

ANÁLISE E REDESIGN DOS PERSONAGENS DO PROJETO MATHLIBRAS PARA FINS DIDÁTICOS

INDI DO RÊGO MEDEIROS¹; KELVIN WENDEL BOHN²; GABRIEL HENRIQUE
POSSIGNOLO GOMES³; TATIANA BOLIVAR LEBEDEFF⁴; THAIS PHILIPSEN
GRUTZMANN⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – indirmedeiros@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – kelvinbohn@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – gabrielxpossignolo@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – tblebedeff@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – thaisclmd2@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O projeto MathLibras é um projeto multidisciplinar criado em 2017 que envolve as áreas de Matemática, Libras, Cinema e Audiovisual e Cinema de Animação. O projeto é coordenado pelas Professoras Doutoras Thaís PhilipSEN GrütZmann e Tatiana Bolivar Lebedeff e tem a participação de docentes, estudantes bolsistas e voluntários oriundos de diferentes cursos de graduação e pós-graduação da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). O objetivo do MathLibras é a produção de vídeos didáticos de Matemática em Libras para surdos, com enfoque nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Com o intuito de melhor conectar com o público alvo infantil, foram criadas, em 2018, duas personagens representativas de tal grupo: Levi e Sara, duas crianças membros da Comunidade Surda.

Este trabalho propõe analisar os designs destas duas personagens através das categorias descritas na publicação *Fundamentals of Character Design* (BISHOP et al., 2020), levando em consideração as orientações propostas para a produção de vídeos sinalizados pela Gramática Visual (ROSADO; TAVEIRA, 2022). A análise tem o intuito de redesenhar as personagens para melhor uso nos materiais didáticos produzidos pelo projeto.

2. METODOLOGIA

Quando se trata da criação de personagens, é responsabilidade do artista identificar o propósito da personagem e o público alvo com o qual ela tem que se conectar. Portanto, a análise dos designs partiu destes pontos: o objetivo do MathLibras é produzir materiais didáticos, e seu público alvo são crianças surdas em seus primeiros anos de escolarização. Sendo assim, Levi e Sara foram desenhados de maneira a representar esse público, para que através das personagens o público possa se conectar de maneira mais orgânica com o material.

Sabendo o objetivo e o público alvo, os designs foram analisados sob três das categorias sugeridas no *Fundamentals of Character Design* (BISHOP et al., 2020): silhueta, estilo de desenho e formas básicas. Dentro dessas categorias a análise foi então feita nos seguintes passos: 1) Observação e definição das características marcantes do Design, 2) Problematização dos elementos no contexto de elemento visual, como definido na Gramática Visual (ROSADO; TAVEIRA, 2022), e 3) Implementação de soluções para melhor servir o objetivo previamente definido da personagem.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Começamos com a descrição geral dos personagens, criados em 2018 por Gi Paixão, bolsista do MathLibras na época (Figura 1). Levi é um menino branco de óculos quadrados e covinhas proeminentes em seu sorriso. Ele tem o cabelo cacheado marrom escuro, um único fio se destacando em uma pequena espiral no topo de sua cabeça. Ele veste uma camiseta verde com o logotipo do projeto MathLibras e uma bermuda cor mostarda. Ele calça tênis rosa e branco com meias cinzas.

Sara é uma menina branca de cabelos ruivos longos presos em duas tranças baixas. Seu rosto é levemente corado. Ela veste uma jardineira jeans sobre uma camiseta rosa. Em sua jardineira, está retratado o logotipo do projeto MathLibras. Ela calça um tênis rosa com branco e meias cinzas.



Figura 1: Designs Originais de Levi e Sara, respectivamente.

Fonte: Gi Paixão, pelo Projeto MathLibras, 2018.

Seguindo a análise, vamos considerar a silhueta. Entende-se como silhueta de uma personagem o traçar de seu contorno, sem consideração aos demais detalhes. Um design com uma silhueta bem definida garante que a personagem seja facilmente reconhecida, mesmo à distância. Nesse viés, ambas as personagens são bem-sucedidas.

Em relação ao estilo do desenho: os desenhos são em um estilo sem linhas, que demarca as características das personagens apenas através do alto contraste entre as cores. É um estilo típico da arte vetorial, muito utilizado no âmbito comercial graças a consistência da qualidade de reprodução independente do meio utilizado.

A falta de delineação, porém, dificulta a representação de movimentos mais complexos, como a sinalização em Libras. Tendo em vista o objetivo de melhor representar o público surdo, foi decidido que os redesigns seriam feitos com linhas pretas bem definidas.

Uma vez que os vídeos produzidos no projeto têm o intuito de serem utilizados em salas de aula, as proporções faciais das personagens também foram alteradas, a fim de facilitar o reconhecimento das emoções expressas mesmo quando vistas de longe. A representação de olhos maiores também ajuda a identificar as personagens como crianças (BISHOP et al., 2020).

Na sequência vamos apresentar as formas básicas. Observe a Figura 2.

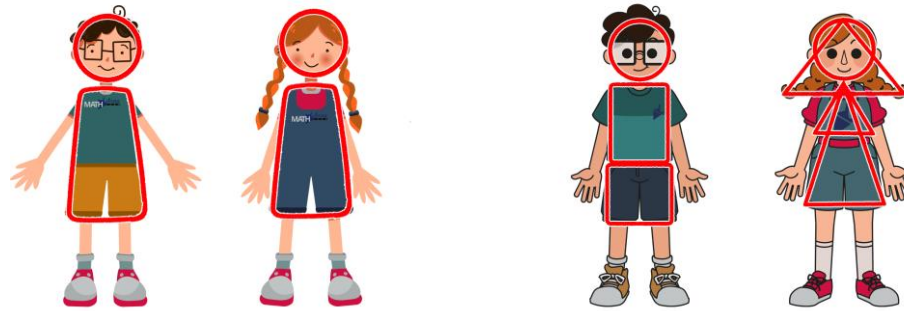


Figura 2: Simplificações das formas básicas dos designs.

Fonte: Gi Paixão e Indi Medeiros, pelo Projeto MathLibras.

A linguagem das formas se constrói em cima de três formas base: o círculo, o quadrado e o triângulo. Cada uma delas é associada com características diferentes e através delas é possível comunicar ao público a personalidade de alguém de maneira rápida e eficaz (BISHOP et al., 2020).

A simplicidade do estilo do design original destaca claramente as formas utilizadas: o círculo e o quadrado. O círculo é associado à juventude e inocência, além de comunicar que uma personagem é amigável. É uma forma tipicamente presente em desenhos infantis, principalmente na construção de protagonistas jovens com os quais o público pode se identificar.

O quadrado, por sua vez, é uma forma associada com segurança e estabilidade. Nos designs em questão ele pode representar Levi e Sara como constantes no aprendizado do público, acompanhando o desenvolvimento do aluno.

Enquanto a linguagem de ambos designs funciona quando isolados, quando colocados em conjunto, um problema surge: os dois designs se utilizam das mesmas formas para comunicar a mesma mensagem e, conseqüentemente, perdem sua iconografia individual e se tornam menos memoráveis.

Ao fazer os redesigns, decidiu-se então exagerar um pouco mais as formas, alterando a base do design da Sara para um formato mais triangular, que é considerado mais energético e dinâmico. Através do contraste, se intensifica a linguagem quadrangular de Levi, dando a ambos personalidades mais distintas, que se tornaram a base para animações individuais.

Assim, apresentamos a descrição dos redesigns de Levi e Sara, conforme Figura 3.

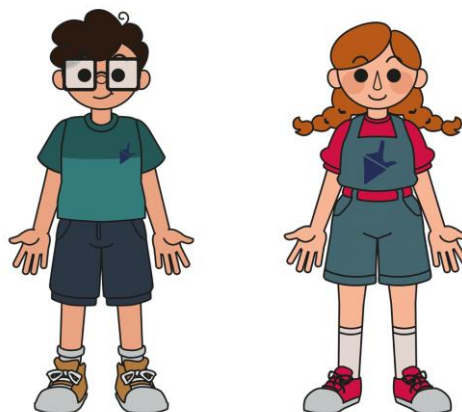


Figura 3: Redesigns de Levi e Sara, respectivamente.

Fonte: Indi Medeiros, pelo Projeto MathLibras, 2023.

Levi é um menino branco, com o mesmo cabelo cacheado marrom escuro, e as mesmas covinhas no sorriso. Os óculos estão mais prevalentes, enfatizando a simbologia da forma quadrada. Agora ele veste uma camiseta com dois tons de verde, um escuro e um claro, com uma divisória definida na linha do peito que forma uma silhueta quadrada no meio de seu design. Cruzando esta linha em seu lado esquerdo há o logo simplificado do projeto MathLibras em azul. Sua bermuda é azul escura e ele calça um tênis amarelo e branco com meias cinzas.

Sara é uma menina branca ruiva. Suas tranças são mais curtas e se curvam para longe do corpo, a fim de enfatizar um formato triangular e criar uma silhueta mais interessante que a anterior. Sua jardineira ainda é jeans, mas agora é dividida por um cinto rosa da mesma cor de sua camiseta. O logo simplificado do projeto MathLibras está em destaque centralizado em seu torso. Ela calça um tênis rosa e branco, e veste meias longas brancas.

4. CONCLUSÕES

Com base no sincretismo disciplinar e nos fundamentos aplicados do design de personagens, este trabalho relatou a atualização das personagens do projeto MathLibras para propósitos de animação, mostrando sua evolução.

Os novos designs já estão sendo utilizados de maneira interativa nos novos materiais produzidos pelo projeto, tanto nos vídeos, foco principal, como outros materiais, como jogos, banner e folders de divulgação. Também já foram incluídos no canal do Youtube e, em breve, serão colocados no site do MahtLibras.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BISHOP, R.; BOO, S.; CRUZ, M. R.; GADEA, L. **Fundamentals of Character Design**. Reino Unido: 3dtotalPublishing, 2020.

ROSADO, A.; TAVEIRA, C. **Gramática Visual para os vídeos em línguas de sinais**. Rio de Janeiro: INES, 2022.