

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

CENTRO DE ARTES E LETRAS

CURSO DE DESENHO INDUSTRIAL – PROGRAMAÇÃO VISUAL

Personalidade Tipográfica:

Um paralelo entre desenho tipográfico e design de personagem

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Joana Melchiors

SANTA MARIA, RS

JULHO, 2017

Personalidade Tipográfica:

Um paralelo entre desenho tipográfico e design de personagem

Joana Melchiors

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APRESENTADO AO CURSO DE DESENHO INDUSTRIAL, HABILITAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO VISUAL, DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA (UFSM, RS), COMO REQUISITO PARCIAL PARA A APROVAÇÃO NA DISCIPLINA TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II.

Orientador: Prof. Volnei Antônio Matté

SANTA MARIA, RS

JULHO, 2017

© 2017

Todos os direitos autorais reservados a Joana Melchiors.
Proibida toda e qualquer reprodução sem autorização, por escrito, do autor.

E-MAIL: joana.melchiors@gmail.com

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE DESENHO INDUSTRIAL – PROGRAMAÇÃO VISUAL

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova o Trabalho de Conclusão de Curso.

Personalidade Tipográfica:
Um paralelo entre desenho tipográfico e design de personagem

Elaborado por Joana Melchiors como requisito parcial para a
aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II

COMISSÃO EXAMINADORA

Volnei Antônio Matté (UFSM)
Orientador

Marcos Brod Jr. (UFSM)

Cássio Fernandes Lemos (UFSM)

SANTA MARIA, RS
JULHO, 2017

AGRADECIMENTOS

À minha família, sem a qual este trabalho não seria possível. Aos meus pais, pela dedicação e apoio incondicional. À minha irmã, Amanda, pelos cafés e companhia.

Ao meu namorado, Cássio, pelos conselhos e incentivo, e principalmente, por sempre acreditar em mim.

Ao meu orientador, Volnei, por ter motivado este trabalho e pela paciência.

Aos meus colegas e amigos, Ana, Driéli, Guilherme, Vitória, pelas risadas e encorajamento. Agradeço por ter trilhado esse caminho ao lado de vocês.

RESUMO

Trabalho de Conclusão de Curso
Curso de Desenho Industrial – Programação Visual
Universidade Federal de Santa Maria

Personalidade Tipográfica:

Um paralelo entre desenho tipográfico e design de personagem

AUTORA: Joana Melchiors

ORIENTADOR: Volnei Antônio Matté

LOCAL E DATA DA DEFESA: Santa Maria, Julho de 2017

Tipografia é um recurso essencial na comunicação visual. Selecionar um tipo para uma mensagem pode afetá-la positiva ou negativamente a partir da presença ou ausência de coerência entre a voz do texto e a personalidade tipográfica. Vários estudos correlacionam as características estético-formais dos tipos com as personalidades que elas compreendem. No design de personagem entendê-se que a personalidade é obtida pela formas geométricas originadas do uso consciente de elementos básicos do desenho com base na observação da natureza e suas leis. O objetivo geral desta pesquisa é, portanto, traçar um paralelo entre o desenho tipográfico e os conceitos utilizados no design de personagem, busca-se, assim, a compreensão da personalidade tipográfica por meio dos elementos básicos do desenho. O trabalho é composto pelo referencial teórico e o projeto prático. No referencial teórico levantam-se os fundamentos de uso e importância da congruência tipográfica e os fundamentos básicos do desenho de personagem. O projeto prático, tendo em vista os conceitos anteriormente citados, consiste no desenvolvimento de ilustrações que associe personagens a personalidade tipográfica com foco no uso expressivo de formas e linhas.

PALAVRAS-CHAVE: Design de personagem; Personalidade tipográfica; Ilustração.

ABSTRACT

Final Graduation Thesis
Graphic Design Course
Federal University of Santa Maria

Typeface Personality

A parallel between typeface personality and character design

AUTHOR: Joana Melchiors

SUPERVISOR: Volnei Antônio Matté

DATE AND PLACE OF DEFENSE: Santa Maria, July, 2017

Typography is an important resource in visual communication. Selecting a typeface for a message can positively or negatively affect it through the presence or absence of coherence between the voice of the text and the type's personality. Many studies correlate the type's aesthetic-formal characteristics and their perceived personality. On character design, it is understood that one's personality is obtained by geometric shapes originated from the conscious use of the basic design elements based on the observation of nature and its laws. The general objective of this research is, therefore, to trace a parallel between type design and the concepts utilized in character design, thus, one seeks to understand type personality through basic design elements. This work is composed of theoretical references and the practical project. Through the theoretical references the fundamentals of use, the importance of type congruency, and the fundamentals of character design are known. The practical project, due to the aforementioned concepts, consists of the development of illustrations that associate characters with type personality focusing on the expressive use of shapes and lines.

PALAVRAS-CHAVE: Character design; Typeface personality; Illustration.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO • 17

- 1.1 Objetivos • 18
- 1.2 Justificativa • 18
- 1.3 Estrutura • 19

CAPÍTULO 2 – TIPOGRAFIA • 23

- 2.1 Tipografia, fonte e fonte tipográfica • 23
- 2.2 Abordagem didática e uso da tipografia • 25
 - 2.2.1 A Importância da congruência tipográfica • 27
- 2.3 Personalidade tipográfica • 29
- 2.4 A linha no desenho tipográfico • 37
 - 2.4.1 Anatomia dos tipos • 39
 - 2.4.2 Tamanhos ópticos e escala • 43
 - 2.4.3 Compensação óptica e formas básicas • 45
 - 2.4.5 Famílias tipográficas e pesos • 46

CAPÍTULO 3 – DESIGN DE PERSONAGEM • 51

- 3.1 A industrialização do desenho de personagem • 53
 - 3.1.1 Forma e função • 54
 - 3.1.2 Personalidade e proporção • 58
 - 3.1.3 Linhas: ritmo e volume • 65
 - 3.1.4 Linha de ação • 67
 - 3.1.5 Esqueleto • 68
 - 3.1.6 Expressão corporal • 69
 - 3.1.7 Expressão facial • 71
 - 3.1.8 Estilo • 75
 - 3.1.9 Peso da linha • 76
 - 3.1.10 contraste entre personagens e harmonia • 78
- 3.2 Considerações parciais do referencial teórico • 81
 - 3.2.1 Linhas de ritmo • 82
 - 3.2.2 Formas geométricas • 83
 - 3.2.3 Propoção e contraste • 84
 - 3.2.4 Estilo e atributos da linha • 84

CAPÍTULO 4 – ANÁLISE E METODOLOGIA • 87

- 4.1 Problematização • 87
- 4.2 Descrição das etapas • 87

- 4.3 Análise de personagens • 90
 - 4.3.1 Infantil • 90
 - 4.3.2 Amigável • 95
 - 4.3.3 Séria • 99
 - 4.3.4 Elegante • 104
 - 4.3.5 Informal • 107
 - 4.3.6 Energética • 113
 - 4.3.7 Pesada • 116
 - 4.3.8 Perversa • 120
- 4.4 Análises tipográficas • 124
 - 4.4.1 Personalidade infantil: Sapeca • 125
 - 4.4.2 Personalidade amigável: Encorpada • 125
 - 4.4.3 Personalidade séria: Clinic Slab • 126
 - 4.4.4 Personalidade elegante: P22 Zaner • 126
 - 4.4.5 Personalidade informal: Good Kitty • 127
 - 4.4.6 Personalidade energética: Professor Minty • 127
 - 4.4.7 Personalidade pesada: Rocher • 128
 - 4.4.8 Personalidade perversa: Harrowgate • 128
- 4.5 Considerações parciais • 130

CAPÍTULO 5 – PROCESSO DE CRIAÇÃO • 131

- 5.1 Conceituação • 131
 - 5.1.1 Requisitos projetuais • 131
 - 5.1.2 Estrutura • 132
 - 5.1.3 Elementos visuais • 132
- 5.2 Concepção • 138
 - 5.2.1 Infantil • 139
 - 5.2.2 Amigável • 142
 - 5.2.3 Séria • 144
 - 5.2.4 Elegante • 146
 - 5.2.5 Informal • 148
 - 5.2.6 Energética • 150
 - 5.2.7 Pesada • 152
 - 5.2.8 Perversa • 154
- 5.3 Apresentação • 156

CAPÍTULO 6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS • 161

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS • 163

INTRODUÇÃO

Adjetivo é toda palavra que se refere a um substantivo indicando-lhe um atributo, é a palavra que expressa uma qualidade ou característica do ser.

O design de personagem, do inglês *character design*, é a arte que molda formas físicas a partir de conceitos abstratos. O trabalho do designer de personagem é gerar personagens com as características necessárias para que a história aconteça da melhor forma possível. Os personagens devem ter dinâmica entre si e com o universo em que estão inseridos, ao mesmo tempo que se comunicam com o público. Para serem críveis e se comunicarem com a audiência os personagens devem exteriorizar sua personalidade e qual sua importância para a trama. No *cartoon* esses conceitos são levados ao extremo. A partir da observação constante da natureza e do cotidiano as mais diferentes personalidades e características são desenhadas com linhas e formas geométricas simples.

Coincidentemente os tipos, quando descritos em livros didáticos sobre tipografia, são apresentados com adjetivos. Eles são descritos como pesados, agressivos, divertidos, informais, infantis. E compartilham com os personagens *cartoon* muitos elementos formais que também os tornam pesados, agressivos, divertidos, infantis, indicando que talvez esses elementos de construção podem ser de caracteres universais.

Aproximando o desenho tipográfico do *design* de personagens este trabalho de conclusão de curso busca uma forma de compreender o uso da tipografia com base em sua personalidade, sem que seja necessário conhecimento profundo de sua história e classificações.

1.1 OBJETIVOS

O trabalho tem como objetivo geral traçar um paralelo entre o desenho tipográfico e os conceitos utilizados no *design* de personagem cartoon. Tem como objetivos específicos: (i) Entender a personalidade da letra por meio de suas características estéticos-formais; (ii) Aprimorar a percepção dos conceitos básicos do *design* de personagem, mais especificamente das linha de ação e relação entre linhas de movimento (iii) Criar uma série de ilustrações que busque analogias entre tipo, *design* de personagens e personalidade com foco no uso expressivo de formas e linhas.

1.2 JUSTIFICATIVA

O tema deste trabalho foi determinado pelo interesse pessoal de estudo, prática e aperfeiçoamento na área de design de personagens e pelo desejo de compreender e desenvolver autonomia no uso da tipografia em diferentes projetos gráficos. A ideia de comparar personagens e tipos surgiu durante uma aula de tipografia, em que se percebeu como o uso de espaços em brancos é necessário para as letras, assim como para a leitura das ações de personagens no cartoon clássico e após notar as semelhanças “físicas” entre o tipo Curlz e o infográfico de estereótipos para personagens fofinhos do animador e cartunista Preston Blair.



Handglove

Figura 01
A Curlz da Monotype.



Figura 02 1.3 ESTRUTURA

Proporções de um personagem infantil.

Fonte: Blair (1994, p. 32).

Quanto à sua estrutura, este trabalho consiste de duas partes: o referencial teórico e o desenvolvimento do produto, dividido em seis capítulos. O primeiro capítulo de introdução, consiste na contextualização do problema, objetivos, justificativa e estrutura do trabalho. O segundo capítulo levanta os fundamentos do uso e importância da congruência tipográfica, e conceitos necessários para a compreensão da personalidade tipográfica. O terceiro capítulo compila os fundamentos básicos do desenho e do desenho de personagem *cartoon*, como linhas e formas se relacionam para criar diferentes personalidades e encerra com as considerações parciais do referencial teórico abordados nos dois primeiros capítulos. O quarto capítulo introduz a metodologia utilizada no capítulo posterior e trata da compreensão do projeto por meio de pesquisas e análises de tipos e personagens. O quinto capítulo corresponde à conceituação e concepção do produto final e sua apresentação. Por fim, o sexto capítulo refere-se às considerações finais e averigua os resultados obtidos com este trabalho.

Para o desenvolvimento do projeto prático foram estabelecidas algumas etapas que facilitam o processo de criação das ilustrações, pois o *design* de personagem não possui uma metodologia difundida e cada artista usa os métodos que lhe sejam mais convenientes e as metodologias de projeto existentes não se adequariam integralmente a este processo. Após o estudo de algumas metodologias projetuais, considerou-se necessária a construção de uma metodologia específica para esse projeto.

1. Problematização

Define-se qual o objetivo que se pretende atingir com o desenvolvimento do produto.

2. Pesquisa e análise

Personalidades: Selecionar um número mínimo de personalidades de modo que todos os personagens possam ser classificados.

Pesquisa de pangramas: Seleção de oito pangramas que sejam possíveis de serem ilustrados.

Pesquisa e análise dos personagens: Seleção de personagens que tenham as características estético-formais de cada personalidade.

Pesquisa e análise de fontes: Selecionar uma fonte para cada personalidade que tenha os mesmos atributos estético-formais dos personagens previamente selecionados.

3. Conceituação e concepção

Requisitos projetuais: Definição dos requisitos obrigatórios e desejáveis do projeto.

Estrutura: Definição do conteúdo apresentado no produto e sua organização.

Conceituação das ilustrações: Pareamento de cada pan-

Pangramas

São frases curtas com sentido que utilizam todas as letras do alfabeto. Em português podem ou não incluir cedilha e acentos. Os pangramas surgiram junto com a tipografia. São um meio de avaliar todas as letras de uma fonte em uso.

grama com uma personalidade e elaboração de um conceito para cada uma delas. Seleção de referências, apresentadas com painéis semânticos.

Composição: Geração de alternativas para a composição das ilustrações e criação dos personagens.

4. Apresentação

São apresentados os resultados finais obtidos com as ilustrações e diagramação dos pangramas.

CAPÍTULO 01

TIPOGRAFIA

2.1 TIPOGRAFIA, FONTE E FONTE TIPOGRÁFICA

O propósito original da tipografia era simplesmente o de copiar. A tarefa do tipógrafo era imitar a mão do escriba para permitir uma replicação rápida e exata. Dúzias, centenas, milhares de cópias eram impressas em menos tempo de que um escriba precisaria para fazer apenas uma. Essa desculpa para compor textos com tipos desapareceu. Na era da fotolitografia, do escaneamento digital e da impressão *offset*, ficou tão fácil imprimir diretamente a partir de um manuscrito quanto de um texto composto. Mas a tarefa do tipógrafo mudou muito pouco: continua sendo a tarefa de conferir ilusão de velocidade e vitalidade sobre-humanas – e de paciência e precisão sobre-humanas – à mão que escreve. (BRINGHURST, 2005, p. 24)

Tipografia é a técnica e arte de compor e imprimir com tipos. Bringhurst (2005, p. 25) escreve que a tipografia se resume a isso: a escrita idealizada. Cujas funções são traduzir visualmente a voz do texto. Tipo é o desenho de uma determinada família de letras. **Comic Sans** e Times New Roman são exemplos de tipos. Variações desses tipos (*itálico*, **bold**) formam uma família tipográfica, também denominada fonte tipográfica. Fonte é o arquivo que permite a utilização de tipos no meio digital.

Um tipo, ou face, é o desenho das formas das letras; uma fonte é o mecanismo de saída. No tipo de metal, o desenho se materializa nas punções a partir das quais são feitos os moldes. A fonte consiste nos tipos usados na impressão, moldados em metal. No sistema digital, o tipo é a configuração visual, enquanto a fonte é o *software* que permite a você instalar, acessar e dar saída ao *design*. Um único tipo pode estar disponível em vários formatos de fonte. (LUPTON, 2013, p.77)

Lupton (2013) especifica que algumas fontes acompanham o sistema operacional do computador, como a Times New Roman e a Comic Sans, enquanto outras são distribuídas gratuitamente ou vendidas separadas ou em famílias. Existem ainda diferentes formatos de arquivo pelos quais as fontes são comercializadas:

O formato **PostScript/Type 1** foi desenvolvido para sistemas de computadores pessoais em 1980 pela Adobe. As fontes Type 1 são produzidas através da linguagem de programação PostScript. Uma fonte Type 1 consiste de dois arquivos: uma fonte de tela e uma fonte de impressora. Para usar plenamente a fonte ambos os arquivos devem ser instalados.

TrueType é um formato de fonte que surgiu posteriormente ao Type 1, criado pela Apple e Microsoft para uso em seus sistemas operacionais. As fontes TrueTypes são mais fáceis de instalar que as fontes Type 1, pois possuem somente um arquivo de instalação em vez de dois.

As fontes **OpenType** desenvolvidas pela Adobe, são as mais utilizadas hoje em dia e suportam até 65 mil caracteres em um único arquivo. Permitindo assim múltiplos estilos e variações com uma única instalação. Em fontes TrueType e Type1, os versaltes, as ligaturas e outros caracteres especiais, por exemplo, são contidos em arquivos separados. Fontes OpenType com conjuntos de caracteres expandidos são comumente denominadas “Pro”. Essas fontes podem ajustar automaticamente a posição de hífens, colchetes e parênteses para letras em caixa-alta.

Na língua portuguesa essas denominações ainda esbarram entre si. Dependendo do contexto “tipo” e “tipografia” são sinônimos, como ocorre na tradução brasileira de Elementos do estilo tipográfico, livro de Bringhurst, 2005. Embora exista uma definição explícita entre fonte e tipo, muitos *designers* ainda confundem os termos, fazendo arbitrário uso de ambos.

2.2 ABORDAGEM DIDÁTICA E O USO DA TIPOGRAFIA

Ao escolher fontes, os *designers* gráficos consideram a história dos tipos e suas conotações atuais, bem como suas qualidades formais. O objetivo é encontrar uma combinação apropriada entre o estilo das letras, a situação social específica e a massa de conteúdo que definem o projeto. Nenhuma cartilha é capaz de fixar o significado ou a função de cada fonte; cada *designer* deve enfronhar-se nessa biblioteca de possibilidades à luz das circunstâncias únicas de cada projeto. (LUPTON, 2013, p.28)

Segundo Bringhurst (2005, p. 26) “A única tarefa essencial do tipógrafo é interpretar e comunicar o texto. Seu tom, seu andamento, sua estrutura lógica, sua dimensão física determinam as possibilidades de sua forma tipográfica”. Bringhurst compara a relação entre o tipógrafo e o texto com a relação entre o diretor teatral e a peça. Sendo assim, o autor orienta que a primeira tarefa do comunicador seja a de ler e compreender o texto, para no momento seguinte analisá-lo e mapeá-lo. Somente então a interpretação tipográfica pode ser iniciada.

Kunz concorda, afirmando que “Todos os tipos atendem fundamentalmente ao mesmo objetivo: comunicar. O propósito por trás da comunicação — por exemplo, informar, entreter ou persuadir — é expresso, em parte, pelo tipo escolhido. À medida que os objetivos de comunicação mudam, também muda-se a tipografia”. (MACKIEWICZ, 2005, p. 293, tradução da autora)

Entretanto, como apontado por Mackiewicz (2005) um dos maiores obstáculos no uso e ensino tipográfico é a dificuldade de se reconhecer a personalidade de um tipo a partir de suas características físicas, uma vez que os livros didáticos sobre o assunto, ainda que mencionem ou dêem a entender sua existência não explicam como ela ocorre. E preenchem essa lacuna frisando em suas heranças his-

tóricas, classificações e conotações atuais. Mackiewicz (2005, p.292) escreve que muitos tipógrafos, como Strizver, Craig, and Bevington, reconhecem a importância da personalidade tipográfica no tom do texto, entretanto os livros didáticos de tipografia limitam-se em seus discursos sobre personalidade tipográfica. Mackiewicz (2005, p. 294, tradução da autora) complementa “Riordan e Pauley abordam explicitamente a questão, afirmando que ‘as fontes tem personalidade’ — algumas parecem frívolas, algumas interessantes, e algumas sérias e ‘trabalhadas’ [p. 143]”. De acordo com Mackiewicz ainda que alguns autores não mencionam explicitamente a personalidade dos tipos, eles sugerem a ideia. De modo geral, grandes autores, quando mencionam, dão a entender ou explicam a personalidade tipográfica tendem para vagas caracterizações de algumas poucas fontes selecionadas e não explicam como ela ocorre.

De fato, as possibilidades tipográficas são praticamente infinitas, assim como os erros. Saber qual tipografia utilizar em um projeto pode ser um problema. Mais preocupante é observar que a maioria dos *designers* acabam fazendo escolhas baseadas em gostos pessoais ou, por insegurança, utilizam tipografias consagradas e com pouca margem para erro. Na maioria desses casos a escolha tipográfica não se trata de conhecimento aplicado, apenas repetição, e a conseqüente limitação do profissional que acaba fazendo uso de poucos tipos anteriormente pré-selecionados por outros.

Escolher uma ou duas fontes para um único trabalho pode muitas vezes ser uma tarefa cansativa e durante a qual começamos a duvidar de nossos conhecimentos, o que nos leva a estender o braço para tipografias mais seguras e reconfortantes, mas nem sempre mais adequadas. (SORKING, 2014, tradução da autora)

Com esse problema em vista Mackiewicz (2005, p. 293) esclarece que, embora ainda não exista um método à prova de erros, é aconselhável que o comunicador busque entender como a personalidade tipográfica é estabelecida a fim de usá-la plena, conscientemente.

Assim como as palavras e as sentenças, as letras têm tom, timbre e caráter. Assim que um texto e um tipo são escolhidos, inicia-se uma intersecção de dois fluxos de pensamento, dois sistemas rítmicos, dois conjuntos de hábitos ou ainda de duas personalidades. Não é preciso que elas vivam juntas e contentes para sempre, mas de um modo geral não convém partir de uma relação conflituosa. (BRINGHURST, 2005, p. 29).

2.2.1 A IMPORTÂNCIA DA CONGRUÊNCIA TIPOGRÁFICA

A tipografia não funciona apenas como um elemento decorativo. Suas formas de fato alteram a mensagem a ser passada. Ainda assim, qualquer fonte legível “serve” para um texto. Seu conteúdo permanecerá o mesmo, mas o modo como essa mensagem será comunicada e as emoções que elas evocarão nos leitores serão diferentes. Se for composto em Times New Roman trará consigo ares de sobriedade e profissionalismo, se for escrito em **Comic Sans** será mais amigável e informal.

Li (2009) escreve que a tipografia é uma ferramenta crítica na comunicação visual, pois ela evoca emoções humanas, devido aos diferentes estilos e variedades de proporções, pesos e alturas. Cada tipo tem suas próprias qualidades estéticas e expressivas, evidenciadas pelos atributos visuais de suas letras. Alguns tipos podem dar força a mensagem escolhida, enquanto outros podem diminuir o significado destinado e ter efeitos adversos. Como as cores, as letras tem o poder de causar as mais diversas sensações e o que tornará um tipo mais adequado ou não para um documento é justamente o tom de voz que o texto possui e

o quão próximo desse tom a tipografia utilizada consegue chegar.

No entanto, o riso, a graça e a alegria, assim como a própria legibilidade, se alimentam de significado, e o significado geralmente é provido pelo escritor, pelas palavras e pelo assunto – não pelo tipógrafo. (BRINGHURST, 2005, p. 23)

A tipografia, assim como uma imagem, tem o poder de passar o tom de voz da palavra falada para as palavras escritas, traduzindo com formas, cores e ritmo o que o autor quis dizer, mas não pôde ser ouvido. Quando utilizada coerentemente a tipografia convida o leitor a embarcar nas páginas de um livro compreendendo-as com clareza e se conectando com o texto e seus significados naturalmente. Quando o texto destoia da tipografia escolhida, a leitura tende a se tornar chata, cansativa ou incrédula. Conforme Lupton (2013, p.83) “Embora muitos livros vinculem o propósito da tipografia à melhoria de legibilidade da palavra escrita, uma das funções mais importantes do *design* é de fato ajudar os leitores a não precisar ler”.

Essa congruência entre a tipografia utilizada e a narrativa do texto tem provado aumentar a velocidade e facilidade com que a informação é processada pelo leitor. Quando a palavra **PESADA** é escrita com um tipo em negrito nosso cérebro recebe esse estímulo de forma positiva e o percebe mais rapidamente do que quando a mesma palavra é apresentada fazendo uso de tipos *light* e gerando estímulos negativos. Segundo Mackiewicz (2005, p. 294, tradução da autora) “Kostelnick e Roberts concordam, ressaltando que “o *design* do texto em um estilo que não corresponde à mensagem pode rapidamente alienar os leitores”.

Bringhurst (2005) escreve que interpretar e comunicar o texto é a única tarefa essencial do tipógrafo. Mesmo que um texto seja diagramado por duas pessoas distintas, a

diagramação não será a mesma. Diferenças na interpretação desse texto baseadas nas experiências de vida e profissionais dessas duas pessoas, pela região onde vivem e conhecimentos que dominam estarão presentes. A escolha tipográfica será influenciada por esses e outros aspectos, embora ambos possam escolher tipos amigáveis e formais caso o texto o seja, tudo dependerá da interpretação gerada e como ela será repassada adiante.

Mackiewicz (2005), Bringhurst (2005) e Sorking (2014) defendem que o *designer* deve ter autonomia e confiança para selecionar o tipo necessário ao documento ou projeto e principalmente ter fundamentos para defender sua escolha quando questionada. O entendimento da personalidade tipográfica é essencial para tal.

Ao invés de confiar na intuição ou em preferências pessoais, profissionais da comunicação podem usar uma abordagem baseada em pesquisa para analisar a extensão em que a personalidade da tipografia se prende com o tom pretendido para um documento. (MACKIEWICZ, 2005, 292, tradução da autora)

2.3 PERSONALIDADE TIPOGRÁFICA

Em sua pesquisa, Mackiewicz (2005) reforça a importância do comunicador de não depender de sua intuição ou preferências pessoais ao escolher a tipografia de um documento, e ao invés procure combinar, reforçar o tom do texto com o tipográfico. Mackiewicz (2005) conduziu um experimento analisando as letras em caixa-alta (maiúscula) J e caixas-baixa (minúsculas) a, g, e, n – que são densas em informações anatômicas – para medir quanto um tipo transmite de sua personalidade para o documento.

O **J** para ilustrar quando a letra senta na linha de base ou mergulha nela e a altura das caixas-altas; **a, g, e**, pela quantia de informações que os desenhos dessas letras oferecem para todos os caracteres da fonte; **n** para de-

monstrar como as serifas (ou falta delas) se comportam. Os tipos testados foram analisados em amigáveis ou profissionais, mas a autora deixa claro que o método pode ser usado para avaliar qualquer outro traço de personalidade necessário.

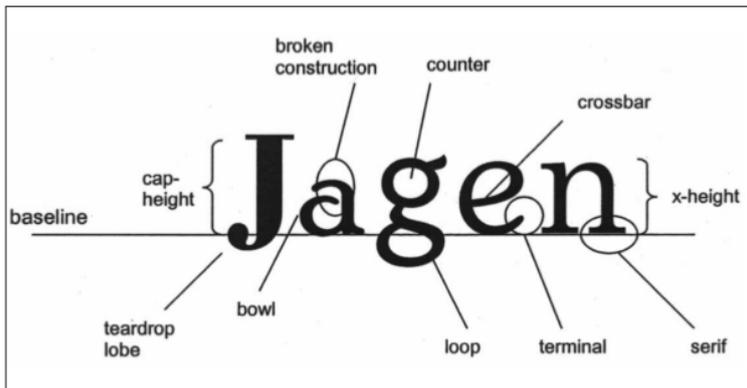


Figura 03
As 5 letras analisadas na pesquisa de Mackiewicz.
Fonte: Mackiewicz (2005,p. 298).

Participaram da pesquisa 62 alunos universitários sem quaisquer estudo ou treinamento em tipografia ou personalidade tipográfica. Os participantes foram convidados a analisar 15 fontes com base apenas em seus caracteres em caixa-alta, caixa-baixa, numerais e o pangrama “The quick brown fox jumps over the lazy dog” (a raposa rápida pula sobre o cachorro preguiçoso. O pangrama contém todas as letras do alfabeto latino básico). Sem saber o nome da fonte analisada em questão o objetivo era taxar 10 atributos de personalidade para cada uma das 15 fontes. Posteriormente em seu artigo somente dois atributos foram apresentados: profissional, por ser de longe o mais utilizado e amigável, é a característica que mais se tem intenção de proporcionar a um texto, mas sem parecer descuidado ou bobo.

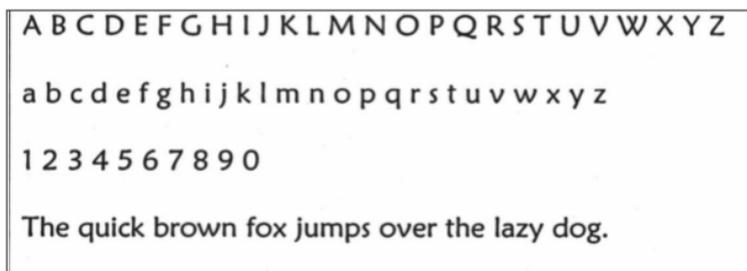


Figura 04
Pangrama contendo todas as letras do alfabeto latino básico.
Fonte: Mackiewicz (2005,p. 297).

Nos testes a Bradley Hand e Comic Sans foram as fontes mais amigáveis e menos profissionais dentre as 15 apresentadas, aparentemente quanto mais próxima da escrita à mão, mais amigável ela é percebida e consequentemente menos profissional. Os participantes sugeriram que ambas seriam muito úteis para cartas entre amigos, mensagens instantâneas e e-mails.

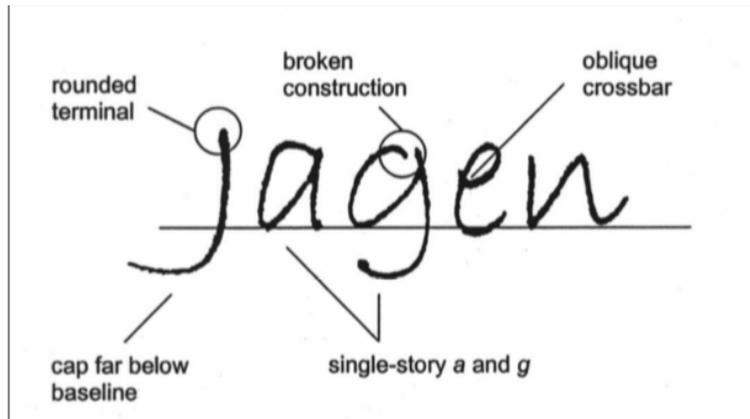


Figura 05
Bradley Hand.
Fonte: Mackiewicz (2005,p. 302).

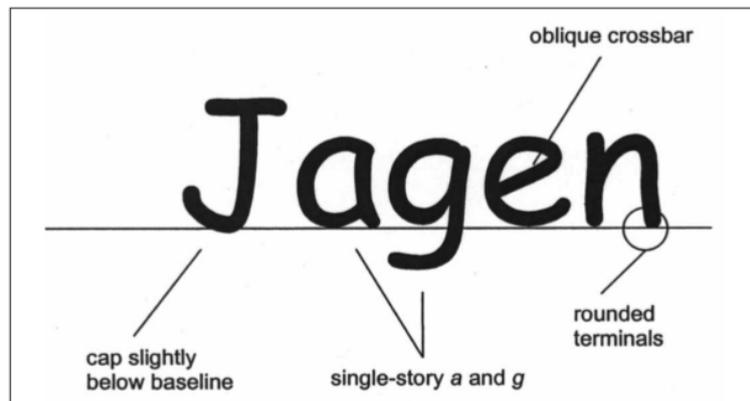


Figura 06
Comic Sans.
Fonte: Mackiewicz (2005,p. 302).

A Times New Roman, Helvetica e Century Schoolbook tiveram os maiores índices de profissionalismo e receberam comentários gerais sobre o quanto o grau de legibilidade influenciava o nível de profissionalismo: quanto mais fácil de ler mais profissional. Outro ponto em comum entre os alunos é que quanto menos características marcantes um tipo tinha, mais profissional ele parecia ser. Relatos da pesquisa incluem que um participante em específico escreveu que a Times New Roman é “muito formal e profissional (...) é tão singela que se torna versátil”.

Outro avaliou que não havia nada especial nela. E comentários semelhantes foram feitos para a Helvetica como “ela não se destaca ou agarra você” ou “não há emoção nas letras”. Enquanto a Century Schoolbook foi descrita como “branda” e “sem drama”.

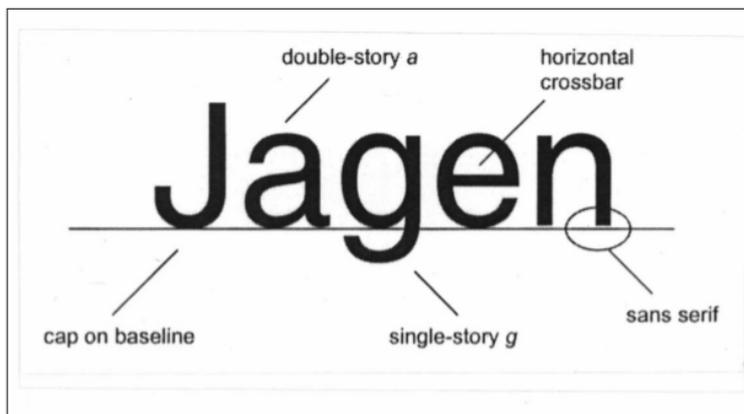


Figura 07
Helvetica.

Fonte: Mackiewicz (2005, p. 305).

Mais uma vez, as avaliações dos participantes estão de acordo com o que os tipógrafos e autores de textos técnicos de escrita dizem sobre fontes comumente usados como Times New Roman e Helvetica. Por exemplo, Riordan e Pauley escrevem que “algumas fontes usadas com frequência em relatórios e cartas são Times, Helvetica e Palatino, todos parecem normais, medíocres” [21, p. 143]. Spiekermann e Ginger dizem que a Times New Roman e a Helvetica são caracterizados por “falta de individualismo”. (MACKIEWICZ, 2005, p. 300, tradução da autora)

Após relacionar as respostas dos alunos, o que vários autores afirmavam em seus livros didáticos e uma análise detalhada das 15 tipografias usadas na pesquisa, Mackiewicz (2005) concluiu que o tom amigável de uma tipografia deriva da sua **imperfeição**: quanto mais semelhante com a escrita à mão, mais amigável ela tende a ser, as imperfeições podem se dar de várias formas como a barra do “e” sendo oblíqua e não horizontal, ou não fechando os cantos das letras como na Bradley Hand, mergulhando demais na linha de base e assim por diante; **simplicidade**: tipografias amigáveis tendem a ser humanizadas, ou seja,

parecidas com a escrita humana, “a” e “g” simples ajudam a transmitir essa sensação por serem muito mais fáceis de serem feitas a mão; e **arredondamento**: provavelmente o mais presente dentre os três, as formas redondas suavizam o objeto nunca falhando em dar-lhe ares amigáveis, a fluidez dos arredondamentos evita que a tipografia pareça rígida ou afiada, como se fosse impossível machucar.

As tipografias dadas como profissionais geralmente possuem qualidades, segundo a Mackiewicz, tão bem balanceadas e centradas que evitam que estas se destaquem demais durante a leitura ou puxem demais de uma personalidade para outra. Elas são definidas por seus **terminais balanceados**: os terminais não são exagerados de forma nenhuma, nem muito redondos nem muito afiados. Como ocorre na Times New Roman onde os dois terminais estão presentes, um equilibrando o outro, tal qual a letra J; **transação moderada de espessura**: diferentemente do que acontece na Bodoni, possuem pouca ou nenhuma variação na espessura das letras, como na Helvetica, esse atributo ajuda a manter a leitura compenetrada e calma;

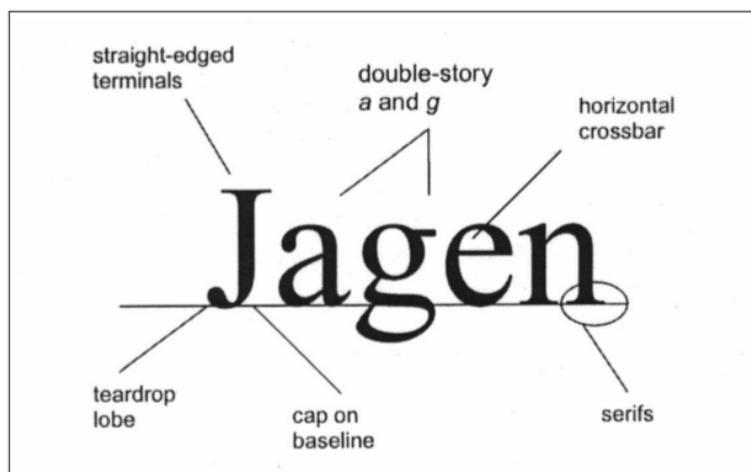


Figura 08
Times New Roman.
Fonte: Mackiewicz (2005,p. 304).

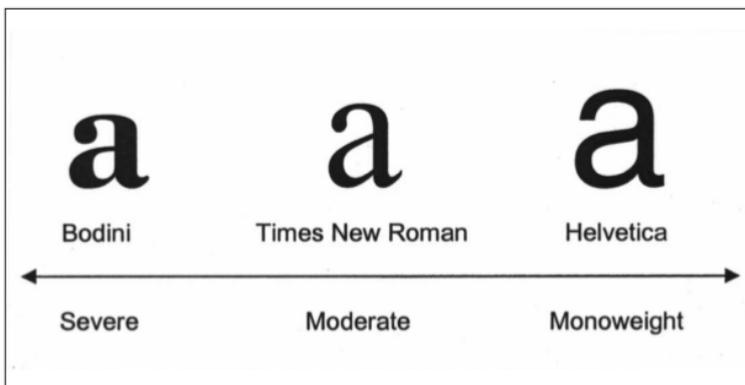


Figura 09
Exemplo de contraste em diferentes tipos.
Fonte: Mackiewicz (2005,p. 306).

Peso moderado: é mais perceptível em blocos de texto do que em frases soltas, se a fonte for usada para o corpo de texto de um documento não deve ser tão fina que se torne difícil de ler, nem grossa demais que crie áreas escuras na página;

We the people of the United States, in order to form a more perfect union, establish justice, insure domestic tranquility, provide for the common defense,	We the people of the United States, in order to form a more perfect union, establish justice, insure domestic tranquility, provide for the common defense,	We the people of the United States, in order to form a more perfect union, establish justice, insure domestic tranquility, provide for the common defense,	We the people of the United States, in order to form a more perfect union, establish justice, insure domestic tranquility, provide for the common defense,
Franklin Gothic Book	Franklin Gothic Medium	Franklin Gothic Demi	Franklin Gothic Heavy

Figura 10
Exemplo de moração de pesos em blocos de texto.
Fonte: Mackiewicz (2005,p. 307).

Proporção moderada: altura-x maiores tendem a parecer mais amigáveis e por essa questão são usadas para um tom mais profissional. Mackiewicz (2005) recomenda que a diferença entre altura-x e altura das caixas-altas não seja exageradas, recomendando-se uma relação de 2:3 para fontes serifadas e 3:4 para sans serif.

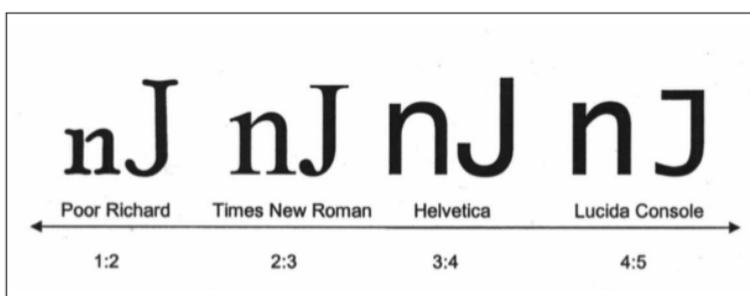


Figura 11
Exemplo de diferentes alturas-x em diferentes fontes.
Fonte: Mackiewicz (2005,p. 308).

As tipografias com maiores pontuações no quesito profissional também apresentaram a barra do “e” na horizontal, indicador de que foram feitas por uma máquina, possuem a letra J alinhada com a linha de base e possuem, não todas, mas de forma geral “a” e “g” dois andares. Como o tom de profissionalismo é criado justamente pela neutralidade e falta de distinção expressa na anatomia das letras identificá-las exige muito mais atenção do que a necessária para se perceber outros tipos de personalidades. Da mesma forma, uma fonte não está fadada a apresentar uma única característica e pode incluir duas ou até mesmo mais. A Souvenir é citada no artigo como exemplo de fonte que engloba qualidades de ambas as áreas: amigáveis e profissionais. Segundo Mackiewicz (2005, p.295, grifo da autora) “Como Kunz escreve:” A singularidade de cada tipo é encontrado em seus detalhes micros. A seleção de uma tipografia é fortemente influenciada por esses detalhes, que distinguem um tipo de outro”.

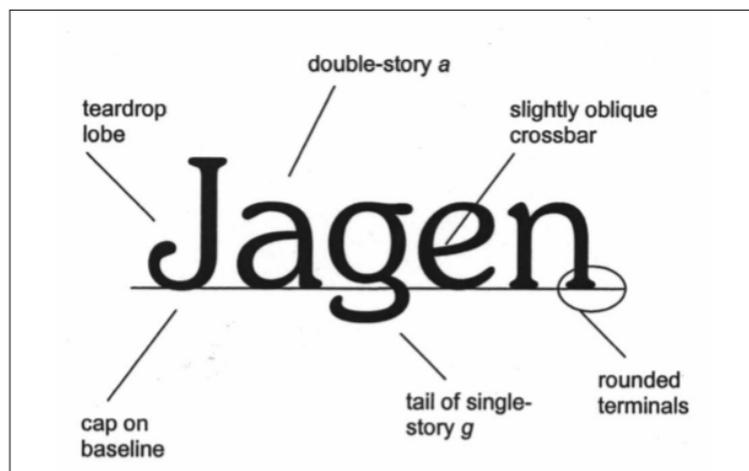


Figura 12
Souvenir.

Fonte: Mackiewicz (2005,p. 310).

Segundo Brumberger, citado por Mackiewicz (2005, p. 293), mesmo que um grupo de leitores associe consistentemente uma tipografia a uma determinada personalidade tipográfica, essa tipografia pode expressar outras personalidades em texto diferentes. Lupton (2013, p. 35) exemplifica que esse fenômeno ocorre dependendo do contexto e do tamanho em que um tipo foi utilizado. Esse

assunto será tratado posteriormente no capítulo referente a tamanhos ópticos e escala.

Apesar de requerer estudo e uma análise mais detalhada, quem compreende a lógica apresentada por Mackiewicz (2005) pode e deve se sentir mais seguro para sair das zonas de conforto, como a Times New Roman e a Helvetica, selecionando tipos com características que geram os mais diferentes tipos de personalidade. Questões “físicas”, entretanto, não são as únicas variáveis influentes na personalidade tipográfica. As letras carregam consigo o peso de seu valor histórico e são associadas pelo contexto em que são frequentemente observadas. Por exemplo, muitos associam tipografias caligráficas e cursivas à elegância, uma comemoração da alta sociedade e até mesmo convites de casamento; pois a Rainha Vitória usava esse estilo cursivo inglês para adicionar elegância às suas cartas, e antes disso era utilizada pela alta sociedade durante negócios. Como as pessoas queriam acesso a essa elegância, logo começaram a emular e praticar essa forma de escrita copiando-a de manuais. Por conta disso até hoje elas carregam consigo tons de refinamento e formalidade, adjetivos que lhe foram atribuídos devido ao seu uso histórico. Teoricamente esses estímulos variam de pessoa para pessoa, afinal as cargas culturais, faixa etária e região geográfica influenciam o modo como percebemos as características dos tipos. Ainda assim poucos estudos indicam que as percepções estéticas se diferenciam individualmente, testes com usuários de modo geral confirmaram que na maioria dos casos, não em todos, as pessoas tem sensações muito semelhantes ao serem expostas a letras com determinadas personalidades.

Pesquisas como as realizadas por Mackiewicz (2005) dão base para a hipótese de que existe uma relação entre as características anatômicas das letras, as personalidades que elas carregam e os sentimentos que elas transmitem. Para Sorkin (2014), Dawn Shaikh (2009), Kevin Larson (2009),

entre outros autores, comprovam que a congruência de estilos (quando o texto e a tipografia compartilham da mesma personalidade) age como agente facilitador no processo da comunicação: os textos são compreendidos com mais facilidade e rapidez. E salienta que quando se pensa na voz do tipo, categorizações e classificações não são importantes. Em vez disso, precisamos saber se ela é alegre ou severa. Ela é relaxada ou está com pressa? Essa fonte é séria ou frívola? Luxuosa ou barata? Jovem ou velha? Frágil ou robusta? E a melhor forma de identificar a personalidade de um tipo é entendendo como ele ocorre dentro das linhas que a formam.

2.4 A LINHA NO DESENHO TIPOGRÁFICO

A linha pode assumir formas muito diversas para expressar uma grande variedade de estados de espírito. Pode ser muito imprecisa e indisciplinada, como nos esboços ilustrados, para tirar proveito de sua espontaneidade de expressão. Pode ser muito delicada e ondulada, ou nítida e grosseira, nas mãos do mesmo artista. Pode ser hesitante, indecisa e inquiridora, quando é simplesmente uma exploração visual em busca de um desenho. Pode ser ainda tão pessoal quanto um manuscrito em forma de rabiscos nervosos, reflexo de uma atividade inconsciente sob a pressão do pensamento, ou um simples passatempo. Mesmo no formato frio e mecânico dos mapas, nos projetos para uma casa ou nas engrenagens de uma máquina, a linha reflete a intenção do artífice ou artista, seus sentimentos e emoções pessoais e, mais importante que tudo, sua visão. (DONDIS, 2003, p. 57)

De acordo com Samara (2006) as letras são compostas por linhas que tem evoluído constantemente, mas que tem permanecido praticamente inalterados por 2.000 anos. As 26 letras do alfabeto romano estão inter-relacionadas em um sistema fechado de linhas e espaços que formam o código para o que hoje entendemos como tipografia.



Figura 13
Estruturas essenciais.
Fonte: Samara (2006, p. 14).

As maiúsculas, ou caixas-alta, são as letras mais antigas desse alfabeto e as mais simples de serem desenhadas. Segundo Samara (2006), são descendentes diretas das usadas pelos romanos em suas inscrições imperiais e são também as formas que primeiro padronizamos através do legado grego e fenício depois que os romanos conquistaram a maior parte da Europa e do Oriente Médio. As maiúsculas são feitas pela variedade de linhas lineares verticais, horizontais e diagonais; e por linhas circulares cujas qualidades inerem simplicidade e diferenciação. Desenhadas com um número mínimo de traços, as letras estão divididas em quatro grupos. O primeiro reúne as formas E,F,H,I,J,L,T, compostas apenas de linhas horizontais e verticais. O segundo pelas estruturas diagonais A,K,M,N,V,W,X,Y,Z. O terceiro grupo se dá pelas letras de traços curvos, que podem ou não conter traços lineares verticais e horizontais: C,D,O,P,S,Q,U. O quarto e último grupo mistura traços curvos, verticais, horizontais e diagonais como B,G,R.

Figura 14
Estruturas essenciais aplicadas nas caixas-alta.
Fonte: Samara (2006, p. 15).





Figura 15
Vários glifos que representam o caractere a.
Fonte: Wikipedia.

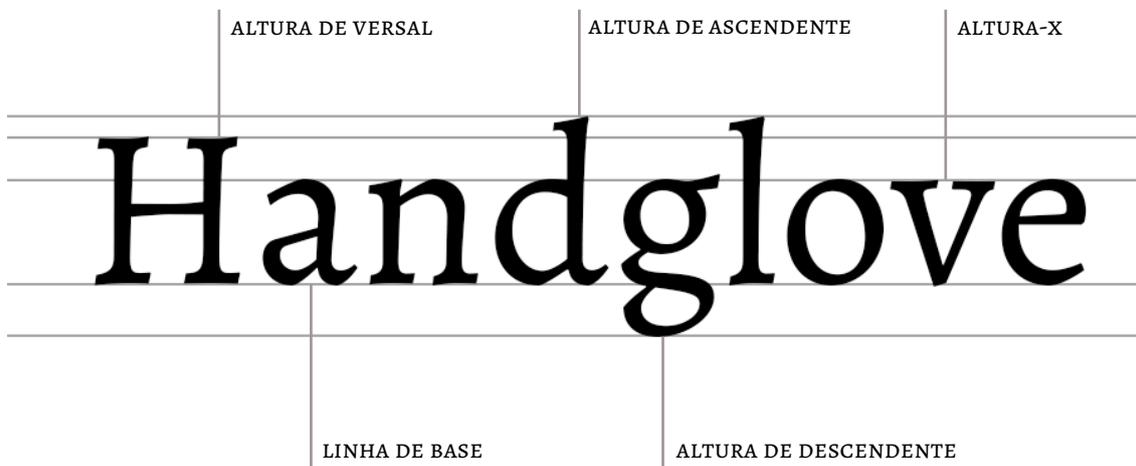
Samara (2006) escreve que as letras minúsculas, ou caixas-baixa, surgiram muito depois, entre os séculos VII e IX, e foram introduzidas na linguagem escrita algumas centenas de anos depois. As minúsculas possuem desenhos muito mais complexos do que suas precedentes e são caracterizadas por formas arredondas, mostrando muito mais variações e distinções visuais entre os caracteres.

Os *designers* de tipos distinguem caracteres de glifos para respeitar o Unicode, um sistema internacional para identificação de todos os sistemas de escrita reconhecidos no mundo. Apenas um símbolo com um única função é considerado um caractere e a ele é atribuído, deste modo, um ponto de código em Unicode. Um caractere único, tal como uma letra “a” minúscula, pode se materializar em vários glifos diferentes (a, *a*, A). Cada glifo é uma expressão específica de um determinado caractere. (LUPTON 2013, p. 77)

Bringhusrt (2005, p. 16) escreve que “As formas das letras mudam sem parar, mas, porque são vivas, diferem pouco entre si. Os princípios da clareza tipográfica também foram pouco alterados desde a segunda metade do século 15, quando os primeiros livros com tipos romanos foram impressos”.

Figura 16
O tipo do ascendente ao descendente.
Fonte: da autora.

2.4.1 ANATOMIA DOS TIPOS



Altura de ascendente se refere a linha que algumas letras em caixa-baixa (b, d, f, h, k, l) tocam quando se prolongam acima da altura de versal. Em alguns casos a altura da ascendente é um pouco mais alta que a altura de versal.

Altura de versal se dá pela distância entre a linha base e a linha que as letras em caixa-alta alcançam. Também chama de altura da caixa-alta ou das maiúsculas.

Altura-x corresponde a altura de corpo principal da letra minúscula, ou a altura da letra x em caixa-baixa, excluindo-se seus ascendentes e descendentes. Varia de tipo para tipo, sendo maiores em algumas e menores em outras. De acordo com Lupton (2013, p. 33) “A altura-x normalmente ocupa um pouco mais que a metade da altura de versal. Quanto maior for a altura-x em relação a altura de versal, maiores as letras irão parecer. Em um campo e visual de texto, a maior densidade ocorre entre a linha de base e o topo da altura-x”.

Linha base é a linha na qual todas as letras repousam.

Descendente refere-se a linha que algumas letras em caixa-baixa tocam quando se alongam para baixo da altura-de-x. De acordo com Lupton (2013, p. 33) o comprimento dos descendentes de uma letra contribui para o seu estilo e atitude no todo.

Para Samara (2004, p.17, tradução da autora) “Ser capaz de reconhecer pequenas diferenças nas formas ajuda *designers* a entender o que faz com as letras ajam de uma determinada maneira”.

ALTURA DE VERSAL
ALTURA-X
LINHA DE BASE

HASTE BOJO SERIFA

ORELHA OU BANDEIRA
DESCENDENTE

Frango,

LIGATURA ASCENDENTE

REMATE

filé,

TERMINAL ASCENDENTE

ESPINHA

folhas:

VERSAL VERSALETE

BARRA HORIZONTAL OCO CAIXA-BAIXA

Booom!

Figura 17
Anatomia dos tipos.
Fonte: Lupton (2013, p. 32).

No século XVIII começaram a surgir tentativas de se padronizar a medição dos tipos. O padrão atual, o sistema de pontos, usado para medir a **altura** das letras e a distância entre as linhas (leading), “equivale a 1/72 polegada ou 0,35 milímetro. Doze pontos equivalem a uma paica, que é a unidade normalmente utilizada para medir larguras de coluna. A tipografia também pode ser medida em polegadas, milímetros ou pixels.” (Lupton (2013, p. 34)

Ainda conforme Lupton (2013, p. 34) “As letras também possuem medidas horizontais, chamadas de **largura de composição**. Essa largura equivale ao corpo da letra mais um pequeno espaço que a protege das outras. A largura de uma letra é intrínseca à proporção do tipo. Em alguns tipos ela é generosa, em outras estreita”. Lupton indica a possibilidade de mudar a largura de composição de um tipo mexendo em suas escalas horizontais e verticais. Desse modo é possível distorcer as proporções das letras, manipulando elementos para que assumam características grossas, finas, altas, baixas. Mas a autora aconselha que se opte por escolher um tipo com as proporções necessárias ao invés de torturar uma letra.

Serifas são as pequenas linhas horizontais e verticais que arrematam e dão acabamento ao final dos traços das letras. O termo teve origem do holandês *schreef* que significa linha fina na escrita. As serifas melhoram a legibilidade conduzindo o olho do leitor ao longo do texto e formando linhas óticas paralelas que agem como um caminho, conduzindo a leitura. Existem vários tipos de serifas, as serifas lineares, que são retas e finas; as serifas curvadas; as quadradas ou serifas egípcias, que são retas e de cantos cheios; as serifas oblíquas ou *slab*, que estão em ângulo no topo de letras de caixa-baixa; ou as serifas triangulares.

Figura 18
Tipos de serifa.
Fonte: Printi (2013).



Ser capaz de reconhecer pequenas diferenças nas formas ajuda os *designers* a entenderem o que faz com que as letras ajam de determinada maneira. Serifas mais afiadas oferecem textura diferente às linhas de texto do que os serifas de quadradas. Em tamanhos maiores, os detalhes mais pequenos se tornam exagerados (SAMARA 2004, p. 17).

2.4.2 TAMANHOS ÓPTICOS E ESCALA

O tamanho e escala são ambos relativos ao contexto em que são aplicados. Segundo Lupton (2013, p. 37) deve-se considerar que uma família tipográfica com tamanhos ópticos tem estilos diferentes para diferentes tipos de saída. O tamanho e estilo do tipo devem ser escolhidos baseados no contexto para os quais foram criados. “Tamanhos ópticos desenhados para títulos ou sinalização tendem a ter formas delicadas e líricas, enquanto estilos criados para texto e legendas são construídos com traços mais pesados”.(LUPTON, 2013, p. 37).

Um título DISPLAY, ou de título, parece muito magricela e frágil em tamanhos menores. Estilos display são concebidos para serem usados em tamanhos de 24 pts ou maiores. Estilos básicos de TEXTO são desenhados para tamanhos que variam de 9 e 14 pts. Seus traços são fortes e carnudos, mas não assertivos demais. Estilos de legenda são construídos com traços mais pesado. São projetadas para tamanhos entre 6 e 8 pts. (LUPTON, 2013, p.3 7)

TAMANHOS ÓPTICOS

TÍTULOS são primas-donas delgadas e *hipersensíveis*.

ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO DISPLAY 23 PT

SUBTÍTULOS são *animados* personagens de apoio.

ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO SUBHEAD 23 PT

O TEXTO é o *homem comum* do drama impresso.

ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO REGULAR 23 PT

LEGENDAS ficam *pesadas* em pequenos papéis.

ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO CAPTION 23 PT

Conforme Lupton (2013, p.37) no séc. XIX quando o processo de desenho de tipos foi automatizado, muitos fundidores ampliaram ou reduziram *design* básicos para gerar tamanhos diferentes. Esse tratamento mecanizado dos tamanhos de corpo das letras tornou-se a regra para a produção de tipos fotográficos e digitais. Porém, o ajuste afeta fundamentalmente a estrutura e proporção interna das letras. “Quando um tipo em tamanho de texto é ampliado para dimensões de um cartaz, seus traços finos ficam muito pesados (e vice-versa)”. (LUPTON, 2013, p. 37).

A altura-x de um tipo também influencia seu tamanho aparente, eficiência espacial e impacto visual. Lupton (2013, p. 35) escreve que “por causa de sua enorme altura-x, a Helvetica pode permanecer legível em pequenos tamanhos. Composta em 8 pts numa legenda de revista, a Helvetica vai aparentar grande elegância. Contudo, a mesma fonte pode parecer gorducha e insossa, formatada com 12 pts em um cartão de visita”.

A escala é o tamanho dos elementos de design em comparação com outros elementos num leiaute, bem como com o contexto físico do trabalho. A escala é relativa. Tipos de 12 pt mostrados num monitor de 32 polegadas podem dar a impressão de ser pequenos demais, enquanto impressos na página de um livro podem parecer balofos e pesados. Os *designers* criaram

Figura 19

Tipos e tamanhos ópticos.
Fonte: Lupton (2013, p. 37).

hierarquia e contraste ao jogar com a escala das letras. Mudanças na escala ajudam a criar contraste visual, movimento e profundidade, além de expressar hierarquia e importância. A escala é física. As pessoas intuitivamente julgam o tamanho dos objetos em relação ao próprio corpo e ao ambiente. (LUPTON, 2013, p. 38)

2.4.3 COMPENSAÇÃO ÓPTICA E FORMAS BÁSICAS

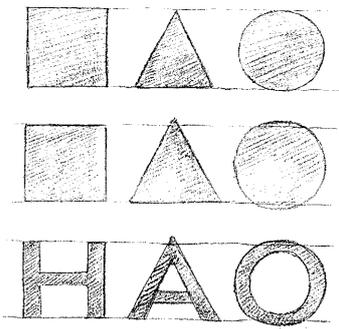
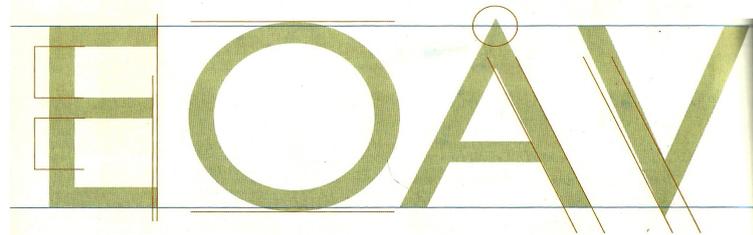


Figura 20
Formas geométricas básicas e compensação óptica.
Fonte: Matté (2008, p.20).

Embora existam diversas questões óticas envolvidas, cada letra é esculpida a partir de formas geométricas simples: quadrados, círculos e triângulos, ajustados visualmente para gerarem equilíbrio isoladamente e em conjunto com os demais caracteres do tipo que compõe. Como personagens de um desenho animado que habitam um mesmo universo, os caracteres devem ser coesos entre eles para que haja harmonia e não estranhamento.

As compensações óticas são feitas para evitar que alguns caracteres fiquem desproporcionais em relação a outros. Como Matté (2008) aponta, o triângulo e o círculo em suas formas puras possuem mesma altura, mas são menores que o quadrado, se não sofrerem pequenas alterações letras como o “O” e “A” pareceriam tímidas em relação a “H” ou ao “M”. Ajustes também existem em detalhes específicos de cada caractere, afetando terminais, junções, hastes, barras e espessuras.

Figura 21
Compensações óticas.
Fonte: Samara (2004, p. 18).



Samara (2006) escreve que linhas verticais e horizontais de mesma espessura parecem diferentes pelo modo que nossos olhos e cérebro estão condicionados a entendê-las. As linhas horizontais parecem mais pesadas pelo modo como a gravidade as afunda e estica. Para corrigir essa

percepção as linhas horizontais são desenhadas sutilmente mais finas que suas contrapartidas verticais. Similarmemente, traços redondos parecem mais finos que traços retos e portanto são desenhados mais grossos. Formas circulares parecem menores, mesmo possuindo a exata mesma altura matemática que formas quadradas e se não corrigidas criam um furo no texto que perturba a leitura. Para fazer com que formas e traços curvos tenham “a mesma altura” dos quadrados, o tipógrafo deve aumentar a letra para que ela ultrapasse a linha das maiúsculas e desça milimetricamente abaixo da linha de base. Esse ajuste é tão sutil que chega a ser invisível e impossível de ser calculado, ainda que faça toda a diferença para o olho humano. Toda letra do alfabeto é desenhada com compensações óticas, motivo pelo qual letras como “b,d,p,q” precisam ser redesenhadas e não somente copiadas.

2.4.5 FAMÍLIAS TIPOGRÁFICAS E PESOS

Um conjunto de caracteres completo de um alfabeto pode chegar a mais de 250 glifos, incluindo caixas-baixa, caixas-alta, numerais, pontuações, sinais diacríticos e símbolos matemáticos. Juntos esses caracteres formam uma fonte tipográfica que se distingue das demais pelas qualidades específicas de seu desenho. Um grupo de fontes tipográficas de mesmo desenho, mas que varia no peso das letras forma uma família tipográfica. O termo ‘família’ deve ser reservado para tipos para as quais o *designer* desenvolveu e gerou variações a partir de um tipo básico. Para dar origem a uma família a fonte tipográfica necessita de duas ou mais variações e quanto mais variações maior e mais diversificada se torna sua família, que podem ser superfamílias compostas por caracteres romanos, itálicos, versaltes, versões serifadas, sem serifa, semi-serifadas, caudais, monoespaçadas, de peso *thin*, *light*, médio, *bold*, entre outros.

A forma romana é o núcleo ou a espinha de onde deriva uma família tipográfica.

ADOBE GARAMOND REGULAR

A forma romana, também chamada de “regular”, é a versão normal e ereta de um tipo. É tipicamente concebida como o pai de uma família maior.

Letras itálicas, baseadas na escrita cursiva, são bem diferentes das formas romanas.

ADOBE GARAMOND ITALIC

A forma itálica não é simplesmente uma versão mecanicamente inclinada da romana: é outra fonte. Note a diferença das variantes romana e itálica da letra a da Adobe Garamond.

OS VERSALETES POSSUEM UMA ALTURA SIMILAR À ALTURA-X *da caixa-baixa.*

ADOBE GARAMOND EXPERT (VERSALETE)

Os versaletes são projetados para integrar-se às linhas de texto, onde as versais se sobressaem desajeitadamente. Eles são levemente mais altos que a altura-x das letras em caixa-baixa.

Tipos bold (e semibold) são usados para criar ênfase em uma hierarquia.

ADOBE GARAMOND BOLD E SEMIBOLD

No século XX, versões bold de tipos de texto tradicionais foram criadas para satisfazer a necessidade de formas enfáticas. Famílias não serifadas normalmente incluem uma ampla gama de pesos.

Tipos bold (e semibold) também precisam incluir uma versão itálica.

ADOBE GARAMOND BOLD E SEMIBOLD ITALIC

O designer de tipos procura fazer versões bold similares às romanas, sem tornar sua forma geral muito pesada. Os vazios precisam permanecer claros e abertos em tamanhos pequenos.

Figura 22

Exemplo de diferentes membros de uma família tipográfica.

Fonte: Lupton (2013, p. 44).

Pseudo itálicos: As formas largas e desajeitadas dessas letras inclinadas parecem forçadas e artificiais.

É verdade que a maioria das romanas é ereta e que a maioria das itálicas é inclinada para a direita — mas o que realmente as diferencia é o seu fluxo, não sua inclinação. As itálicas têm uma estrutura mais cursiva que as romanas, ou seja, o itálico aproxima-se mais da escrita à mão ou da escrita contínua. As serifas itálicas são normalmente transitivas: são traços diretos de entrada e saída, representando a chegada desde a pena da letra anterior e sua partida para a próxima. (BRINGHURST, 2005, p. 66)

Univers Light 45
Univers Light Oblique
 Univers 55
Univers Oblique
Univers Bold 65
Univers Bold Oblique
Univers Black 75
Univers Black Oblique
 Univers Condensed Light
Univers Condensed Light Oblique
 Univers Condensed
Univers Condensed Oblique
Univers Condensed Bold
Univers Condensed Bold Oblique
 Univers Ultra Condensed Thin 39
 Univers Ultra Condensed Light 49
 Univers Ultra Condensed 59
 Univers Extended 53
Univers Extended Oblique
Univers Bold Extended 63
Univers Bold Extended Oblique
Univers Extended Black 73
Univers Extended Black Oblique
Univers Extra Black Oblique
Univers Extra Black 85
Univers Extended Extra Black 93
Univers Extended Extra Black Oblique

Uma família tipográfica também pode ser planejada conforme o uso e possuir tipos que não são estruturalmente semelhantes entre si, mas partilham de outros aspectos, como conceitos e funcionalidade. Um exemplo é a família tipográfica da Intro Rust, que possui 214 fontes, sem serifa e scripts, com as mais variadas texturas. Ela pode ser usada para criar quase todos os tipos de projetos impressos e de *web design*, *posters*, logos, embalagens com personalidade vivas e animadas.

Figura 23
Família tipográfica da Univers
Fonte: History of Graphic Design (2017).



Figura 24
 Diferentes fontes da família
 tipográfica da Intro Rust
 Fonte: My Fonts.

Recomenda-se que a história e classificações tipográficas sejam sim estudadas para a compreensão plena da evolução e origem dos tipos, mas que a personalidade tipográfica seja abordada com a mesma seriedade, uma vez que o estudo e observação das características formais dos tipos vistas nesse capítulo oferecem meios para que o *designer* aprenda a identificar a personalidade tipográfica com autonomia, concedendo-lhe fundamentos e discernimento para seu uso consciente.

Nos capítulos a seguir será explorada como a relação anatómica dos tipos, suas linhas e formas transparecem personalidade com base nos conceitos utilizados para criar personalidade a personagens animados.

CAPÍTULO 3

DESIGN DE PERSONAGEM

De certa forma, ser um *designer* de personagem é muito semelhante a trabalhar como diretor de elenco em um filme. Um elenco deve ser criado para fazer uma combinação plausível de formas e proporções que podem abrigar as personalidades na história. Deve haver uma sensação de que há um único ponto de vista que selecionou estes componentes em particular, uma unidade que permeia cada desenho. (CULHANE, 1988, p.71, tradução da autora)

O *design* de personagem, do inglês *character design*, ou criação de personagem é um processo de pré-produção com o objetivo de criar personagens para livros, filmes, desenhos animados, histórias em quadrinhos, ilustrações, jogos, brinquedos, identidades visuais e mascotes empresariais.

Para Brookes Eggleston (2015) personagens são ferramentas usadas na narrativa. Eles são recipientes para histórias, personalidades, sentimentos e ideias e podem se tornar emblemáticos uma vez que removidos dela. Isso significa que o *design* do personagem é muito mais do que um bom desenho, ele serve um propósito. Cada meio tem necessidades específicas, mas os personagens geralmente precisam ser capazes de se moverem, agirem, emocionarem e expressarem.

Joshua Vardanega (2013) descreve o processo utilizado na Pixar Animation Studios. O *design* de personagem começa a ser desenvolvido nos estágios iniciais do processo de criação. O *designer* ou artista trabalha em conjunto com o diretor, enquanto o *script* ainda está em desenvolvimento, e o modifica de acordo com as alterações da história. Tipicamente, algumas centenas, senão milhares, de rascunhos são feitos antes que um *design* satisfaça um personagem. Alguns são mais difíceis de lapidar do que outros, tornando o processo mais longo ou exigindo uma equi-

pe maior, com ou sem a intervenção direta do diretor do projeto, todos trabalhando para garantir o tom certo de uma única figura. O trabalho do *designer* de personagem no entanto exige muito mais capacidades intelectuais do que mecânicas, deve-se possuir algum domínio gráfico e se expressar moderadamente bem visualmente, mas acima de tudo deve ser criativo e observador. Em sua área de atuação a ideia, o sentimento, a aparência geral do personagem podem valer mais que uma arte bem finalizada, que se necessária pode ser reproduzida por um artista, ilustrador ou animador.

Normalmente, um artista tem suas combinações favoritas de tamanhos, formas e proporções, que ele ou ela provavelmente usará durante a vida de trabalho, inconscientemente ou não. Um designer de personagem não tem esse conforto em sua carreira. Ele ou ela deve deliberada e conscientemente procurar variedade na concepção, ignorando sentimentos naturais. (CULHANE,1988, p.71 , tradução da autora)



Figura 25
Artes conceituais para o filme
Monstros S.A da Disney/Pixar.
Fonte: Pixar Animation (2016).

Segundo Vardanega (2013), a Pixar realça que a conexão com a audiência é a principal meta de qualquer personagem em criação. Recheá-lo com humanidade, e focar nessa humanidade é vital para dar origem a uma conexão. O *designer* precisa saber onde e o que exagerar para adicionar profundidade e contexto a uma forma. Um bom personagem fará as pessoas se identificarem com suas derrotas e vitórias apesar de seus defeitos e se relacionarão profundamente com ele.

3.1 A INDUSTRIALIZAÇÃO DO DESENHO DE PERSONAGEM

As verdadeiras leis da arte, as leis básicas, são poucas. Essas leis básicas são as leis da natureza. Elas existiam antes mesmo do primeiro desenho ser feito. Através de esforço constante, pacientemente tateando, pouco a pouco, certas regras foram estabelecidas relativas à técnica de criação de imagem. Essas regras são o resultado da capacidade do homem de relacionar as leis do equilíbrio, que ele encontrou na natureza, com o processo de desenhar uma imagem. O homem só é capaz de fazer as regras, ele não pode fazer as leis, que são as leis da natureza. É a compreensão dessas leis que permite um aluno a desenhar. Sua dificuldade nunca será a falta de capacidade de desenhar, mas a falta de compreensão. (NICOLAIDES , 1969, p. xiv, tradução da autora)

Ainda que não exista uma metodologia bem difundida para *design* de personagens, algumas etapas existentes em outros métodos são identificadas nas entrelinhas do processo de criação. Antes de definir sua forma física, o artista precisa ler o enredo e compreender a personalidade do personagem (Qual seu papel na história? Em que época viveu? Quais suas aspirações? Medos? Gostos? Como lida com as dificuldades? Como se relaciona com os demais personagens? É energético, calmo, melancólico? Etc. Após ter o *briefing* do personagem em mãos e uma possível lista de pré-requisitos Bancroft (2016) indica pesquisas ana-

tômicas, de vestuário, históricas, de estilo e teatrais para expressões e poses específicas, além de outras necessárias ao projeto em particular. Na etapa seguinte o artista busca soluções visuais por meio de gerações de alternativas. Sugere-se desenhar entre 4 e centenas de versões para um único personagem. E que nunca se decida na primeira versão. Quando um *design* é selecionado o artista elabora pranchas detalhadas sobre o personagem, para que toda a equipe de produção entenda sua construção e consiga desenhá-lo em diferentes vistas e ângulos tão bem quanto o designer que o criou. São criados *turn sheets* (pranchas com as vistas mais comuns do personagem): lado, frente, 3/4 e de costas. *Model sheets* com expressões faciais usadas pelo personagem, e as mais variadas anotações sobre sua construção e outros detalhes físicos minuciosos.

Para criar e desenhar personagens já existentes, é essencial que o artista ou animador possua alguns conhecimentos básicos de construção de personagem. Esses conceitos serão abordados nos tópicos seguintes desse capítulo e são fundamentais para dar origem a personagens coesos.

3.1.1 FORMA E FUNÇÃO

Segundo Şopov (2013) a forma deve seguir a função, e isso se aplica a todas as áreas do *design*, incluindo a de personagem. Embora toda regra tenha sua exceção e pode ser quebrada depois de compreendida, geralmente um personagem com forma lógica e facilmente perceptível é melhor compreendido pelo cérebro humano, pois não gera conflito ou confusão. Exatamente como ocorre na congruência tipográfica. Essa relação é essencialmente importante quando falamos de personagens animados, ela os ajuda a tornarem-se críveis e por estarem sempre em movimento e não circularem por longos períodos de tempo na tela, ajuda a audiência a reconhecer as intenções de um personagem assim que ele entra em cena.

A estética simplificada do *cartoon* ocidental como se conhece hoje começou a se moldada no início do século 20 com o desenho animado mudo Gato Félix. Inicialmente o personagem era construído em linhas angulares e caixas, mas sob a influência de Bill Nolan foi remodelado em formas circulares.

Os motivos eram estéticos e econômicos: a forma redonda fazia Félix parecer mais fofo e simpático, e os círculos eram mais rápidos para desenhar, retrazar, contornar e pintar. Os animadores estavam intuitivamente conscientes de um processo da Gestalt que os psicólogos chamam de *shaping* (modelagem): à medida que as formas são retraçadas, a tendência natural é que elas se desloquem em direção a formas cada vez mais simples (circulares), independentemente do esforço feito para manter a forma original. (CRAFTON, 1982, p. 313, tradução da autora)

Nolan aperfeiçoou o estilo de animação da época, conhecido como *rubber hose*, e além de alavancar o sucesso de Félix passou por vários dos maiores estúdios de animação norte-americanos, como MGM (Metro-Goldwyn-Mayer) e Walter Lantz Studio, onde trabalhou para o desenho Oswald o Coelho sortudo, criado por Ub Iwerks e Walt Disney e antecessor de Mickey Mouse, que seguindo os passos do gato passou por uma remodelagem semelhante. Esse processo deu origem a padrões que se mantem nos dias atuais.

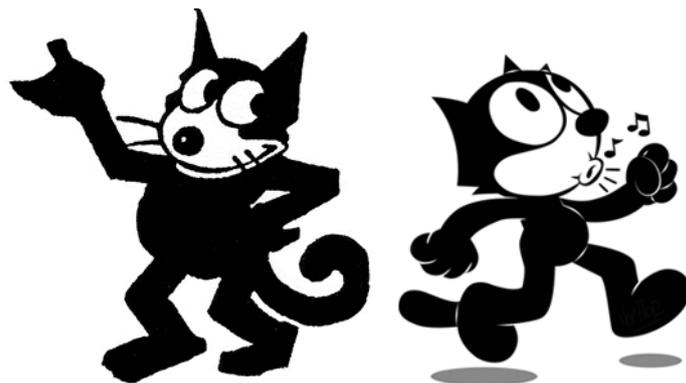


Figura 26
Remodelagem do Gato Félix.
Fonte: Da autora, modificado a partir de San Francisco Silent Film Festival (2012).

Ainda hoje a base da maioria dos personagens animados se dá por formas circulares ou curvas. Essas formas simples além de facilitarem a repetição do *design* para os animadores, requer menos esforços para representar a acuracidade de um personagem em diferentes posições e ângulos e também funciona melhor no quadro a quadro dos personagens animados na tela. De acordo com Blair (1994) as animações se tornaram mais fluídas desde que passaram a ser construídas com bases circulares. Ainda que as formas suaves dos círculos predominem, outras formas geométricas são necessárias para propagarem determinadas impressões.

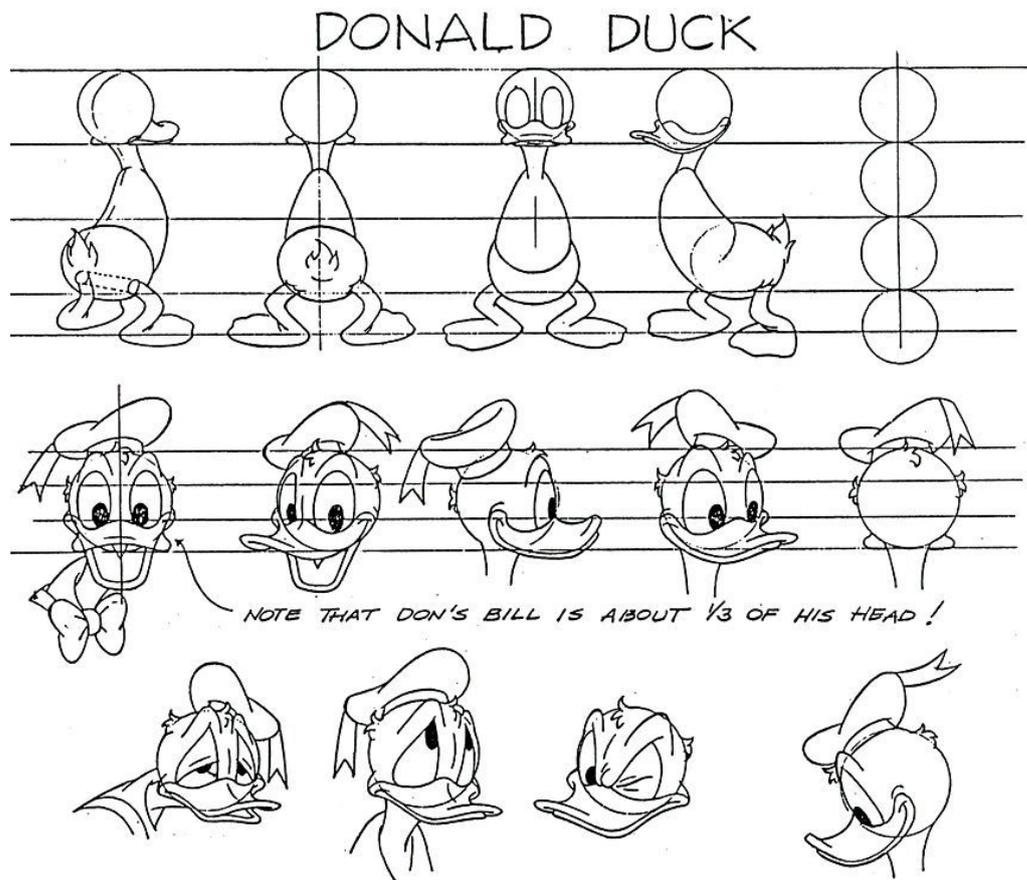


Figura 27
Detalhes técnicos das diferentes vistas do personagem Pato Donald.
Fonte: Toon Lore (2013).

Eggleston (2015) indica que as impressões causadas pelas formas geométricas são explicadas química e biologicamente e segundo a psicologia estão ligadas a heranças primitivas:

Formas circulares são consideradas as mais inofensivas por não possuírem pontas e serem, normalmente, associadas com objetos delicados ou macios: bolhas, flores, conchas. No *design* de personagem são amplamente utilizadas para personagens cômicos, amigáveis e inocentes.

Triângulos, por outro lado, são ameaçadores por espelharem coisas que ser humano naturalmente teme, como predadores, garras, presas, lanças. Para Eggleston (2015, tradução da autora) um personagem terrivelmente assustador nos assusta porque preza a uma resposta nossa natural às suas características. Os triângulos predominam em vilões e também são encontrados em personagens que de alguma forma representam perigo, mesmo que indiretamente.

Quadrados são mais complexos por serem uma forma criada pelo homem. São formados por quatro linhas angulares, horizontais e verticais e representam centralidade e simetria. No *design* de personagem os quadrados são associados a personagens sérios, sem graça, ou carrancudos quando a forma é exagerada. Também são visíveis quando precisam representar densidade. São comuns em personagens pesados, fortes ou lentos.

É quase impossível usar um único adjetivo para descrever um personagem. Eles reagem de várias maneiras a estímulos diferentes e podem ser um tanto quanto complexos. É normal encontrar mais de uma forma geométrica escondida em suas linhas de construção.

3.1.2 PERSONALIDADE E PROPORÇÃO

A personalidade de um personagem é definido pelas formas geométricas e as proporções entre elas. Indiretamente também é transmitido pelas linhas que dão origem a essas formas geométricas.

Preston Blair, famoso pelo seu trabalho como animador nos estúdios Walt Disney e MGM, publicou uma série de livros didáticos entre 1948 e 1994 nos quais aponta os principais estereótipos de personalidade encontrados nos desenhos animados ocidentais e como reproduzi-los. Blair explica através de infográficos como as formas geométricas e as proporções entre elas revelam a personalidade dos mais distintos personagens.

Esses personagens irão refletir suas personalidades na maneira como interagem com o universo a sua volta. Um personagem confiante e um personagem inseguro tem reações muito diferentes aos mesmo desafios e estímulos, essas reações transparecem em suas ações e expressões faciais.

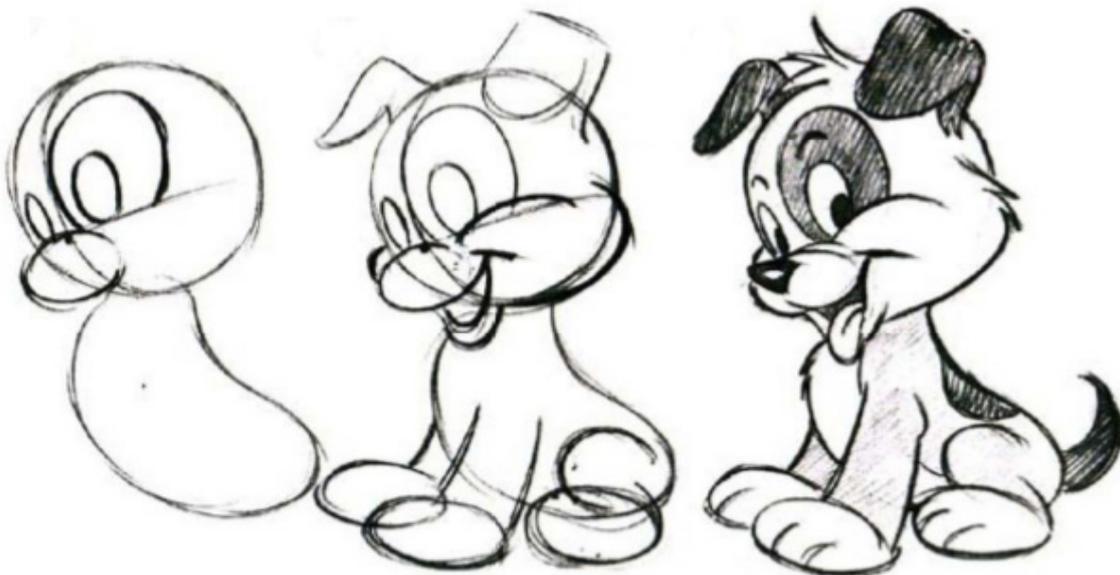
Para Eggleston (2015) as formas de um personagem e sua linguagem devem equilibrar umas as outras, mesmo se o *design* não pretende ser realista ele ainda deve ser crível. A aparência de um personagem deve possuir clareza e apelo. Clareza envolve o modo e a facilidade de um personagem de transmitir e se expressar, fisicamente ou emocionalmente. Apelo vai muito além de um personagem bonito, é criar um personagem usando formas geométricas com as quais a audiência possa se espelhar e entender.

Existem personagens cujas aparências físicas destoam ironica e propositalmente de suas personalidades. Tais casos funcionam, mas devem ser abordados com cuidado já que correm o risco de confundir e causar estranhamento no público que pode rejeitar o personagem por não se comportar dentro das expectativas.

Para Blair (1994) os personagens animados podem ser divididos em 4 grandes estereótipos: adoráveis (também considerados infantis), malucos (informais), patetas (desajeitados), briguentos (pesados).

Os personagens adoráveis (Infantis) de Blair (1994) possuem as proporções semelhantes as de um bebê e expressões acanhadas e tímidas. A cabeça é grande em relação ao corpo e a testa alta. As orelhas, boca e nariz são pequenos e delicados. Os olhos são desenhados próximos ao centro da cabeça, grandes e abertos, como se estivessem sempre curiosos. O pescoço é curto ou não existe. A barriga é protuberante, os braços e pernas curtos, nunca magros. As mãos e pés são pequenos, fofos e os dedos curtos. As formas circulares são suaves e facilmente perceptíveis. De acordo com Eggleston (2015) quando o ser humano vê um bebê ele o considera bonito e indefeso em um nível biológico e químico e automaticamente quer cuidar dele, abraçá-lo e protegê-lo.

Figura 28
Proporções de um
personagem infantil.
Fonte: Blair (1994, p. 36).



Nas fórmulas malucas de personagens energéticos de Blair (1994), o contraste de proporções é gritante. Marcados por características exageradas, eles são cômicos sem precisarem agir. As formas que os constroem agem inusitadamente, pegando o expectador de surpresa. Existem várias maneiras de mesclar as proporções desse tipo de personagem. Blair indica que tenham a cabeça alongada sustentada por pescoço fino. Corpo em formato de pêra, com o peito pequeno e a barriga arredondada. Os pés e mãos são grandes, mas os braços e pernas finos. Esses personagens são semelhantes aos personagens patetas (Informais) em termos de construção. Mas sua postura é diferentes. Eles são espertinhos, rápidos, atentos, confiantes, birutas e normalmente, estúpidos. Eles não se contêm. A coluna é reta, seus movimentos são amplos. Eles adoram aparecer e são o centro das atenções pelo seu comportamento frenético.

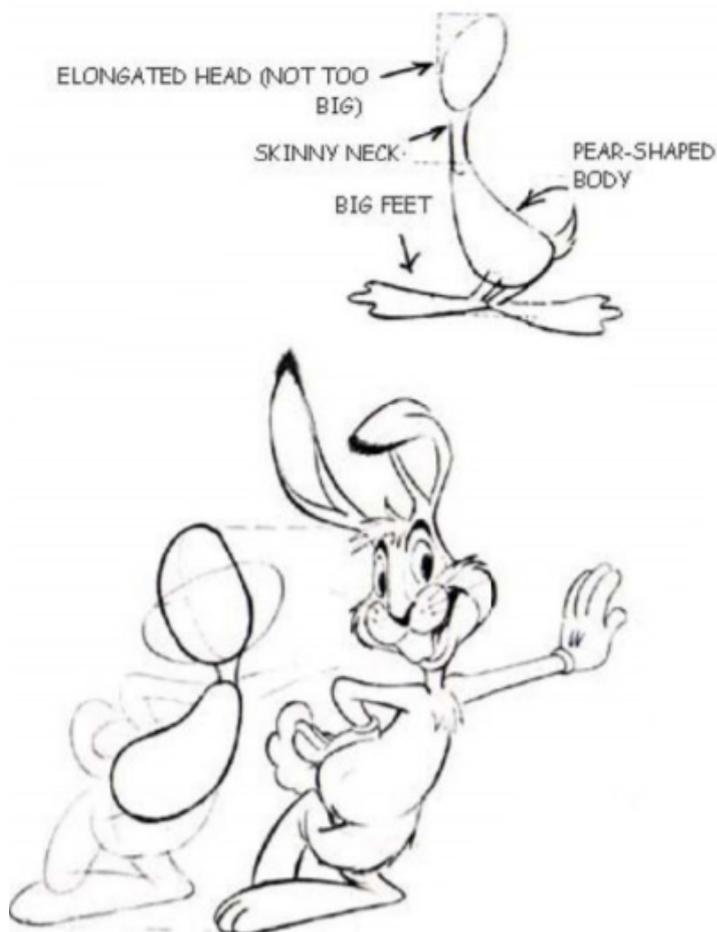


Figura 29
Proporções de um
personagem energético.
Fonte: Blair (1994, p. 50).

Os personagens patetas (Informais) possuem proporções contrastantes como os malucos energéticos, porém ainda mais exageradas. A postura que assumem perante os estímulos externos é diferente. Eles são atrapalhados, lentos e contidos. Blair (1994) aponta para a coluna curvada e corcunda, ombros inclinados para a frente, braços longos e finos, nádegas caídas, roupas largas e amassadas, barriga pretuberante, pés e mãos enormes. Cabeça pequena, devido a falta de estímulos intelectuais, pendendo para a frente, como se o pescoço longo e fino não conseguisse sustentá-la, acompanhada de cabelos desgrenhados, ausência de queixo e boca, nariz, orelhas e dentes contrastantes. Há vários modos de jogar com essas características: o nariz pode ser grande, mas os olhos minúsculos. Os dentes são exagerados, mas a boca é pequena. O buço é gigante, mas não há queixo e assim por diante.

Figura 30
 Proporções de um
 personagem pateta.
 Fonte: Blair (1994, p. 51).



Os personagens briguentos são normalmente pesados e sua maior característica é justamente o peito largo comparado ao crânio pequeno. O queixo é pretuberante, buscando traços másculos e bárbaros. O pescoço é largo. As orelhas são pequenas, já que não precisam ouvir ninguém e não resolvem seus problemas com diálogos. As sobrancelhas são grossas e próximas. Possuem braços longos,

pesados e mãos grandes. Essas proporções também funcionam com personagens de quatro pernas, especialmente ursos e buldogues.

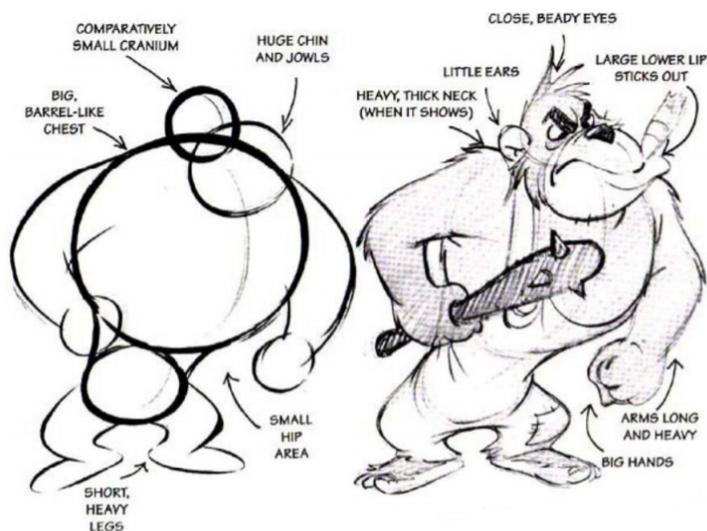


Figura 31
Proporções de um personagem briguento.
Fonte: Blair (1994, p. 52).

Blair (1994) também aponta, brevemente, para as características que fazem um personagem perverso ou heróico. Os perversos são reconhecidos pelas suas pontas duras e triangulares. A personalidade pode ser projetada em qualquer forma através das proporções presentes. A mão de uma bruxa, por exemplo, já indica sua personalidade sem que seja necessário ver seu rosto.



Figura 32
Proporções de um personagem perverso.
Fonte: Blair (1994, p. 81).

Personagens heróicos possuem proporções mais equilibradas e próximas de um modelo realista. Podem ter formas mais circulares quando amigáveis e linhas angulares quando sérios.

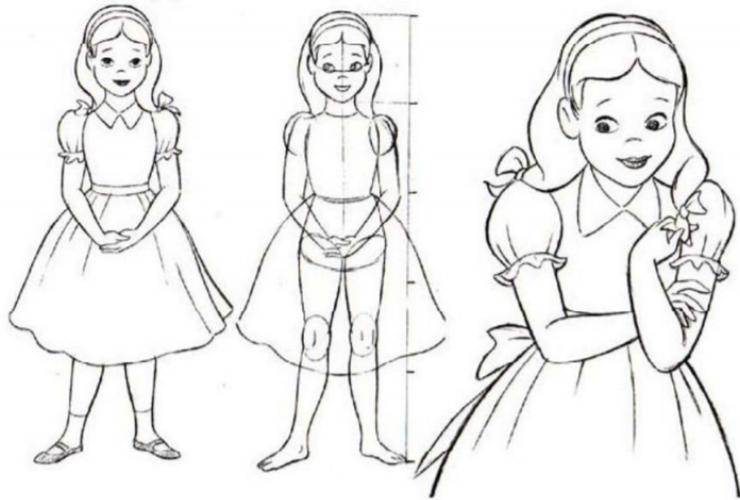
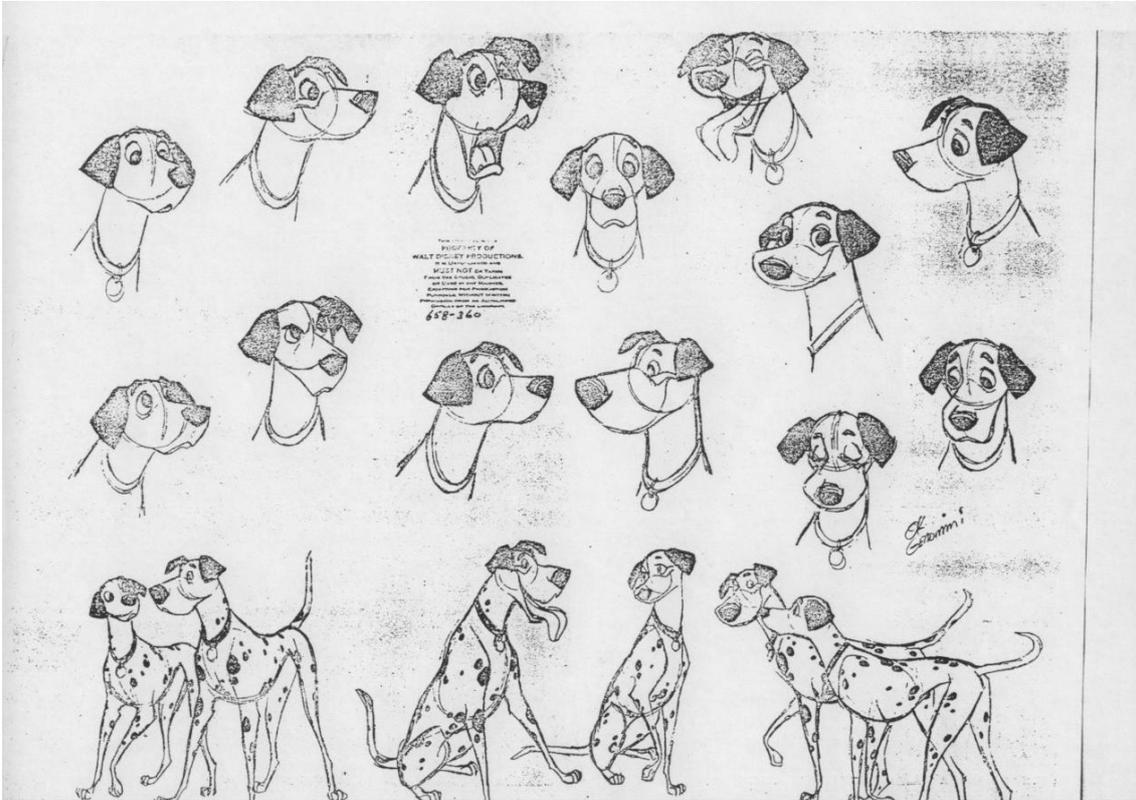


Figura 33
Proporções de um
personagem heróico.
Fonte: Blair (1994, p. 84).

É importante notar como os elementos exagerados ou diminuídos são aqueles que o personagem mais utiliza ou deixa de utilizar. Personagens violentos que partem para agressão física tem os braços exagerados para que seus golpes sejam mais efetivos. Personagens ignorantes possuem testa pequena ou alta, mas fina. Heróis versáteis, que são o pacote completo e se adaptam a qualquer situação são equilibrados e sem exageros.

Pequenas mudanças de proporção nos detalhes de um *design* de personagem podem alterar completamente a percepção que a platéia terá dele. Na figura abaixo, temos duas gerações de alternativas do personagem Pongo, de 101 Dálmatas. Andreas Deja (2012) afirma que Bill Peet e Milt Kahl discutiram sobre o focinho do cachorro durante boa parte do processo de sua criação. Kahl defendia um focinho maior, para dar contraste com o focinho delicado de sua parceira Perdita. Peet insistia que o focinho largo não era característico da raça. Kahl acabou cedendo e como pode-se notar na figura central da direita o cão com focinho mais arredondado e exagerado o deixa com apa-

rência mais amigável. Mas o filme pedia por um cachorro mais sério e determinado. O focinho fica menor e as linhas curvas abaixo do nariz mais sutis.



Outro exemplo é Pica-Pau que de 1940 para 1957 foi se tornando cada vez mais civilizado e menos, como dito pelos demais personagens do desenho, biruta. Essa evolução é perceptível em seu *design* de personagem que paulatinamente assume contrastes mais discretos.

Figura 34
Pongo, geração de alternativas.
Fonte: Animation Tidbits (2012).



Figura 35
Evolução Pica-Pau.
Fonte: Toca do Louco (2008)

3.1.3 LINHAS: RITMO E VOLUME

Linhas são usadas para construir formas e sólidos. Para Blair (1994) e Hultgren (1993) quando usadas corretamente as linhas geram figuras interessantes cheias de ritmo e movimento. Quando o artista não compreende a relação entre as linhas o desenho se torna enfadonho e estático. O animador, ilustrador e cartunista Ken Hultgren (1993) explica que existem dois tipos de linhas: a linha reta, angular, e a linha curva com variações em grau, e que qualquer objeto, forma, pessoa ou animal pode ser reproduzido em um suporte com o uso dessas duas linhas e as combinações geradas entre elas.

Figura 36
Tipos de linha.
Fonte: Hultgren (1993. p. 11)



Para os autores um bom desenho deve ter linhas de ritmo, que iniciam movimento, repetição, oposição e contraste.

Figura 37
Linhas de ritmo e repetição.
Fonte: Hultgren (1993. p. 11)



A primeira linha curva é de ritmo e inicia um movimento de dois sentidos. Esta linha curva é repetida e reversa para criar ainda mais movimento.

Figura 38
Fonte: Hultgren (1993. p. 11)



As linhas de ritmo são repetidas mais uma vez. Criando então uma imagem de três linhas curvas. Para quebrar a monotomia das três linhas curvas e criar contraste é adicionada uma linha angular. O **contraste** resultante da oposição das linhas realça o *design*. Verticais, diagonais e horizontais com ângulos se opõem a linhas curvas e arcos. A **repetição** de linhas em diferentes partes da figura acrescenta um contraste necessário para as linhas em oposição. A **oposição** das linhas é importante para uma boa composição, já que as forças devem trabalhar umas contra as outras. As verticais se opõem às horizontais e os ângulos se opõem aos arcos.

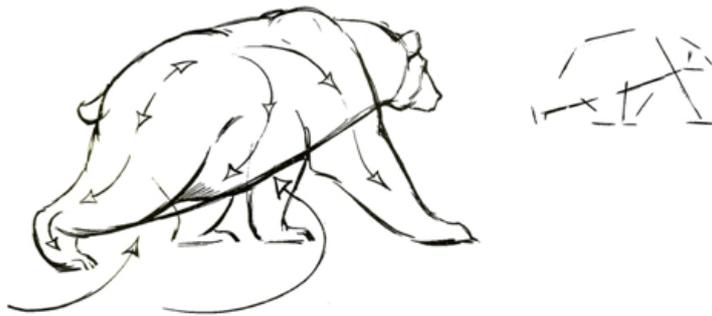


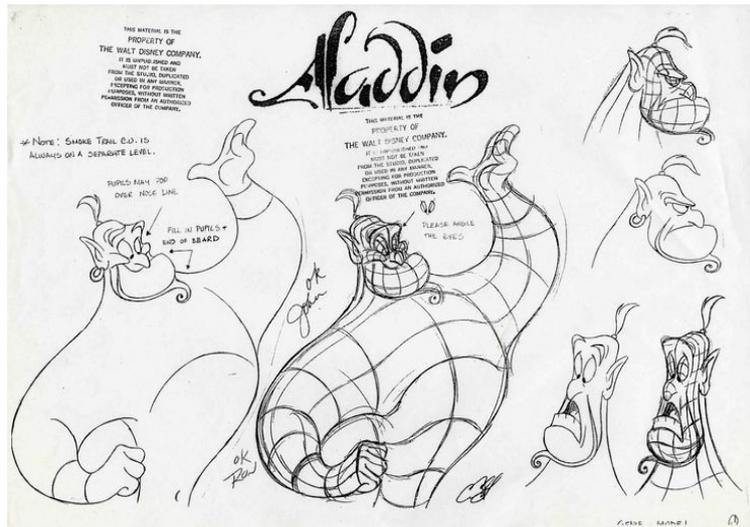
Figura 39

Fonte: Hultgren (1993. p. 11)

Hultgren orienta que cada desenho tenha linhas horizontais, verticais e diagonais.

O volume ocorre naturalmente dentro do sólido criado pelas linhas quando há ritmo entre elas. É a impressão de que a figura formada é tridimensional mesmo que o desenho seja bidimensional. Ainda que a malha de volume não esteja desenhada, olhos treinados conseguem encontrá-las.

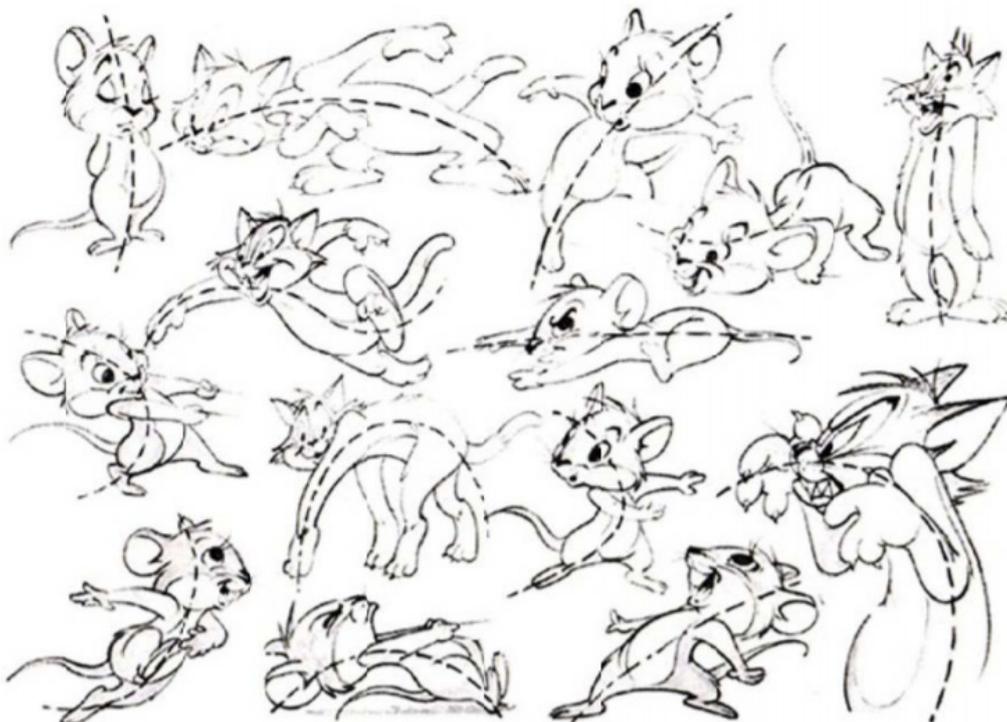
Figura 40
 Como as linhas de volume preenchem o personagem Gênio em uma prancha de referência para o longa animado Aladdin da Disney.
 Fonte: Pinterest.



3.1.4 LINHA DE AÇÃO

É uma linha imaginária que corre exatamente no centro da ação principal realizada pelo personagem, como se fosse sua espinha dorsal. As linhas de ação podem ser principais e individuais ou múltiplas linhas secundárias dependendo da ação realizada e do número de personagens presentes na cena.

Figura 41
 Exemplos de linhas de ação.
 Fonte: Blair (1994, p.91)



Segundo Blair (1994) a linha de ação é a base de todo ritmo, simplicidade e direção de uma animação. A linha corre pelas formas básicas dos pés a cabeça, tecendo-as para criar ritmo e movimento. A animação começa com uma linha de ação e todo o resto do esqueleto, detalhes e massas são construídos em torno dela. Hultgren (1993) a descreve como o fluxo de uma linha curva graciosa que estabelece ritmo para o desenho. Linhas retas são desaconselháveis uma vez que tornam a ação estática e desinteressante. Quanto mais curva mais atitude, força e dinamismo se tem em uma única ação.

Genly (2012) sugere que o objetivo é ser tão rápido de identificá-la quanto de desenhá-la (2 segundos).



Figura 42
Múltiplas linhas de ação
em uma composição.
Fonte: Blair (1994, p. 178).

3.1.5 ESQUELETO

Construa o desenho de um esqueleto, mas não espere obter sempre o esqueleto certo na primeira tentativa - ninguém pode fazer isso! Experimente... descarte... faça vários desenhos: então escolha o melhor, não se esqueça de trabalhar livremente ao construir o personagem. (BLAIR, 1994, p. 16, tradução da autora)

O esqueleto é composto por linhas simples, coluna, braços, pernas, mãos e pés, que ligam as juntas do personagem. Comumente chamado de homem palito, são feitos para testar poses antes de se partir para o desenho final. É muito mais rápido e prático ver que uma pose não está funcionando ao se desenhar o esqueleto do que fazer um desenho detalhado. Também é uma forma de confirmar que o desenho inteiro caberá no suporte, de que há balanço entre os membros e de experimentar. Dificilmente a primeira pose ficará boa, são feitos vários esboços de esqueletos antes de se selecionar o melhor para finalização. O esqueleto é essencial para o entendimento da perspectiva e para medir as proporções de um personagem, seja um desenho de observação ou da imaginação, e torna a figura no papel mais consistente e convincente. Esse esqueleto é posteriormente preenchido com massas de formas geométricas simples.

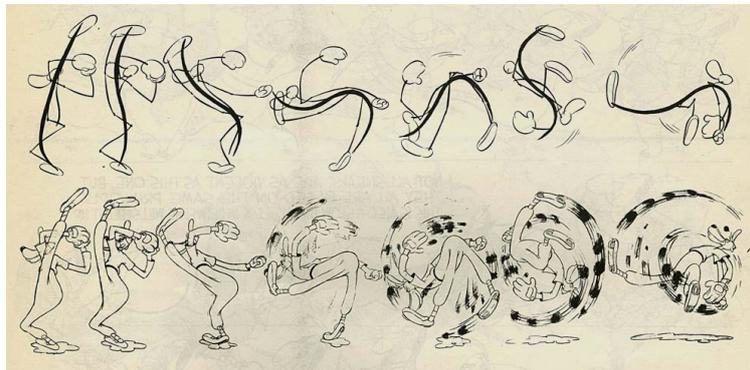


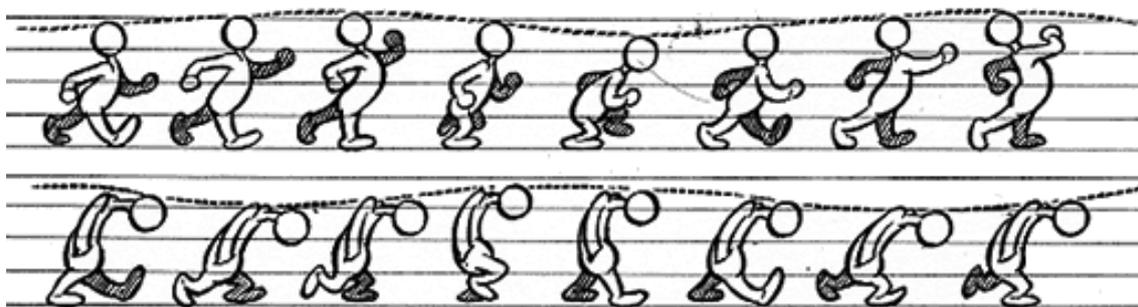
Figura 43
Teste de animação feito somente com linhas de ação e o esqueleto do personagem; animação final.
Fonte: Blair(1994, p. 92 e 93).

3.1.6 EXPRESSÃO CORPORAL

A comunicação pode ser realizada de forma verbal e/ou não-verbal. A comunicação verbal exterioriza o ser social e a não-verbal o ser psicológico, sendo sua principal função a demonstração dos sentimentos. Em geral, é atribuída maior relevância à comunicação verbal expressa pela linguagem falada ou escrita; entretanto, o *homo sapiens* sempre se comunicou mesmo que através de grunhidos e gesticulações. (SILVA, 2000, p.52)

Segundo BIRDWHISTELL (apud SILVA, 2000, p.53) “apenas 35% do significado social de qualquer interação corresponde às palavras pronunciadas, pois o homem é um ser multissensorial que, de vez em quando, verbaliza”. Silva diz que a comunicação não-verbal fascina a humanidade, pois envolve todas as manifestações de comportamento não expressas por palavras como gestos, expressões faciais, postura corporal e relação de distância entre indivíduos. GAIARSA (apud SILVA, 2000, p.53) sugere que um “observador atento consegue ver no outro quase tudo aquilo que o outro está escondendo – conscientemente ou não. Assim tudo aquilo que não é dito pela palavra pode ser encontrado no tom de voz, na expressão do rosto, na forma do gesto ou na atitude do indivíduo”.

Não é de espantar que a linguagem corporal tenha um impacto tão grande no *design* de personagens quando este é produto da observação da vida e natureza. Conforme Blair (1994, p. 6, tradução da autora) “Animadores trazem vida aos seus desenhos, criando ilusão de espírito e vigor. Eles caricaturam os gestos e expressões nos desenhos, dando-lhes uma fantástica variedade de caráter e personalidade, e nos fazem acreditar que os desenhos realmente pensam e tem sentimentos”.



Blair (1994) ressalta que cada personagem tem sua própria forma, personalidade, traços e maneirismos. Os maneirismos são perceptíveis no modo como cada personagem se move e age. Personagens confiantes andam com a coluna reta, peito estufado, cabeça erguida, realizam movimentos amplos. Personagens inseguros tendem a con-

Figura 44

Exemplo de expressões diferentes no caminhar de um personagem. Fonte: Blair (1994, p. 98).

ter seus movimentos, caminham curvados, olham para o chão, arrastam os pés, escondem as mãos. Em toda narrativa visual o ator, seja ele animado ou real, se expressa através da linguagem corporal, ela dá pistas sobre a personalidade do indivíduo, gera drama, economiza texto e diálogo, indica o uso de sarcasmo e mentiras. Pode ser que o personagem expresse verbalmente um sentimento e demonstre visualmente o contrário. É importante que essas qualidades sejam consideradas pelo artista para tornar o personagem realista e crível.

3.1.7 EXPRESSÃO FACIAL

Segundo Blair (1994, p.24, tradução da autora) “O trabalho de um animador é o mesmo de um ator real em filmes. Ambos devem ser mestres em retratar emoções”. Por mais que as expressões corporais sejam necessárias, muitas vezes elas são sutis e fáceis de serem interpretadas erroneamente. As expressões faciais, por outro lado, são diretamente essenciais para a percepção de uma emoção. Blair (1994) afirma que um rosto pode ser esticado ou contraído para fortalecer uma expressão facial. O queixo cai, a boca fica entreaberta, os olhos se arregalam e tem-se uma expressão de espanto. Testa e nariz franzidos, olhos fechados, boca contraída e tem-se uma típica expressão de nojo. A vasta variedade de expressões possíveis são o resultado do esticamento e contração de pedaços específicos do rosto. Segundo Blair a área contendo os olhos não tem seu tamanho alterado significativamente, mas a boca sim, juntamente com os partes próximas que reagem a ela, como bochechas, queixo e nariz.

McCloud (2008) resumiu as expressões faciais em 6 emoções primárias, raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa, que como as cores podem ser misturadas para criar todas as outras expressões faciais comuns do dia-a-dia.

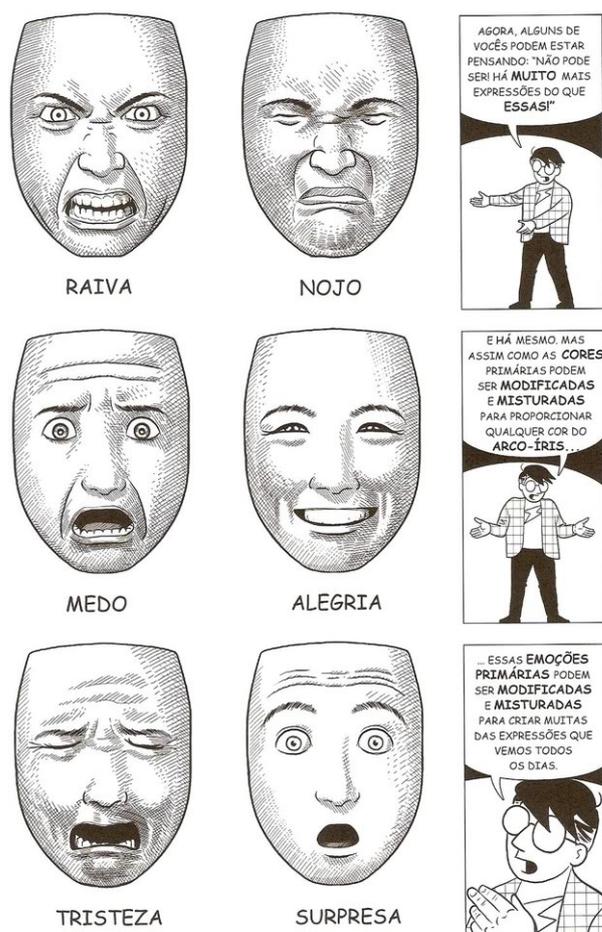


Figura 45
Expressões primárias.
Fonte: Mccloud (2008, p.83).=

Variando-se a intensidade de cada expressão primária temos uma ampla gama de novas expressões secundárias: raiva quando exagerada se torna ira, quando amenizada vira indignação e/ou seriedade; nojo pode desencadear repulsa, aversão, desdém; medo evolui para terror, preocupação, ansiedade; alegria gera risada, divertimento, satisfação; a tristeza vem do abatimento, da melancolia até desenvolver-se para a mais pura aflição; a surpresa vem do alerta, do maravilhamento até se transformar em choque.

Misturando duas expressões primárias têm-se expressões terciárias. Aumentando o número de expressões possíveis. As emoções dos personagens são engatilhadas por seus pensamentos e ambiente externo, e a personalidade da figura desempenha um papel fundamental no tipo e intensidade de reação desencadeada por ambos.

Figura 46
Expressões secundárias.
Fonte: Mccloud (2008, p.84).

POR EXEMPLO, AO VARIAR A INTENSIDADE DE NOSSAS EMOÇÕES PRIMÁRIAS VOCÊ PODE VER OUTRAS EMOÇÕES FAMILIARES EMERGINDO.



SERIEDADE



INDIGNAÇÃO



RAIVA



FÚRIA



DESDÉM



AVERSÃO



NOJO



REPUGNÂNCIA

ESSAS EMOÇÕES INTERMEDIÁRIAS SÃO TÃO ARRAIGADAS QUE CADA UMA TEM UM SENTIDO ESPECÍFICO...



PREOCUPAÇÃO



INQUIETAÇÃO



MEDO



TERROR



SATISFAÇÃO



DIVERSÃO



ALEGRIA



RISO



DESÂNIMO



MELANCOLIA



TRISTEZA



AFLIÇÃO

... E POSSUI SEU PRÓPRIO NOME.



ATENÇÃO



ADMIRAÇÃO



SURPRESA



CHOQUE

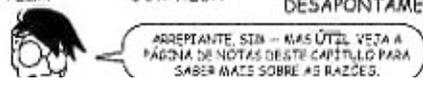
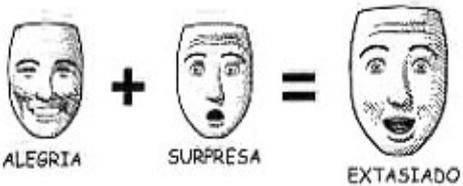
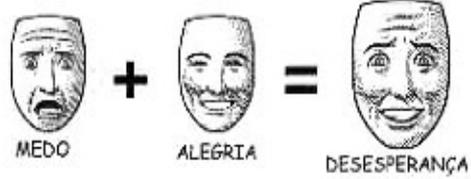
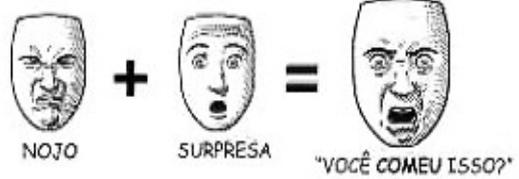
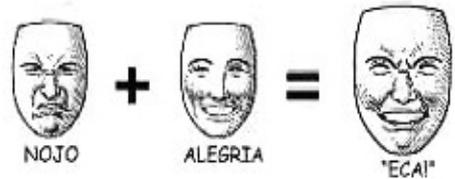
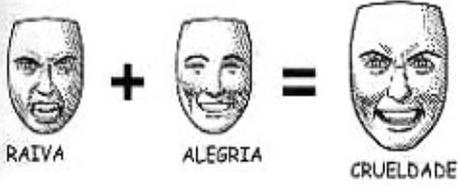
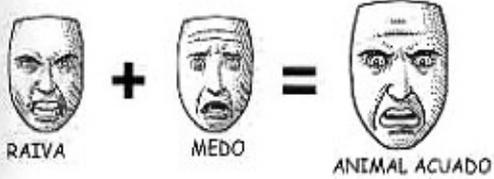
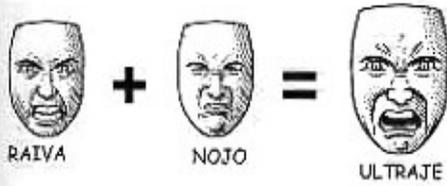


Figura 47

Expressões terciárias.

Fonte: Mccloud (2008, p.85).

Em alguns estilos de desenho, principalmente no *cartoon* e nos estilos japoneses, os olhos dos personagens são maiores do que em suas proporções naturais humanas ou animais. Isso se deve ao grande poder dos olhos de se expressarem sem precisarem de nada além do auxílio das sobrancelhas e ajudam a audiência a ler ações e sentimentos mais rapidamente. É interessante notar como apenas um detalhe do rosto pode transmitir tanta emoção.

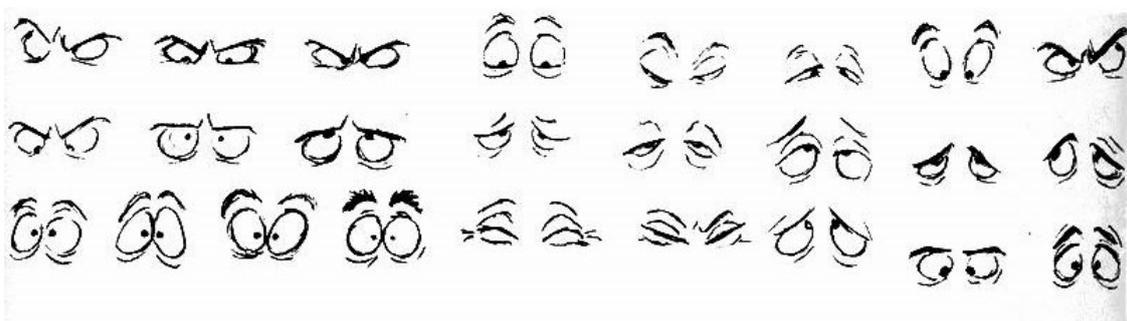


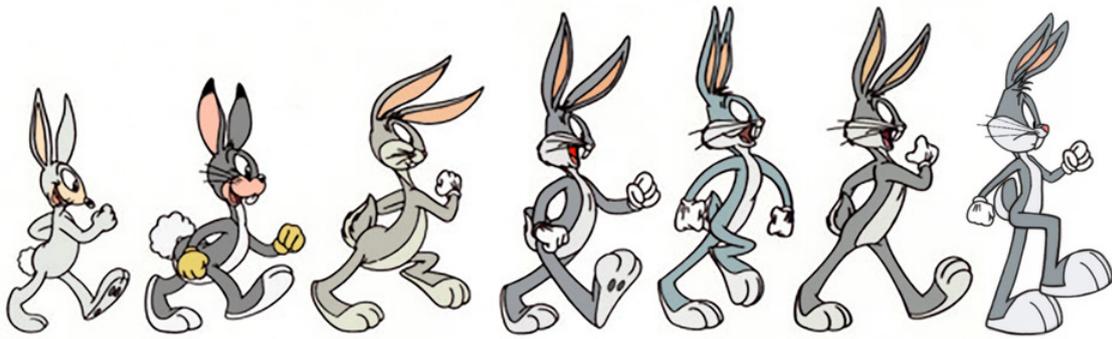
Figura 48 3.1.8 ESTILO

Expressões por Frank Thomas.

Fonte: Mantha Diane (2016).

Ioana Şopov (2013) afirma que o fator decisivo para um personagem de sucesso é seu estilo, a estética geral usada em sua criação. O estilo se dá pela maneira como cada artista organiza as formas e interpreta a personalidade do personagem para desenhá-lo. Também é influenciado pelo peso de linha, contraste e harmonia.

Os estilos de alguns personagens icônicos sofrem alterações periódicas e por diversas razões. Os fatores decisivos para uma mudança brusca de *design*, geralmente, serve para melhor refletir uma mudança de personalidade do próprio personagem ou para torná-lo mais atraente ao público-alvo atual. Outros motivos são o melhoramento da técnica, evolução do artista, mudança de estúdio, diretor, entre outros.



3.1.9 PESO DA LINHA

A artista australiana Helen South (2017), criou um pequeno dicionário virtual de termos para desenho, e define o peso da linha como um sinônimo de força, gravidade, volume - da linha contra o fundo. É governado pela pressão e ângulo da ferramenta de desenho usada para o traço e pelo suporte em que é feito. Uma linha cinza parecerá mais pesada em papel branco do que em papel jornal, assim como linhas delicadas geram contraste em comparação com marcas fortes e energéticas.

Figura 49

Evolução do Pernalonga.

Fonte: Stranglynormal (2015).



Figura 50

Exemplo do traço delicado de Milt Khal para o filme 101 Dálmatas.

Fonte: Deja View.

A linha de peso permite ao artista ampliar suas variedades de contraste e espessura. As qualidades da linha podem exercer influência direta na forma desenhada e podem definir o quão espessa, grossa, fina, escura ela é. A mistura de várias linhas com formas geométricas distintas permite ao artista criar personagens massivos, mas leves e delicados e personagens pequenos pesadíssimos.



Figura 51
Exemplo do traço pesado e contrastante de Glen Keane para o filme Tarzan.
Fonte: The art of Glen Keane (2006).



Figura 52
Exemplo do traço energético e decidido de Frank Thomas para o filme Peter Pan.
Fonte: Pinterest.

3.1.10 CONTRASTE ENTRE PERSONAGENS E HARMONIA

O contraste de um personagem pode se dar de duas maneiras: a capacidade de se ler a ação em silhueta e a facilidade com a qual o próprio personagem é reconhecido somente pela sua sombra. A primeira cabe mais à área da animação, onde qualquer ação deve ser identificada pelo público em segundos sem dificuldades, como um texto deve ter alta legibilidade, as ações produzidas também devem ter.

Já a segunda se aproxima do conceito da legibilidade: o personagem criado é único o suficiente para ser identificado somente pela sua sombra, preferencialmente ser

Figura 53
Exemplo de bom e mau
uso de silhuetas.
Fonte: Blair (1994, p.179).



sem confundido com os demais personagens de seu universo. Na série animada Os Ursinhos Carinhosos, por exemplo, é impossível distinguir os personagens pelas suas silhuetas, tendo em vista que todos os ursos possuem o mesmo modelo, apenas com símbolos distintivos em suas barrigas. Símbolos estes que, na teoria, deveriam nos remeter a suas personalidades, mas a verdade é que com raríssimas exceções, todos os ursos são otimistas, alegres e generosos, tornando muito difícil para a audiência identificá-los como indivíduos. Os Ursinhos Carinhosos são conhecidos como os Ursinhos Carinhosos e funcionam bem como grupo. O conjunto é entendido como um personagem.



Figura 54
Os Ursinhos Carinhosos. Fonte:
da autora, modificado a partir
de Recordar Anos 80 (2013).

Em My Little Pony a Amizade é Mágica existem personagens que possuem a mesma base, mas acessórios diferentes. Cada pônei tem, no mínimo, crinas originais ou acessórios tornando assim possível reconhecer cada personagem através da sua silhueta. Cada personagem possui uma personalidade distinta e funciona bem individualmente, mas assim como os Ursinhos Carinhosos também funcionam e atuam como grupo em diversas ocasiões.

Em A Hora da Aventura coexistem personagens completamente distintos uns dos outros, tanto em personalidade quanto propósito. Mas o estilo entre todos é coerente. A harmonia se dá pela coerência dos detalhes. As pernas e braços seguem uma identidade ainda que as formas centrais de cada personagem não o façam. Os olhos são sempre simples e circulares e o peso da linha de contorno é uniforme.



Figura 55
Personagens de My Little Pony a Amizade é Mágica. Fonte: da autora, modificado a partir de Borongaja.

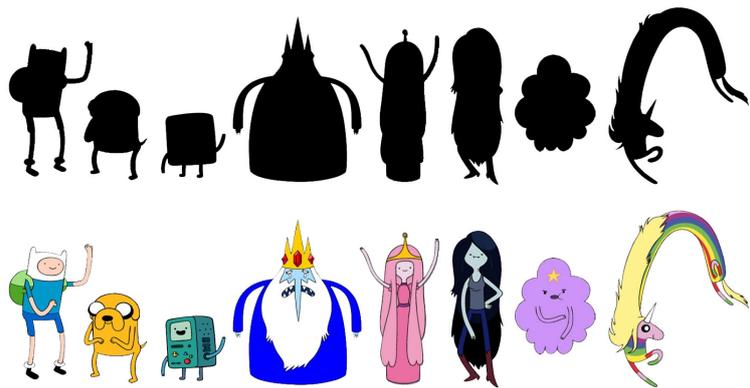


Figura 56
 Alguns personagens de
 Hora de Aventura.
 Fonte: da autora, modificado a
 partir de Adventure Tim! (2012).

A harmonia é a busca de estilo para que todos os personagens pareçam coexistir no mesmo universo, que seus tons de cor não interfiram negativamente um no outro e que o fundo e cenário não ofusquem o que está acontecendo no primeiro plano.

3.2 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS DO REFERENCIAL TEÓRICO

Através do estudo de *design* de personagem compreende-se que a personalidade destes é obtida pela formas geométricas originadas do uso consciente das linhas angulares e curvas e da proporção entre essas formas, com base na observação da natureza e suas leis.

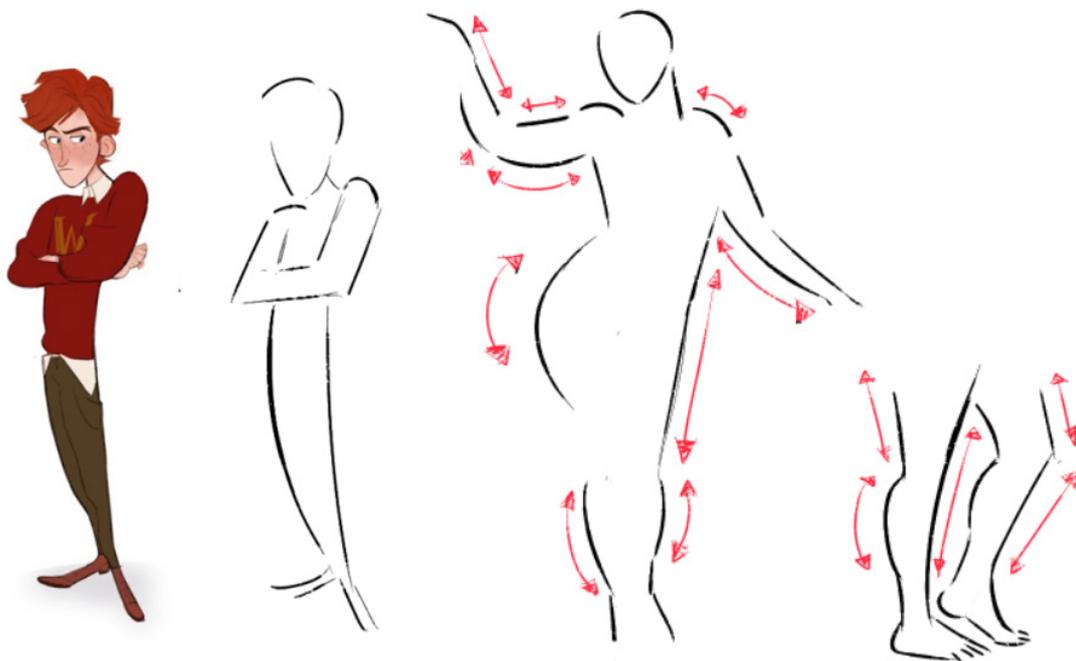
O desenho tipográfico, apesar de ser abordado de maneira diferente do desenho expressivo, de observação ou de conceito, não foge das regras de desenho criadas pelo homem a partir dessa observação e compreensão das leis da natureza. E como o *design* de personagem, tem sua personalidade e postura explicada em sua formas geométricas, linhas e proporções. São essas massas em torno do esqueleto da letra que definem como ela vai se comportar, seu peso, volume e expressão.

Os sistemas de escrita variam, mas não é difícil aprender a reconhecer uma boa página, venha ela da dinastia chinesa Tang, do Novo Reino Egípcio ou da Itália renas-

centista. Os princípios que unem essas distantes escolas de desenho baseiam-se na estrutura e escala do corpo humano – em particular do olho, da mão e do antebraço – e na anatomia invisível (mas não menos real, exigente e sensual) da mente humana. (BRINGHURST, 2005, p. 16).

3.2.1 LINHAS DE RITMO

A relação entre linhas explicada por Hultgren (1993) para criar ritmo, movimento e interesse, apesar de exemplificadas em animais, também ocorre universalmente no desenho tipográfico. E é observado na natureza.



Nos tipos é comum encontrar linhas angulares e linhas curvas. A predominância de uma ou de outra pode indicar a personalidade de uma fonte como no exemplo a seguir (figura 57). A Sapeca possui linhas angulares tímidas e linhas curvas estendidas com terminais arredondados, esses atributos são cruciais para torná-la divertida, amigável e infantil. Já a Klinik Slab tem linhas angulares dominantes e curvas sutis, a ausência de contraste deixa-a sóbria e versátil.

Figura 57
Uso das linhas no desenho de personagens. Fonte: da autora.



Figura 58
Estudo Sapeca e Clinic Slab.
Fonte: da autora.

3.2.2 FORMAS GEOMÉTRICAS

As formas geométricas geradas pelas linhas simplificam as figuras e são facilmente reconhecíveis em personagens cartoon quando se compreende os conceitos básicos de sua estrutura e como apontado por Samara (2004) e Matté (2008) também fazem parte da estrutura básica das letras. Nos personagens as formas geométricas são grandes definidores de personalidade, mas nos tipos elas agem nos detalhes. Toda letra pode ser resumida em formas geométricas simples, mas é a presença de detalhes triangulares ou redondos que contribuirão para sua personalidade.

Figura 59
Uso de formas geométricas
no desenho de personagens.
Fonte: Blair (1994. p. 94).



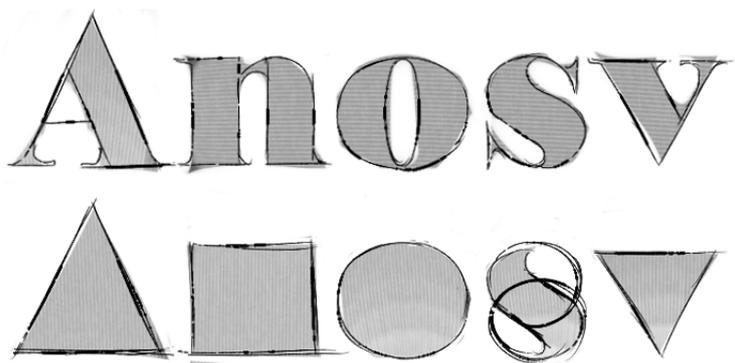


Figura 60
Uso de formas geométricas no desenho de tipos.
Fonte: da autora.

3.2.3 PROPOÇÃO E CONTRASTE

O jogo de proporções possíveis a partir das formas geométricas é amplo, senão infinito, e a partir dele é possível dar origem as mais diversas personalidades tanto para personagens, como observado nos infográficos de Blair (1993), quanto para tipos. A Encorpada Classic Extralight, por exemplo, é uma fonte de médio contraste com terminais delicados e formas curvas bem definidas, mas acompanhadas de linhas angulares polidas. Nessa forma a Encorpada é amigável e sofisticada. Em seu peso Extrabold, entretanto, o alto contraste modifica a percepção dos terminais que se tornam afiados e agressivos, mas ainda sofisticados.

Beloved
Just wo

Figura 61
Comparação entre a Encorpada Extralight e Extrabold.
Fonte: da autora.

3.2.4 ESTILO E ATRIBUTOS DA LINHA

As qualidades do traço influenciam nas personalidades geradas pelas proporções das formas geométricas. Uma linha precisa pode assumir características sérias ou elegantes, um traço tortuoso pode se passar por desleixado ou infantil.

Da mesma forma como as características da linha influenciam no objeto desenhado, seu sentido também o faz. Uma linha horizontal pode indicar inércia, uma linha vertical pode indicar grandeza e elegância e uma linha diagonal ou oblíqua pode indicar movimento. Da mesma maneira um personagem ou tipo cujas massas se concentram na horizontal, vertical ou diagonal podem emanar essas características.

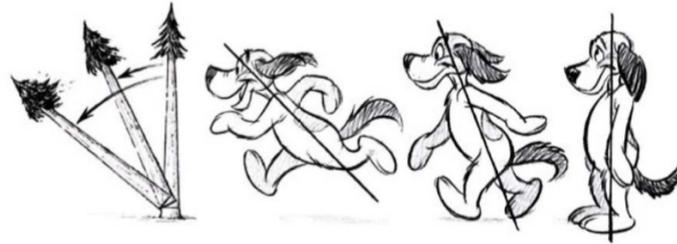


Figura 62
Sentido da linha de eixo
em um personagem.
Fonte: Blair (1994. p. 130).

CAPÍTULO 4

ANÁLISE E METODOLOGIA

4.1 PROBLEMATIZAÇÃO

A tipografia não funciona apenas como um elemento decorativo. É um recurso essencial na comunicação visual. Selecionar um tipo para uma mensagem pode afetá-la positiva ou negativamente a partir da presença ou ausência de coerência entre a voz do texto e a personalidade tipográfica. Vários estudos correlacionam as características estético-formais dos tipos com as personalidades que elas compreendem. Entretanto, os livros didáticos sobre tipografia, ainda que mencionem ou dêem a entender a existência da personalidade tipográfica, não explicam como ela ocorre e focam seu ensino na história ou classificações tipográficas. O *design* de personagens *cartoon*, por sua vez, é ensinado com base no entendimento da personalidade através do uso consciente de formas e linhas. Com isso em vista, pretende-se desenvolver um livro que oriente o reconhecimento de diferentes personalidades tipográficas por meio de ilustrações com coerência formal entre personagens e tipos.

O público foco do produto são *designers*, comunicadores visuais e estudantes da área. Tem-se como propósito expandir os conhecimentos sobre a tipografia, oferecendo mais confiança e autonomia nas escolhas tipográficas dos mais diferentes projetos gráficos e promovendo argumentos para que estes possam defendê-las

4.2 DESCRIÇÃO DAS ETAPAS

Inicialmente foram definidas 8 personalidades com base nos esteréotipos apresentados por Blair (1994). As personalidades escolhidas foram: **Infantil**, por ser o exemplo teórico mais recorrente e ser amplamente utilizado em desenhos animados; **Amigável** e **séria**, ambas foram extraídas do exemplo ideal de personagem heróico apresen-

tado pelo autor, visto que se assemelham em proporções e se distinguem por detalhes minuciosos e expressões faciais e corporais; **Elegante**, surgiu da necessidade de expressar o diferente comportamento das linhas, tendo em vista que linhas angulares e curvas podem ser elegantes; **Informal** e **energético** foram mantidos por serem comuns tanto em personagens *cartoons* como em fontes; Os personagens briguentos de Blair foram transcritos para **pesados**, já que esta categoria engloba tanto personagens agressivos quanto personagens maiores e de natureza bondosa; **Perversos**, embora Blair não tenha criado um infográfico próprio para este tipo de personagem, o autor aponta sua importância, e fez-se necessário incluí-la na lista.

Realizou-se, então, uma pesquisa de personagens que se encaixam nestas personalidades, vinte e sete foram escolhidos e analisados, esse número foi considerado necessário para abordar cada uma integralmente. Em seguida, executou-se uma pesquisa de fontes que partilhassem das mesmas características estética-formais destes personagens e que melhor traduzem esses atributos para o universo tipográfico, sem deixar margens para dúvida. Com o apoio dessa pesquisa, oito fontes foram selecionadas para o projeto prático e analisadas no final deste capítulo.

A partir das decomposições vistas nas análises decidiu-se desenvolver um livro com oito ilustrações de duas páginas, cada uma retratando um pangrama distinto. Cada ilustração traz escolhas tipográficas e desenhos de personagens esteticamente redundantes, isto é, ambos se assemelham fisicamente às personalidades que buscam representar. O objetivo é que o leitor consiga identificar a relação entre forma e personalidade tipográfica com apoio dessas semelhanças.

No final, foi feita uma triagem de pangramas em portu-

guês e inglês cujas narrativas fizessem sentido e fossem possíveis de serem ilustradas. Sendo elas:

1. Bright vixens jump; dozy fowl quack.
2. How vexingly quick daft zebras jump!
3. Sphinx of black quartz, judge my vow.
4. Pack my box with five dozen liquor jugs.
5. A quick brown fox jumps over the lazy dog.
6. Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.
7. Grumpy wizards make toxic brew for the evil queen and jack.
8. À noite, vovô Kowalsky vê o ímã cair no pé do pingüim queixoso e vovó põe açúcar no chá de tâmaras do jabuti feliz.

Com base nas pesquisas e análises, iniciou-se o processo de conceituação e concepção abordados no capítulo 5.

4.3 ANÁLISE DE PERSONAGENS

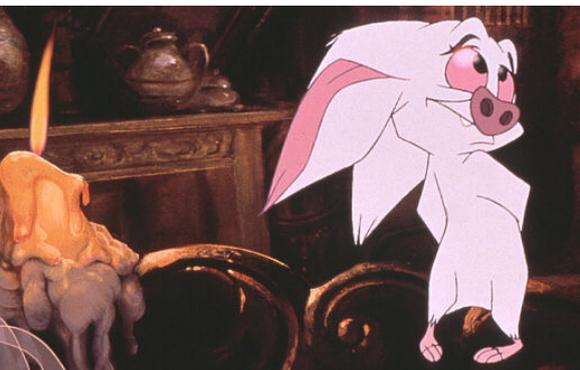
Nesta pesquisa foram analisados vinte e sete personagens desenhados no estilo do *cartoon* ocidental devido à facilidade de reconhecer suas personalidades em suas formas físicas. Mesmo que outros estilos de desenho também façam uso moderado destas técnicas, elas são mais discretas e de difícil percepção. As personalidades analisadas foram: infantil, amigável, séria, elegante, informal, energética, pesada e perversa. Embora existam outras, estas oito resumem bem todos os detalhes físicos e jogos de proporções que podemos encontrar em praticamente todos os personagens animados. É importante ressaltar que personagens são profundos e complexos e normalmente não se encaixam em apenas uma personalidade. Eles podem ser amigáveis e perversos, elegantes e sérios, energéticos e informais, infantis e pesados, e assim por diante, o jogo de linhas e características é amplo, permitindo a criação de criaturas diversas e interessantes. Uma tabela, apresentada no final do capítulo, esclarece as múltiplas personalidades de cada personagem.

4.3.1 INFANTIL

De modo geral personagens infantis são construídos em torno de círculos, com proporções semelhantes às de um bebê. A cabeça e os olhos são exagerados em relação ao restante do corpo, os braços e pernas costumam ser curtos e gordinhos, o nariz e boca pequenos e a barriga rechonchuda. Essas características são aplicadas sempre que um personagem precisa parecer fofo, tímido ou ingênuo, mesmo que ele não seja um bebê. Também podem ser adicionadas para suavizar outras características físicas, como acontece com o morcego Bartok de Anastasia, que além das proporções e olhos infantis nada mais herda dessa categoria. Em alguns casos os detalhes infantis são usados para causar dúvida na audiência e esconder a idade de um personagem, como acontece com Baby Herman em Uma Cilada para Roger Rabbit.

Figura 63
Bartok

Fonte: Wikia (2016).



BABY HERMAN

Cilada para Roger Rabbit, 1988

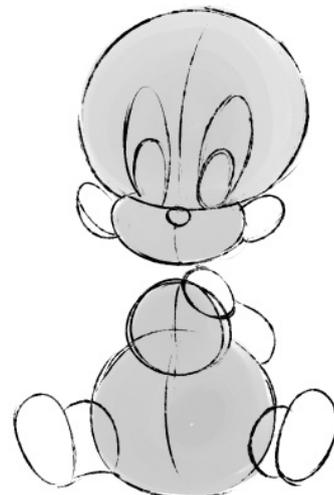
Produzido por Touchstone Pictures e Amblin Entertainment (atualmente a Walt Disney Pictures possui os direitos do filmes).

Personalidade: Baby Herman atua como um bebê inocente que esta sempre colocando Roger Rabbit em encrenca, em uma sátira aos curtas animados de Tom & Jerry, mas quando o *show* acaba descobrimos que Baby Herman na verdade é um homem de meia idade de voz grave e que apenas se parece com um bebê. Herman esta constantemente fumando, falando palavrões e flertando com mulheres. Apesar das aparências é mal-humorado, travesso, desbocado, impaciente, facilmente irritável, rude, engraçado e, claro, infantil.

Características físicas: Baby Herman é um personagem feito para confundir a audiência. Sua personalidade e aparência física não estão relacionadas. Ainda assim Baby Herman é o padrão perfeito desse tipo de personagem, como veremos a seguir todos os demais dessa categoria possuem semelhanças com o *character design* de um bebê.

Figura 64

Estudo: Baby Herman
Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screenscaps (2016).



LILO E STITCH

Lilo & Stitch, 2002.

Produzido por Walt Disney Feature Animation e lançado por Walt Disney Pictures.

Personalidade: Lilo é uma garotinha orfã de 6 anos que que vive com sua irmã mais velha Nani na ilha de Kauai no Hawaí. Lilo é espirituosa e excêntrica, mas a morte de seus pais afastou-a das outras crianças da ilha, que mesmo alegando vêemente a odiarem, Lilo ainda vê como amigas. É emocionalmente sensível, chora e briga com frequência, tem crises de imprudência e egoísmo. Lilo é aventureira, corajosa, inteligente, curiosa, criativa e apesar de seu egoísmo é doce e demonstra amar muito sua família (Nani, Stitch e outros alienígenas).

Características físicas: Sua estrutura física é definida por três grandes círculos, cabeça, peito e barriga, esta última saliente como tipicamente visto em bebês e crianças pequenas. Os braços e pernas são gordinhos e apertáveis. Os olhos grandes e as sobrancelhas sutis. Lilo é propensa a acidentes e vista como estranha pelas outras crianças, essas características estão presentes no seu nariz avantajado. No geral possui várias semelhanças físicas com Stitch, ainda que seja mais alta: com três cabeças de altura.



Figura 65

Estudo: Lilo.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screencaps (2016).

Personalidade: Stitch é um alienígena criado para destruição e arma de guerra. Após fugir de seu criador o Dr. Jumba, Stitch cai na terra e é adotado por Lilo, uma garotinha de 6 anos que desejava, mais do que tudo, ter um amigo e que inicialmente o confunde com um cachorro. No início Stitch é mal, impertinente, rude e muito desagradável, de fato a única pessoa capaz de amá-lo era Lilo. No decorrer do filme Stitch se apega a Lilo e sua família e se mostra protetor, amigável, adorável, infantil, divertido, atencioso e leal, mas nunca perde suas características destrutivas, tornando-se por vezes temperamental e bruto.

Características físicas: Stitch não atende a nenhum critério físico dentro do universo em que é inserido. É descrito como bonitinho e fofinho por quem o ama e chamado de feio e deformado por seus inimigos e demais habitantes da ilha em que sua nave caiu. Assim seu *character design* mescla características infantis com outras ofensivas. Seu corpo é definido por 3 círculos, sua altura equivale a duas cabeças e meias, seus olhos, nariz e cabeça são grandes e arredondados, típicos de personagens dentro dessa categoria, mas a boca é larga e cheia de dentes pontiagudos, as mãos gordinhas de bebê são recheadas de garras finas e afiadas e as orelhas arredondadas possuem cortes triangulares. Stitch também possui um par de braços extras, antenas e escamas nas costas que o deixam mais ameaçador quando necessário, mas que consegue esconder na maior parte do tempo.

Figura 66

Estudo: Stitch.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screenscaps (2016).



TAMBOR

Bambi, 1942

Produzido por Walt Disney Productions.

Personalidade: Tambor tem esse nome por frequentemente bater com o pé no chão como se estivesse tamborilando. Ganhou destaque no filme tornando-se o alívio cômico e evitando que a trama se tornasse muito séria para um filme infantil. É o primeiro e mais próximo amigo de Bambi e o ensina, limitadamente, os meios de se viver na floresta. Tambor é travesso, e apesar das boas intenções costuma aconselhar os amigos, ainda que eles normalmente acabem nas mais diversas enrascadas.

Características físicas: O coelho aparece no início do filme como filhote e o termina em sua fase adulta. Quando filhote, Tambor tem proporções típicas infantis, como aproximadamente duas cabeças de altura e cabeça maior em relação ao corpo, quando cresce essas características infantis são diminuídas, apesar de haverem poucas modificações em seu *design*. Absolutamente toda sua construção se dá de círculos e ovais suaves, com excessão das orelhas. Os tufo de pelo no pescoço e rabo o fazem parecer fofo e inocente, o único denticinho amostra quando está falando lhe confere aspectos mais levados e as patas traseiras grandes mantém as características do coelho além do próprio nome do personagem e sua mania de bater no chão.



Figura 67

Estudo: Tambor.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney
Screencaps (2016).

4.3.2 AMIGÁVEL

Personagens amigáveis são muito parecidos com personagens infantis já que normalmente são engraçadinhos e adoráveis. Assim sendo também são construídos em torno de formas curvas, contudo suas proporções são diferentes, mais próximas às de um adulto. A cabeça tende a ser proporcional ao corpo, o tronco é maior, os braços e pernas mais compridos e não existe uma regra geral para o tamanho dos olhos, nariz e boca. Os círculos ajudam a audiência a não percebê-los como uma ameaça de modo que, normalmente, os círculos são exagerados, principalmente na barriga. Não é regra que os personagens amigáveis sejam maiores ou mais gordinhos em relação aos demais, mas é mais fácil de identificar suas curvas e destacá-los de personagens mais centrados se eles o forem.

GÊNIO

Aladdin, 1992

Produzido por Walt Disney Feature Animation e lançado por Walt Disney Pictures.

Personalidade: É o inquilino da lâmpada mágica encontrada pelo protagonista, que ganha direito a três pedidos. Desde o momento em que Aladdin esfrega o objeto e Gênio é acordado ele se auto intitula amigo do mestre. Cheio de vida e energia positiva, Gênio é o típico personagem otimista e amigável, mas com poderes e habilidades perigosas, usadas, principalmente, para divertir a si mesmo e aos outros. Embora geralmente leal e extremamente dedicado a quem detém a posse temporária da lâmpada tem mente e vontade próprias.

Características físicas: Apesar do lado mole e amável, Gênio tem um lado maníaco e explosivo, que para o bem dos personagens, é liberado comicamente, mas devido à imensidão dos seus poderes quando a lâmpada cai em mãos erradas Gênio pode ser obrigado a realizar os mais

terríveis desejos e atrocidades, esse poder mágico trans- parece pelo tamanho largo de seu peito, mais largo em cima do que embaixo. Ele é forte, poderoso, e apesar da personalidade gentil, pode ser sim perigoso, para retratar esse seu lado tem orelhas e nariz em formatos triangulares. Para equilibrar esse lado de sua personalidade com o lado amável, apesar de imenso Gênio é todo desenhado em curvas e é feito de fumaça translúcida da cintura para baixo, assim, a primeira vista, não o vemos como ameaçador.



Figura 68
Estudo: Gênio.
Fonte: da autora, modifi-
cado a partir de Disney
Screencaps (2016).

Professor, Archimedes Q. Porter

Tarzan, 1999.

Produzido por Walt Disney Feature Animation e lançado por Walt Disney Pictures.

Pesonalidade: Excêntrico, mas bem-intencionado, ama sua filha Jane e preza pela sua felicidade acima de qualquer outra coisa. Ele a aconselha a seguir seu coração e retornar para a floresta para viver com Tarzan, logo em seguida decidindo que ele também preferiria viver com sua filha do que voltar para a civilização sem ela. Com um lado paternal forte, Porter tem uma boa relação com todos os personagens do filme e trata todos com educação e gentileza. Curioso, acha graça de tudo e está sempre de bom humor.

Características físicas: É construído com círculos, mostrando seu lado amigável, é baixinho e carismático. Os tufos de pelos de suas sobranceiras, bigodes fofinhos e cabelo lhe conferem excentricidade e um pouco de informalidade, mas de maneira gentil, que condizem com seu desejo de morar na selva no fim do filme. A diferença de contraste entre seus braços finos e pernas grossas marcam seus ares cômicos, forte no personagem, mesmo sendo um professor e pesquisador renomeado.

Figura 69

Estudo: Professor Archimedes Q. Porter.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screencaps (2016).



THOMAS O'MALLEY

Aristogatas de 1970.

Produzido por Walt Disney Productions.

Personalidade: Thomas é um gato de rua galanteador e malandro que vive sem regras, responsabilidades e com o mundo estendido aos seus pés. O'Malley se apaixona pela gata Duquesa na primeira vez que a vê, e a ajuda a voltar para sua dona em Paris, juntamente, com seus três filhotes, que o gato protege a todo custo, tornando-se uma figura paterna. Thomas é despreocupado, altruísta, gentil, carinhoso, inteligente, paternal e corajoso.

Características físicas: seu rosto é redondo com ênfase nas bochechas demonstrando seu lado charmoso e adorável. A barriga e o final da coluna são arredondados e levemente protuberantes, fazendo com que seja maior do que Duquesa e os filhotes e conferindo-lhe ares protetores. A ponta do rabo também é achatada e redonda, e não pontuda, afim de ressaltar as curvas com sua personalidade amigável. Seu focinho é exagerado devido à fala mansa e para contrastar com o focinho delicado de Duquesa. De modo geral seus contrastes são sutis e as proporções bem equilibrados. Thomas flutua entre os personagens amigáveis e sérios, tanto em personalidade quanto em estruturas físicas, devido à mescla de formas curvas e linhas retas em suas patas e rabo.



Figura 70

Estudo: Thomas O'Malley.
Fonte: da autora, modificado a partir de Disney
Screencaps (2016).

4.3.3 SÉRIA

Os personagens mais confiantes e sérios são muito parecidos com os amigáveis em sua construção, é como se possuíssem o mesmo tipo físico, mas suas expressões são diferentes. Por serem mais centrados existem menos exageros e contrastes de proporções em suas construções. Os círculos ainda são presentes, mas em menor quantidade. Há muito equilíbrio entre as curvas e linhas retas. Esses personagens são protagonistas ou personagens secundários, são mais neutros ou surgem da mistura de uma ou mais personalidades distintas, podendo se inclinar mais para uma ou para outra, mas nunca exageradamente. Thomas O'Malley, do longa animado Aristogatas da Disney, é o limiar perfeito para a transição entre os personagens amigáveis e centrados, podendo se encaixar em ambas as categorias. Ele pende mais para o lado amigável, mas também não é o tipo de personagem 100% feliz e saltitante. Os personagens mais sérios também são os mais espertos e inteligentes e fáceis para o público alvo se identificar, justamente por serem menos exagerados estruturalmente e possuírem personalidades realistas mais complexas e menos cartoonizadas.

CARL FREDRICKSEN

Up, 2009.

Produzido por Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios; e distribuído por Walt Disney Studios Motion Pictures.

Personalidade: Carl Fredricksen se tornou solitário, amargo e reclamão após a morte de sua esposa Ellie, da qual ele sente falta terrivelmente. Até encontrar Russell, um alegre escoteiro de 8 anos idade. Carl é o típico velhinho rabugento de paciência e temperamento limitados, mas de bom coração. No início considera Russell, o cão Dug e a ave exótica Kevin incômodos, mas no decorrer do

filme aceita Dug como seu, adotando-o, salvando Kevin e participando ativamente da vida de Russell mesmo depois das aventuras que viveram juntos.

Características físicas: Carl é tão quadrado quanto se pode ser. Os artistas de Up usaram o quadrado para representar o passado e o círculo para representar o futuro. Após a morte de Ellie, Carl se fechou para o mundo, como se estivesse afundando no chão, igual a um tijolo na lama. Os personagens a sua volta são formadas por círculos, pois suas vidas continuam a mudar enquanto Carl permanece preso nos confinamentos de sua “caixa” solitária.



Figura 71
Estudo: Carl Fredricksen.
Fonte: da autora, modificado a partir de Wikia (2016).



SIMBA

O Rei Leão, 1994.

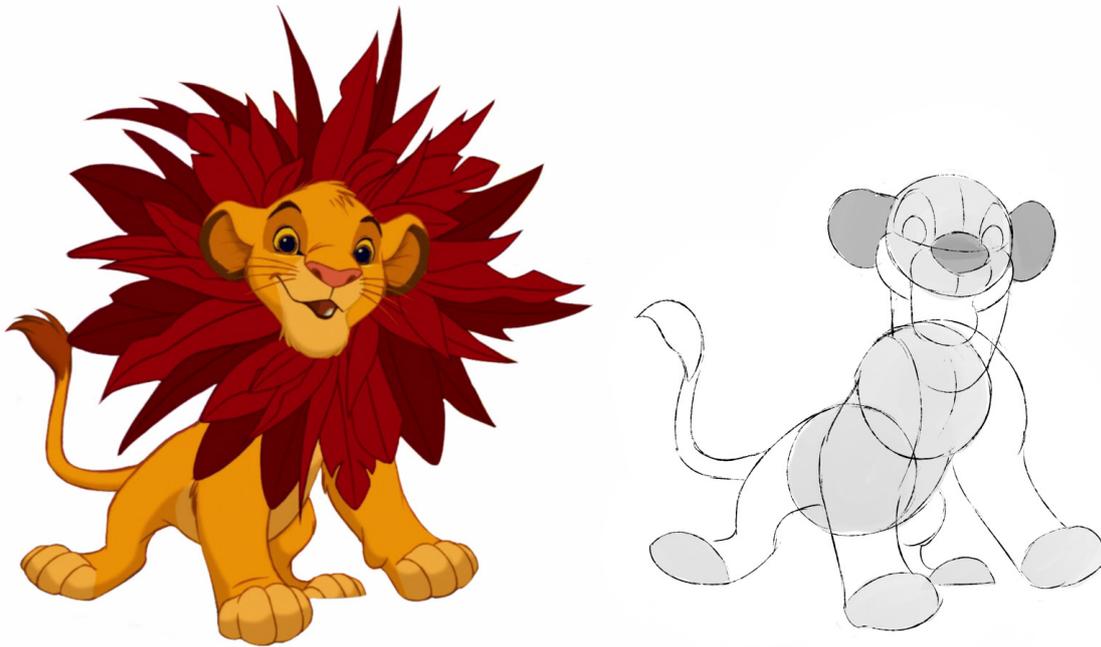
Produtor por Walt Disney Animation Studios e distribuído por Walt Disney Pictures.

Personalidade e características físicas na Infância: Simba é um filhote de leão aventureiro e facilmente impressionado. Por passar a primeira infância aprendendo os meios da realeza e a agir como um rei, Simba cresceu arrogante e egocêntrico, principalmente para com o mordomo Zazu, que considerava inferior devido à sua posição. Como qualquer filhote, Simba era curioso e procurava por diversão e aventuras com seus amigos, mesmo que o fizesse imprudentemente. Sendo um filhote típico, tem características físicas infantis, com formas ovais predominantes.

Figura 72

Estudo: Simba filhote.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screenscaps (2016).

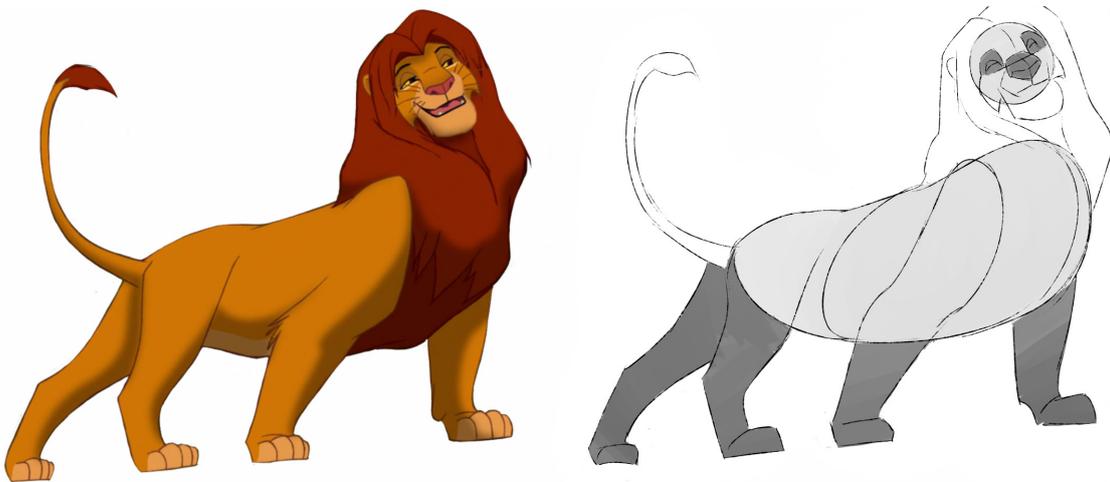


Personalidade e características físicas na fase adulta:

Com o assassinato de seu pai, por seu tio Scar, Simba assume a culpa e se torna um jovem adulto melodramático e medroso, batalhando internamente contra a vergonha e a culpa. Com o decorrer do filme Simba se torna cada vez mais sério, preocupado e tenso. Ao lado de Timão e Pum-

Figura 73
Estudo: Simba adulto.
Fonte: da autora, modificado a partir de Disney
Screencaps (2016).

ba no entanto, Simba mantém algumas de suas características infantis e descontraídas, ainda que assuma ares mais sérios na maior parte do tempo. Estruturalmente é formado por linhas sóbrias e bem equilibradas, com muitos traços retos e duros vistos principalmente em suas quatro patas, juba e final da coluna. Alguns círculos se mantiveram como resquícios de sua infância como vistos na cabeça e peito do personagem.



Link

The Legend of Zelda, 1986.

Criado por Shigeru Miyamoto, desenvolvido e distribuído pela Nintendo.

Personalidade: Link é o herói da série de video games The Legend of Zelda. Ainda que as histórias de cada jogo não sigam uma cronologia e Link possua várias formas (sua idade varia entre 10 e 19 anos dependendo do jogo) não há indícios se os Links são todos o mesmo ou se seriam vários Links de universos paralelos, mas sua personalidade é a mesma. Link fala pouco e não há descrições oficiais de sua personalidade em nenhum dos jogos ou documentos oficiais. Tudo que há são deduções de suas ações e comentários de NPC's (non playable characters - personagens não jogáveis) sobre ele. Acredita-se que Link é dorminhoco ou preguiçoso já que, com exceção dos dois primeiros jogos, ele está dormindo no início e precisa ser acordado por ou-

tro personagem, mas uma vez acordado não há dúvidas de que possui características inatas de todo grande herói de coração puro: é bravo, altruísta, compassivo, leal, sábio e gentil a ponto de salvar antigos inimigos.

Características físicas: Como nunca o ouvimos falar a aparência física de Link nos dá pistas reais sobre sua personalidade que não poderíamos obter de outra forma. Pouco o vemos sorrir nos jogos, é evidente que passa a maioria do tempo de sobrancelhas franzidas e boca torta. É quieto, determinado, sério e uma ameaça para seus vários inimigos. Suas proporções são realistas, embora se pareça com um elfo: tem orelhas pontudas, nariz fino, olhos afiados e rosto triangular. Link é um guerreiro e como tal seus braços são fortes para carregar armas e escudos e suas pernas são grossas e musculosas.

Figura 74

Estudo: Link.

Fonte: da autora, modificado a partir de Wikia (2016).



4.3.4 ELEGANTE

Personagens elegantes são pomposos ou delicados e podem ser construídos de duas maneiras diferentes. Ou da união de ambas. É possível expressar a primeira característica com o uso de linhas retas e sóbrias que remetem ao clássico e tradicional, demonstram força e poder com elegância, como na análise da personagem Malévola. Ou fazer uso de linhas curvas e alcançar um tom mais gracioso, como na análise do curta *Rhapsody in Blue*. Ainda se tem a opção de mesclar ambos os tipos de linhas e criar um meio termo entre o refinado e o delicado, tal qual Zazu.

MALÉVOLA

A Bela Adormecida, 1959.

Produzido por Walt Disney Pictures e distribuído por Buena Vista Distribution.

Personalidade: Ofendida por não ter sido convidada para o batismo da princesa Aurora, Malévola se vinga do Rei e da Rainha lançando uma maldição na pequena. Misteriosa, vingativa, orgulhosa, arrogante, mal-humorada, poderosa, manipuladora, rigorosa e elegante. Malévola fala suavemente, é alinhada e requintada, possui duas possíveis motivações para seus crimes: orgulho ou pura vontade de espalhar a desgraça. É descrita como a encarnação de todo o mal.

Características físicas: Apesar de ser perversa, Malévola foi colocada nesta categoria devido ao modo cortês com que age, ainda que o faça com más intenções. Sua composição se dá por meio de traços retos e curvas delicadas, com muitas pontas e triângulos cercanda-a, mas suavemente e não de modo duro. Os triângulos podem ser vistos em seu chifre, que também são curvos, gola e detalhes externos da capa. Quando esta arrasta no chão Malévola parece emergir das profundezas das trevas.



ZAZU

O Rei Leão, 1994.

Produtor por Walt Disney Animation Studios e distribuído por Walt Disney Pictures.

Figura 75

Estudo: Malévola.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screencaps (2016).

Personalidade: Zazu tem um forte senso de dignidade e honra, é a asa direita do rei e tem estado ao seu lado nos bons e maus momentos. Cortês e orgulhoso, é o trabalho de Zazu reportar para Mufasa as potenciais disputas e crises entre os demais animais do reino. Mas apesar de toda a pompa e implicação de que pode ser corajoso quando lhe dada a chance, Zazu é uma pilha de nervos, entrando em pânico em toda e qualquer emergência.

Características físicas: Seu corpo é composto por curvas e círculos sutis, como na cabeça, ponta do bico, peito e asas, que são rebatidos com linhas retas: parte superior do bico, costas e rabo. Esse conjunto dá ao personagem equilíbrio elegante, salientado pelo comprimento e formato da cauda. Entretanto o tamanho da cabeça em relação ao bico exagerado e olhos constantemente arregalados o deixam com ar paranóico e energético, características que aparecem em suas ações nos momentos de perigo do filme.



Figura 76 **RHAPSODY IN BLUE**

Estudo: Zazu.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney
Screencaps (2016).

Fantasia 2000, 1999.

Produtor por Walt Disney Animation Studios e Richard Purdum Productions, distribuído por Walt Disney Pictures Buena Vista International.

Personalidade: Este personagem em particular não possui nome, teve sua única aparição em um curta animado de 12 minutos no filme Fantasia 2000. Como o curta é mudo, só podemos supor a personalidade do personagem pelo seu *character design* e linguagem corporal nos poucos segundos em que aparece em cena. Sua história é curta: um homem carismático, facilmente impressionado, e muito animado da alta sociedade que se vê oprimido pela esposa estraga prazeres cujo único interesse é seu dinheiro e o cachorro da família. O personagem se vê cada vez mais deprimido até se ver livre da mulher, correr para o *cabaret* mais próximo e dançar ao som do *jazz*. Durante todo curta suas ações são rápidas, mas elegantes e gentis.

Características físicas: Apesar do seu peso e tamanho o personagem se move com leveza pela tela. A cauda de seu terno e a ausência de linhas separando calça e paletó o deixam elegante e flexível. Seu rosto redondo remete características amigáveis e os olhos, boca e nariz pequenos a delicadeza. Os óculos exagerados remetem excentricidade e carisma.



4.3.5 INFORMAL

São os personagens mais prováveis de fazerem fiasco em um evento formal. Tem uma maneira peculiar de se comportar que com frequência os exclui das demais categorias, ainda que partilhem características físicas e de personalidade das mesmas. Os personagens informais são peculiares, não se encaixam, são normalmente loucos, atrapalhados ou um pouco lentos e por isso são usados, criticados e ridicularizados pelos demais. Estruturalmente, os informais tem algumas características físicas exageradas ou minimizadas que causam a sensação de desequilíbrio e falta de coordenação perante as suas personalidades cômicas, sendo os mais comuns olhos, nariz, mãos e pés. Às vezes esses tons informais são adquiridos pelo desleixo em suas composturas: roupas amassadas, rasgadas e sujas, cabelos desgrenhados e má postura.

Figura 77

Estudo: Rhapsody in Blue.
Fonte: da autora, modificado a partir de Tumblr (2016).

JASPER E HORÁCIO

101 Dálmatas, 1961.

Produzido por Walt Disney Productions e distribuído por Buena Vista Pictures Distribution.

São os capangas de Cruella De Vil na franquia 101 Dálmatas. Foram contratados para sequestrar os 99 filhotes e os esfolarem. Felizmente Jasper e Horácio detestam Cruella e o trabalho, fazendo-o mal e porcamente, permitindo a fuga e resgate dos filhotes. Ainda que possuam suas diferenças ambos são desastrados, desleixados e pouco brilhantes. Suas intenções são ruins, mas só o fazem por ganância e não por maldade como os personagens perversos

Personalidade. Jasper é o irmão mais velho, alto e magro. Seus únicos interesses são dardos, assistir televisão e beber. É mandão, preguiçoso e cheio de si, acreditando estar sempre certo, quando na verdade nunca está. Ridiculiza todas as suspeitas de Horácio sobre os planos de fuga dos filhotes, ainda que sejam todas verdadeiras. Suas intenções são ruins, mas a falta de inteligência, desleixo e preguiça o impedem de executá-las.

Dentre os dois, Horácio é o mais inteligente e dono da razão, mas desconhece esse fato por não ter voz ativa. Acaba sempre sendo convencido pelo irmão de que suas suspeitas são as mais absurdas besteiras. Horácio é comilão, molenga e inseguro, e demonstra claro desconforto ao realizar os trabalhos criminosos liderados por Jasper.

Características físicas: Ambos possuem o mesmo rosto, mas com massas distribuídas de formas diferentes, o que torna esta análise interessante. Jasper é o mais bruto e sádico, é composto por linhas retas e duras, seu nariz parece ainda maior que o de Horácio devido ao rosto magro. Apesar de ser magérrimo é ele quem usa a força dentre os dois prendendo a babá na sala de música, oferecendo-se para matar os filhotes com um golpe na cabeça e tentando acertar Tibs o gato com vários dardos e uma garrafa de vidro. Suas mãos e pés parecem enormes perto do pulso e pernas finas. Indicando a agressividade expressas por eles no decorrer do filme.

Horácio possui formas mais suaves. Os pés são pequenos em relação ao corpo e as mãos proporcionais. Os círculos predominantes e o narigão confirmam a falta de talento para o trabalho e confirmam suas atitudes atrapalhadas.



Figura 78
Estudo: Jasper.
Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screencaps (2016).



Figura 79
Estudo: Horace.
Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screencaps (2016).

TIMÃO E PUMBA

O rei Leão, 1994.

Produtor por Walt Disney Animation Studios e distribuído por Walt Disney Pictures.

Timão e Pumba são o alívio cômico do filme. Fizeram tanto sucesso que ganharam uma série de TV com direito a 85 episódios e protagonizaram o terceiro filme da trilogia O Rei Leão. Timão e Pumba se tornaram melhores amigos após se esbarrarem ao acaso. Timão era muito covarde para sobreviver sozinho e Pumba era muito fedorento para que qualquer animal quisesse chegar perto dele. Ao longo do tempo eles se tornaram amigos inseparáveis.

Personalidade: Timão é egocêntrico e sem consideração, acredita ser mais inteligente do que realmente é, roubando as ideias de Pumba e agindo como se tivessem sido suas. Leva todo o crédito pelo trabalho do javali, que confuso tentando associar o que está acontecendo, acaba acreditando que o suricato é brilhante. No fundo Timão tem um bom coração e é leal aos seus amigos, enfrentando todos os perigos para dar apoio a eles, embora seu lado covarde continue lhe avisando para fazer o contrário e cuidar de si mesmo. Seu humor é irônico e sarcástico e a dinâmica com o lado gentil e meigo de Pumba funciona bem.

Pumba é amável, inocente e possui um lado tão gentil e infantil que constantemente é confundido com burrice. O javali é na verdade o cérebro da dupla, embora Timão diga o contrário e o próprio Pumba acredite nisso. Ainda que tenha conhecimentos científicos precisos, ao acaso, Pumba é muito distraído, e tem seus momentos de inimaginável estupidez, como confundir uma estrela do mar com um floco de neve. Assim, mesmo sendo egoísta e ganancioso, Timão ainda é mais maduro do que Pumba, o que explica por que ele é o líder de fato da dupla.

Características físicas: Timão mescla linhas retas e círculos para equilibrar seu lado áspero com a lealdade para com os amigos. Os olhos e focinho grande próximo a cabeça pequena e achatada lhe conferem um ar cômico e os pulsos pequenos com mãos grandes novamente nos remetem as características informais e um pouco desastradas, devido a falta de equilíbrio que parece haver entre ambas.

Pumba tem olhos pequenos e um focinho gigantesco acompanhado de um queixo maior ainda. O dente mostra lhe confere ares inocentes e abobados, quase infantis já que não puderam alcançá-lo com os traços normalmente usados para essa característica. O corpo redondo e cheio do javali é rebatido com pernas curtinhas e desproporcionadamente finas.

Figura 80

Estudo: Timão e Pumba.
Fonte: da autora, modificado a partir de Disney
Screencaps (2016).



STIMPSON “STIMPY” J. CAT

Ren e Stimpy, 1991.

Criado por John Kricfalusi e transmitido originalmente pela Nickelodeon.

É o protagonista da série animada de TV Ren & Stimpy. De humor escatológico, fixado em flatulências e ranho, o programa satiriza a cultura americana da maneira mais ofensiva possível e foi banida do canal por não ser adequado ao seu público-alvo.

Personalidade: Stimpy é gentil, carismático, extremamente otimista, leal e de boa natureza. É imensamente estúpido, quase ao ponto de ser deficiente mental, embora às vezes tenha apresentado considerável inteligência, inventando várias máquinas complexas ou se adaptando as mais diversas situações adversas; apesar de não conseguir escrever o próprio nome ou contar até 10. É frequentemente chamado de estúpido e agredido com tapas e chutes, os quais ele parece avulso, continuando a babar com os olhos fixos no horizonte.

Características físicas: É um gato vermelho, branco e gordo da raça manx. É contruído com formas ovais ressaltando sua personalidade amável e gentil. O nariz exagerado o deixa pateta, ainda mais ao lado de orelhas tão pequenininhas. A língua está sempre pendendo para fora da boca, reforçando seu temperamento abobado e inocente. O sorriso constante é traço de seu otimismo e natureza feliz



Figura 81

Estudo: Stimpy.

Fonte: da autora, modificado a partir de Wikia (2016).

4.3.6 ENERGÉTICA

Possuem várias semelhanças com os informais, mas postura diferente. Existe contraste entre suas formas, mas o ritmo e frequência são variados. Os pesos são distribuídos de forma assimétrica, que também os deixam levemente desequilibrados de alguma maneira. Wader, assim como Timão, tem a cabeça muito grande em relação aos braços e pernas finos, Pica-Pau tem bico longo e quadril e pernas poderosas em relação à cabeça pequena, e Rafiki possui peito e cabeça largos em relação as partes inferiores. Mas ao contrário dos informais estes não são atrapalhados ou desastrados. Eles ditam as próprias regras e se não se encaixam é de propósito. São extremamente ativos e suas massas exageradas normalmente se encontram em partes musculosas do corpo ou áreas que não sejam o rosto. Dificilmente um personagem energético terá um nariz redondo desproporcional se também não fizer parte dos informais (Timão) e normalmente terá uma postura de alerta e pronto para dar no pé, motivo pelo qual não vemos muitos personagens corcundas nessa categoria, ao contrário dos informais que tendem a ser mais relaxados.

WANDER

Galáxia Wander, 2013.

Criado por Craig McCracken e transmitido originalmente pela Disney Channel e Disney XD.

Personalidade: Wander é dono de uma personalidade incrível, amigável e de bom coração. Gosta de todos que encontra e acredita no melhor das pessoas. Sua energia e otimismo ilimitados são considerados irritantes pelo seu Rival número 1, Lord Hater (quem Wander vê como seu melhor amigo). Wander é facilmente distraído, mesmo que bem-intencionado. Espirituoso e inteligente consegue resolver problemas na hora e superar seus adversários com pouco ou nenhum esforço.

Características físicas: Wander possui um design simples, parece uma colher de sobremesa fofinha ambulante. Como os demais personagens dessa lista também é desproporcional em alguns aspectos, seus braços são longos, enquanto as pernas são curtas, e maioria de suas massas se concentram na cabeça e chapéu, sendo bem maiores que o restante de seu corpo. Os olhos grandes são essenciais para representar suas expressões exageradas e bondade.

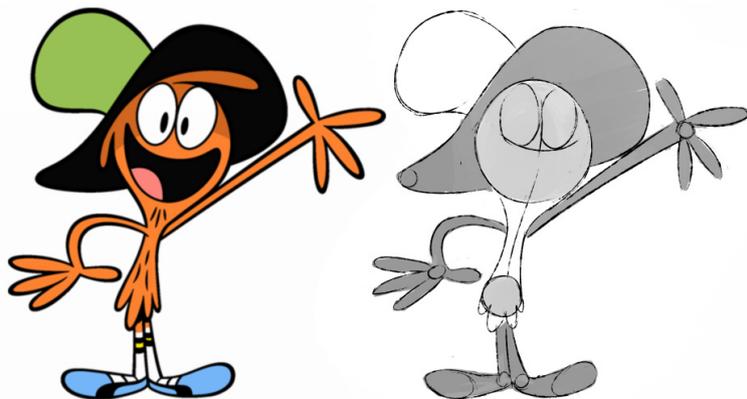


Figura 82
Estudo: Wander.
Fonte: da autora, modificado a partir de Wikia (2016).

RAFIKI

O Rei Leão, 1994.

Produtor por Walt Disney Animation Studios e distribuído por Walt Disney Pictures.

Personalidade: Sábio e respeitado por todos, Rafiki é o conselheiro real. Mas apesar do alto cargo e convivência direta com a corte, Rafiki é tagarela, de fala alta e gargalhada insana. O babuíno não tem medo de ser julgado e o aproveita sendo o mais incomodativo e energético possível até conseguir trazer ordem para o reino. Não se importa de atravessar barreiras sociais a fim de empurrar os outros na direção certa. Com tanta energia, apesar da idade, Rafiki consegue correr mais que um leão jovem e derubar um grande grupo de hienas em combate, sozinho.

Características físicas: Rafiki é esguio, característica comum em personagens energéticos, assim como braços

e pernas longas, que tornam a animação mais natural, fluída e interessante para a audiência. A juba cinza desgrenhada combina com sua personalidade excêntrica e maluca e contrasta com a barriga fina. Os olhos são expressivos e gentis e o focinho prolongado para a frente parece sempre pronto para a próxima ação. Aproveita ao máximo cada segundo da vida como se não houvesse amanhã.

Figura 83
Estudo: Rafiki.
Fonte: da autora, modificado a partir de Screencaps Disney (2016).



PICA PAU

Pica-Pau, 1940.

Criado por Walter Lantz e distribuído pela Universal Studio.

Personalidade: Nos primeiros episódios Pica-Pau se mostra completamente lunático, sendo taxado de louco pelos demais animais da floresta. De fato, o pássaro não para quieto, procura encrenca o tempo todo, sem medir esforços para azucrinar a vida de um coitado qualquer. Esse tipo de comédia *screwball* baseada no conflito entre dois personagens fez muito sucesso após a segunda guerra mundial, sendo Pica-Pau o melhor exemplo. Os episódios possuem um ritmo frenético com Pica Pau correndo, incomodando, aprontando, vestindo fantasias e simplesmente enlouquecendo a todos com ou sem motivos aparentes.

Características físicas: Possui assimetrias em seu *design*, o pescoço é fino demais em relação as pernas poderosas que o mantém em movimento o tempo todo, mas longo demais em relação a cabeça pequena. Os olhos enormes são associados à suas atitudes infantis, mas as pupilas e íris pequenas entregam seu lado biruta. Ainda que Pica-Pau não seja exatamente um personagem perverso ele é destrutivo e perigoso de se ter a volta e como esperado encontramos pontas e triângulos em seu bico, crista e rabo. Com o passar dos anos o personagem se tornou mais calmo e centrado, assemelhando-se a personagens como Pernalonga e Patolino, seu *character design*, portanto, se tornou mais equilibrado como os vistos em personagens amigáveis e sérios.



Figura 84 4.3.7 PESADA

Estudo: Pica-pau.

Fonte: da autora, modificado a partir de Eletrictiki (2016).

Os personagens pesados, ao contrário do que se acredita não são necessariamente gordos ou grandes, alguns personagens com essas características são extremamente leves e graciosos. Nos pesados suas massas são maciças. Eles são construídos em um ou dois grande blocos que podem estar distribuídos de diferentes maneiras: peito largo, pernas exageradamente fortes, braços musculosos ou quadril e barriga desmarcados. Em Stoico temos um grande bloco que forma quase todo seu corpo, em Ralph,

por exemplo, temos os ombros, peito e braços avantajados, em Ludmilla o círculo que constitui sua cintura e barriga e em Hades o peito e antebraço. Estes personagens em geral não são ágeis e se movem no seu próprio ritmo.

STOICO, O IMENSO

Como Treinar seu Dragão, 2010.

Produzido por DreamWorks Animation e distribuído por Paramount Pictures.

Personalidade: Stoico é o pai do protagonista Solução e líder do vilarejo *viking* onde vivem. É heróico, bravo, sério, extremamente teimoso, muito determinado e cabeça quente. É forte, resistente e protetor daqueles que ama. Usa a força e a bravura para defender a cidade de Berk e todos os seus habitantes e teme pelo futuro do filho que não parece partilhar dessas características.

Características físicas: Stoico é estruturalmente composto por um bloco quadrado, rígido, como uma parede, como se nada pudesse abalá-lo. Uma parede com braços incrivelmente musculosos dando ainda mais ênfase a sua força bruta. A cabeça pequena passa a impressão de que seu corpo é maior do que realmente é. E a barba massiva, juntamente com a capa peluda em contraste com as roupas bem alinhadas lhe dão um ar selvagem e perigoso.



Figura 85

Estudo : Stoico, o Imenso.
Fonte: da autora, modificado a partir de Wikia (2016).

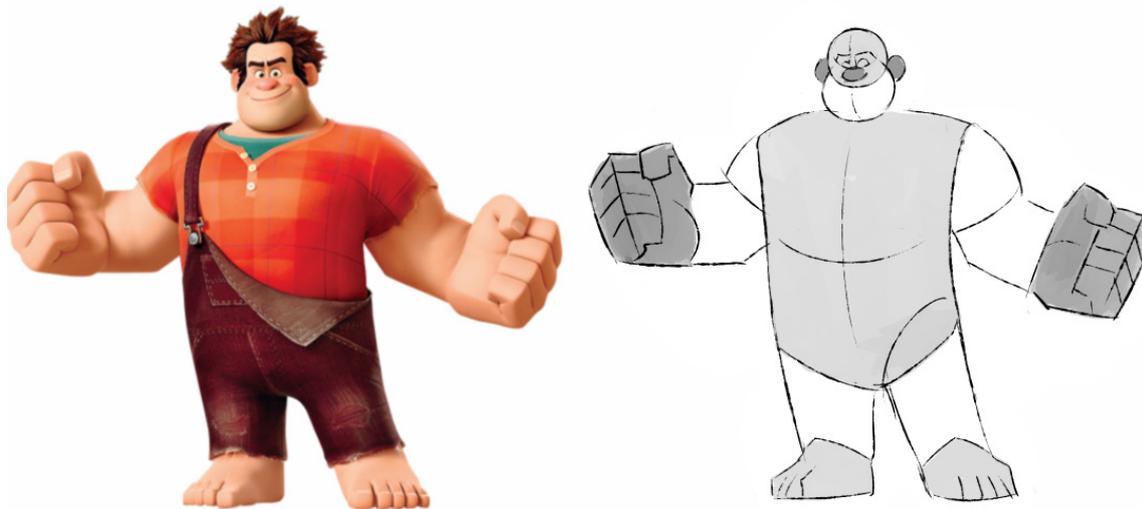
RALPH

Detona Ralph, 2012.

Produzido por Walt Disney Pictures e Walt Disney Animation Studios e distribuído por Walt Disney Studios Motion Pictures.

Personalidade: Ralph é o vilão de jogo *arcade* no qual foi programado para detonar um prédio, motivo, óbvio, pelo qual os demais personagens, moradores do prédio em questão, não simpatizam com ele. Ralph admite ter um problema de temperamento, perdendo a cabeça com facilidade o que resulta em objetos sendo detonados, e ser um pouco desastrado devido ao seu tamanho (tem quase 3 metros de altura e pesa 292 kg, de acordo com ele mesmo), mas no fundo é modesto, doce e de boa natureza. Sonha em se encaixar com os demais jogadores, mas estes o vêem apenas como o cara mau.

Características físicas: Ralph não é tão quadrado quanto Stoico, assumindo traços mais arredondados devido a sua natureza doce. O peitoral é mais largo que as pernas e os braços e mãos são poderosos para esmagar e detonar todas as coisas. Essa diferença de contraste indica suas características atrapalhadas e falta de agilidade e coordenação. Enquanto Stoico é meio ignorante, mas vem de uma linhagem nobre de *vikings* e tem o porte de um, Ralph é um “exilado”, não se encaixa dentro do seu universo, contém traços informais como os cabelos espetados, nariz largo comparado com olhos pequenos e as roupas rasgadas e remendadas.



LUDMILLA

Bartok, o Magnífico, 1999.

Produzido por Fox Animation Studios e distribuído por 20th Century Fox Home Entertainment.

Figura 86

Estudo: Ralph.

Fonte: da autora, modificado a partir de Wikia (2016).

Personalidade: Ludmilla é uma mulher engenhosa e perversa, tramando e traindo a todos. Convenceu toda a cidade que o príncipe havia sido sequestrado por uma bruxa que morava na floresta enquanto na verdade o tinha prendido em uma das torres do castelo com o intuito de tomar-lhe o trono. Ludmilla é invejosa, má, egocêntrica e manipulativa. Após beber uma poção mágica que a tornaria dez vezes no exterior o que é no interior Ludmilla se transforma em um dragão que imediatamente tenta destruir a cidade.

Características físicas: O dragão Ludmilla é gigantesco e grotesco. Com um pescoço tão fino todo seu peso parece ser jogado dos ombros para baixo, culminando nas patas traseiras e rabo maciço. Como se a gravidade a puxasse para baixo, como uma grande bola de demolição. Por ser também a vilã, Ludmilla é repleta de triângulos e pontas em sua estrutura.

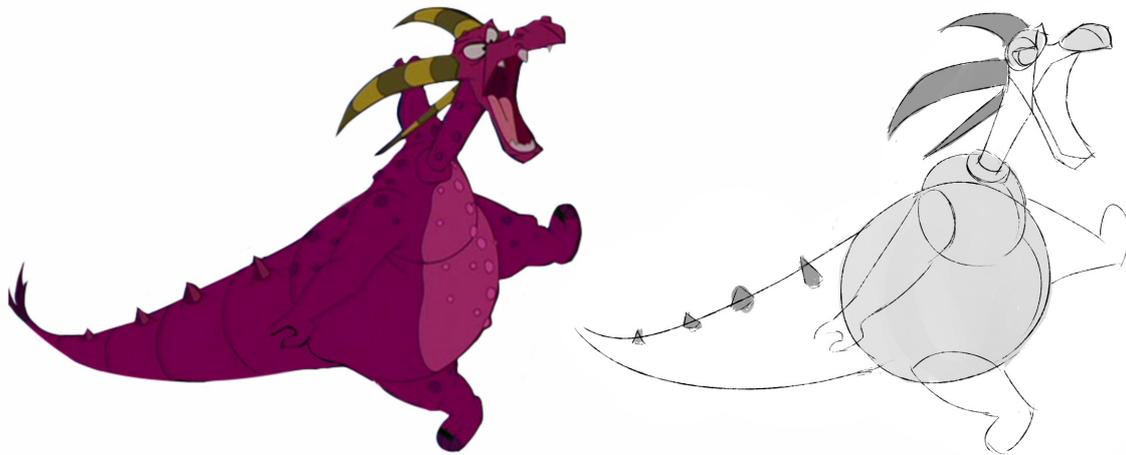


Figura 87 4.3.8 PERVERSA

Estudo: Ludmilla.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screencaps (2016).

Os personagens perversos são caracterizados pelas pontas e triângulos encontrados em suas estruturas. Estas remetem a objetos ameaçadores, como espinhos, presas de predadores, sinais de advertência e perigo.

HADES

Hércules, 1997.

Produzido por Walt Disney Pictures e Walt Disney Feature Animation e distribuído por Buena Vista Pictures Distribution.

Personalidade: Sem zelo por ninguém, além dele mesmo, Hades não mede limites para alcançar seus objetivos, chegando ao ponto de tentar assassinar seu sobrinho recém-nascido Hércules. O que lhe falta em força física é compensado em planejamentos meticulosos, manipulação impressionante, e uma aura intimidadora. Afora isso, Hades é mais conhecido por seu temperamento incontrolavelmente quente, do qual ele está plenamente consciente e tenta manter a calma e compostura o quanto antes e o tanto quanto que puder. É persuasivo, sarcástico, cruel, invejoso, egoísta, astuto, relaxado e sádico.

Características físicas: Hades é um dos poucos vilões que possuem níveis consideráveis tanto de inteligência quanto de força física, desta lista, vista em seu peito largo e braços reforçados. Afora isso é completamente asqueroso. As formas triangulares estão presentes em sua cabeça, dentes e nariz. Os dedos longos são tão finos que parecem ferir ao menor dos toques. A barra de sua roupa parecem cobras contorcendo-se aos seus pés. E seu rosto inteiro grita de relaxamento e sádica.



SCAR

O Rei Leão, 1994.

Produtor por Walt Disney Animation Studios e distribuído por Walt Disney Pictures.

Personalidade: Scar é atormentado por um profundo complexo de inferioridade, comparando-se ao irmão com frequência e lamentando não ter a força bruta dos leões. Ressentido, manipulativo, egoísta e sarcástico, bola um esquema para assumir o trono formando uma aliança com as hienas, o maior inimigo de sua espécie. Traidor como o é, quando Simba volta para reclamar seu lugar de direito como rei Scar coloca a culpa nas hienas, afirmando veemente que elas o obrigaram a agir daquela

Figura 88

Estudo: Hades.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screenscaps (2016).

maneira. Enfurecidas, as hienas se voltam contra o líder, assassinando-o. Scar demonstra nervos a flor da pele, enfurecendo-se com as hienas com frequência, sádico ao assassinar o irmão e convencer o sobrinho que ele o fez e no fim do filme paranóico, confundindo Simba com Mufasa.

Características físicas: Scar é magro e esguio, composto por linhas duras e tortuosas. Seu rosto é praticamente formado por triângulos e pontas. É o único leão cujas garras estão amostra durante todo o filme. É visivelmente mais magro e ossudo que todos os outros de sua espécie e aparenta ser duro e rígido ao menor dos toques, como se fosse possível sentir seus ossos só de olhá-lo.



Figura 89

Estudo: Scar.

Fonte: da autora, modificado a partir de Disney Screencaps (2016).

REN HÖEK

Ren e Stimpy, 1991.

Criado por John Kricfalusi e transmitido originalmente pela Nickelodeon.

Personalidade: Hiperativo, emocionalmente instável, ganancioso, violento, egoísta e inteligente Ren afirmou algumas vezes gostar de estar com raiva. Apesar de bater constantemente em Stimpy, chamá-lo de idiota em basi-

camente todos os episódios da série, e uma ou duas vezes perder a cabeça e tentar assassiná-lo, Ren parece ter uma ligação muito forte com o amigo, cuidando-o quando doente e tentando animá-lo por 3 anos quando Stimpy ficou deprimido. Apesar do comportamento de Ren trazer muitas implicações sociopáticas, como psicose, ele demonstra genuína preocupação e paciência com Stimpy inúmeras vezes, ainda que tente esconder.

Características físicas: Ren é perverso em parte e energético, suas expressões faciais e físicas são sempre exageradas e frenéticas e apesar de ser violento não há indícios de força física, sua inteligência e perda de controle é onde reside o perigo. Sua estrutura comporta bem ambas as características com um corpo pequeno, cabeça grande no topo de um pescoço fino e longo, assim como seus braços. A boca e focinho são pontiagudos e os olhos saltados passam longe dos olhos fofinhos de um personagem infantil. Apesar da loucura Ren ainda é capaz de mostrar alguma compaixão e preocupação com Stimpy visto nas áreas arredondadas de seu corpo. Encaixando-se entre os personagens perversos, informais e energéticos.

Figura 90
Estudo: Ren.
Fonte: da autora, modificado a partir de Wikia (2016).



Segue um resumo em forma de tabela das personalidades encontradas em cada personagem.

	Infantil	Amigável	Sério	Elegante	Informal	Energético	Pesado	Perverso
Herman	x				x			
Lilo	x	x			x			
Stitch	x	x			x			x
Tambor	x	x				x		
Gênio		x		x		x		x
Professor		x			x			
Thomas		x	x					
Carl F.			x					
Simba		x	x					
Link		x	x					x
Malévola				x				x
Zazu		x		x	x			
Rhapsody		x		x			x	
Jasper					x			x
Horácio					x		x	
Timão		x			x	x		
Pumba		x			x		x	
Stimpy	x	x			x	x		
Wander		x				x		
Rafiki		x			x	x		
Pica-Pau					x	x		x
Stoico			x				x	
Ralph		x			x		x	
Ludmilla							x	x
Hades			x				x	x
Ren					x	x		x
Scar			x					x

Figura 91

Tabela com o resumo das personalidades observadas em cada personagem.

Fonte: da autora.

4.4 ANÁLISES TIPOGRÁFICAS

Embora tenha sido realizada uma extensa pesquisa de fontes, só foram analisadas as fontes escolhidas para o produto final. Estas foram selecionadas com base em suas características formais e possibilidade de obtenção legal de suas respectivas licenças ou consentimento do designer para uso específico nesse projeto. As fontes foram analisadas com foco em suas características estruturais e pequenos detalhes para uma melhor compreensão de porque se comportam da maneira que o fazem. Para melhor entedimento de seu aspecto físico, essa pesquisa

não aborda a origem e detalhes históricos ou de criação das fontes.

4.4.1 PERSONALIDADE INFANTIL: SAPECA

Designer: Diego Maldonado / Just in Type

Ano: 2013

Possui baixo contraste entre traços, letras bem abertas, altura-x alta e é construída em linhas curvas evidentes. Cada terminal e serifa da Sapeca termina em formas arredondadas com curvaturas distintas, (H). Os traços angulares são ligeiramente inclinados ou tortos (l). Essas características a tornam divertida, inocente e fofa. As imperfeições, simplicidade e arredondamentos da Sapeca a aproximam da escrita à mão, atributos que para Mackiewicz (2005) também contribuem para seu tom amigável e levemente informal.

Figura 92

Estudo: Sapeca.

Fonte: da autora.

The image shows the word "Handglove" written in the Sapeca font. The letters are black with light blue highlights on the curves and terminals, emphasizing the font's rounded and informal characteristics.

4.4.2 PERSONALIDADE AMIGÁVEL: ENCORPADA

Designers: Eduilson Wessler Coan / dooType

Ano: 2013

A Encorpada Classic Light, escolhida para esse trabalho, é versátil por mesclar linhas angulares e linhas curvas, ambas bem perceptíveis. Os arredondamentos e altura-x alta da Encorpada são amigáveis, mas seu contraste de traços médio/alto também lhe confere sofisticação; os tipos são bem equilibrados e possuem terminais balanceados que lhe dão ares de profissionalismo.

Figura 93

Estudo: Encorpada.

Fonte: da autora.

The image shows the word "Handglove" written in the Encorpada font. The letters are black with light blue highlights on the curves and terminals, emphasizing the font's balanced and professional appearance.

4.4.3 PERSONALIDADE SÉRIA: KLINIC SLAB

Designers: Joe Prince / Lost Type Co-op

Ano: 2013

A Klinik Slab preza pela funcionalidade e versatilidade. Não há nela, como observando na pesquisa de Mackiewicz (2005) nenhuma característica excessivamente marcante. As linhas curvas são sutis e contidas, quase não há contraste, as serifas são simples, retas e equilibrados. A barra horizontal do "e" indica sua origem mecânica. Quase toda sua construção se dá por linhas angulares sem exageros, tornando-a sóbria e profissional.

Figura 94
Estudo: Klinik Slab.
Fonte: da autora..

Handglove

4.4.4 PERSONALIDADE ELEGANTE: P22-ZANER

Designers: Paul Hunt / IHOF

Ano: 2006

A P22-Zaner é uma fonte *script*, baseada na escrita caligráfica à mão, é naturalmente elegante pelo ritmo que é criado através de traços angulares decididos e curvos constantes com variação de contraste em momentos controlados.

Figura 95
Estudo: P22 Zaner.
Fonte: da autora.

Handglove

4.4.5 PERSONALIDADE INFORMAL: GOOD KITTY

Designer: Ethan Paul Dunham / Fonthead Design

Ano: 2004

O contraste de traços é baixo, mas o contraste uma letra para outra é alto, assim como o dos terminais, que são atrapalhados e exagerados em relação ao corpo da letra. Assim como a Sapeca, a Good Kitty também se aproxima a escrita à mão devido as suas imperfeições, mas ao contrário da primeira que apresenta essas características sutilmente, a Good kitty as enaltece; Os traços são tortuosos e quebrados de maneira brusca, principalmente onde há linhas curvas. As imperfeições são chamativas, desajeitadas e toscas, motivo pelo qual foi escolhida para a personalidade informal.

The image shows the word "Handglove" written in a highly stylized, informal font. The letters are thick and have irregular, hand-drawn edges. The color of the letters varies: 'H', 'a', 'n', 'd', 'g', 'l', 'o', and 'e' are in a light blue color, while 'N', 'j', and 'v' are in black. The overall appearance is that of a child's or a casual artist's handwriting.

4.4.6 PERSONALIDADE ENERGÉTICA: PROFESSOR MINTY

Designers: Chank Diesel / Chank

Ano: 2006

A Professor Minty é uma fonte divertida e animada. O alto contraste entre os traços em áreas incomuns, como próximo às serifas, a tornam inusitada e causam surpresa. As letras parecem estar dançando na linha de base. Assim como a Good Kitty, tem suas imperfeições e também é informal, mas ao contrário desta que possui linhas tortuosas, a Professor Minty tem presença forte, originada de

Figura 96

Estudo: Good Kitty.

Fonte: da autora.

seus traços angulares marcantes, rápidos e orgulhosos, que refletem sua energia.

The image shows the word "Handglove" in a stylized, blackletter-style script font. The letters are primarily black with vibrant blue highlights and shadows, giving it a three-dimensional, energetic appearance. The font is characterized by sharp, angular strokes and a high level of contrast.

Figura 97 4.4.7. PERSONALIDADE PESADA: ROCHER
Estudo: Professor Minty. Designers: Henrique Beier / Harbor Type
Fonte: da autora. Ano: 2017

A Rocher foi feita inspirada em rochas. Construída com linhas angulares marcantes e minimamente curvas. A Rocher possui 9 fontes que podem ser usadas sozinhas ou umas sobre as outras. Foram escolhidas a Rocher Regular e a Extrude para manter as letras sólidas e com pouco espaço em branco entre elas. O baixo contraste de traços, mas a consistência de traços largos são as principais características que a tornam pesada.

The image shows the word "Handglove" in a bold, blocky, yellow font with a white outline and a dark green shadow. The font has a playful, almost cartoonish feel, with thick strokes and a high level of contrast. The letters are closely spaced, and the overall appearance is very heavy and aggressive.

Figura 98 4.4.8 PERSONALIDADE PERVERSA: HARROWGATE
Estudo: Rocher. Designers: Dieter Steffmann
Fonte: da autora. Ano: 2001

A Harrowgate é uma fonte *blackletter*, criada com semelhanças nas góticas Textura alemãs. As letras, além de possuírem aspecto agressivo por serem pesadas, fechadas

e exibirem pontas e formas triangulares em todos os seus detalhes, também é de difícil leitura, o que, naturalmente, afasta o leitor.



Segue um resumo em forma de tabela das personalidades encontradas em cada uma das fontes analisadas. É conveniente ressaltar que de acordo com Bringhurst (2005) a percepção da personalidade de um tipo leva em consideração as experiências de vida de um indivíduo, sua localização geográfica, entre outros aspectos, assim a tabela abaixo não é definitiva e pode sofrer uma pequena variação de pessoa para pessoa.

Figura 99
Estudo: Harrowgate.
Fonte: da autora.

Figura 100
Tabela com o resumo das personalidades observadas em cada fonte
Fonte: da autora.

	Infantil	Amigável	Séria	Elegante	Informal	Energética	Pesada	Perversa
Sapeca	x	x			x			
Encorpada		x	x	x				
KlinicSlab			x	x				
P22 Zaner				x		x		
Good Kitty					x			
Professor Minty	x				x	x		
Rocher							x	
Harrowgate				x				x

4.5 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

A partir das análises anteriores conclui-se que apesar de anteriormente estarem em categorias únicas, nenhum personagem é simples o suficiente para se enquadrar em apenas uma personalidade. Suas ações fluem dentro de um espectro pré-estabelecido conforme as circunstâncias que lhe são apresentadas. Pica-Pau, por exemplo, apesar de energético e informal também se encaixa nos personagens perversos devido a sua natureza incomodativa e agressiva, e apresenta pontas na crista e bico. Link, apesar de ser o herói de sua saga é um perigo para seus inimigos e tem pontas em seu nariz fino e orelhas de elfo, assim como Gênio suas ações não são perversas, eles apenas possuem algumas características dessa categoria. O mesmo ocorre com os tipos. Pequenos detalhes nos desenhos das letras possuem não apenas uma interpretação e podem ser usados de diferentes maneiras dependendo do tom do texto e intenção do *designer* que a escolheu para aquele determinado projeto.

CAPÍTULO 5

PROCESSO DE CRIAÇÃO

Neste capítulo acompanha-se o processo de desenvolvimento do livro a partir de sua conceituação, orientada por pré-requisitos estabelecidos no pré-projeto e a estruturação de seu conteúdo por página. E a concepção de cada uma das oito ilustrações, de suas conceituações as diagramações do texto.

5.1 CONCEITUAÇÃO

No processo de conceituação ocorre o início da configuração do produto. Nesta fase são definidos os requisitos individuais deste projeto e sua estrutura.

Como a maior parte da informação encontra-se na sessão de ilustrações, e o foco do produto é compilá-las, os capítulos referentes a conceituação do livro foram brevemente condensados. E novas conceituações individuais foram geradas para cada uma das oito ilustrações, onde encontram-se as gerações de alternativas e estudos de composição.

5.1.1. REQUISITOS PROJETUAIS

Nesta etapa são estipulados atributos e particularidades para a execução deste produto em particular. Estes atributos podem ser obrigatórios: fundamentais para a construção do projeto; ou desejáveis: suplementares.

Os requisitos projetuais obrigatórios e desejáveis foram divididos em duas categorias, requisitos estéticos: no que se referem aos elementos visuais; e os requisitos informacionais: em relação à linguagem, conteúdos e informações apresentadas.

	Obrigatórios	Desejáveis
Estéticos	Layout simples; Formato flexível; Suporte amplo; Valorização tanto das ilustrações quanto das letras;	Grid flexível; Uso de fontes gratuitas para textos e títulos; Uso de fontes conceituadas para as ilustrações; Visual semelhante ao de livros infantis;
Informacionais	Linguagem simples; Explicações visuais; Tom de texto leve e informal;	Mostrar a composição de linhas e formas dos personagens e seu desenvolvimento por meio de rascunhos;

5.1.2 ESTRUTURA

Com base nas pesquisas e nos conceitos gerados no capítulo anterior, iniciou-se a geração de alternativas da estruturação do produto. Nessa estrutura foi definida a distribuição e organização dos conteúdos por página, o número de páginas necessário e formato e tamanho do livro.

Foi feito o levantamento do **conteúdo** apresentado no livro: a introdução disserta sobre os objetivos e origem do trabalho e explicações necessárias para seu pleno entendimento; as observações retomam as ilustrações e apresentam detalhes sobre as construções dos personagens e dos tipos por meio de infográficos; e a conclusão que faz um apanhamento geral dos resultados.

5.1.3 ELEMENTOS VISUAIS

Definiu-se que o livro terá **formato** quadrado permitindo ilustrações horizontais e verticais. O livro seria de grande porte, com **tamanho** de 30x30cm. Cada ilustração ocupa 2

Figura 101

Requisitos de projeto.

Fonte: da autora.

páginas, desta forma os pangramas ganham espaço para serem utilizados em tamanhos avantajados e seus detalhes podem ser observados com clareza.



Figura 102
Estrutura do projeto.
Fonte: da autora.

COMPOSIÇÃO

Inicialmente geraram-se alternativas de distribuição de elementos e composição, levando-se em consideração as possibilidades mais adequadas de acordo com as características do livro e requisitos projetuais. A partir da geração de alternativas, determinou-se uma mancha gráfica de 28x28 cm, oferecendo às páginas 2cm de margem superior, inferior e laterais. A partir da mancha gráfica determinou-se a malha gráfica e a divisão desta em quatro colunas com espaçamento de 0,4 cm entre elas, dando flexibilidade à malha. Esta área foi dividida em linhas de base de tamanho correspondente à altura da entrelinha do texto, 22 pt.

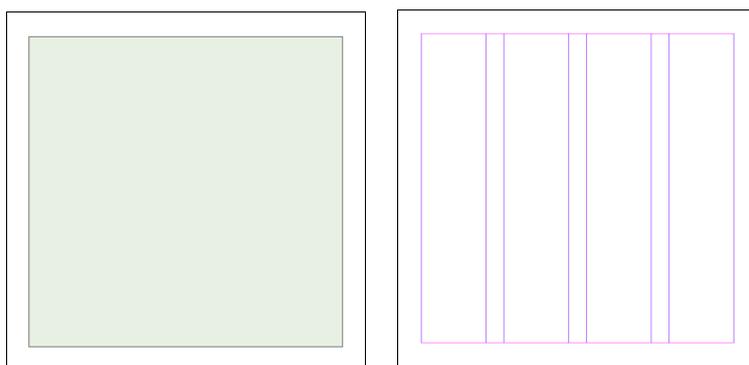


Figura 103

Mancha e malha gráficas.
Fonte: da autora.

PADRÃO TIPOGRÁFICO

Conforme os requisitos projetuais, escolheu-se duas fontes tipográficas de licença gratuita. Para os títulos utilizou-se a Abril Fatface regular, desenhada por José Scaglione e Veronika Burian em 2001.

Abril Fatface

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Figura 104

Fonte tipográfica Abril Fatface.
Fonte: da autora.

A Abril Fatface tem linhas curvas generosas e alto contraste entre traços. É uma fonte de presença forte e personalidade, que complementa a essência neutra e versátil da Open Sans de Steve Matteson, usada nos textos. Optou-se por uma fonte sem serifa que também pudesse ser utilizada com os infográficos da página de observações e a neutralidade da Open Sans a torna ideal para o projeto. Adicionalmente a Open sans possui formas bem abertas que facilitam a leitura, mantendo a mancha de texto leve e tem algumas formas curvas interessantes, que apesar de neutralidade e versatilidade lhe confere áreas amigáveis.



Figura 105

Fonte tipográfica Open Sans.
Fonte: da autora.

APRESENTAÇÃO DO PRODUTO

O livro é dividido em duas partes: a descrição do projeto e a compilação das ilustrações.

Na descrição do projeto faz-se a **apresentação** do Trabalho de Conclusão de Curso, seus objetivos e uma breve explicação e tradução dos **pangramas** utilizados e os conceitos buscados; entre os pangramas e observações a seguir são compiladas as **ilustrações**, aqui apresentadas posteriormente na sessão de concepção; retoma-se então para descrição do projeto, com as observações encontradas durante o processo de execução dos desenhos; a **conclusão** faz um apanhado das observações encontradas na execução e nas observações do referencial teórico encontradas no trabalho de conclusão de curso e encerra o livro.



Pack my book with eight dozen pangrams!

Apresentação

Este livro é parte do Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Desenho Industrial – Habilitação Programação Visual, da Universidade Federal de Santa Maria, intitulada *Personalidade Tipográfica: Um paralelo entre desenho tipográfico e design de personagem*. Foi motivado pela necessidade pessoal da autora de encontrar uma maneira de identificar a personalidade tipográfica com base em sua área de interesse.

Adjetivo é toda palavra que se refere a um substantivo indicando-lhe um atributo, é a palavra que expressa uma qualidade ou característica do ser. O design de personagem, do inglês *character design*, é um processo de pré-produção com o objetivo de criar personagens para livros, filmes, desenhos animados, histórias em quadrinhos, ilustrações, jogos, brinquedos, identidades visuais e mascotes empresariais. O trabalho desse designer é gerar personagens com as características necessárias para que a história aconteça da melhor forma possível.

Para Brookes Eggleston personagens são ferramentas usadas na narrativa. Eles são recipientes para histórias, personalidades, sentimentos e ideias e podem se tornar emblemáticos uma vez que removidos dela. Isso significa que o design do personagem é muito mais do que um bom desenho, ele serve um propósito. Os personagens devem ter dinâmica entre si e com o universo em que estão inseridos, ao mesmo tempo que se comunicam com o público. Para serem críveis e se comunicarem com a audiência os personagens devem exteriorizar sua personalidade e qual sua importância para a trama.

No cartoon esses conceitos são levados ao extremo. A partir da observação constante da natureza e do cotidiano as mais diferentes personalidades e características são desenhadas com linhas e formas geométricas simples e diferentes proporções entre elas.

Coincidentemente os tipos, quando descritos em livros didáticos sobre tipografia, são apresentados com adjetivos. Eles são

descritos como pesados, agressivos, divertidos, informais, infantis. E compartilham com os personagens cartoon muitos elementos formais que também os tornam pesados, agressivos, divertidos, infantis, indicando que talvez esses elementos de construção podem ser de caracteres universais.

A tipografia não funciona apenas como um elemento decorativo. É um recurso essencial na comunicação visual. Selecionar um tipo para uma mensagem pode afetá-la positiva ou negativamente a partir da presença ou ausência de coerência entre a voz do texto e a personalidade tipográfica. Vários estudos correlacionam as características estético-formais dos tipos com as personalidades que elas compreendem. Suas formas de fato alteram a mensagem a ser passada. Ainda assim, qualquer fonte legível "serve" para um texto. Seu conteúdo permanecerá o mesmo, mas o modo como essa mensagem será comunicada e as emoções que elas evocarão nos leitores serão diferentes. Se for composto em Times New Roman trará consigo ares de sobriedade e profissionalismo, se for escrito em Comic Sans será mais amigável e informal.

As letras têm o poder de causar as mais diversas sensações o que tornará um tipo mais adequado ou não para um documento é justamente o tom de voz que o texto possui e o quanto próximo desse tom a tipografia utilizada consegue chegar. Mas, enquanto no design de personagem entendê-se que a personalidade é obtida pela formas geométricas originadas do uso consciente de elementos básicos do desenho com base na observação da natureza e suas leis, no estudo do desenho tipográfico o foco principal são suas classificações e história.

Com isso em mente, este livro traça um paralelo visual entre o desenho tipográfico e os conceitos utilizados no design de personagem por meio de oito ilustrações pareadas com oito tipos diferentes. Busca-se assim oferecer ao leitor um meio de comparar e compreender a personalidade tipográfica por meio dos elementos básicos do desenho.

Figura 106

Capa do projeto prático.

Fonte: da autora.

Figura 107

Página de apresentação.

Fonte: da autora.

Inspirando-se em livros infantis clássicos, optou-se por manter a linguagem do livro o mais simples possível para não conflitar com as ilustrações do miolo, inclusive por que cada uma destas já possui um estilo diferente.

Figura 108
Página de explicação
dos pangramas.
Fonte: da autora.

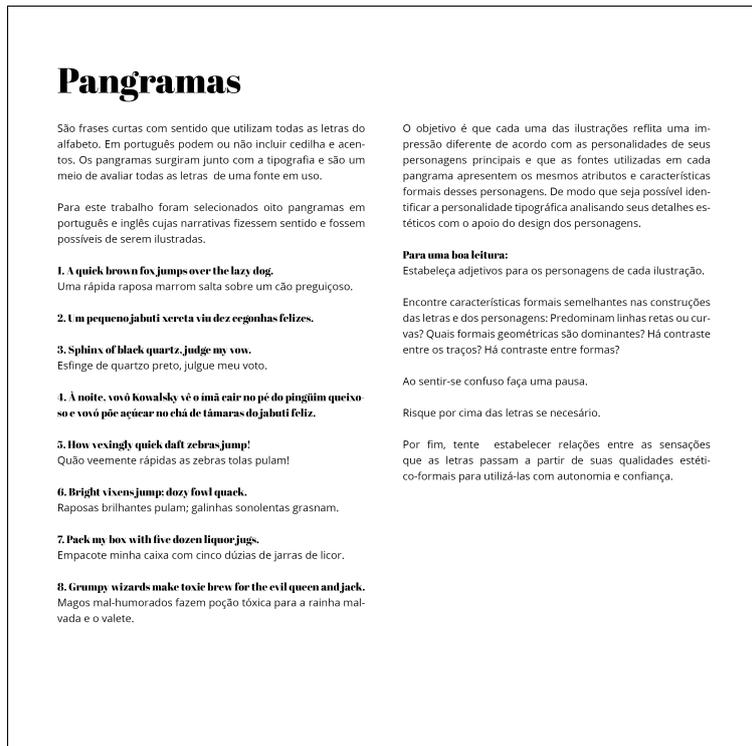
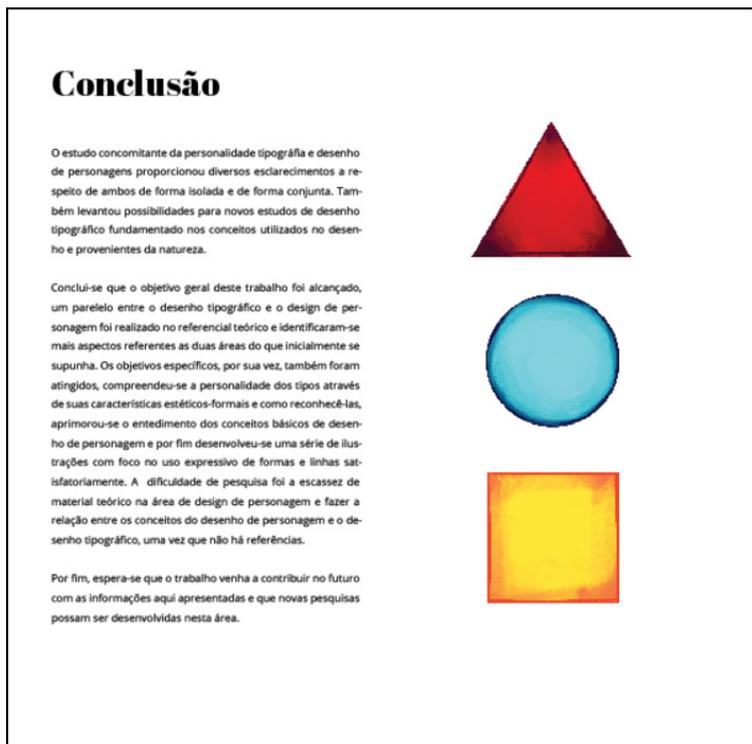


Figura 109
Página de conclusão.
Fonte: da autora.



5.2 CONCEPÇÃO

Apresenta-se aqui o processo de criação de cada ilustração. O objetivo de cada composição é que ela reflita a personalidade de seus personagens principais e que as fontes que acompanham sua narração apresentem as mesmas características formais destes, de modo que o leitor consiga identificar o clima de cada situação com o mínimo de indicações possíveis do autor e consiga associá-lo com a personalidade tipográfica presente através da observação.

Estipulou-se, então, que os personagens ocupariam em torno de 50% da página, de modo que os pangramas pudessem ser utilizados em tamanhos grandes, facilitando a investigação de seus detalhes.

Primeiramente cada pangrama, escolhido durante a fase de pesquisa e análise, foi pareado a uma personalidade conforme a lista abaixo:

INFANTIL: *A quick brown fox jumps over the lazy dog.*

AMIGÁVEL: Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.

SÉRIA: *Sphinx of black quartz, judge my vow.*

ELEGANTE: À noite, vovô Kowalsky vê o ímã cair no pé do pingüim queixoso e vovó põe açúcar no chá de tâmaras do jabuti feliz.

INFORMAL: *How vexingly quick daft zebras jump!*

ENERGÉTICA: *Bright vixens jump; dozy fowl quack.*

PESADA: *Pack my box with five dozen liquor jugs.*

PERVERSA: *Grumpy wizards make toxic brew for the evil queen and jack.*

Cada ilustração passou então por uma etapa de conceituação individual, foram incrementados contextos mais específicos aos pangramas conforme necessidade, como ambiente, época, período do dia, número de personagens, cores que seriam utilizadas, entre outros aspectos. A partir dessa conceituação foi feito um painel semântico, um pequeno mapa visual com as principais referências de cada personalidade.

O início do desenvolvimento de cada ilustração, propriamente dito, se deu com a geração de alternativas de composição, a partir do processo de *thumbnails*: *Thumbnail* é um estágio preparatório, muitas vezes esquecido da ilustração. O artista faz dezenas de pequenos desenhos, rápidos e simples, que o ajudam a compor o quadro e a perceber qual composição se enquadra melhor para aquela situação.

Com o *layout* da composição definido, foram feitas variações dos personagens com testes de proporção, expressões faciais, diferentes poses, tipos de olhos, focinho. Até que se chegou a um resultado satisfatório.

Em seguida, auxiliado por pesquisas e painéis semânticos, os pangramas foram adicionados às ilustrações.

5.2.1 INFANTIL

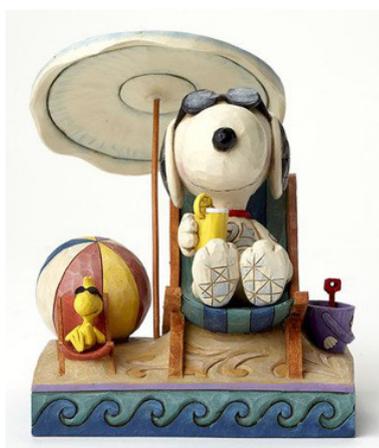
Pangrama: *A quick brown fox jumps over the lazy dog.*

Tradução: Uma rápida raposa marrom salta sobre um cão preguiçoso.

CONCEITO E REFERÊNCIA

A narrativa abre espaço para personagens divertidos. E lembra o clássico animado Disney “O cão e a raposa”,

motivo pelo qual foi escolhido para retratar essa personalidade. O pangrama descreve uma pequena ação, que abre espaço para muitas interpretações e ambientações. Foi definido um conceito simples para guiar a ilustração. Uma pesquisa visual e um painel semântico específico foram gerados para servirem de referência a cada personalidade.



Com influência forte de personagens clássicos da literatura infantil como Peter Rabbit de Beatrix Potter e Snoopy de Peanuts, criado por Charles M. Schulz, foi definido que a ilustração infantil buscaria um ar vintage, com cores alegres como o azul e amarelo, mas delicada e inocente com uso destas cores em tons pastéis e branco. Semelhante às pinturas em aquarela, mas no meio digital. A partir dessas referências conceituou-se a ilustração ao ar livre, com dois amigos animais, uma raposa e um cachorro de caça, brincando na água e tendo esta e o céu como elementos importantes do cenário.

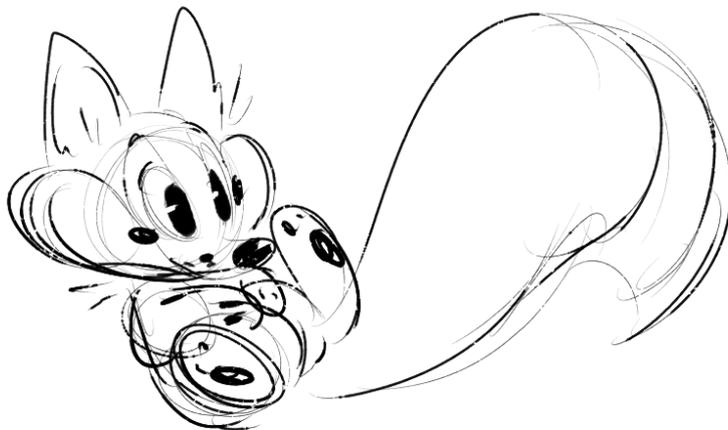
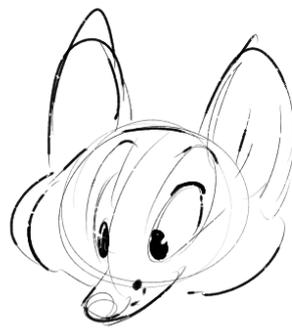
Figura 110

Painel semântico com referências para a ilustração Infantil.
Fonte: da autora.

Figura 111

Geração de alternativas para a composição infantil.
Fonte: da autora.

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO



5.2.2 AMIGÁVEL

Pangrama: Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.

CONCEITO E REFERÊNCIA



A história passada por esse pangrama seria a de um pequeno jabuti espiando, curiosamente, um grupo de dez cegonhas felizes vivendo harmoniosamente em família. As principais referências foram os pantanais e ninhos altos construídos em árvores secas. O objetivo era manter as cegonhas arredondadas, cuidando para não exagerar o pescoço e bico e evitar que parecessem atrapalhadas ou estabanadas demais. A paleta de cores inclui tons de azul e branco como na ilustração infantil, mas com mais foco no verde e amarelo de seu *habitat* natural.

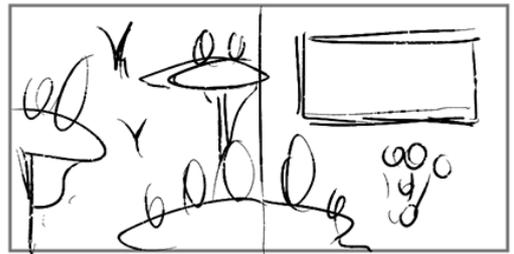
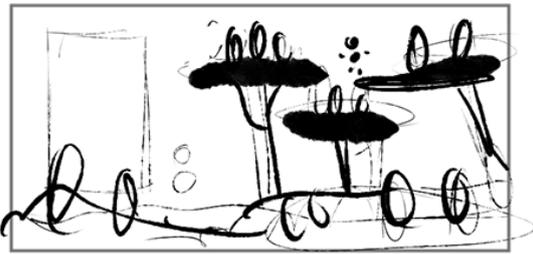
Figura 113

Painel semântico com referências para a ilustração amigável. Fonte: da autora.

Figura 114

Geração de alternativas para a composição amigável. Fonte : da autora.

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO



5.2.3 SÉRIA

Pangrama: *Sphinx of black quartz, judge my vow.*

Tradução: Esfinge de quartzo preto, julgue meu voto.

CONCEITO E REFERÊNCIA



Para esse pangrama optou-se por não desenhar uma esfinge (*sphinx*), mas sim um gato da raça *sphynx*, devido à anatomia inusitada da esfinge e a semelhança sonora das duas palavras em inglês. O conceito escolhido foi de um gato cósmico gigante feito de quartzo negro na presença de um ser humano comum. A construção do gato se dá por linhas exclusivamente angulares com adição de algumas pontas. Ele é sério e justo em seus julgamentos. Mas impiedoso quando acha necessário. As cores são carregadas e sóbrias.

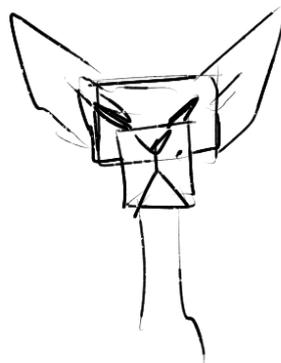
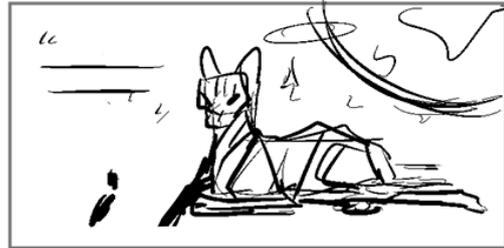
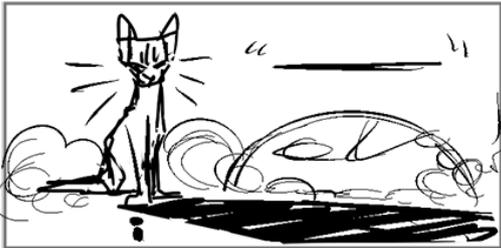
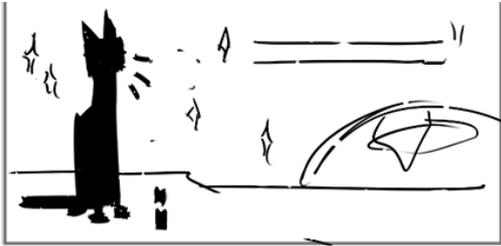
Figura 115

Painel semântico com referências para a ilustração séria.
Fonte: da autora.

Figura 116

Geração de alternativas para a composição séria.
Fonte : da autora.

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO



5.2.4 ELEGANTE

Pangrama: À noite, vovô Kowalsky vê o ímã cair no pé do pingüim queixoso e vovó põe açúcar no chá de tâmaras do jabuti feliz.

CONCEITO E REFERÊNCIA



Formas elegantes podem se dar de duas maneiras como observado tão bem nas fontes *script* como a P22 Zaner. Pelas linhas angulares e imponentes ou por linhas curvas que dançam aos olhos dos leitores. Nessa ilustração escolheu-se retratar a elegância dessas duas maneiras, enquanto se retrata um casal requintado, já de idade, em sua mansão victoriana ao lado de seus animais de estimação exóticos. As cores são predominantemente quentes e aconchegantes, com detalhes em pigmentos tradicionais como verde, azul, vermelho em tons marcantes.

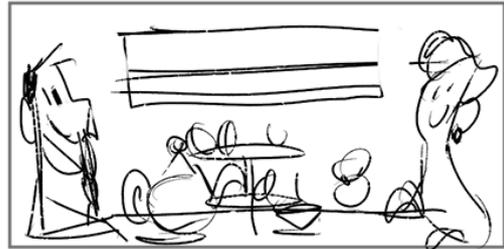
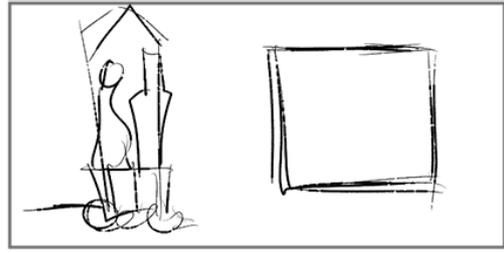
Figura 1117

Painel semântico com referências para a ilustração elegante. Fonte: da autora.

Figura 118

Geração de alternativas para a composição elegante. Fonte : da autora.

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO

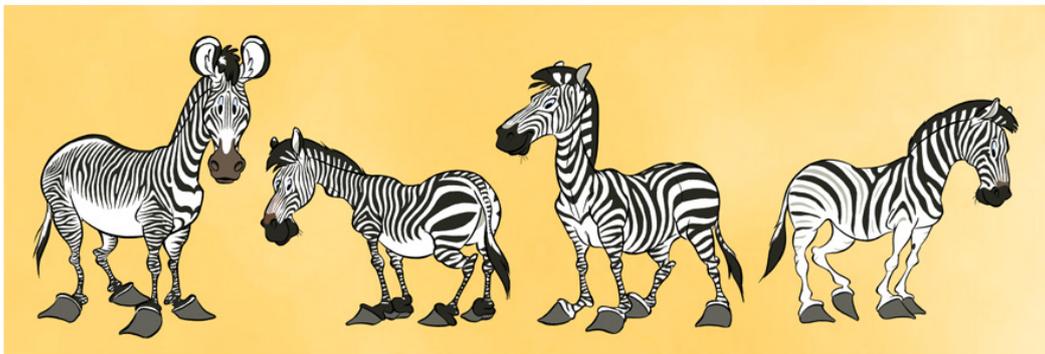


5.2.5 INFORMAL

Pangrama: *How vexingly quick daft zebras jump!*

Tradução: Quão veemente rápidas as zebras tolas pulam!

CONCEITO E REFERÊNCIA



Zebras tolas pulam na savana aberta enquanto um grupo de leões observa de longe. Os informais são atrapalhados e lentos. Não que sejam estúpidos, só desligados, demoram a perceber o que acontece a sua volta para responder de forma apropriada. Busca-se por fazer as zebras pulando de maneiras divertidas, mas sem muita eficiência, e o mais bobocas possíveis aumentando seus pés, traseiro e focinho e diminuindo outras partes ao máximo, como tornozelos, olhos, orelhas e rabo, indicando certa inabilidade motora.

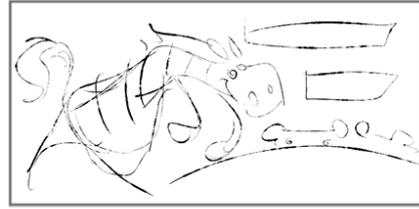
Figura 119

Painel semântico com referências para a ilustração informal. Fonte: da autora.

Figura 120

Geração de alternativas para a composição informal. Fonte : da autora.

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO



5.2.6 ENERGÉTICA

Pangrama: *Bright vixens jump; dozy fowl quack.*

Tradução: Raposas brilhantes pulam; galinhas sonolentas grasnam.

CONCEITO E REFERÊNCIA



Um grupo de raposas fêmeas ataca de surpresa um grupo de galinhas-d'angola que dormia e acorda em pânico. É observado que movimentos energéticos se dão pelo legado que a linha deixa na imagem através de linhas de ação bem definidas e traços confiantes. Essas linhas podem ter variedade de espessura, serem mais grossas quando agressivas ou finas quando rápidas e delicadas. O contraste de espessura no personagem ou tipo ajuda a passar a sensação de energia, pois além de quebrar a monotonia

Figura 121

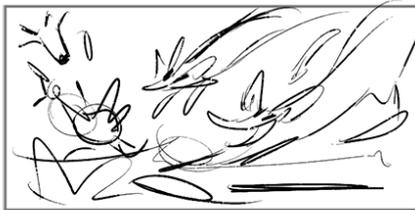
Painel semântico com referências para a ilustração energética. Fonte: da autora.

Figura 122

Geração de alternativas para a composição energética. Fonte : da autora.

gera movimento, uma raposa quando salta por exemplo estica-se para a frente, dando volume ao abdomen e esticando a barriga, fazendo-a parecer mais fina. Em alguns casos a diferença de tamanho de uma forma com a outra brinca com a perspectiva da imagem enfatizando uma ação em movimento.

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO

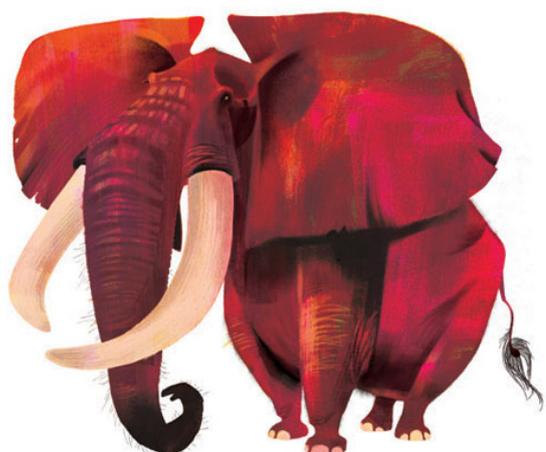


5.2.7 PESADA

Pangrama: *Pack my box with five dozen liquor jugs.*

Tradução: Empacote minha caixa com cinco dúzias de jarras de licor.

CONCEITO E REFERÊNCIA



<http://ccritsketch.tumblr.com/>



O elefante foi escolhido como protagonista para encomendar uma quantia absurda de licor devido ao seu tamanho, como é construído facilmente com retângulos e pela fama de embriagarem-se com marula. Seu tamanho massivo é concentrado do meio para baixo, aproximando-o do chão e com o uso de linhas fortes.

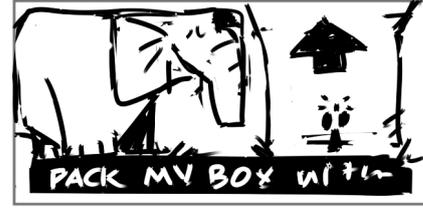
Figura 123

Painel semântico com referências para a ilustração pesada.
Fonte: da autora.

Figura 124

Geração de alternativas para a composição pesada.
Fonte : da autora.

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO



5.2.8 PERVERSA

Pangrama: *Grumpy wizards make toxic brew for the evil queen and jack.*

Tradução: Magos mal-humorados fazem poção tóxica para a rainha malvada e o valete.

CONCEITO E REFERÊNCIA



Dos pangramas selecionados este é o mais bem contextualizado. Um grupo de magos contratados pela rainha farto de suas injustiças prepara uma poção envenenada para ela e seu valete de confiança. Como todos os outros pangramas até agora retratavam animais, os personagens deste também o são. As cores são pesadas e agressivas e o personagens construídos ou incluídos em triângulos para expressar o perigo.

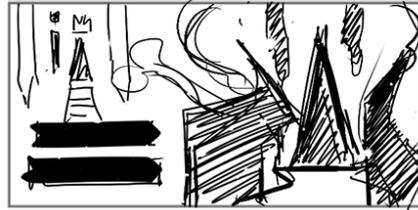
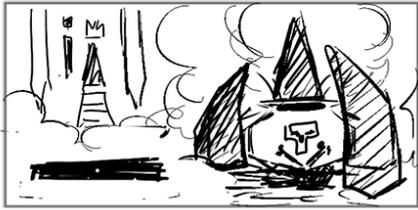
Figura 125

Painel semântico com referências para a ilustração perversa. Fonte: da autora.

Figura 126

Geração de alternativas para a composição perversa. Fonte : da autora.

COMPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO



5.3 APRESENTAÇÃO

Após o desenvolvimento das ilustrações foi realizada a diagramação dos pangramas. A seguir, serão apresentadas as principais páginas do produto.

Figura 127
Resultado final de
ilustração infantil.
Fonte: da autora.



Figura 128
Resultado final de
ilustração amigável.
Fonte: da autora.



Figura 129
Resultado final de
ilustração séria.
Fonte: da autora.

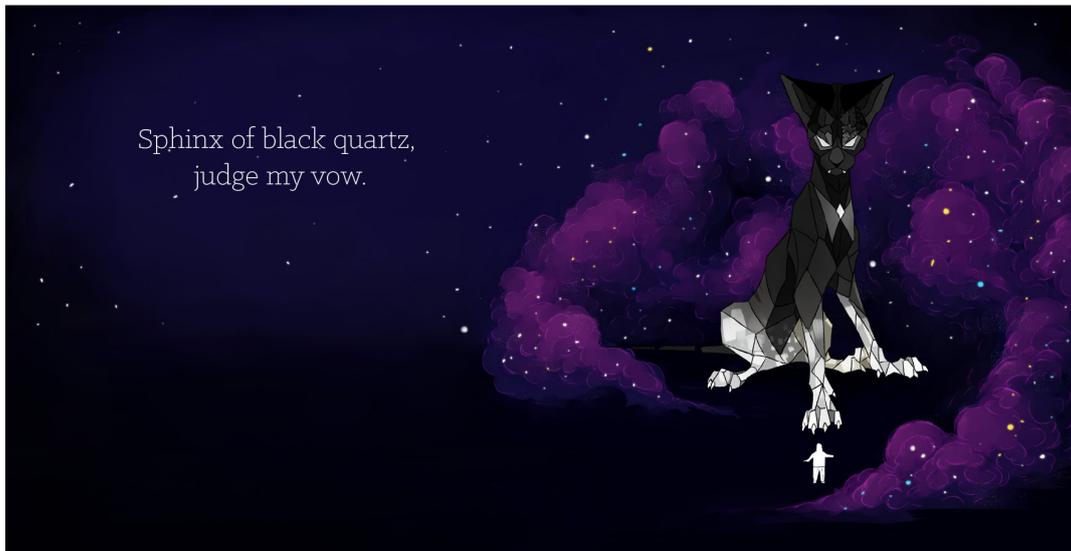


Figura 130
Resultado final de
ilustração elegante.
Fonte: da autora.



Figura 131
Resultado final de
ilustração informal.
Fonte: da autora.



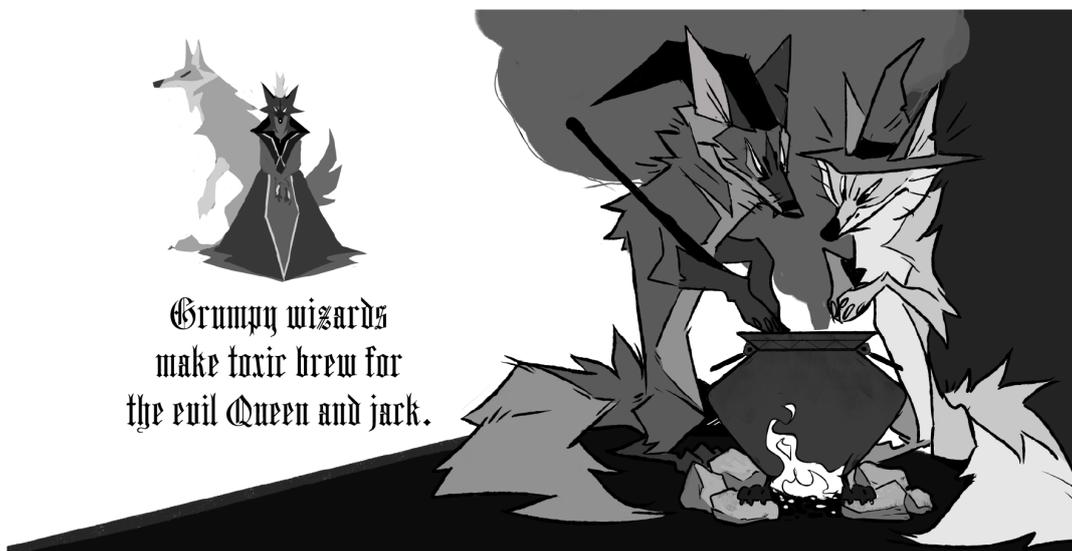
Figura 133
Resultado final de
ilustração energética.
Fonte: da autora.



Figura 132
Resultado final de
ilustração pesada.
Fonte: da autora.



Figura 134
Resultado final de
ilustração perversa.
Fonte: da autora.



CAPÍTULO 6

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo concomitante da personalidade tipografia e desenho de personagens proporcionou diversos esclarecimentos a respeito de ambos, de forma isolada e de forma conjunta. Também levantou possibilidades para novos estudos de desenho tipográfico fundamentado nos conceitos utilizados no desenho e provenientes da natureza.

Conclui-se que o objetivo geral deste trabalho foi alcançado, um paralelo entre o desenho tipográfico e o design de personagem foi realizado no referencial teórico e identificaram-se mais aspectos referentes às duas áreas do que inicialmente se supunha. Os objetivos específicos, por sua vez, também foram atingidos, compreendeu-se a personalidade dos tipos através de suas características estético-formais e como reconhecê-las, aprimorou-se o entendimento dos conceitos básicos de desenho de personagem e por fim desenvolveu-se uma série de ilustrações com foco no uso expressivo de formas e linhas satisfatoriamente. A maior dificuldade de pesquisa foi a escassez de material teórico na área de *design* de personagem e fazer a relação entre os conceitos do desenho de personagem e o desenho tipográfico, uma vez que não há referências nesse campo.

No projeto prático o desafio foi encontrar fontes com as características necessárias que fossem gratuitas ou de fácil acesso e conceituar algumas ilustrações de acordo com a história contada em determinados pangramas como por exemplo : À noite, vovô Kowalsky vê o ímã cair no pé do pingüim queixoso e vovó põe açúcar no chá de tâmaras do jabuti feliz. Apesar das adversidades, conseguiu-se reunir as informações e relacioná-las de forma adequada.

Por fim, espera-se que o trabalho venha a contribuir no futuro com as informações aqui apresentadas e que novas pesquisas possam ser desenvolvidas nesta área.

REFERERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANCROFT, Tom. **What is Character Design?**. 29 de fev. 2016 Disponível em: <http://taughtbyapro.com/what-is-character-design> > Acesso em: 03 maio. 2017.

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Irvine: Walter Foster Publishing, 1994.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

BROOKES EGGLESTON: CHARACTER DESIGN FORGE. **What is Character Design?**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=51YeZCqbpHg>>. Acesso em: 03 mar. 2017.

CRAFTON, Donald. **Before Mickey: the Animated Film 1898-1928**. Chicago: The University Of Chicago Press, 1993.

CULHANE, Shamus. **Animation: from script to screen**. Nova Iorque: St. Martin's Press, 1988.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual** / 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

GENLY, Kim. **Gesture basics #1: Line of action**. 2012 Disponível em: < <https://line-of-action.com/gesture-basics-1-line-of-action/> > Acesso em: 03 maio. 2016.

HULTGREN, Ken. **The art of animal drawing: Construction, action analysis, caricature**. New York: Dover Publications, Inc., 1993.

LI, Ying. **Typeface personality traits and their design characteristics**. Tese de Mestrado, Ciência da Computação, Quebec, Concordia University, 2009.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MACKIEWICZ, Jo. **How to use five letterforms to gauge a typeface's personality: A research-drive method**. "The Journal of Technical Writing and Communication" v. 35, n.3, p.291-315, 2005.

MATTÉ, Volnei A. **Desenho de caracteres tipográficos**. Florianópolis, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.

NICOLADES, Kimon. **The Natural Way to Draw**. Boston: Houghton Mifflin Company, 1969.

SAMARA, Timothy. **Typography Workbook: A real-world guide to using type in graphic design**. Beverly: Rockport Publishers, 2004.

SOPOV, Ioana. **Basic Principles for Great Character Design**. 2013 Disponível em: < <https://www.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/> > Acesso em: 03 maio. 2017.

SORKIN, Eben. **The voices of type**. 20 mar, 2014 Disponível em: < <http://typecast.com/blog/the-voices-of-type> > Acesso em: 25 jul. 2015.

SILVA, Andrey Parmigiani da. **Desenvolvimento de personagem Toy Art Como Representação Conceitual de Marca**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Departamento de Design Joinville, Santa Catarina, 2013.

SILVA, Lúcia Marta Giunta da et al. **Comunicação não-verbal: Reflexões acerca da linguagem corporal**. Revista Latino-Americana de Enfermagem, Ribeirão Preto: v. 8, n. 4, p. 52-58, ago. 2000.

SOUTH, Helen. **What is Lineweight?**. 03 de mar. 2017 Disponível em: <<https://www.thoughtco.com/lineweight-drawing-definition-1123065>> Acesso em: 04 mar. 2017.

VARDANEGA, Joshua. **Character Design**. 2013. Disponível em: < <http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html> > Acesso em: 26 nov. 2016.

IMAGENS

Adventure Time!. **Adventure Time Characters**. 2012. Disponível em: < <http://hannacamilleaguilon.blogspot.com.br/2012/11/adventure-time-characters.html>> Acesso em: 10, maio, 2017.

Animation Tidbits. **Pongo Model Sheets**. 2012. Disponível em: < <http://animationtidbits.tumblr.com/post/16232257392/101-dalmatians-pongo-model-sheets> > Acesso em: 26 nov, 2016.

Borongaja. **My Little Pony Characters**. Disponível em: < <http://www.borongaja.com/638299-cute-ponny-from-my-little-pony-friendship-is-magic.html>> Acesso em: 10, maio, 2017.

History of Graphic Design. **Univers**. Disponível em: < <http://www.historygraphicdesign.com/the-age-of-information/the-international-typographic-style/735-univers> > Acesso em: 20, jun, 2017.

Mantha Diane. **First Impressions: Eyes**. Disponível em: < <https://manthadiane.files.wordpress.com/2012/10/frank-thomaseyes2.jpg> > Acesso em: 26 out, 2016.

MyFonts. **Intro Rust**. Disponível em: < <https://www.my-fonts.com/fonts/font-fabric/intro-rust/>> Acesso em: 20, jun, 2017.

Pinterest. **Animació, model sheets i expressions.** Disponível em: < <https://www.pinterest.com/pin/384354149422322028> > Acesso em: 10, maio, 2017.

Pinterest. **Frank Thomas.** Disponível em: <<https://www.pinterest.com/pin/517280707175687020/>> Acesso em: 20 mar, 2017.

Pixar Animation. **Character Design.** 2016. Disponível em: < <http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html> > Acesso em: 26 nov, 2016.

Printi. **Aprenda mais sobre tipografia.** Disponível em: < <https://www.printi.com.br/blog/aprenda-mais-sobre-tipografia> > Acesso em: 29, out, 2015.

Recordar Anos 80. **Ursinhos Carinhosos.** 2013. Disponível em: < <http://recordaranos802013.blogspot.com.br/2013/07/ursinhos-carinhosos.html> > Acesso em: 10, maio, 2017.

San Francisco Silent Film Festival. **The irrepressible Felix the Cat, 1924-1928.** 2012. Disponível em: < <http://silentfilm.org/archive/the-irrepressible-felix-the-cat-19241928> > Acesso em: 20 abr, 2017.

Stranglynormal. **Evolution Of Bugs Bunny 1939 - 2010.** 2015. Disponível em: < <http://stranglynormal.deviantart.com/art/Evolution-Of-Bugs-Bunny-1939-2010-528315486> > Acesso em: 20 mar, 2017.

The Art of Glen Keane. **Tarzan.** 2006. Disponível em: < <http://theartofglenkeane.blogspot.com.br/2006/05/tarzan.html> > Acesso em: 20 mar, 2017.

Toca do Louco. **Woody Woodpecker: O Pica-Pau.** 2008. Disponível em: < <http://tocadolouco.blogspot.com.br/2008/06/woody-woodpecker-o-pica-pau.html> > Acesso em: 26 nov, 2016.

Toon Lore. **A French Poet Moment: Part 3**. 2013. Disponível em: < http://toonlore.blogspot.com.br/2013_02_01_archive.html > Acesso em: 26 nov, 2016.

Wikia. **Baby Herman**. Disponível em < http://disney.wikia.com/wiki/Baby_Herman > Acesso em: 18, out, 2015.

Wikia. **Bartok**. Disponível em < <http://donbluth.wikia.com/wiki/Bartok> > Acesso em: 20, mar, 2016.

Wikia. **Carl Fredricksen**. Disponível em < http://pixar.wikia.com/wiki/Carl_Fredricksen > Acesso em: 29, out, 2015.

Wikia. **Gênio**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Genie> > Acesso em: 18, out, 2015.

Wikia. **Hades**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Hades> > Acesso em: 30, maio, 2016.

Wikia. **Jasper and Horace**. Disponível em < http://disney.wikia.com/wiki/Jasper_and_Horace > Acesso em: 05, nov, 2015.

Wikia. **Link**. Disponível em < <http://zelda.wikia.com/wiki/Link> > Acesso em: 29, out, 2015.

Wikia. **Lilo**. Disponível em < http://disney.wikia.com/wiki/Lilo_Pelekai > Acesso em: 18, out, 2015.

Wikia. **Malévola**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Maleficent> > Acesso em: 05, nov, 2015.

Wikia. **Professor Archimedes Q. Porter**. Disponível em < http://disney.wikia.com/wiki/Professor_Archimedes_Q_Porter > Acesso em: 29, out, 2015.

Wikia. **Rafiki**. Disponível em < <http://lionking.wikia.com/wiki/Rafiki> > Acesso em: 27, mar, 2016.

Wikia. **Ralph**. Disponível em < <http://wreckitralph.wikia.com/wiki/Ralph> > Acesso em: 14, fev, 2016.

Wikia. **Ren**. Disponível em < <http://renandstimpypy.wikia.com/wiki/Ren> > Acesso 30, maio, 2016.

Wikia. **Scar**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Scar>> Acesso em: 30, maio, 2016.

Wikia. **Simba**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Simba> > Acesso em: 29, out, 2015.

Wikia. **Stimpypy**. Disponível em < <http://renandstimpypy.wikia.com/wiki/Stimpypy> > Acesso em: 14, fev, 2016.

Wikia. **Stitch**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Stitch> > Acesso em: 18, out, 2015.

Wikia. **Stoico, o Imenso**. Disponível em < http://dreamworks.wikia.com/wiki/Stoick_the_Vast> Acesso em: 14, fev, 2016.

Wikia. **Pumbaa**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Pumbaa> > Acesso em: 05, nov, 2015.

Wikia. **Timon**. Disponível em <http://disney.wikia.com/wiki/Timon> > Acesso em: 05, nov, 2015.

Wikia. **Thomas O'Malley**. Disponível em < http://disney.wikia.com/wiki/Thomas_O'Malley > Acesso em: 18, out, 2015.

Wikia. **Thumper**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Thumper> > Acesso em: 18, out, 2015.

Wikia. **Wander**. Disponível em < <http://wanderoverlyonder.wikia.com/wiki/Wander> > Acesso em: 27, mar, 2016.

Wikia. **Zazu**. Disponível em < <http://disney.wikia.com/wiki/Zazu>> Acesso em: 05, nov, 2015.

Wikipedia. **Glifo**. Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Glifo>> Acesso em: 29, out, 2015.