

LINGUAGEM DAS FORMAS APLICADA AO DESIGN DE PERSONAGENS EM CURTA-METRAGENS DE ANIMAÇÃO 3D

VISUAL LANGUAGE THEORY APPLIED TO CHARACTER DESIGN IN 3D ANIMATION SHORT FILMS

Kauan F. Furlaneto ¹

Rafael Marques de Albuquerque ²

Resumo

A comunicação visual é uma característica importante para as animações de curta-metragem, sobretudo por ser uma mídia em que as imagens aparecem rapidamente e o espectador deve compreender as formas e significados a elas associados de forma rápida. Além disso, como expressão artística, muitos significados e emoções podem ser veiculados por meio da forma. Este artigo tem como objetivo observar diferentes designs de personagens em curtas-metragens 3D, analisá-los se baseando nas linguagens das formas e discutir como elas podem se comunicar com o público. Foram selecionados os design de cinco curta-metragens de animação 3D que foram premiados como Film of the Year na categoria 3D animation no festival chamado The Rookie Awards durante o período de 2019 até 2023, visando entender melhor como se pode utilizar as formas para contar histórias através do Design, comparando a forma associada com sua personalidade e discutindo caso houver alguma disparidade entre eles. O resultado é uma demonstração prática e ilustrada de uso de conceitos da teoria das formas.

Palavras-chave: animação 3D; curta-metragem; linguagem das formas; design de personagens.

Abstract

Visual communication is an important characteristic for short film animations, especially because it is a medium in which images appear quickly and the viewer must quickly understand the forms and meanings associated with them. Furthermore, as an artistic expression, many meanings and emotions can be conveyed through form. This article aims to observe different character designs in 3D short films, analyze them based on visual languages and discuss how they can communicate with the audience. The designs of five 3D animation short films were selected and were awarded Film of the Year in the 3D animation category at the festival called The Rookie Awards during the period from 2019 to 2023, aiming to better understand how forms can be used to tell stories. through Design, comparing the shape associated with your personality and discussing if there is any disparity between them. The result is a practical and illustrated demonstration of the use of concepts from the theory of visual language.

Keywords: 3D Animation; short film; visual language; character design.

¹ Bacharel em Design – Universidade do Vale do Itajaí – Escola Politécnica – Balneário Camboriú (SC), Brasil.

² Professor Doutor, Universidade do Vale do Itajaí – Escola Politécnica – Florianópolis (SC), Brasil.
albuquerque@univali.br

1. Introdução

A percepção das pessoas sobre as formas pode variar dependendo da cultura ao qual pertence, assim como pode-se observar em psicologia das cores, de acordo com psicologia das formas, as formas produzem estímulos visuais que se comunicam com o subconsciente, associando-as com diferentes significados. Sobre isso, Mehtala (2020) comenta que mesmo que não percebam, o espectador está constantemente sendo influenciado pelas formas dos designs tanto dos personagens quanto dos cenários.

Grandes empresas que trabalham na área de 3D ou 2D, animações ou jogos, realizam estudos mais aprofundados sobre o assunto antes de desenvolver um personagem para que ele tenha maior apelo ao público. Por exemplo a DreamWorks e a Pixar que são as mais conhecidas no mercado, visto como os personagens mais circulares tendem a ser interpretados como amigáveis, já aqueles mais robustos e quadrados como um personagem que possui força e personagens triangulares como perigosos ou malvados, principalmente devido ao design mais exagerado, amplificando ainda mais o efeito das formas, como pode-se observar nos personagens de Up: Altas Aventuras. Em uma curta-metragem, o designer muitas vezes não possui tempo o suficiente para falar diretamente com a audiência sobre a história ou a personalidade do personagem, por isso, o designer pode utilizar técnicas que o auxiliam nessa comunicação visual, como as formas, cores ou a pose. Asch (1946) relata que as formas do personagem podem afetar consideravelmente a primeira impressão do público sobre o personagem. Com base nisso, a linguagem das formas também pode ser usada durante a criação, complementando ainda mais com a personalidade e auxiliando o público a se conectar melhor com o personagem durante esse curto período.

2. Fundamentação Teórica

2.1. Design de Personagens

Cada personagem tem um papel importante para que a história siga em frente, alguns mais relevantes que outros. Nesse contexto, variam as características que podem ser atribuídas aos personagens, englobando aspectos como, por exemplo, mistério, honestidade, força e malícia. Para transmitir essa sensação para o espectador, o designer pode utilizar métodos visuais para dar informações sobre a personalidade ou história do personagem para o público.

Character Design (Design de Personagem) aborda justamente essa parte para a criação de personagens atrativos. Nieminen (2017) declara que os personagens de uma história precisam conseguir criar uma conexão com a audiência, assim, desenvolvendo um sentimento pelo personagem ou até pela história. Bishop (2019) acrescenta que, o character designer precisa saber como transmitir o propósito dele para o público visualmente. Dessa forma, para chegar nesse resultado desejado e deixar o personagem ainda mais rico e atrativo para a obra, diversos estudos e técnicas que estão à disposição do artista que podem auxiliar na produção dos personagens. Como por exemplo, a utilização de linguagem das formas que podem ajudar a sinalizar ao espectador caso tal personagem seja amigável ou hostil, a aplicação da teoria das cores, a manipulação da silhueta do personagem e a ênfase na exageração das suas características e ações.

2.2. Teoria da Forma

Tudo ao nosso redor contém formas de diversas aparências e, com o tempo, essas formas começaram a ser associadas a diversos significados. Ekstrom (2013) comenta que na natureza,

o conceito de formas arredondadas transmitirem sensação de segurança enquanto formas pontiagudas nos deixam mais cautelosos faz parte dos nossos instintos, porém, assim como Munari (1966) explica, essa comunicação passa por diferentes filtros como sensorial, funcional e cultural, que podem resultar em diferentes interpretações.

Para o Design, a linguagem das formas é uma técnica que utiliza as formas como uma comunicação com o público. Utilizando círculos, quadrados e triângulos, o artista consegue se comunicar de uma forma mais visual, buscando criar uma personalidade e comunicar características sobre o personagem, objeto ou cenário que consiga criar emoções para quem estiver vendo, sejam elas positivas ou negativas.

As formas mais curvadas e circulares podem transmitir sentimentos de segurança, conforto, gentileza, amigável, fofura. Bishop (2019) declarou que formas circulares são frequentemente associadas como algo mais feminino. Além disso, podem trazer sensações que faltam alguma coisa, solidão e mistério. Já as formas quadradas são associadas a sensações de força, confiança, estabilidade e disciplina. Bishop (2019) também comenta que o quadrado é a forma mais masculina entre as três formas primárias, mas que também é utilizado em personagens femininos fortes e independentes. Dessa forma, Bancroft (2006) complementa que essa é uma forma muito utilizada para super-heróis. Por último, as formas com muitas pontas como o triângulo podem transmitir sensação de agressividade, perigo, conflito. Mehtala (2020) descreve que na natureza, o triângulo por ser uma forma cheia de pontas que nos remete à animais carnívoros com seus dentes afiados, espinhos ou facas e outras armas brancas. Mas essa forma não significa apenas sensações negativas, dependendo de como for usada utilizando o nível do ângulo de suas pontas, os triângulos também podem remeter ao movimento, energia ou poder ou até estabilidade.

3. Materiais e Métodos

Foi realizada uma pesquisa documental, ou seja, um método de investigação que envolve coletar e analisar informações de documentos escritos, registros, dados e materiais de arquivo relevantes para um determinado tópico, tema ou questão de pesquisa. Documentos esses que podem incluir textos impressos, manuscritos, registros eletrônicos, fotografias, mapas, relatórios, correspondência, jornais, revistas e uma variedade de outros tipos de registros escritos.

Para a pesquisa, foi decidido analisar o character design de 5 curta-metragens de animação 3D que foram premiados como Film of the Year na categoria 3D animation no festival chamado The Rookie Awards durante o período de 2019 até 2023. The Rookies é uma plataforma de competição internacional que busca trazer visibilidade aos jovens talentos das áreas de design gráfico, animação, jogos, realidade virtual, efeitos visuais (VFX) e outras disciplinas relacionadas à criação digital, principalmente estudantes que desejam entrar nas indústrias criativas e de entretenimento. Com base nisso, as animações premiadas do festival nesse período foram as mostradas no Quadro 1.

O autor analisou diferentes aspectos dos character designs das animações vencedoras e interpretou de que forma a linguagem das formas poderia se encaixar nos personagens, focando principalmente nas formas primárias redondas, quadradas e triangulares, contornando-os com as cores verde, azul e vermelho respectivamente.

Quadro 1: Produtos Analisados.

Título	Autor	Ano	Link
Maronii	Plata, Allonneau e Flore	2023	https://www.therookies.co/entries/26259
The Seine's Tears	Benand, Pinot, Mayeur e Vicente	2022	https://www.therookies.co/entries/16312
New Tricks	Corsillo	2021	https://www.therookies.co/entries/10819
Oeil pour oeil	Guimont	2020	https://www.therookies.co/entries/4679
The Stained Club	Jaunet, Viguier, Peang, Ciesielski, Lopez e Boucly	2019	https://www.therookies.co/entries/1113

Fonte: Elaborado pelos Autores

Após a análise inicial, serão escolhidos os personagens com o design que mais se associa com a forma designada, depois, o personagem que possui a personalidade mais associada, para assim comparar caso coincida ou não com a forma e discutir caso houver alguma disparidade.

4. Resultados e Discussão

4.1. The Stained Club

A história de The Stained Club é narrada por Finn que encontra outras três crianças chamadas Robbie, Connie e Joshua que também possuem manchas pelo corpo assim como ele, que representam seus traumas ou experiências negativas que tiveram que enfrentar no passado.

4.1.1. Formas Circulares

As formas circulares são as formas que mais aparecem durante o curta-metragem. Pode-se perceber que no protagonista, Finn, predominam formas curvadas em todo seu corpo. Sua cabeça e orelhas possuem formas circulares que, de acordo com os estudos de shape language, podem ajudar a transmitir uma sensação de ser um personagem amigável e inocente. Além disso, essas formas são comuns de se notar em protagonistas por também ajudar a transmitir um carisma maior ao público. Como ele é o mais novo do clube, sua cabeça é anatomicamente maior do que os colegas, dando uma imagem mais infantil, assim como seus olhos, que também é maior e mais arredondado, passando um ar ainda maior de inocência para o personagem. Olhando através de sua linguagem corporal, pode-se dizer que seus ombros caídos e curvados e o jeito que ele anda ou mexe suas mãos também podem ser interpretados como fragilidade.

Joshua também é um personagem do clube que tem como predominante as formas circulares, porém ao contrário de Finn, Joshua é o mais velho do clube, o formato de sua cabeça é circular e um pouco menor. Ele possui grandes orelhas arredondadas e possui óculos com grandes aros circulares.

Connie também possui essa forma como predominante em seu design, suas orelhas possuem formatos redondos, assim como sua cabeça e corpo, porém a parte mais notável da

personagem, seu cabelo solto possui um formato curvado não demonstrando nenhuma ponta além da parte que está amarrado, quebrando um pouco as formas curvadas com algumas pontas. Essas formas em seu design podem indicar e auxiliar em sua personalidade gentil e delicada, além de demonstrar melhor sua feminilidade em seu design.

Figura 1: Análise de Finn, Connie e Joshua.



Fonte: The Stained Club.

Entre todos os personagens, quem mais demonstra reproduzir a expectativa sobre as teorias da forma sobre os círculos é a Connie, possuindo a personalidade mais amigável entre os personagens. Finn representa bem o papel que lhe foi dado. Ele também é amigável. Porém, o que mais se destaca é sua inocência, que ainda não entende a gravidade das manchas que eles possuem. Agora, Joshua por mais que seja inteiramente predominante de círculos, possui uma personalidade mais neutra e fechada que os outros, porém por ser o mais velho essas formas podem ser interpretadas por acolher e cuidar de seus amigos ou talvez por ser o mais calmo entre os quatro.

4.1.2. Formas Quadradas

No design do líder do clube, Robbie, é utilizado muitas formas quadradas em seu design, sua cabeça tem uma forma mais quadrada do que os outros personagens, sua orelha é menos arredondada e seus ombros são mais largos e retos do que os outros, esses aspectos podem trazer informações sobre a personalidade forte que esse personagem possui. Sua sobrancheira, também quadrada e longa, transmite uma expressão séria que junto com sua personalidade pode transmitir uma sensação de que o personagem seja inflexível.

Todos esses aspectos analisados se encaixam muito bem com as formas escolhidas para o personagem, por ser o líder do clube, o uso do quadrado em seu design pode ser interpretado em alguém em que outras pessoas podem depositar suas confianças, assim como por exemplo Joshua o faz.

Figura 2: Análise de Robbie.



Fonte: The Stained Club.

4.1.3. Formas Triangulares

O personagem que possui formas triangulares como predominantes em seu design é a mãe de Finn. Desde sua apresentação já pode ser notado em suas mãos que ela tinha uma aparência esquelética, com dedos extremamente finos e magros que ficam cada vez mais pontiagudos cada vez que se aproxima da extremidade, lembrando até mesmo com garras. Esse design durante essa parte inicial já é o suficiente para entender que ela não é uma imagem muito agradável para o protagonista, e isso fica ainda mais claro ao decorrer da trama, que pode-se observar que esses aspectos não são exclusivos de sua mão, toda a aparência da mãe de Finn possui formas triangulares, seu rosto também magro possui um formato de triângulo invertido com o queixo fino. Esses aspectos são bastante comuns serem observados em personagens com personalidade malvada e perigosa.

Figura 3: Análise da mãe do Finn.



Fonte: The Stained Club.

Com base nisso, foi concluído que o personagem corresponde com a forma associada, por mais que não seja um perigo direto para o Finn, a negligência causa danos profundos em Finn.

4.2. Oeil Pour Oeil

Oeil Pour Oeil é um curta que junto com humor, nos apresenta a aventura de um pirata que busca por uma tripulação em um bar, para ir atrás do tesouro enterrado em uma ilha através do mapa que ele encontrou. Porém, antes de conseguir alcançar seu objetivo, ele precisa passar por diversos obstáculos que o impedem de chegar lá e voltar com o tesouro.

4.2.1. Formas Circulares

As formas Circulares predominam bastante durante a animação inteira e principalmente nos personagens, o formato dos corpos dos corpos dos personagens é inteiramente feito com elas. Os corpos dos piratas do bar têm formatos que lembram um grão de feijão, mas alguns até quebram essas curvas com algumas formas quadradas. Os olhos dos personagens são grandes e possuem formatos ovais. Além dos piratas, outro personagem que também possui formas circulares como predominantes é a dona do bar onde os piratas se reúnem. Ela possui o corpo inteiro feito por linhas curvas e seu cabelo é formado por várias bolas vermelhas.

Figura 4: Análise da dona do bar e piratas.



Fonte: Oeil Pour Oeil.

Dentre os personagens mais amigáveis, pode-se observar ao decorrer do filme que a dona do bar desempenha melhor esse papel ao mesmo tempo que possui a maior quantidade de formas circulares. Apesar de se irritar com o protagonista, ela é amigável com ele quando ele precisa. As formas circulares também podem ser usadas para transmitir uma sensação calorosa e de acolhimento, assim como o bar acolhe os piratas e o protagonista.

No caso do capitão e dos marujos, apesar de demonstrar certa personalidade amigável também, as formas usadas podem ter uma interpretação diferente. O uso da forma circular nos personagens pode ter proporcionado ainda mais o humor que a história procurava, já que

é uma forma que consegue trazer um carisma maior para o personagem. Além disso, também pode ser usado para transmitir ao público que os piratas são personagens bobos que vivem se atrapalhando.

4.2.2. Formas Quadradas

Apesar de que não foi observado muito a utilização dessa forma durante a curta-metragem, no design do barco que se disfarça da ilha que o protagonista procura é possível ver muito a forma quadrada. Pode-se ver um enorme barco que ao misturar com a forma quadrada em seu design, consegue transmitir uma sensação de que ele parece ser tão pesado e robusto como se fosse impossível de ser movido. Além disso, como já comentado nesse artigo, o uso do quadrado nesse contexto também ajuda a demonstrar a força que o barco possui, o que fica evidente na cena quando sem muito esforço consegue afundar o barco do protagonista.

Figura 5: Análise do barco.



Fonte: Oeil Pour Oeil.

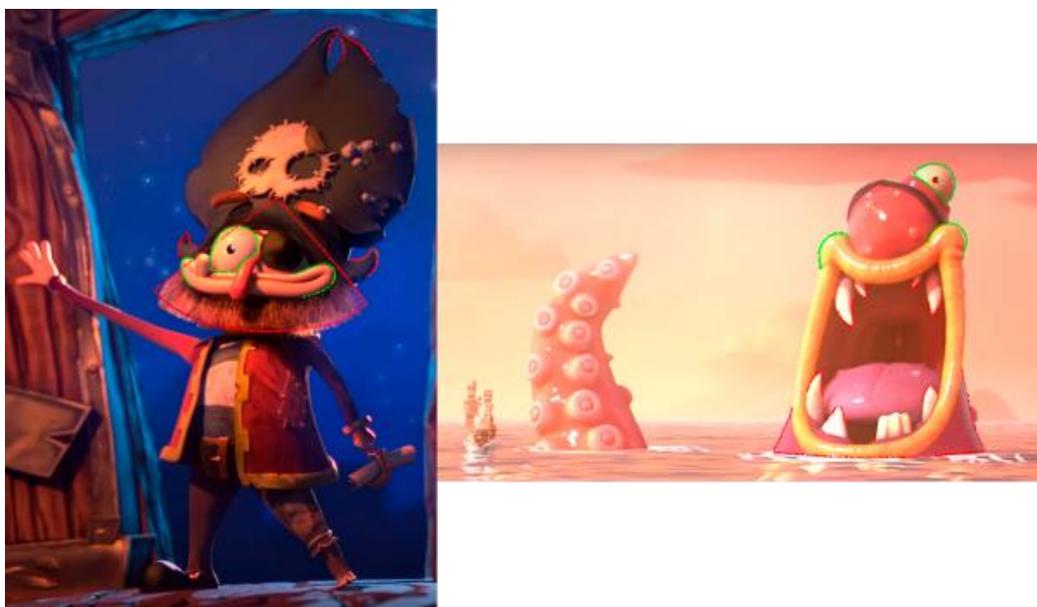
De acordo com a linguagem das formas, o quadrado é uma forma que corresponde com o propósito do barco, ele está lá como um obstáculo que parece ser resistente e forte como uma muralha na frente do protagonista que o impede de navegar até a ilha do tesouro.

4.2.3. Formas Triangulares

Durante a animação, as formas triangulares se encontram principalmente no design do protagonista e do Kraken que aparece eventualmente na animação. Pode-se observar na

silhueta do protagonista as formas triangulares em seu chapéu e em seu rosto se misturando com formas circulares. Analisando essas formas pode-se interpretar esses triângulos nas vestimentas como alguém perigoso, já que piratas são conhecidos pelo terror que causavam no mar, porém, o uso de formas redondas no rosto pode ajudar a quebrar essa imagem e trazer características mais carismáticas e cômicas ao personagem. O Kraken também possui as formas triangulares e redondas na sua composição, pode-se observar que no design das partes apresentadas de seu corpo possuem formas triangulares, e seus dentes são afiados assim como os de um animal carnívoro, causando uma sensação de que o personagem possa ser considerado perigoso, porém, o Kraken possui um grande olho redondo saltado de seu rosto e em seu sorriso bochechas bem arredondadas que podem passar uma sensação que ele possa ser amigável, neutralizando o design do personagem.

Figura 6: Análise do Capitão e do Kraken.



Fonte: Oeil Pour Oeil.

Dos personagens predominantes triangulares, não possui alguém realmente que possa ser considerado alguém com uma personalidade associada com o triângulo, o Kraken acaba se tornando um ser perigoso no mundo por causa do seu tamanho e do estrago que ele acaba causando aos barcos, com ou sem intenção, porém, sua personalidade não condiz muito com essa forma, podendo ser considerado até mesmo alguém “bobo”. E o mesmo pode ser dito para o capitão, sua aparência pode apresentar uma certa imagem mas sua personalidade é a mesma que os outros piratas, e o uso das formas arredondadas para as expressões podem ajudar na interpretação do público sobre o personagem.

4.3. New Tricks

A animação que venceu em 2021, New Tricks, conta a história de uma mulher que acaba atropelando um cachorro “diferente” enquanto dirigia. Mas durante o trajeto para o veterinário, o cachorro começa a se transformar em humano.

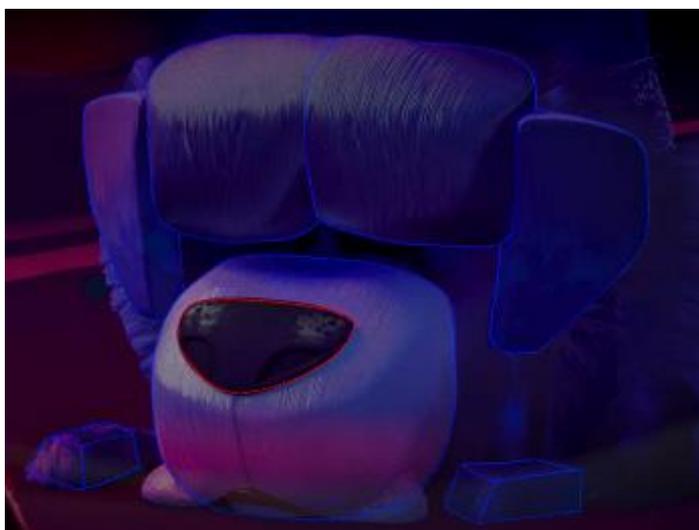
4.3.1. Formas Circulares

Durante a análise, não foram encontradas personagens ou cenários que possuam as formas circulares no curta, portanto, essa sessão foi cortada.

4.3.2. Formas Quadradas

O personagem que possui as formas predominantes como quadradas é o cachorro que a protagonista acaba atropelando. O design dele é composto por muitas formas quadradas, como por exemplos suas patas, orelhas, seu focinho e as duas partes acima dos olhos, a única parte que quebra um pouco o design seria no focinho que possui um formato de triângulo invertido.

Figura 7: Análise do Cachorro.



Fonte: New Tricks.

O corpo do cachorro apresenta uma grande força física e tamanho, essas características podem ser complementadas junto a forma quadrada. Walt Disney family museum (Sem data) menciona que essa forma significa apenas força no design do personagem, mas que também cria uma sensação de que tenha dificuldade em se mexer, assim como o cachorro demonstrou e a motorista no corpo dele no final.

4.3.3. Formas Triangulares

A motorista possui um corpo bem diverso, entre as formas primárias, seu rosto lembra uma forma quadrada, suas orelhas são curvadas lembrando um círculo e seu nariz aparenta uma forma de triângulo. Entretanto, o que mais chama atenção em seu design é como seu corpo começa grande embaixo e vai afinando até o pescoço, também lembrando muito um triângulo.

Figura 8: Análise da Motorista.



Fonte: New Tricks.

De acordo com a linguagem das formas no design da motorista, seu corpo que parece um triângulo com a base para baixo poderia ser uma representação de estabilidade, energia, movimento ou perigo. No entanto, a personagem não faz esses papéis durante a animação, dessa forma, não foi possível associar a personagem com a forma predominante. Bishop(2019) comenta que o uso de formas complexas nos personagens pode comunicar sobre algo específico do personagem, que pode ser o caso da personagem.

4.4. The Seine's Tears

The Seine's Tears é uma curta-metragem que retrata sobre o massacre de Paris em 1961 em que a polícia atacou manifestantes argelinos causando centenas de mortes. A animação traz para o público uma visão de um dos manifestantes que gravou o acontecimento com sua câmera. Na animação há diversos personagens que possuem suas próprias formas, devido a isso, serão analisados apenas os mais notáveis.

4.4.1. Formas Circulares

De todos os personagens que possuem as formas circulares como as principais, os que mais chamaram a atenção foram um casal que estava no meio do protesto. Em todas as características da mulher foi possível perceber o uso das formas circulares, principalmente em suas orelhas, o formato de seu rosto e seus lábios, seu nariz diferente dos outros personagens, possui uma forma oval, e por último, a silhueta de seu cabelo também possui formas arredondadas. Seu companheiro também segue esse caminho, por conta de seu cabelo e

barba sua cabeça possui uma forma oval e seu nariz também possui uma forma circular. Porém, ele possui sobrancelhas mais grossas que lembram a forma de um quadrado e suas orelhas também são menos arredondadas comparando-as com a mulher.

Figura 9: Análise do casal.



Fonte: The Seine's Tears.

Dentre os personagens, observa-se que a mulher, assim como a que mais possui formas redondas, também apresenta o comportamento mais calmo mesmo diante ao protesto enquanto fica mais agitado, além disso, o uso do círculo em todo o seu design pode trazer mais feminilidade ao personagem. O homem, também apresenta o mesmo comportamento calmo de sua companheira, apesar de ter menos formas circulares, no lugar, é composto por formas quadradas que podem trazer aspectos masculino. Bishop (2019) comenta sobre o uso do círculo e quadrado podem enfatizar esse contraste entre personagens masculinos e femininos.

4.4.2. Formas Quadradas

Durante a animação, as formas quadradas são as que mais aparecem nos personagens, porém as que vão ser analisadas foram o amigo do protagonista, Nabi, e os policiais que estavam na rua. Nabi praticamente só possui formas quadradas em seu design como o formato de seu rosto, seu cabelo, sua sobrancelha e seu nariz diferente dos outros personagens possui uma forma bem reta e retangular. Seu torso inteiro também lembra muito uma forma quadrada, a única parte que quebra em seu design são suas orelhas que são mais redondas.

O primeiro policial também segue a mesma linha, com o formato do rosto, a monocelha, nariz e torso possuindo formas quadradas, com exceção da orelha também redonda. Entretanto, o segundo policial tem um design parecido com o torso e sobrancelhas quadradas, porém com o formato do rosto e o nariz mais arredondado.

Figura 10: Análise de Nabi e policiais.



Fonte: The Seine's Tears.

Nabi é um dos personagens que mais possui formas quadradas na animação, e é possível observar que seu comportamento corresponde com as formas que foram associadas em seu design. Nabi parece “liderar” o protesto na linha de frente e estava tentando proteger alguém caído no chão dos policiais, esse traço de acordo com Walt Disney family museum (Sem data), o apoio também é uma característica do quadrado. O primeiro policial, que também possui muitas formas quadradas, assim como Nabi, parece fazer um bom papel do quadrado durante sua aparição, apenas observando e mantendo a ordem pela região. Entretanto, apesar do uso combinado de formas quadradas com formas circulares, o segundo policial apresenta um comportamento mais sério e não tão amigável ao ver o protagonista filmando-os.

4.4.3. Formas Triangulares

O personagem que foi escolhido para a análise com as formas triangulares é o amigo do protagonista que estava na rua. Na silhueta do personagem é possível reparar em algumas pontas que se formam em seu cabelo, além de ter um tipo de nariz bem diferente dos outros, com um formato triangular. O design se mistura com outras formas como o quadrado, como o formato de seu rosto, sobrancelha e sua orelha que possui um formato menos arredondado.

Figura 11: Análise do amigo.



Fonte: The Seine's Tears.

Pelo curto período em que esteve na cena, não foi possível se aprofundar muito sobre o personagem, porém até onde ele foi apresentado, apesar de possuir algumas características triangulares e possuir algumas pontas em seu cabelo, sua personalidade parecia amigável e tímida pela expressão corporal durante seu aparecimento.

4.5. Maronii

Maronii apresenta a história de um pequeno peixe que foi expulso do local onde se alimentava e entra em uma aventura atrás de uma pequena larva, precisando fugir de diversas ameaças pelo caminho. A animação usa um estilo artístico muito realista, por isso, a análise de Maronii se baseia também na realidade, dessa forma, a análise também observará alguns aspectos dos animais do nosso mundo.

4.5.1. Formas Circulares

O protagonista da história, Cleithracara Maronii ou Acará Maroni, tem um design bem simples com apenas uma forma, possuindo em sua estrutura de seu corpo um formato oval.

Maroni é o único peixe que apresenta ter círculos em seu design, e também possui uma personalidade que se associa muito com o círculo. Essa forma oval de Maroni pode ser associada por seu comportamento não agressivo, sendo considerado até mesmo um animal pacífico.

Figura 12: Análise do peixe 1.

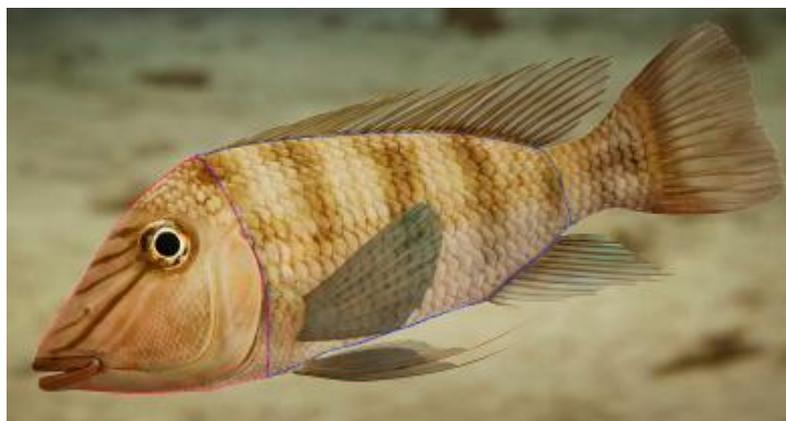


Fonte: Maronii.

4.5.2. Formas Quadradas

O peixe conhecido como Cichla Monoculus, ou Tucunaré, que fica perseguindo o protagonista durante o curta por causa dos alimentos. sua cabeça tem uma base grande que afina até sua boca, com uma aparência que lembra uma forma triangular, enquanto seu corpo possui uma forma retangular da cabeça até sua cauda.

Figura 13: Análise do peixe 2.



Fonte: Maronii.

A principal forma do Tucunaré compõe o corpo até a cauda pode representar a força que o personagem possui, enquanto utiliza essa característica para intimidar o protagonista. enquanto a cabeça triangular com a mandíbula para frente para os peixes pode indicar que seja um animal que tenha uma dieta carnívora.

4.5.3. Formas Triangulares

O peixe que tenta caçar o Maronii, conhecido como Hoplias Malabaricus (traíra). Ele possui um corpo muito grande e robusto comparado com os outros peixes no formato de um quadrado,

porém sua cabeça começa a se inclinar formando duas pontas até sua boca, e um outro triângulo bem agudo na extremidade da lateral da boca e alguns dentes afiados.

Figura 14: Análise do peixe 3.



Fonte: Maronii.

O peixe traíra faz um ótimo papel sobre sua forma associada, ele possui dentes afiados que são muito comuns em animais carnívoros, e as formas agudas pela sua cabeça podem indicar uma ameaça ao personagem, além disso, seu corpo longo e quadrado pode ser interpretado que o personagem possua bastante força, se tornando um predador perigoso para o protagonista.

5. Considerações finais

O presente artigo buscou investigar como o uso das formas nos designs dos personagens podem de alguma forma auxiliar positivamente ou negativamente a experiência do espectador. Para isso, foi realizado uma análise de 05 curta-animados em 3D que foram premiadas no Rookie Awards como Film of the year, observando os personagens mais notáveis e procurando encontrar uma associação entre as formas em seus designs e suas personalidades. Após finalizar a pesquisa, observou-se que o uso da linguagem das formas, primárias ou mais complexas, pode sim auxiliar o designer durante a criação de personagens, tornando-os mais carismáticos e criando uma boa primeira impressão aos espectadores durante o curto período que as animações possuem. Entretanto, a técnica não mostrou ser necessariamente uma regra a ser seguida, sendo capaz sim de criar personagens carismáticos sem o seu uso.

Podem ser citadas algumas limitações de pesquisa como o número limitado de animações analisadas, pois caso fossem analisadas em maiores quantidades, poderia ser possível encontrar resultados mais precisos. Além disso, também foi notado uma dificuldade em observar a personalidade de alguns personagens para discutir se é possível ou não os associar às suas formas. Assim, para trabalhos futuros recomenda-se abordar o uso combinado de diferentes técnicas para os personagens como psicologia das cores, linguagem corporal, iluminação e o uso de câmeras permitindo complementar as características do personagem durante a cena. Também vale comentar o uso da linguagem das formas para auxiliar na criação de dissonância visual de forma a aprofundar mais ainda o estudo das formas.

Por fim, espera-se que o trabalho realizado possa de alguma forma contribuir para

futuras pesquisas, e/ou auxiliar nos futuros personagens criados por designers iniciantes ou veteranos da área de modelagem 3D e ilustração 2D com poucas experiências em criação de personagens.

Referências

ASCH, Solomon. FORMING IMPRESSIONS OF PERSONALITY. **The Journal of Abnormal and Social Psychology**, 1946. Disponível em: < <https://psycnet.apa.org/record/1946-04654-001> >. Acesso em: 29/10/2023.

BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality**. Watson-Guption, 2006.

BISHOP, Randy. et al. **The Character Design**. Sweden, 21D Sweden AB, 2019.

EKSTROM, Hanna. **How Can a Character's Personality Be Conveyed Visually, through Shape**. 2013. 54 f. TCC (Graduação). Game Design. Uppsala University, Sweden. Disponível em: < <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2%3A637902/FULLTEXT01.pdf> >. Acesso em: 23/09/2023.

MEHTALA, Maija. **THE RELATIONSHIP OF SHAPE LANGUAGE IN CHARACTER AND ENVIRONMENT DESIGN**. 2020. 48 f. South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Finland. Disponível em: < <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/497751/MEHTALA-MAIJA-THESIS-PDF.pdf?sequence=2> >. Acesso em: 20/09/2023.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. 1ª Edição, Martins Fonte, 1966.

NIEMINEN, Marika. **PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN: Creation of a Character Design Tool**. 2017. 59 f. South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Finland. Disponível em: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126784/MarikaNieminen_Thesis.pdf>. Acesso em: 20/09/2023.

Walt Disney family museum. **Tips & Techniques Shape Language**. Disponível em: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf >. Acesso em: 24/09/2023.