

A CONSTRUÇÃO DO DESIGN DE PERSONAGEM PARA ILUSTRAÇÃO NO MATHLIBRAS

RUAN PIEDRAS DA SILVEIRA¹; GABRIEL HENRIQUE POSSIGNOLO GOMES²;
KELVIN WENDEL BOHN³; ANDRIW VIEIRA BURKERT⁴; TATIANA BOLIVAR
LEBEDEFF⁵; THAIS PHILIPSEN GRUTZMANN⁶

¹ Universidade Federal de Pelotas – ruanpiesv@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – gabrielxpossignolo@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – kelvinbohn@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – andriwburkert0@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – tblebedeff@gmail.com

⁶ Universidade Federal de Pelotas – thaisclmd2@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe a descrever o processo de criação do design dos personagens para um livro adaptado visualmente, do português para a Língua Brasileira de Sinais (Libras), no *MathLibras*. Essa adaptação foi realizada a partir da contação da história em Libras.

O *MathLibras* é um projeto de pesquisa criado em 2017 e envolve as áreas de Matemática, Libras, Cinema e Audiovisual, e Cinema de Animação, desenvolvido na Universidade Federal de Pelotas (GRUTZMANN; ALVES; LEBEDEFF, 2020).

O projeto tem como objetivo a produção de vídeos e outros materiais didáticos em Libras com o propósito de auxiliar na educação matemática de alunos surdos na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Em uma produção cinematográfica, o design de personagens auxilia na contação da história por meio da parte visual dos personagens. Os personagens citados pertencem ao livro “Quem vai ficar com o pêssego?”, de YOON (2010), da Editora Callis, sendo eles: lagarta, coelho, crocodilo, rinoceronte, girafa e macaco. Destaca-se que a contação de história “pode contribuir para a mediação do conhecimento de maneira mais prazerosa e efetiva” (SANTOS; SILVA, 2016, p. 21).

Assim, neste texto descrevemos esse processo criativo, o qual criou ilustrações originais para a história. Após a edição do vídeo, o mesmo será encaminhado para a análise da editora (foi feito contato prévio com a mesma), em função dos direitos autorais. Porém, salienta-se que a proposta é uma contação (resumida) da história com imagens autorais do *MathLibras*.

2. METODOLOGIA

A metodologia desenvolvida e descrita aqui refere-se ao processo criativo e a criação dos personagens, baseado no livro de literatura infantil “Quem vai ficar com o pêssego?”, tendo como referência os conceitos de Design de Personagem (BISHOP *et al.*, 2020). Também houve a utilização do conceito de Repertório Visual para criações artísticas, de STANYER (2004).

A criação visual dos personagens foi pensada com base nos métodos criativos básicos introduzidos no livro *Fundamentals of Character Design* (BISHOP *et al.*, 2020). Primeiramente, de acordo com a história do livro, analisamos a personalidade dos personagens que queríamos ilustrar.

Neste texto, iremos apresentar somente a análise da criação do macaco, o qual era um animal brincalhão. Após isso, passamos por um processo de exagero, deixando o personagem mais caricato. A Figura 1 apresenta os conceitos iniciais do macaco, buscando encontrar a imagem que mais estivesse de acordo com a conjuntura da proposta.

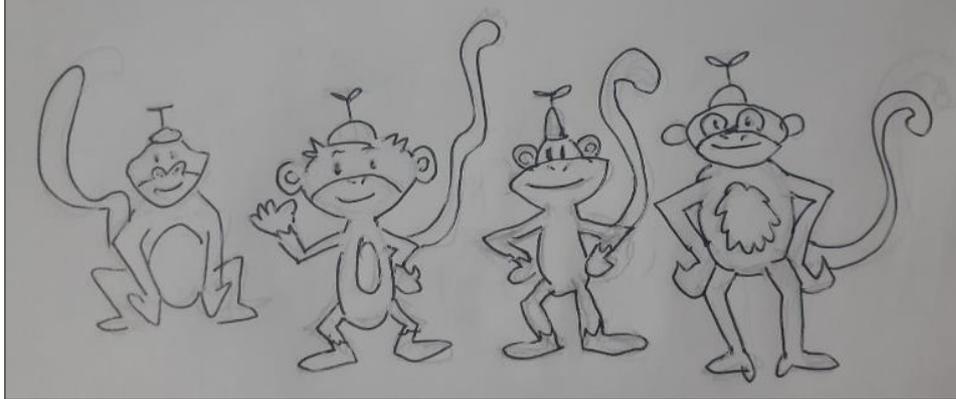


Figura 1: Conceitos iniciais do macaco.

Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2024.

Concomitantemente, utilizamos da linguagem das formas (BISHOP *et al.*, 2020, p. 54) para demonstrar aspectos da personalidade do personagem. Segundo os autores, o triângulo demonstra energia, critério utilizado para fazer a cabeça do personagem, conforme ilustrado na Figura 2.



Figura 2: Conceitos iniciais do macaco.

Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2024.

Além disso, também foi estudado o conceito do processo de repertório visual na arte (STANYER, 2004, p. 7). O autor fala sobre a importância da coleta de informações visuais, que nada mais é do que uma pesquisa prévia, colocando, como exemplo, Leonardo da Vinci, já que em suas obras, é possível ver informações que o mesmo coletava da natureza.

Assim, na produção do personagem macaco, utilizamos uma referência visual de uma animação, um personagem de “O Laboratório de Dexter”, apresentado na Figura 3.



Figura 3: Macaco de “O Laboratório de Dexter”.
Fonte: Cartoon Network, 1995.

Cabe ressaltar, que este processo foi, em boa parte, intuitivo, visto que carregamos repertórios visuais desde nossa infância. Segundo STANYER (2004, p. 7), a constante pesquisa por novos repertórios, é uma prática essencial para um bom artista. E, relacionado a um projeto de pesquisa institucional, essa prática é indispensável para alcançar os bons resultados almejados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de produção deste personagem da história já se encontra concluído. O mesmo processo criativo foi utilizado para os outros personagens da obra, pensando em formas básicas, aspectos de suas personalidades e repertórios visuais previamente estudados.

É observável a fácil identificação entre todos os personagens com a aplicação dos conteúdos estudados, e a boa visualidade para o público infantil. Na Figura 4 tem-se os seis personagens, sendo o destaque dado ao rinoceronte e ao seu peso.



Figura 4: Produto final – exemplo 1.
Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2024.

Já na Figura 5 o destaque é dado ao macaco e ao tamanho de sua cauda, que na história, é o elemento que o destaca entre os demais animais.



Figura 5: Produto final – exemplo 2.
Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2024.

Assim, nas Figuras 4 e 5, respectivamente, alguns dos produtos finais, nos quais foram utilizados os designs pensados no projeto.

4. CONCLUSÕES

A partir do design dos personagens para as ilustrações do livro infantil, conclui-se que este é um processo amplo, que se conecta com o consumo de conteúdo no cotidiano do artista, demonstrando a importância dessa prática para um profissional da área. O design dos personagens em questão será utilizado em materiais futuros do *MathLibras*.

Cabe destacar que este trabalho, pensado e realizado pela equipe do *MathLibras*, é fundamental para a ampliação e o crescimento da pesquisa.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

GRÜTZMANN, T. P.; ALVES, R. S.; LEBEDEFF, T. B. A pedagogia visual na educação de surdos: uma experiência com o ensino da matemática no *MathLibras*. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 16, n. 37, p. 51-74, 2020. Acessado em 18 set. 2024. Online. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/5982>.

SANTOS, F. C.; SILVA, L. U. M. A linguística no processo do contar histórias: uma contribuição para a neuroeducação. In: SANTOS, F.C.; CAMPOS, A. M. A. (Orgs.). **A contação de histórias: contribuição à neuroeducação**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2016. Cap.1, p. 21-39.

STANYER, P. **The Complete Book of Drawing Techniques**. Londres: Foulsham, 2004.

YOON, A. H. **Quem vai ficar com o pêssego?** Barueri, SP: Callis, 2010. (Coleção Tan-Tan).