e personagens que nos são apresentados nas diversas mídias, tais como: vídeo games; filmes e séries de animação; Histórias em quadrinhos (HQ's); *webcomics*; *mangás e animes*; entre outras mídias de entretenimento.

No cenário do design de personagem, a narrativa visual, exercitada através da *Concept Art*, é um dos elementos essenciais na criação de mundos imersivos, além de ser um componente crítico na concepção e desenvolvimento de personagens que sejam cativantes em uma variedade de mídias.

A *Concept art* pode ser praticada como abordagem ou técnica, e o *Concept Artist* é aquele que produz e faz parte de todas as etapas de geração dessa abordagem, que tem por objetivo a geração de um *Model Sheet*¹. Mas “para cada *Model Sheet* final existe uma grande quantidade de arte exploratória, *mock-ups*², coleção de referências, esboços de *Thumbnails*³, desenhos rápidos, variações, iterações e designs rejeitados” (Anhut, 2014).

O sucesso das obras, desenvolvidas a partir desta ferramenta, depende muito da capacidade do autor de transmitir detalhes, expressividade e trazer movimento aos personagens. A narrativa visual surge como uma forma de moldar universos inexistentes, ou adaptar o mundo real, de maneira que estes atraiam o público para consumir essas histórias.

Nesse contexto, foi desenvolvido um projeto acadêmico de criação de um personagem representativo do *Female Gaze*, um conceito oposto ao *Male Gaze* de Laura Mulvey (1975), que aborda a objetificação feminina nas mídias. O *Female Gaze* vai além da simples inversão de papéis e busca evocar sensações e emoções femininas, priorizando sentimentos e experiências sobre a ação. Para isso, foi essencial entender e incorporar as necessidades e desejos das mulheres,

¹Folha de personagem; folha que mostra as características, expressões e poses do personagem

²Testes e protótipos

³Miniaturas; versões reduzidas de imagens, usadas para tornar mais fácil o processo de desenvolvimento de silhuetas e testes

representando suas vozes e vivências. Para tanto, a consulta ao público feminino para conhecer suas expectativas e preferências foi determinante para o desenvolvimento da personagem, a fim de que houvesse uma conexão com o público alvo e através de uma representação autêntica.

Sendo assim, este artigo apresenta o processo de criação de um personagem voltado para o público feminino com os objetivos de incorporar o *Female Gaze*, explorar conceitos de design de personagens através da ferramenta *Concept Art*.

1.1 Justificativa

A produção de um personagem é uma importante área para a mídia e diversas indústrias, a mídia é responsável pela apresentação de personagens ao público (Seegmiller, 2008), sendo assim, é a indústria de entretenimento que irá produzir jogos ou animações. Além da indústria do entretenimento, a indústria de marketing de empresas também se beneficia do design de personagens, como é o caso de diversas empresas que desenvolvem seus mascotes como forma de gerar maior conexão da sua marca com seu público.

Observa-se então uma pluralidade no que diz respeito a utilização do design de personagem, cada projeto de design serve para atender demandas específicas de cada público, entretanto, mesmo com grande diversidade de públicos, é possível que haja elementos que definam o que caracteriza um bom design de personagem. Wolf argumenta que

[...] a melhor maneira de pensar nisso é que o design de um personagem, como todo design, é uma solução para um problema, é uma resposta para uma pergunta e, para realmente entender uma resposta, precisamos primeiro entender a questão. E a questão geral apresentada pelo design de personagem é: Como expressamos uma personalidade fictícia como uma pessoa real? (Super Eyepatch Wolf, 2017; Tradução Livre).

A complexidade presente no desenvolvimento de um personagem levanta questões que requerem uma densa análise, o que pode suscitar algumas questões que podem ser respondidas neste estudo, tais como: Quais técnicas e princípios contribuem para a criação de um personagem envolvente e consistente com uma narrativa visual específica? Qual a importância de dar vida a personagens virtuais envolventes e expressivos? O que torna um personagem cativante? Como um bom design de personagem pode favorecer o sucesso de projetos de mídias digitais? Qual a importância de se conectar com a audiência através de um personagem? Estes questionamentos buscam explorar e aprimorar o entendimento sobre o processo de criação de personagens e a sua importância para as diversas formas de representação gráfica.

2 Referencial Teórico

2.1 Concept Art como ferramenta para o Design de Personagens

Na revista Zupi (2010), em sua 1ª edição especial de *Concept Art*, é possível observar *insights* importantes sobre a definição do que é *Concept Art* para a indústria do entretenimento:

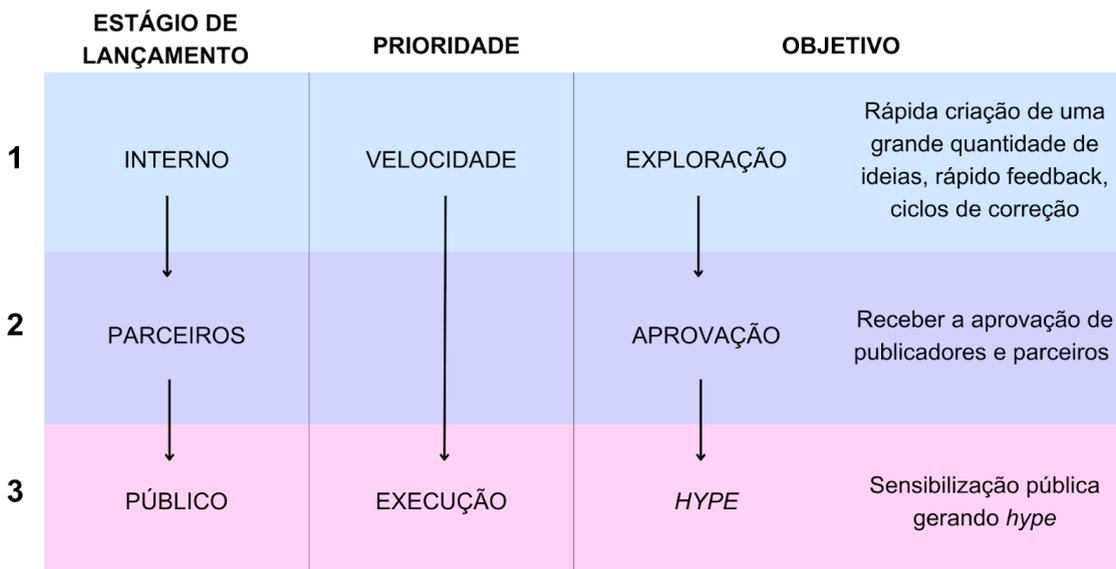
é a arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmagio artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho (p. 04).

A abordagem *Concept Art* abrange a criação de diferentes elementos como personagens, cenários, acessórios, climatização, armas e etc. que devem fazer parte de um mesmo mundo, interagindo entre si, que nesse projeto teve um foco principal no Design de Personagem.

Sendo assim é possível observar a *Concept art* como um estágio inicial, ou de pré-produção de um projeto, que serve para estabelecer a visão inicial do mesmo; em outras palavras serve para mostrar através de desenhos como será o conceito visual de um produto (seja um filme, jogo, animação, personagem, cenário e etc.) antes de ser produzido. Os artistas de conceito (*Concept Artists*) são chamados para conceber essa visão específica do projeto. Nesse momento, o artista se concentra na criação da identidade visual, estabelecendo o estilo que será empregado ao longo de todo o processo de desenvolvimento do projeto.

Um design pode passar por diversos estágios de lançamento até chegar ao seu produto final, onde diferentes pessoas avaliam e possuem diferentes requisitos e objetivos. Para Anhut (2014), esta ferramenta pode ser inserida no estágio de lançamento, conforme demonstra a Figura 01.

Figura 01 - Fluxograma de lançamento - *Concept art*.



Fonte: Anhut (2014, Tradução nossa)

Seegmiller (2008) desenvolveu uma série de etapas que compõem o Design de Personagem dentro da ferramenta *Concept Art*, as quais podem ser adaptadas para formar a estrutura metodológica de cada trabalho em particular; e que se dividem em: *Briefing*; Identificação do problema; Expansão de ideias; Materialização do Personagem; e A História e a Aparência Física do Personagem. O desenho, apesar de não fazer parte das etapas, se faz presente neste processo. A seguir as etapas são descritas, de acordo com o que aponta o autor.

O ***Briefing***, contempla a etapa onde serão levantadas perguntas que darão forma ao projeto, como: Como personagem será usado? O personagem é simples ou complexo? A quem o personagem necessita apelar visualmente?

A segunda etapa, ***Identificação do Problema***, tem por objetivo identificar e melhor compreender o problema na busca de uma solução, a partir da necessidade de delimitar os conceitos que serão abordados para que não haja erro de comunicação entre cliente e designer,

portanto, que o produto final saia como o desejado pelo contratante.

A **Expansão de ideias** apresenta algumas técnicas básicas para auxiliar a expandir as ideias e ajudar no processo criativo, como: respirar fundo e relaxar, conversar consigo mesmo sobre o problema, libertar a mente e gerar ideias (a exemplo do *brainstorm*) com outras pessoas. Pesquisa por referências, sejam elas visuais (imagens, ilustrações, quadrinhos e etc.), textuais (livros, artigos, documentos), de áudio ou audiovisuais (músicas, séries, filmes, animações), também se faz presente nessa etapa. Para isso, o autor ainda acrescenta alguns elementos que podem ajudar na idealização da personalidade do personagem, de forma a torná-lo mais complexo e profundo, como imaginar situações inusitadas, por exemplo: o que aconteceria se encontrássemos um pinguim no deserto?

A etapa de **Materialização do Personagem** é indicada pelo autor como sendo a etapa mais difícil do processo criativo, visto que é necessária a concepção da ideia principal do personagem, e, mesmo quando se tem o conceito e objetivos claros, ainda é complexo decidir qual rumo tomar para alcançar tal objetivo. Sendo este o melhor momento para esboçar e anotar todas as idéias possíveis, a fim de não limitar o fluxo criativo (a partir do uso de, por exemplo, caricaturas, humor, manchas de tinta, exercícios de expressão corporal e facial, distorções, etc.).

Já em relação à etapa de **História e aparência física do personagem**, as informações geradas durante essa fase podem nunca ser de conhecimento do público, mas de fato servem para construir tudo que o personagem é e representa, o que vai gerar um personagem que seja profundo e consistente. Perry e DeMaria (2009, p.191) apresentam um *insight* importante sobre esta etapa, ao destacarem que

as pessoas também têm esperanças e sonhos balanceados com seus medos, limitações, e histórias passadas que afetam suas decisões. Ao pensar sobre os personagens em uma história ou jogo, dando a eles características, histórias passadas, interesses, capacidades especiais, e habilidades, você pode criar situações nas quais eles correspondem aos eventos como pessoas reais, não como recortes de papéis. Suas crenças e experiências passadas irão determinar como irão corresponder às situações, o que eles fariam e como eles fariam isto, e como as ações visíveis podem ser diferentes do que seu desejo interior.

Nos é sugerido então por Seegmiller (2008) que o primeiro passo seria imaginar o passado, presente e futuro do personagem, a partir de questões como: Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma? O personagem é baseado em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer e entender sua origem? Como foi ou é a relação familiar do personagem? Boa, ruim, neutra ou inexistente?

É importante observar também a abordagem de Perry e DeMaria (2009), a qual sugere mais questões para gerar o perfil do personagem, como: objetivos (o que o personagem quer ou pensa que quer?), manias (ex: roer unhas, mexer no cabelo constantemente, evitar contato visual, etc.), medos (o que o personagem teme?), habilidades (possui habilidades ou poderes especiais?).

Seegmiller (2008) também acrescenta pontos como: utilização de estereótipos, sensibilidade, conexão do personagem com a realidade e originalidade.

Por fim, pode-se destacar uma listagem de características essenciais na geração de *Concept Art* de personagens como: gênero, estrutura corporal e facial, constituição material, superfície, cor, movimento e escala.

Como parte de todo esse processo, o **Desenho** é fundamental na concepção das idéias geradas. É adequado ter em mente que ideias simplistas podem ser mais efetivas que idéias e conceitos muito rebuscados, o ideal é que quem visualizar o personagem consiga compreendê-lo visualmente de forma fácil e rápida, a fim de tornar o design efetivo da melhor forma. Para Lippincott (2007, p.50),

construindo a obra em torno de desenhos simples, o artista simplifica todos os aspectos do trabalho, tendo a certeza de que as figuras irão interagir com seus arredores para criar uma cena verossímil. É mais fácil ver onde detalhes são requeridos quando se começa pelas linhas básicas.

2.2 Female Gaze

A palavra Fantasia se caracteriza, de acordo com o Dicionário Online de Português, como “Imaginação criadora; ficção”. Coisa que não tem existência real, mas apenas ideal”. Em termos de gênero, a Fantasia pode ser tida como obra artística (livro, pintura, filme, etc.) sem ligação com a realidade. Isto é, quando relacionada ao mundo das artes, a fantasia é um gênero que apresenta elementos irrealis como magia e poderes sobrenaturais (Araujo, 2012).

A Fantasia difere da Ficção Científica e do Horror, apesar disso é possível haver uma sobreposição de gêneros, nesse caso considera-se o gênero da Fantasia como tendo subgêneros que se caracterizam pela junção com outros gêneros, sendo esses: (Bard, 2023)

- Fantasia sombria (fantasia que envolve elementos do terror);
- Alta fantasia (fantasia que ocorre em mundos alternativos, geralmente com elementos medievais);
- Baixa fantasia (Fantasia que ocorre no mundo real);
- Fantasia histórica (Se passa em um período específico do tempo no passado)
- Fantasia gótica (Elementos sentimentais e melodramáticos associados ao terror, medo e loucura)
- Fantasia romântica (fantasia com temas românticos, geralmente amor ou drama);
- Fantasia científica (fantasia com ficção científica).
- Fantasia distópica (Fantasia onde há sociedade com a presença de opressão, extrema desigualdade e abuso de poder)

Sendo a Fantasia um gênero muito popular nas mídias, ela abrange uma grande variedade de públicos tanto masculino quanto feminino, mas como mencionado anteriormente, para a realização desse projeto, o público selecionado foi o feminino, uma vez que é desejável direcionar o personagem para o *Female Gaze*.

Em 1975, Laura Mulvey veiculou o termo *Male Gaze*, que seria o olhar masculino sobre a mulher, como forma de objetificação e sexualização de corpos femininos em diversas mídias, mais especificamente no cinema. Ele pode vir de quem consome a mídia, de como ela é disposta, de quem a produz, e de seus personagens.

Num mundo ordenado pelo desequilíbrio sexual, o prazer em olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. O *Male Gaze* determinante projeta sua fantasia na figura feminina que é estilizada de acordo. No seu tradicional papel feminino exibicionista, são simultaneamente olhadas e exibidas, com a sua aparência codificada para um forte

impacto visual e erótico, de modo que se pode dizer que conotam o “para-ser-olhada”. As mulheres apresentadas como objecto sexual são leit-matiff do espectáculo erótico: das pin-ups ao strip-tease, de Ziegfeld a Busby Berkeley, ela mantém o olhar, brinca com e significa o desejo masculino, o mainstream combina perfeitamente o espectáculo com narrativa (Mulvey, 1975, p.808-809; tradução livre).

No artigo “Afinal, o que é *Female Gaze*?” Flavia Doria (2019) nos dá *insights* sobre esse assunto. Doria (2019) nos encaminha por diversos estereótipos femininos direcionados ao olhar masculino.

Super-heroínas em roupas desconfortáveis correndo de salto alto. Vítimas nuas e sensuais em cenas de terror. Vilãs femme fatale. Lolitas. Casais lésbicos que mais parecem saídos de um pornô. Até mesmo dramas com poderosos discursos podem exibir silhuetas filmadas de cima a baixo. Já vimos esses todos. (Doria, 2019).

Ao nos distanciarmos do *Male gaze*, nos deparamos com o *Female Gaze* que, em tradução literal, significa “Olhar Feminino”. Poderíamos supor que *Female Gaze* é a oposição direta ao *Male Gaze*, entretanto não é assim que é observada essa narrativa. Filmes como *Magic Mike XXL* (2015), que demonstram a objetificação do corpo masculino por exemplo, não podem ser considerados feitos e apreciados através do olhar feminino, já que no filme esse olhar que predomina é o masculino, através da objetificação de seu próprio corpo (Doria, 2019).

Tendo estabelecido o que é o *Male Gaze*, responder o que é o *Female Gaze* é uma ação complexa, é difícil definir o que é o desejo do olhar feminino. Sobre isso, Doria (2019) acrescenta:

o que as mulheres pensam? O que sonham? O que sentem? Como sentem? Essas são respostas que podem ser exploradas em filmes, séries e livros através de personagens complexas, narradoras ou do próprio discurso da obra em si, quando abordamos os assuntos levando em consideração vivências e vozes femininas e feministas. (Doria, 2019)

De acordo com Joey Soloway, roteirista não-binário, em discurso para o TIFF (*Toronto International Film Festival*) em 2016, o *Female Gaze* é muito mais do que uma reversão de papéis, é uma forma de sentir, em vez de apenas ver. O *Female Gaze* convida o consumidor da mídia a sentir como uma mulher sente.

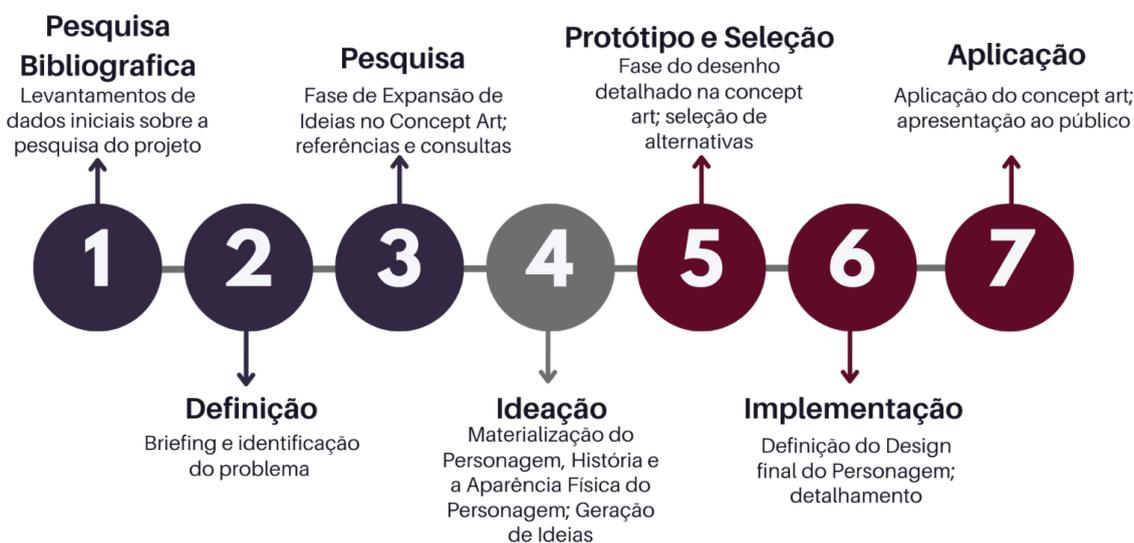
Poderia ser pensado como uma câmera subjetiva que tenta entrar no protagonista, especialmente quando o protagonista não é um homem cis. Ele usa o frame para compartilhar e evocar uma sensação de estar sentindo, em vez de vendo – os personagens (...). Coisas que você talvez assiste, eu posso dizer que uma mulher escreveu e dirigiu porque me sinto segura (...), as emoções estão sendo priorizadas sobre a ação (Soloway, 2016; tradução livre).

Sendo assim, ao abordar o público feminino, é necessário produzir um personagem que traduza as características que mulheres mais sentem necessidade de representação, é substancial entender as necessidades femininas.

3. Métodos e Técnicas

Tendo em mãos a abordagem da *Concept Art* estabelecida por Seegmiller (2008) e do método de projeto *Design Thinking* (Brown, 2009), foi possível estabelecer uma sequência de etapas de forma adaptada para melhor atender aos objetivos geral e específicos do projeto (Figura 02).

Figura 02 - Etapas do projeto



Fonte: Os autores (2023)

Segue-se a descrição de cada etapa:

- **Etapa 1** - Pesquisa Bibliográfica: Coleta de dados, conceitos e métodos através de artigos, vídeos e documentários;
- **Etapa 2** - Briefing e Identificação do Problema: Pesquisa sobre o público-alvo e o *Female gaze*, com consulta ao público via questionários eletrônicos disponibilizados em algumas plataformas/redes sociais;
- **Etapa 3** - Expansão de Ideias: Busca de referências visuais em plataformas como *Pinterest* e *DevianArt*, e análise de obras relacionadas ao tema;
- **Etapa 4** - Materialização do Personagem: Criação da história, conceito e diversas alternativas de design visual usando o software *Ibis Paint*;
- **Etapa 5** - Testes e Seleção de Design: Desenvolvimento de opções detalhadas e consulta a um grupo de especialistas via *Whatsapp* para a seleção final do design;
- **Etapa 6** - Seleção Final e Desenvolvimento Detalhado: Criação da folha de rotação e expressões faciais do personagem, além de várias artes completas mostrando a personagem; e
- **Etapa 7** - Apresentação ao Público: Organização e apresentação do material ao público através de *Google Forms* para avaliação da qualidade e expectativas.

4 Desenvolvimento do Projeto

4.1 Etapa 1

Nesta etapa foram realizadas todas as pesquisas e levantamentos bibliográficos apresentados inicialmente neste artigo.

4.2 Etapa 2

4.2.1 Definição do Público alvo

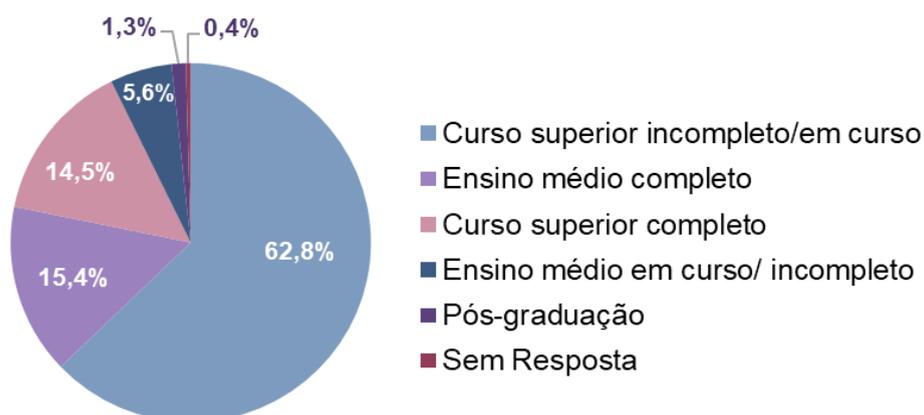
O público-alvo selecionado para esse projeto foi o público feminino, e dentro deste público foi necessário detalhá-lo. Para tanto foram definidas as seguintes características: consumidoras de mídias como jogos, animações, filmes, séries e livros do gênero de fantasia. E para atingir o objetivo de representar o *Female gaze* em um personagem, foi preciso perguntar a essas mulheres o que elas gostam de ver, como elas imaginam um personagem que as agrada, com quem se identificam, ou com quem se sentem atraídas. Neste cenário, houve a necessidade de consultá-las, a fim de conhecê-las e aplicar algumas de suas opiniões e desejos à solução do projeto.

4.2.2 Questionário com o público

Foi elaborado um questionário a fim de ouvir o público alvo da pesquisa, o qual contou com 17 questões principais, que tinham por objetivo conhecer o público e os seus interesses, de forma a produzir um personagem que o cativasse. Foi disponibilizado através das plataformas de rede social Instagram e X (*Twitter*), e aplicativos de mensagem *Telegram* e *Whatsapp*, durante o período de 19/12/2023 a 12/01/2024. Ao final do tempo determinado, obteve-se um total de 234 respostas anônimas.

Das 234 participantes da pesquisa, 50,9% faziam parte da faixa etária entre 18 a 20 anos, 36,3% de 21 a 35 e 13,7% de 26 a 30. A maioria das respondentes possui escolaridade em nível superior incompleto/em curso, como demonstra o Gráfico 01.

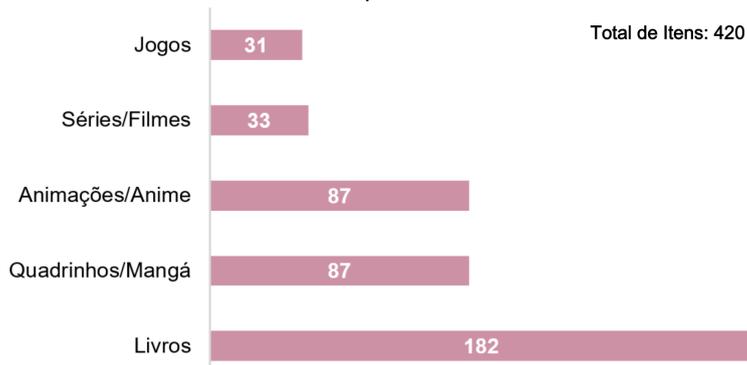
Gráfico 01 - Escolaridade das respondentes



Fonte: Os autores (2024)

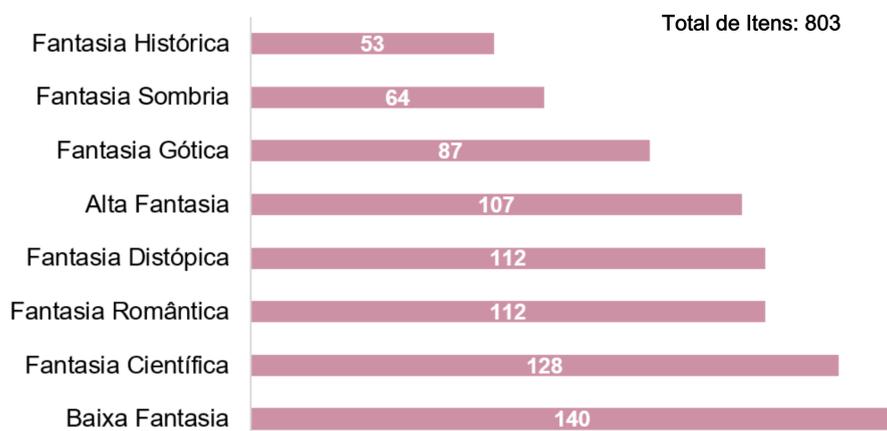
Os Gráficos 02 e 03 demonstram respectivamente, os tipos de mídias e de subgêneros de fantasia que as respondentes consomem.

Gráfico 02 - Tipos de mídias consumidas



Fonte: Os autores (2024)

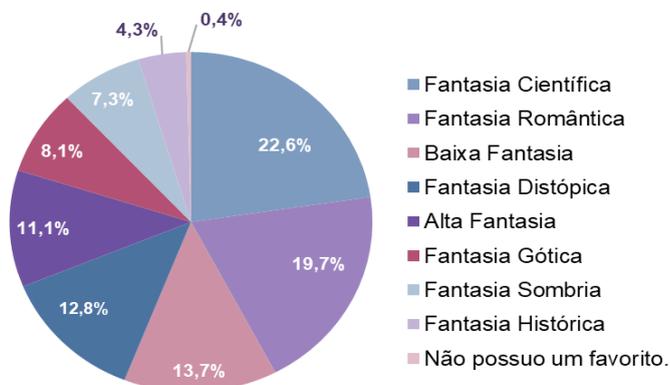
Gráfico 03 - Tipos de subgêneros consumidos



Fonte: Os autores (2024)

O Gráfico 04 apresenta o subgênero preferido de cada respondente, sendo as três mais indicados: fantasia científica, romântica e baixa fantasia.

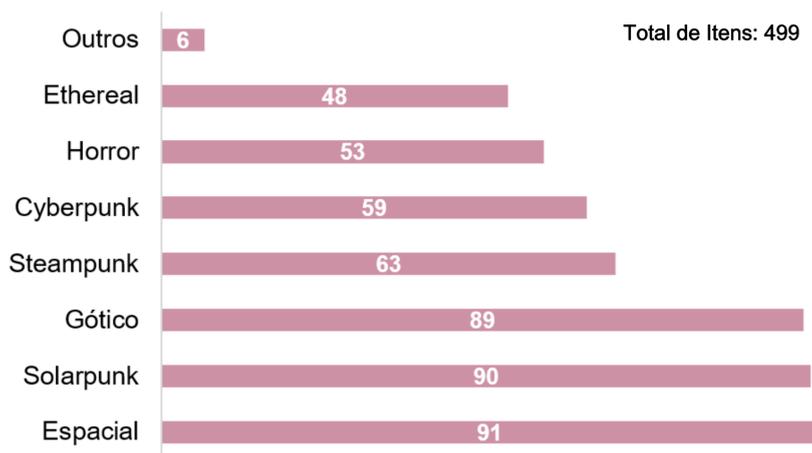
Gráfico 04 - Subgênero preferido



Fonte: Os autores (2024)

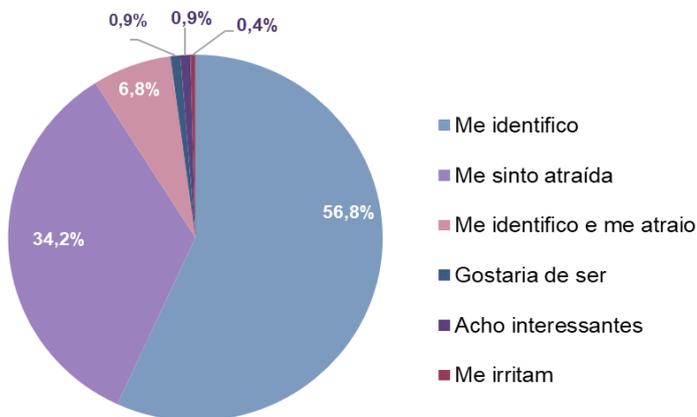
O Gráfico 05 se refere aos tipos de estéticas mais respondidas, sendo as três mais indicadas: Espacial, *Solarpunk* e Gótica. Em seguida o Gráfico 06 demonstra a porcentagem do tipo de conexão que o público prefere com os personagens, onde a maioria prefere personagens com os quais se identificam.

Gráfico 05 - Tipos de estéticas mais respondidas



Fonte: Os autores (2024)

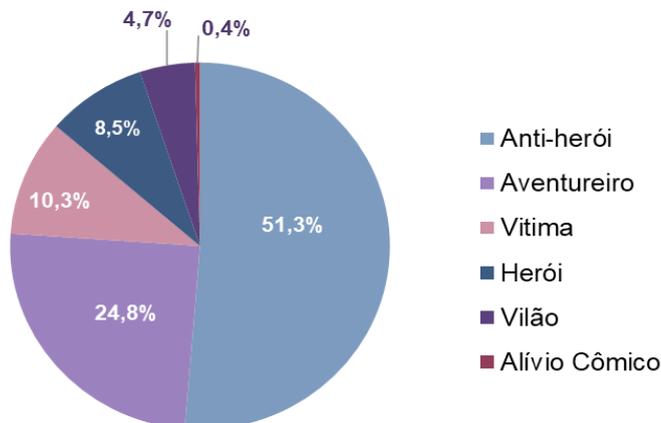
Gráfico 06 - Preferência de conexão com o personagem



Fonte: Os autores (2024)

Sobre os arquétipos favoritos do público, o Gráfico 07 apresenta as preferências das respondentes, sendo o mais predominante o de Anti-herói.

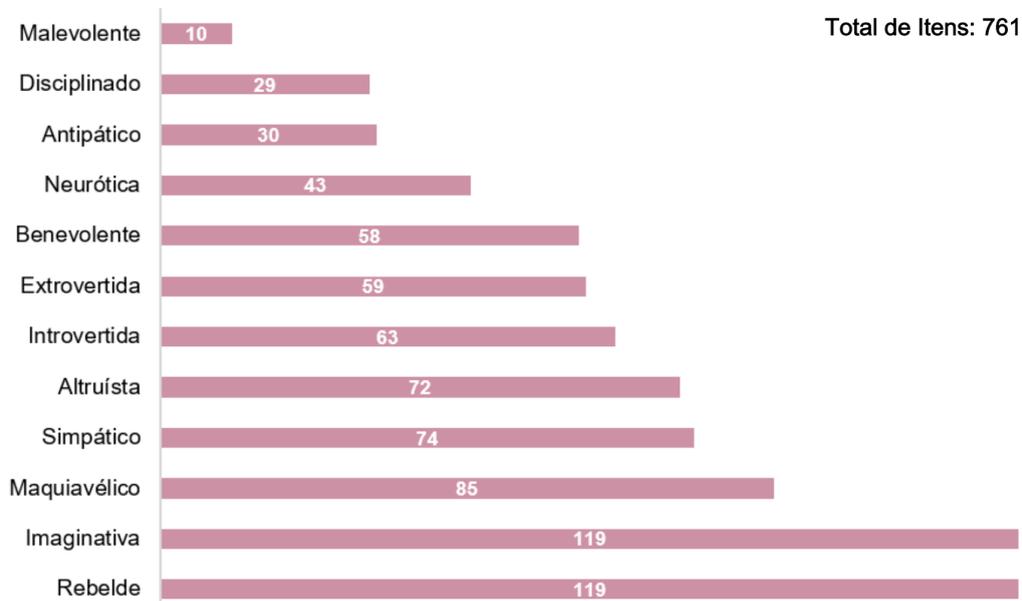
Gráfico 07 - Arquétipos



Fonte: Os autores (2024)

Enquanto que, o Gráfico 08 se refere aos traços de personalidade mais respondidos pelas respondentes, sendo os três mais indicados: rebelde, imaginativo e maquiavélico.

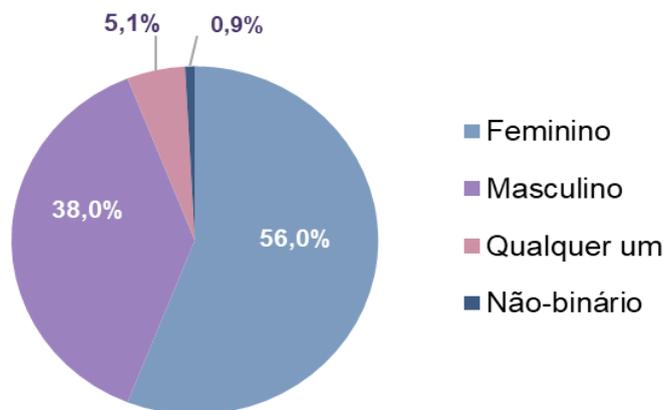
Gráfico 08 - Traços de personalidade mais respondidos



Fonte: Os autores (2024)

O Gráfico 09 expõe sobre o gênero do personagem que o público imagina ao ter respondido as perguntas do questionário.

Gráfico 09 - Gênero do personagem



Fonte: Os autores (2024)

Analisando alguns dos dados apresentados, é possível observar nos Gráficos 07 e 09, respectivamente, que o público feminino tem uma maior tendenciosidade a personagens também femininos que desafiam os códigos éticos e morais tradicionais, e, nesse aspecto, é observado que o público também tem uma conexão maior com personagens com os quais se identifica, como visto no Gráfico 06.

Acerca da ambientação e estética, embora fantasia gótica e sombria não tenha tido as maiores porcentagens em relação de consumo e preferências de subgênero, como visto nos Gráficos 03 e 04, pode-se observar que a estética gótica ficou entre as três mais mencionadas, em uma diferença numérica equiparada ao empate, no que diz respeito à ambientação (Gráfico 05), o que revela a relevância dessa estética para o público.

Apesar do subgênero mais mencionado não ser a ambientação e estética escolhida para o projeto, destaca-se que na história desenvolvida foram encontrados elementos tanto de baixa fantasia quanto de fantasia histórica e romântica. Além disso, há um foco nas características do personagem produzido, que foram de encontro com as preferências do público, ou seja, todos os requisitos que dizem respeito à pessoa da personagem (não necessariamente ao ambiente em que se está inserido) foram seguidos, conforme posto pelas participantes da pesquisa.

Tendo sido então organizados e analisados os dados coletados, foi possível dar início ao processo de coleta de referências visuais.

4.3 Etapa 3

Como desenvolvimento inicial, a estética gótica ditou com maior frequência o rumo dos elementos apresentados na personagem. Como mencionado, no gênero textual gótico as obras tratam de temas como o amor, a morte, a loucura, a tragédia e o sombrio. Sendo assim, esses temas estiveram em mente durante toda composição, tanto da história quanto da aparência da personagem. Ficou então estabelecido que a personagem seria uma mulher, de arquétipo anti-heróico, com personalidade forte e desafiadora.

4.3.1 Primeiras Referências

Estabelecendo então os conceitos básicos da estética gótica e da personalidade da personagem, foi possível montar um *moodboard* para situar e guiar o rumo da história e ambientação da personagem como apresentado na Figura 03.

Figura 03 - *Moodboard* de inspiração Gótica



Fonte: Compilação de autores⁴ (2024)

Na Figura 04 podem ser observados os significados de determinadas combinações de cores feitas por Heller (2014), com um destaque para as cores vermelho e preto. O *moodboard* contém elementos e simbologias que se referem a estética gótica, como o vermelho simbolizando o sangue, o amor, a paixão, a sedução, o proibido e o ódio. Já a cor preta simboliza o sombrio, o poder, a violência e a morte. Como símbolos, é possível notar a representação do vampiro, recorrente na estética gótica, as caveiras e cemitério representando a morte e o luto, rosas vermelhas que podem ser de amor ou póstumas, o misticismo e a lua, representando a magia do gênero da fantasia.

⁴1: Alex Stoddard (2014); 2: Lucrecia Laurel (2024); 3: IrenHorrors (2022); 4: Sena (2018); 5: Merlin Light Painting (2024); 6: IrenHorrors (2022); 7: Vivienne Belline (2016); 8: pixabay.com (2018); 9: Mitja Juraja (2016); 10: Aalok Soni (2024); 11: Kool Shooters (2021).

Figura 04 - Do vermelho ao preto



Fonte: Heller (2014)

4.3.2 Personagens relevantes

Após o levantamento de referências para o *moodboard*, foi realizada uma coleta de dados sobre personagens e obras que contribuíssem para o processo criativo. As obras foram mais relevantes para a ambientação, enquanto que, algumas personagens para a aparência ou a personalidade. A seguir são apresentadas algumas obras e personagens interessantes que se encaixam na estética determinada e que inspiraram grande parte da ambientação da personagem.

Conforme pode ser visto na Figura 05, em *A Noiva Cadáver* (2005), tons de azul e cinza variam para transmitir frieza, morbidez e delicadeza, imergindo o espectador na estética gótica. *Penny Dreadful* (2014) incorpora elementos vitorianos e góticos, recontando histórias como *Frankenstein* e *O Retrato de Dorian Gray*, com vampiros, demônios, loucura e horror. *Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* (2007) mistura terror, macabro e comédia, situando-se no século XIX em Londres, com elementos góticos.

Figura 05 - Print das obras 1



Fonte: 1 e 2: Penny Dreadful (2014); 3: Sweeney Todd (2007); 4: Noiva Cadáver (2005).

A Colina Escarlata (2015) combina romance e macabro com suspense sobrenatural e fantasmas, ambientada no período Eduardiano na Inglaterra, durante o século XX. A minissérie Amorteamo (2015) se passa no século XX em Recife, retrata características góticas como loucura, depressão, amor e morte, usando cores dessaturadas e símbolos como cemitério e igreja assombrada. A série faz um paralelo interessante com a história da *Noiva Cadáver*, e seus elementos ilustram como seria a ambientação de uma série gótica no nordeste brasileiro. (Figura 06).

Figura 06 - Prints das obras 2



Fonte: 1: Colina Escarlata (2015); 2: Amorteamo (2015)

Com relação a personagens relevantes, as que inspiraram a aparência e personalidade da personagem criada nesse projeto foram: Emily (*Noiva Cadáver* 2005); *Vanessa Ives* (*Penny Dreadful* 2014); *Sweeney Todd* (*Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* 2007); *Amy Dunne* (*Garota Exemplar* 2014); *Malvina* (*Amorteamo* 2015); *Alice* (*Alice Madness Returns* 2011). (Figura 07).

Figura 07 - Personagens relevantes



Fonte: 1: *Garota Exemplar* (2014); 2: *Noiva Cadáver* (2005); 3: *Sweeney Todd* (2007); 4: *Penny Dreadful* (2014); 5: *Alice Madness Returns* (2011); 6: *Amorteamo* (2015)

A personagem Alice teve uma forte influência na aparência e personalidade da personagem. Já Vanessa Ives, Amy Dunne e Malvina inspiraram uma parte da construção da personagem em conjunto com as preferências de personalidade do público.

4.4 Etapa 4

4.4.1 Desenvolvimento da História

Para um desenvolvimento mais profundo foi utilizado um mix de perguntas feitas durante a criação da história da personagem, sugeridas por Seegmiller (2008) e Perry e DeMaria (2009), apresentadas e respondidas a seguir:

- Qual o nome da personagem? *Leonor*.
- Qual a personalidade da personagem e como sua história influencia a mesma? *Rebelde, obstinada, indomável, desobediente, criativa, original, curiosa, astuta, ardilosa, maliciosa, ambiciosa*.
- Qual a idade da personagem? *20*.

- A personagem é baseada em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer e entender sua origem? *Parcialmente inspirada por vários mitos: mito japonês dos onryo⁵, espíritos vingativos e vampiros.*
- A personagem é educada (alfabetizada) ou analfabeta? *Recebeu uma educação prestigiosa.*
- A personagem pratica alguma atividade? *Esgrima, hipismo, tiro e caça.*
- Qual o papel da personagem (ex: herói, vilão, vítima, etc.)? *Anti-herói.*
- Quais os objetivos? *Vingança.*
- Quais as falhas e limitações? *Sua raiva é a energia dos seus poderes, mas também pode ser sua maior fraqueza, pois pode gerar impaciência e imprudência em momentos que exigem cautela*
- Qual o temperamento? *Impaciente e explosivo.*
- Qual a personalidade? *Astuta, ardilosa, maliciosa, não se preocupa com a moral convencional pois tem moralidade própria, imaginativa, curiosa, esperta, rebelde, obstinada, indomável, desobediente.*
- Possui habilidades ou poderes especiais? *Consumir almas, necromancia e força melhorada.*

Também foi desenvolvida uma história para a personagem, assim descrita resumidamente: *Leonor Machado é uma mulher de 20 anos que viveu no nordeste brasileiro durante o final do século XIX, época da República Velha. É filha do Coronel Machado e tem uma irmã mais nova chamada Luciana. Leonor, com interesses incomuns para a época, é uma mulher de personalidade forte, inteligente e rebelde, cujos interesses não se alinham com as normas sociais da época. Após Luciana se apaixonar por Leôncio Falcão, inimigo da família, Leonor convence seu pai a permitir o noivado, a pedido de sua irmã. No entanto, a caminho da festa de noivado, Leonor, Luciana e o Coronel são atacados e mortos por ordem do próprio Leôncio. Após a morte, a alma vingativa de Leonor fica presa em um limbo. Vinte anos depois, ela é invocada por Malvina, uma jovem que é abusada pela família Castro. Leonor firma um contrato e encarna no corpo de Malvina, e movida pelo ódio e rancor, ela busca vingança contra aqueles que arruinaram sua vida. Usando o pseudônimo "Carcará", Leonor caça recompensas para financiar sua missão enquanto enfrenta desafios sobrenaturais e luta para controlar seus poderes oscilantes.*

4.5 Etapa 5

⁵ Nas crenças e literatura tradicionais japonesas, Onryō são um tipo de fantasma que é capaz de causar danos no mundo dos vivos. ferir ou matar inimigos, ou mesmo causar desastres naturais para se vingar. São frequentemente retratados como mulheres injustiçadas que sofreram algo terrível, e que ficam traumatizadas, decepcionadas ou simplesmente furiosas com o que aconteceu durante sua vida e se vingam depois de mortas. Esses tipos de fantasmas são extremamente brutais, cruéis, perturbados, sedentos por sangue e de coração frio. (Samurai de Olhos Azuis, 2023, episódio 5)

4.5.1 Referências da personagem

A primeira coleta realizada foi com relação à aparência física da personagem. A Figura 08 apresenta, em termos gerais, uma aparência relacionada a uma mulher pálida, de olhos fundos e uma certa imponência e mistério.

Figura 08 - Mural de fisionomia



Fonte: Compilação de autores⁶ (2024)

Referências da moda do início do Século XX foram utilizadas, como demonstra a Figura 09, período referente ao final da era Vitoriana na Europa. A história da personagem, como especificado no tópico da história, se passa no Brasil, entretanto a moda brasileira vigente na época era definida pela moda europeia. Um elemento comum encontrado na moda desse período, é a presença de jaquetas e mangas bufantes, bem como a silhueta marcada.

A história da personagem não se passa em uma época específica, mas em um mundo fictício que simula as épocas do mundo real. Levando isso em conta foram feitas algumas adaptações nos estilos de vestimentas tradicionais da época, bem como o ajuste à personalidade da personagem, se inspirando em modelos atuais que simulam a moda vitoriana. (Figura 10).

⁶ 1 e 2: alice.fandom.com (2024); 3 e 7: johnnydepp.ru (2012); 4 e 5: Rodrigo A. Branco (2021); 6: Ksenia Kim (2022); 8: A floresta que se move (2020); 9: Nipuni (2024); 10: Nipuni (2020); 11: Kolokas (2016); 12: Cruzada (2015); 13: Manzanedo (2017).

Figura 09 - Mural de roupas históricas



Fonte: Compilação de autores⁷ (2024)

Figura 10 - Mural de roupas modernas inspiradas na era vitoriana



Fonte: Compilação de autores⁸ (2024)

⁷ 1: F. X. Ledoux (1898–99); 2: Franziska Noll Gross (1885); 3: B. Altman & Co. (1880); 4: W. Volker (1900–09); 5: Jean-Philippe Worth (1900); 6: metmuseum.org (1881–84); 7: Albert Museum (1892-97); 8: National Library of Ireland (1904); 9: fashionhistory.fitnyc.edu (1900)

⁸ 1 à 11: Marjolein Turin (2024).

Modelos da moda atual que transmitem a sensação de imponência que se quer passar com a personagem foram utilizados, dentre eles estão o vestido Versace que Rachel Brosnahan usou no Emmys 2024, e alguns modelos apresentados também pela Versace no Fashion Week 2024, como demonstra a Figura 11.

Figura 11- Mural de roupas modernas, Versace FW24



Fonte: Compilação de autores⁹ (2024)

4.5.2 Alternativas

Um grupo de especialistas, composto por cinco integrantes do círculo pessoal de uma das autoras da pesquisa, foi consultado devido à variedade de opções apresentadas em relação às questões levantadas. Este grupo, que também faz parte do público-alvo e respondeu ao questionário inicial, manteve comunicação através de um grupo no *Whatsapp*, onde puderam opinar ao longo do processo de design até a seleção final. Algumas das opções apresentadas ao grupo foram as demonstradas na Figura 12.

Após a leitura da história da personagem e a avaliação das opções apresentadas, foram feitas observações, como a sugestão de usar uma escopeta antiga como arma para a personagem. Também houveram considerações sobre a tonalidade da pele da personagem em relação ao ambiente da história. O Grupo revelou a preferência por cabelos cacheados, e algumas observações sobre a fisionomia foram feitas. Portanto, algumas alterações foram feitas, como demonstra a Figura 13.

⁹ 1: Elle.com (2024); 2 à 12: Hypebeast.com (2024)

Figura 12 - Três variações



Fonte: Os autores (2024)

Figura 13 - Variação Leonor



Fonte: Os autores (2024)

Novamente houveram algumas observações, ao relatarem preferência por um cabelo longo e mais cacheado, pois, de acordo com o grupo, combinaria mais com a personalidade da personagem. Uma nova arma também foi criada para se adequar ao design da personagem. (Figura 14).

Figura 14 - Design final



Fonte: Os autores (2024)

4.5.3 Seleção e Detalhes

Após uma longa fase de geração e avaliação de alternativas, o design final estabelecido foi o apresentado na Figura 15. Esse modelo pode ser aplicado para qualquer tipo de mídia visual ou audiovisual, mas, para tal, é necessário um desenvolvimento mais complexo da história e demais personagens que aparecem nela.

Figura 15 - Leonor Pose base



Fonte: Os autores (2024)

O primeiro aspecto analisado no design final foi o da silhueta. A silhueta da personagem cumpre o requisito de ser identificável, sua forma é composta principalmente de triângulos e quadrados. *Com base em BaM Animation (2020)*, formas quadradas servem, nesse caso, para transmitir a teimosia e irredutibilidade da personagem, e as formas triangulares que são mais evidentes e angulares, servem para agregar sensação de intensidade e perigo que a personagem representa. (Figura 16)

Figura 16 - Distribuição de cores



Fonte: Os autores (2024)

Os ângulos pontiagudos no design servem como uma forma não explícita de comunicar a quem visualiza que a personagem é misteriosa, ardilosa, cruel ou até mesmo maldosa, enquanto as leves curvas aparentes no seu cabelo, por exemplo, conferem a sensação de maciez, o que implicitamente pode indicar que não se trata de uma vilã, mas sim de uma *persona* incompreendida agindo pelo impulso dos seus sentimentos.

A Figura 17 apresenta a paleta cromática utilizada no personagem. Como um dos requisitos para um design de personagem ser considerado exitoso, a paleta de cores, assim como a silhueta, deve ser identificável sem nenhum outro detalhe. Nesse sentido, a cor vermelha e preto-azulado dominante fazem um contraste de matiz evidente, ao mesmo tempo que possuem saturação e luminosidade semelhantes. Para equilibrar o design de forma geral a utilização do tom claro da blusa por baixo e do tom de pele fazem com que o design como um todo tenha um equilíbrio de contraste cromático.

Figura 17 - Paleta de Cores Leonor



Fonte: Os autores (2024)

As cores também servem ao propósito da comunicação não explícita, o vermelho, como mencionado anteriormente, é a cor do contraste que vai do amor ao ódio, já o preto é a cor da morte e do poder, nesse caso a aplicação dessas cores serve para comunicar exatamente o que elas significam, que a personagem é carregada de ódio, que ela é poderosa e que veio com o objetivo de trazer a morte.

Alguns símbolos presentes no design da personagem, também servem para comunicar ao público a sua história e quem ela é. Quatro elementos essenciais se destacam: a cruz no pescoço, a caveira de Carcará, a mosca e a mariposa na corrente da cintura. (Figura 18)

Figura 18 - Simbolismos



Fonte: Os autores (2024)

A cruz é um símbolo cristão que representa o sacrifício de Jesus, e a possibilidade de perdão para os pecados. Ela pode ser usada para significar um sofrimento, tribulação ou agonia. Ao colocá-la de cabeça para baixo, Leonor quer significar que ela mantém consigo todo seu sofrimento, mas que, diferente do significado de redenção que a cruz carrega, os seus pecados nunca serão perdoados.

A caveira de carcará remete ao significado da ave. O carcará é uma espécie de ave de rapina da *Ordem Falconiformes*, é uma ave característica do Nordeste brasileiro, e conhecida por representar a força e resiliência dessa população. Em algumas mídias, pode ser feita uma conexão da ave com o movimento do cangaço, que ocorreu entre 1870 e 1940 no sertão nordestino. (Do Vale e Candido, 1965)

A ave é interpretada como má por seu comportamento, mas matar para se alimentar está intrínseco a sua natureza, enquanto Leonor, mata a fim de consumir seu desejo de vingança, esse desejo está em sua natureza pois o ódio já faz parte dela, porém a personagem tem consciência dos seus atos, diferente do carcará. Ao analisar de forma mais profunda a história da personagem, matar e consumir almas é uma forma de permanecer viva, de persistir e resistir em busca de seus objetivos. Tanto o carcará quanto Leonor jamais poderão fugir de sua natureza, a personagem busca vingança, mas seu desejo mais profundo é o de viver, tal qual a ave de rapina.

De acordo com o Dicionário Online da Língua Portuguesa (Dicio, 2024), “mosca” no sentido figurado pode significar uma pessoa ou coisa incômoda, teimosa, importuna. Em uma interpretação mais espiritual e holística, a mosca pode significar diversas coisas a depender da crença e interpretação. A mosca é mencionada na Bíblia em Êxodo 8:20-32, como uma das pragas do Egito. Nesse sentido, a mosca pode representar a impureza, destruição e aflição. Ela também simboliza a conexão da personagem com a morte, a mosca e suas larvas fazem parte do processo de decomposição de um cadáver, representando o estado de “morta-viva” da personagem. (ALMEIDA, 2009)

Por último, a mariposa representada é a *Ascalapha odorata*, mariposa popularmente conhecida como Bruxa em virtude das cores sombrias de suas asas. (Biodiversity4all, 2024) A superstição por trás dessa mariposa é a de que sua presença é indicativo de tragédia, e de que, caso ela entre em alguma casa, levará um morador à morte ou está anunciando uma morte. Assim como a mosca, a mariposa também tem sua simbologia baseada em significados espirituais e holísticos. Ela pode algumas vezes representar a metamorfose ou a morte.

Ao relacionarmos esse símbolo com a personagem, a transformação que ocorre com a Leonor seria primeiro, o choque da perda familiar, a morte, e em seguida o ressurgimento, renascendo através da sua metamorfose, possuída através de um corpo que não lhe pertence, a fim de infligir a morte em outras pessoas.

Dessa forma, todos os elementos apresentados até o momento, serviram para construir uma narrativa visual coerente com os desejos expressados pelo público, a visão artística da autora, e a história e o universo desenvolvidos, a fim de obter um design que fosse complexo, intrigante e cativante.

4.6 Etapa 6

5.6.1 Folha de rotação e de expressões faciais

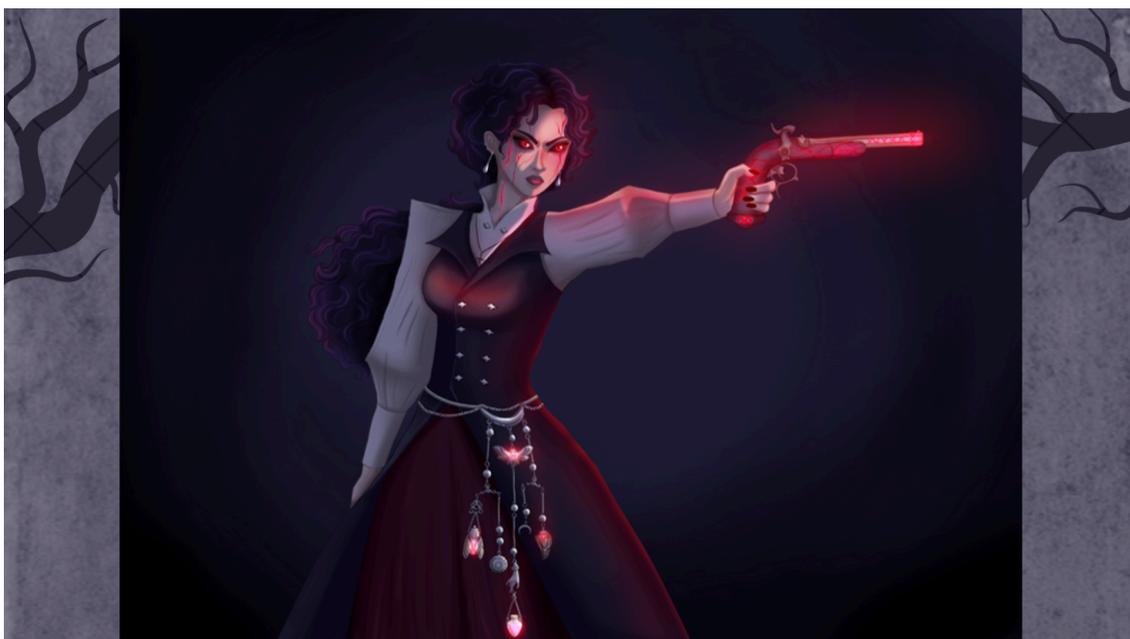
A folha de rotação serve como um guia, observando a personagem de diversos ângulos, facilitando a reprodução de artes mais complexas. A folha de expressões tem o objetivo de trazer mais emoção para a personagem e para conhecer suas reações, facilitando também o processo de desenvolvimento de artes mais detalhadas. As Figuras 19 a 22 apresentam as artes desenvolvidas.

Figura 19 - Folha de rotação e expressões faciais



Fonte: Os autores (2024)

Figura 19 - Arte 1



Fonte: Os autores (2024)

Figura 20 - Arte 2



Fonte: Os autores (2024)

Figura 21 - Arte 3



Fonte: Os autores (2024)

Figura 22 - Storyboard



Fonte: Os autores (2024)

4.7 Etapa 7

Como forma de apresentar esse projeto ao público, foi produzido um guia contendo as artes desenvolvidas e a história escrita da personagem, a fim de organizar todas as informações para serem apresentadas de forma dinâmica (Link do drive para visualização do guia: https://drive.google.com/file/d/1zR4yyz1y9DElfmLrUID2Lm764XrkK1Aw/view?usp=drive_link).

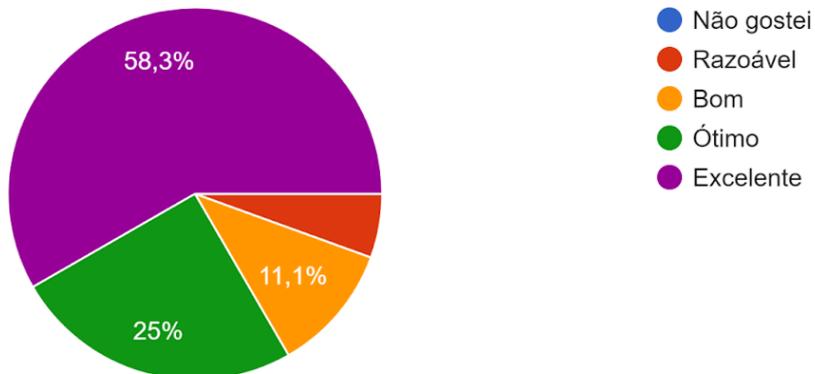
Após a criação do Guia de Personagem, foi possível finalmente apresentar os resultados do projeto ao público, através de um segundo questionário.

4.7.1 Dados e Análise de dados

Os dados a seguir foram obtidos através do segundo questionário aplicado à parcela do público que disponibilizou o contato no primeiro questionário. Obteve-se um total de 36 respostas.

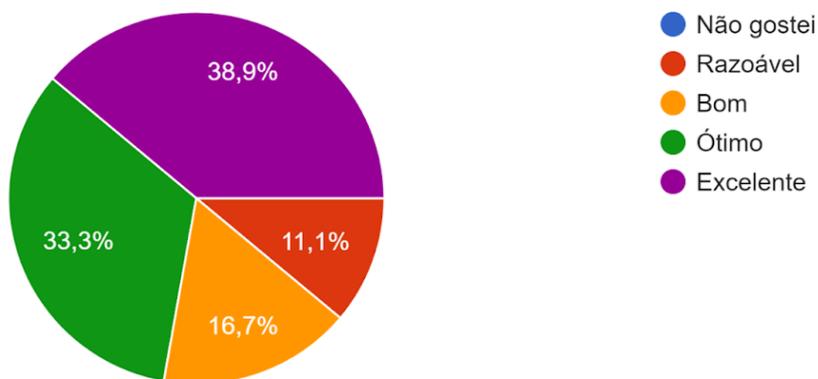
O Gráfico 10 apresenta o nível de satisfação das respondentes com o documento (guia) apresentado, o Gráfico 11, a satisfação em relação à história, e o Gráfico 12, a satisfação em relação às artes desenvolvidas.

Gráfico 10 - Nível de satisfação do documento



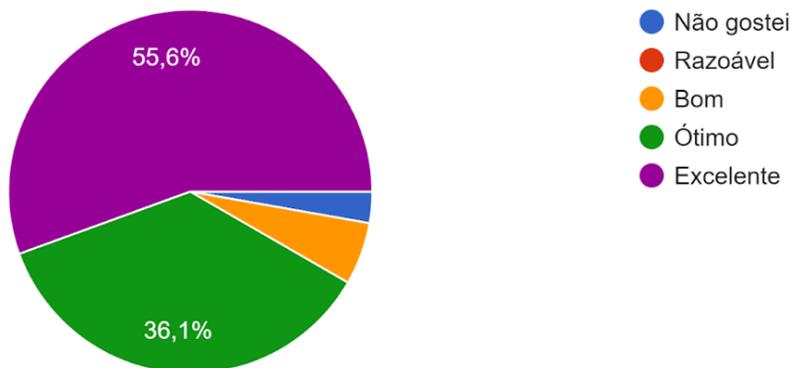
Fonte: Os autores (2024)

Gráfico 11 - Nível de satisfação da história



Fonte: Os autores (2024)

Gráfico 12 - Nível de satisfação com as artes



Fonte: Os autores (2024)

A partir dos dados apresentados foi possível observar a recepção positiva do projeto por parte do público-alvo. Onde, 50,9% dos participantes expressaram nível de satisfação excelente com a experiência proporcionada pelo projeto, em média 31,4% um ótimo nível de satisfação, e quase 100% (n=35) expressaram o desejo quanto à continuidade da história e o desenvolvimento de mais artes.

5. Considerações Finais

Os resultados e relatos obtidos durante o desenvolvimento do projeto mostram a importância de compreender e atender às expectativas e preferências do público-alvo ao desenvolver projetos de design de personagens. A alta taxa de satisfação e o expressivo interesse por uma continuação indicam que o projeto foi capaz de estabelecer uma conexão significativa com seu público, atendendo às suas necessidades e proporcionando uma experiência positiva.

As informações apresentadas mostram não apenas a probabilidade de uma continuidade e aprimoramento do projeto, mas também destacam a importância de uma abordagem centrada no feminino, neste caso através da *Female Gaze*, e de um design de personagem e idealização de um universo eficaz na criação de experiências significativas para essas mulheres, conduzidos através da ferramenta metodológica *Concept Art*.

Prosseguir com essa abordagem pode significar satisfazer as necessidades e interesses de mulheres que desejam ver personagens femininas verdadeiramente fortes, mas que são repletas de sentimentos humanos. Fazendo com que se sintam cada vez mais representadas e interessadas nessas obras. E podendo gerar ainda, uma melhor inserção e crescimento na Indústria do entretenimento e marketing.

6. Referências

A COLINA Escarlata. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Guillermo del Toro; Thomas Tull; Jon Jashni; Callum Greene; Джиллиан Шеа. Roteiro: Guillermo del Toro; Matthew Robbins; Lucinda Coxon. Universal Pictures, 2015. Disponível em: https://www.primevideo.com/region/na/detail/0HKCRI3R57XHCIV47WQLABHU3Y/ref=atv_sr_file_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeldSource=ASIN&pageTypeld=B07K2M3D8Q&qid=1713651825330. Acesso em: 7 de abril de 2024.

ALICE: Madness Returns. Spicy Horse Games, 2011. Especificação de suporte: Microsoft Windows; PlayStation 3; Xbox 360. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/19680/Alice_Madness_Returns/. Acesso em: 7 de abril de 2024.

ALMEIDA, João Ferreira (Tradução). **A Bíblia da pregadora**. 2. Ed. Curitiba: Editora Evangélica Esperança, 2009.

AMORTEAMO. Direção: Flávia Lacerda. Produção: Newton Moreno; Cláudio Paiva; Guel Arraes. Rede Globo, 2015. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/amorteamo/t/dJwTwcW9gR/?origemId=91698>. Acesso em: 7 de abril de 2024.

ANHUT, Anjin. **Let's get real about Concept Art**. How to not suck at Game Design, 2014. Disponível em: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-Concept-Art/> Acesso: em 2 de novembro de 2023.

A NOIVA CADÁVER. Direção: Tim Burton e Mike Johnson. Produção: Tim Burton; Allison Abbate. Laika Studio e Warner Bros, 2005. Disponível em: <https://www.max.com/br/pt/movies/>

noiva-cadaver/d28771bd-73ed-49a7-9259-bdb33a115cbc. Acesso em: 7 de abril de 2024.

ARAUJO, F. **Fantasia: Gênero.** Infoescola, 2012. Disponível em: <https://www.infoescola.com/literatura/fantasia-genero/> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

BARD, T. **O mundo da fantasia:** Quais os subgêneros da fantasia? Revista The Bard, 2023. Disponível em: <https://revistathebard.com/o-mundo-da-fantasia-quais-os-subgeneros-da-fantasia/> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

BIODIVERSITY4ALL. **Ascalapha odorata.** 2024 Disponível em: <https://www.biodiversity4all.org/taxa/61503-Ascalapha-odorata>. Acesso em: 15 jul. 2024.

BROWN, Tim. **Change by design:** how design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Business, 2009.

DICIO. **Mosca: Significado de Mosca.** Dicionário Online de Português, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/mosca/>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

DORIA, F. **Afinal, o que é Female Gaze?** Medium, 2019. Disponível em: <https://flaviax.medium.com/afinal-o-que-%C3%A9-female-gaze-a9bbf3637a44> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

DO VALE, J.; CANDIDO, J. **Carcará.** Intérprete: Maria Bethânia. Show Opinião. Rio de Janeiro: Paulo César Sarraceni, 1965. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T3Dfd3KHI30>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

GAROTA EXEMPLAR. Direção: David Fincher. Produção: Arnon Milchan; Joshua Donen; Reese Witherspoon; Ceán Chaffin. Roteiro: Gillian Flynn. Fotografia de Jeff Cronenweth. 20th Century Fox, 2015. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/70305893?source=35>. Acesso em: 7 de abril de 2024.

BAM ANIMATION. **GOOD vs BAD Character Design:** Tips and Tricks, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM&t=283s&ab_channel=BaMAnimation Acesso em: 2 de novembro de 2023.

HELLER, E. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão.** São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014.

SOLOWAY, J.; **JOEY Soloway. On The Female Gaze | MASTER CLASS | TIFF 2016.** Publicado por TIFF Originals, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I&ab_channel=TIFFOriginals Acesso em: 15 de abril de 2024.

LIPPINCOTT, G. **The Fantasy Illustrator's technique book.** Londres: Barron's, 2007

MULVEY, L. **Visual Pleasure and Narrative Cinema.** Screen, Volume 16, Issue 3, 1975. Disponível em: https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Mulvey_%20Visual%20Pleasure.pdf Acesso em: 15 de abril de 2024.

PENNY DREADFUL. Direção: J. A. Bayona; Dearbhla Walsh; Coky Giedroyc; James Hawes. Produção: James Flynn; Morgan O'Sullivan. Fotografia de Xani Gimenez. Showtime e Sky Atlantic, 2014 - 2016. Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.889a8a5a-33a3-4f29-ad9f-fce47ac95add?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 7 de abril de 2024.

PERRY, D.; DEMARIA, R. **Game Design: A Brainstorming ToolBox.** Boston: Course Technology, 2009

PIPES, A. **Desenho para designers:** Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São

Paulo: Edgard Blüscher Ltda, 2010.

SAMURAI DE OLHOS AZUIS. Roteiro: Michael Green; Amber Noizumi. Direção: Jane Wu. Produção: Blue Spirit; Netflix Animation, 2023. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>

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

SWEENEY TODD: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet. Direção: Tim Burton. Produção: John Logan; Richard D. Zanuck; Laurie MacDonald; Walter F. Parkes. Roteiro: Christopher Bond; John Logan. Warner Bros, 2007. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Sweeney-Todd-O-Barbeiro-Demon%C3%ADaco-da-Rua-Fleet-2007/0SKRPHJZPKRYMRI3ERCA43PJUG>. Acesso em: 7 de abril de 2024.

TAKAHASHI, Patrícia K.; ANDREO, Marcelo C. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. SBC - Proceedings of SBGames 2011: Arts & Design Track - Full Papers, Salvador - BA, 7 nov. 2011.

SUPER EYEPATCH WOLF. **WHAT makes a good Character design?** Publicado por Super Eyepatch Wolf, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/euTe191sAWg> Acesso em: 13 de setembro de 2023.

ZUPI. **Concept Art** Issue. 1.ed. São Paulo: Zupi, 2010.