

DESIGN DE PERSONAGEM E SUAS COMPLEXIDADES: UMA ANÁLISE DA PERSONAGEM MEADOW DE ENTERGALACTIC

GIOVANNA RODRIGUES LEMOS¹; GISSELE AZEVEDO CARDOZO²;

¹Universidade Federal de Pelotas – giovannarodrigueslemos@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – gisselecardozo@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Segundo Linda Seger (2006), a concepção de um personagem é um processo, e a existência de grandes personagens é essencial para uma boa ficção. Os personagens existem não somente para agregar visualmente o produto, seja para fim de entretenimento ou publicidade, mas também para reforçar e explicar ideais, crenças, estereótipos, narrativas, entre outros. O trabalho do designer de personagem começa na pesquisa buscando garantir a verossimilhança inserida na proposta final do produto em que o mesmo estará inserido.

Entergalactic é um telefilme¹ animado em 3D adulto produzido e lançado pela Netflix em 2022. A narrativa acompanha Jabari e Meadow, dois jovens adultos que acabam se envolvendo em uma intensa história de amor cercada por arte e música.

Segundo o produtor executivo Kenya Barris(2022), o filme seria um *live action*, ou seja, uma produção estrelada por pessoas reais. A ideia foi abandonada quando o criador Scott Mescudi e o diretor Fletcher Moules decidiram que queriam trazer inovação para as animações 3D. Moules(2022) relata em um *Making Of*² que *Entergalactic* foi feito para ser visualmente uma pintura em movimento.

Utilizando de uma abordagem qualitativa, esta pesquisa tem o objetivo de compreender como a personalidade da Meadow está refletida no seu design e sua influência na narrativa.

2. METODOLOGIA

Metodologicamente a pesquisa é fundamentada a partir de dois fatores: esmiuçar o conceito de design de personagem com fundamentos em livros e artigos que abordam o tema, destacando sua relevância para a narrativa e identidade visual. Utilizar também de materiais complementares como entrevistas com a equipe de produção do filme, *making offs* e relatos dos diretores sobre as escolhas a respeito da estética para analisar os elementos visuais do longa.

Em segundo momento, aplicar alguns dos conceitos de design de personagens no objeto de análise escolhido e fazer uma reflexão sobre como os aspectos teóricos tal qual emoções e linguagem corporal são aplicados na concepção dos personagens.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

¹ Filme produzido para ser estreado diretamente na televisão. (MARILL, [s.d.])

² Registro em vídeo do processo de criação e realização de um produto audiovisual. (KONIGSBERG, 1987)

O design de personagem é um processo criativo que começa na imaginação do artista e tem como resultado criações singulares e complexas. É um dos processos que se inicia na pré produção dentro de uma pipeline³ de obra em 3D, e que exige criatividade para desenvolver personagens a partir do zero, dando-lhes características distintas e essenciais (EBAC apud Rivers, 2023).

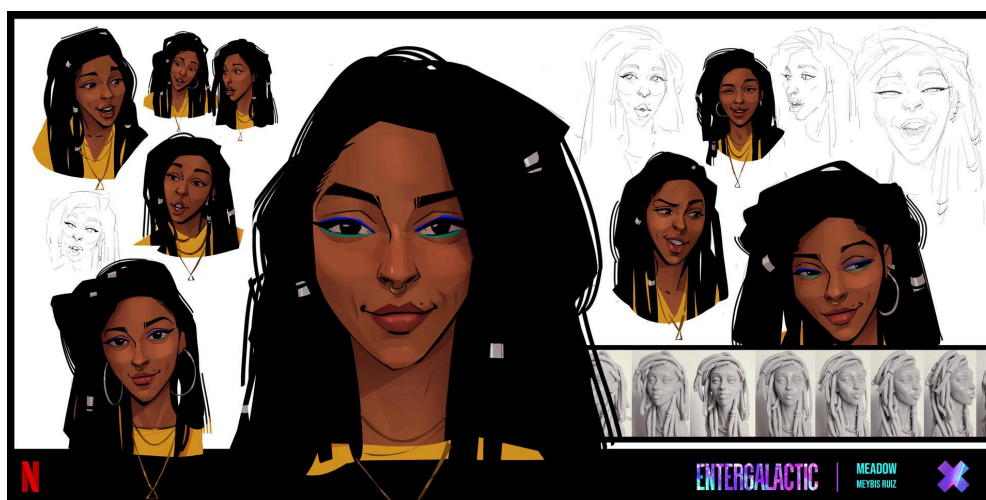
Para ter uma ideia da importância da pesquisa, você pode comparar a profundidade de uma personagens à de um iceberg. O que o público vê é apenas a superfície do trabalho do autor – talvez menos de dez por cento de tudo que ele conhece acerca de sua personagem. No entanto, mesmo que a maior parte das informações reunidas jamais apareça diretamente no roteiro, o autor precisa acreditar na importância do trabalho de pesquisa, pois é justamente isso que vai conferir profundidade às suas personagens (SEGER, 2006, p. 14).

Através da estética visual, expressões e linguagem corporal, os personagens comunicam emoções de forma imediata. Alguns elementos como cores, figurinos e proporções são conceituados visando refletir a personalidade e estado emocional, facilitando a identificação ou antipatia do público.

Segundo Nancy Kress (2005), sociólogos referem que as pessoas formam primeiras impressões dez segundos depois de conhecer um estranho⁴. Assim, a construção visual está relacionada de modo direto à como o espectador desenvolverá suas impressões no momento em que a personagem aparecer em tela, ainda que sejam modificadas ao longo da narrativa. Por este motivo, o designer deve levar em consideração alguns aspectos essenciais para a produção de uma personagem.

Figura 1: A) Concept art da personagem Meadow acima
B) Foto da atriz Jessica Williams abaixo

A)



B)

³ Método de organização dos processos necessários para a realização de uma obra audiovisual.

⁴ “Sociologist tell us that we form impressions of strangers in the first ten seconds after we meet them, that these impressions are remarkably durable.” (Kress, n.d., 18)

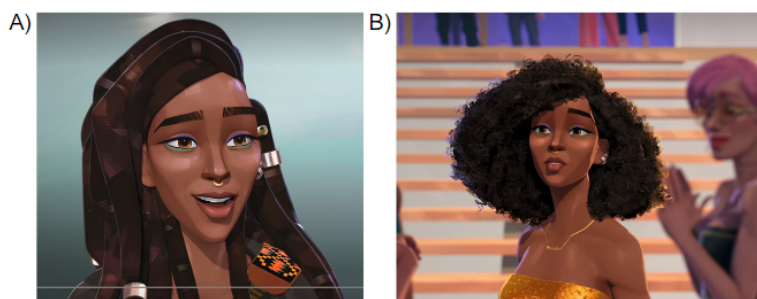


Fonte: A) Concept art produzido pela artista Meybis Ruiz Cruz, 2022; B) Foto editorial tirada por Mike Coppola/Getty Images for Peabody Awards, 2016.

Meadow é uma das personagens protagonistas no longa-metragem “*Entergalactic*” (2022). É vizinha e o interesse amoroso do personagem Jabari. O visual de Meadow tem algumas semelhanças com a atriz e comediante Jessica Williams, que é a dubladora da mesma na versão original do filme. Ela é uma personagem carismática e alegre porém com algumas inseguranças em sua vida amorosa e profissional.

A diferença entre as duas apresentações visuais de Meadow parece estar relacionada à uma ênfase na narrativa. Quando Meadow se encontra confusa e apreensiva sobre seus sentimentos e seu trabalho, ela usa seu cabelo com dreadlocks, penteado que consiste em emaranhar as mechas dos cabelos em grandes repartições presas. No momento final e de clímax da história, ela aparece com os cabelos soltos, em uma possível representação visual de que a personagem está livre das suas inseguranças.

Figura 2 : Meadow no início do filme à esquerda e Meadow no final do filme à direita



Fonte: A) *Entergalactic*(2022) em 0h2min35s; B) 1h22min37s. Captura da autora.

4. CONCLUSÕES

Assim, o design da Meadow demonstra a importância do desenvolvimento de personagem de forma que cada escolha estética contribui para uma construção

narrativa mais rica e envolvente. Essa análise dá ênfase à necessidade de reconhecimento que designs de personagens são uma forma de arte complexa, que dialoga diretamente com as emoções e percepções do público, consolidando-se como parte essencial da experiência cinematográfica.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS


ENTERGALACTIC. Direção: Fletcher Moules. Produção: Michael Penketh, Mike Moon. Estados Unidos: Netflix, 2022. Streaming.

KONIGSBERG, Ira. **The Complete Film Dictionary.** Dutton Adult, 1987.

KRESS, Nancy. **Characters, Emotion Viewpoint Techniques and Exercises for Crafting Dynamic Characters and Effective Viewpoints.** Writer's Digest Books, 2005.

MARTINS, Gabriela Zogbi. **Espelho, espelho meu: uma análise entre narcisismo e vilãs Disney.** 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema de Animação) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2015.

MOULES, F. et al. **Entergalactic.** Disponível em:
https://www.imdb.com/title/tt10687116/?ref_=ext_shr_lnk. Acesso em: 08 out. 2024.

NETFLIX. **ENTERGALACTIC | The Making Of: Entergalactic | Netflix.** YouTube, 22 set. 2022. Disponível em:
 **ENTERGALACTIC | The Making Of: Entergalactic | Netflix** . Acesso em: 08 out. 2024.

SANITÁ, Karina. **Character design: os processos do design de personagens.** [S.l.], 11 nov. 2020. Disponível em:
<https://www.caiena.net/blog/character-design-de-personagens>. Acesso em: 08 out. 2024.

TAVARES, Lucia Maria. **Design de Personagens.** [S.l.]: Editora Intersaberes, 2022.