



UFRJ
UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO

MARCELA OLIVEIRA LOBO

JOVE NA CAVERNA:
ARTE CONCEITUAL PARA NOVELA GRÁFICA

MARCELA OLIVEIRA LOBO

JOVE NA CAVERNA: ARTE CONCEITUAL PARA NOVELA GRÁFICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em:
20 de abril de 2023.

Documento assinado digitalmente
 RAQUEL FERREIRA DA PONTE
Data: 22/05/2023 16:45:25-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Raquel Ponte
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 MARCELO GONCALVES RIBEIRO
Data: 21/05/2023 19:22:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^o Marcelo Ribeiro
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 ARY PIMENTA DE MORAES FILHO
Data: 18/05/2023 09:55:44-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^o Ary Moraes
EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

UFRJ
2023

RESUMO

Relatório sobre a pesquisa e desenvolvimento de projeto de arte conceitual e design de personagens de uma futura novela gráfica, Jove na Caverna. Na monografia constam: a definição do tipo de obra idealizado, a exposição de referências, a descrição do enredo e a apresentação dos recursos utilizados para desenvolver o desenho dos quatro personagens.

PALAVRAS-CHAVE: arte conceitual; design de personagens; design; ilustração; novela gráfica; livro ilustrado; quadrinhos.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. PÚBLICO.....	10
3. O LIVRO-IMAGEM E OS QUADRINHOS.....	12
4. A NOVELA GRÁFICA.....	15
5. NARRATIVA, TOM E TEMAS.....	17
6. REFERÊNCIAS: FRANS MASEREEL E LYND WARD.....	22
7. PERSONAGENS: OS PRINCIPAIS RECURSOS.....	29
8. AS GATAS SATÉLITES.....	32
9. EUROPA.....	35
10. GANIMEDES.....	50
11. CALISTO.....	63
12. IO.....	73
13. COMPARATIVO GERAL ENTRE AS GATAS.....	82
14. CONCLUSÃO.....	85
15. BIBLIOGRAFIA.....	86

LISTA DE FIGURAS

1. Figura 1: Página dupla em <i>25 images de la passion d'un homme</i>	22
2. Figura 2: Página dupla seguinte em <i>25 images de la passion d'un homme</i>	23
3. Figura 3: Cena em rua de <i>25 images de la passion d'un homme</i>	24
4. Figura 4: Cena em bar de <i>25 images de la passion d'un homme</i>	24
5. Figura 5: Cena com o vendedor de arte em <i>God's Man</i>	25
6. Figura 6: Mais uma cena com o vendedor de arte em <i>God's Man</i>	26
7. Figura 7: Mãos esqueléticas e covas fundas no rosto de um personagem em <i>God's Man</i>	29
8. Figura 8: Mãos esqueléticas de um personagem em <i>God's Man</i>	28
9. Figura 9: Interação das gatas satélites.....	33
10. Figura 10: O satélite Europa.....	41
11. Figura 11: Visão mais aproximada da superfície de Europa.....	41
12. Figura 12: Gato tricolor.....	42
13. Figura 13: Gato tigrado.....	42
14. Figura 14: Gato tricolor tigrado.....	43
15. Figura 15: Gato da raça <i>Scottish Fold</i>	43
16. Figura 16: Corpo do gato da raça <i>Scottish Fold</i>	44
17. Figura 17: Rascunhos da estrutura do rosto de Europa, de frente e de perfil..	44
18. Figura 18: Rascunhos da estrutura do corpo de Europa de perfil, de frente e de costas.....	45
19. Figura 19: Rascunhos do rosto de Europa com algumas expressões faciais características.....	45
20. Figura 20: Finalização com contorno fluido.....	46
21. Figura 21: Silhuetas de Europa.....	46
22. Figura 22: Vista lateral do corpo de Europa.....	47
23. Figura 23: Vistas frontal e posterior do corpo de Europa.....	48
24. Figura 24: Vistas frontal e lateral do rosto de Europa.....	48
25. Figura 25: Rosto de Europa com expressões específicas.....	49
26. Figura 26: O Satélite Ganimedes.....	55
27. Figura 27: gato de pelo curto oriental.....	56
28. Figura 28: Gato da raça <i>Maine Coon</i>	56
29. Figura 29: Estrutura do corpo de Ganimedes.....	57
30. Figura 30: Estrutura do rosto de Ganimedes.....	57
31. Figura 31: Contorno de Ganimedes evidenciando ângulos obtusos e ocultando agudos.....	59
32. Figura 32: Estudos de silhuetas de Ganimedes.....	59
33. Figura 33: Estudos de silhuetas da cabeça de Ganimedes.....	60
34. Figura 34: Vista lateral do corpo de Ganimedes.....	60
35. Figura 35: Vistas frontal e posterior do corpo de Ganimedes.....	61
36. Figura 36: Vistas frontal e lateral do rosto de Ganimedes.....	61
37. Figura 37: Rosto de Ganimedes com expressões específicas.....	62
38. Figura 38: O satélite Calisto.....	67

39. Figura 39: Gato com pelagem "escama de tartaruga".....	68
40. Figura 40: Gato de pelo curto inglês.....	68
41. Figura 41: Estrutura do corpo de Calisto.....	69
42. Figura 42: Estrutura do rosto de Calisto.....	69
43. Figura 43: Estudo de silhuetas para Calisto.....	70
44. Figura 44: Primeira vista lateral do corpo de Calisto.....	70
45. Figura 45: Segunda vista lateral do corpo de Calisto.....	71
46. Figura 46: Vistas frontal e posterior do corpo de Calisto.....	71
47. Figura 47: Vistas frontal e lateral do rosto de Calisto.....	72
48. Figura 48: O satélite Io.....	77
49. Figura 49: gato da raça Sphynx.....	77
50. Figura 50: Estrutura do corpo de Io.....	78
51. Figura 51: Estrutura do rosto de Io.....	78
52. Figura 52: Estrutura do rosto de Io com expressões faciais específicas.....	79
53. Figura 53: Estudo de silhuetas de Io.....	79
54. Figura 54: Vista lateral do corpo de Io.....	80
55. Figura 55: Vistas frontal e posterior do corpo de Io.....	80
56. Figura 56: Vistas frontal e lateral do rosto de Io.....	81
57. Figura 57: Rosto de Io com expressões faciais específicas.....	81
58. Figura 58: Comparação entre os corpos das gatas.....	82
59. Figura 59: Silhuetas próximas para melhor comparação de altura.....	83
60. Figura 60: Comparação entre os rostos das gatas.....	83

LISTA DE TABELAS

1. Tabela 1: PERGUNTAS E RESPOSTAS: EUROPA.....	35
2. Tabela 2: RELAÇÃO ENTRE PSICOLÓGICO E VISUAL DE EUROPA.....	39
3. Tabela 3: PERGUNTAS E RESPOSTAS: GANIMEDES.....	50
4. Tabela 4: RELAÇÃO ENTRE PSICOLÓGICO E VISUAL DE GANIMEDES....	53
5. Tabela 5: PERGUNTAS E RESPOSTAS: CALISTO.....	63
6. Tabela 6: RELAÇÃO ENTRE PSICOLÓGICO E VISUAL DE CALISTO.....	65
7. Tabela 7: PERGUNTAS E RESPOSTAS: IO.....	73
8. Tabela 8: RELAÇÃO ENTRE PSICOLÓGICO E VISUAL DE IO.....	75
9. Tabela 9: COMPARAÇÃO ENTRE O CORPO DAS GATAS.....	82
10. Tabela 10: COMPARAÇÃO ENTRE O ROSTO DAS GATAS.....	83

1. INTRODUÇÃO

O projeto aqui discutido não partiu do desejo de materializar algum tipo específico de produto midiático — livro, livro ilustrado, livro-imagem, história em quadrinhos ou *comic book* (ou novela gráfica, o “nome mais respeitável” que se dá a elas). A motivação foi, antes de tudo, estudar o planejamento visual de uma história: sua arte conceitual e possibilidades de aplicação.

No entanto, a liberdade não foi total de imediato. Desde o início determinou-se o uso de imagens, no caso ilustrações (texto não-verbal) e palavras (texto verbal) como recursos narrativos – e o projeto visou desenvolver os pilares desse texto não-verbal e estudar seu papel. Será apresentada toda a conceituação visual de personagens e cenários que incorporam a narrativa.

Limitações de formato também sempre existiram: o meio principal pelo qual a história seria veiculada era, já na primeira ideia do projeto, o livro impresso. Encadernado e apresentado especificamente como livro, não revista, a publicação optaria por esse meio para validar o tom mais adulto da obra — desejo este que seria encontrado na recente história da produção do que chamamos de novelas gráficas. Considerando o objetivo final de apresentar a arte conceitual para quatro personagens cruciais de uma história e não um produto completo, esta limitação pode parecer menos relevante. No entanto, continuou essencial para entender o lugar do projeto entre os diferentes tipos de mídia impressa e quais os recursos à disposição para cada um antes de desenvolver cenários e personagens.

Essas diretrizes podem, inicialmente, parecer causar maior restrição do que realmente causam. Observando a produção de narrativas que empregam texto não-verbal e escrito ao longo da história, depara-se com um enorme leque de possibilidades e escolhas que inclusive influenciam nas classificações da obra, e também nas várias interseções entre essas classificações. Diante desta vasta “oferta” de métodos para produzir, o projeto descrito nesta monografia procurou menos se encaixar em uma classificação e mais aproveitar das diferentes técnicas, sabedorias e referências oferecidas por profissionais dessas áreas, de quadrinistas a ilustradores de livros.

Realizou-se, então, uma análise das implicações do que seria produzir os tipos de obra que dialogavam com o formato e as propostas iniciais do projeto. As classificações de obra analisadas foram o livro-imagem, a história em quadrinhos e a

novela gráfica, como veremos adiante. Após conhecer o que envolve a criação dessas diferentes variedades de narrativa, a conceituação dos elementos visuais foi pensada para ser aplicada em um produto híbrido, que permite várias possibilidades.

Por fim, o projeto descrito nesta monografia consistiu no desenvolvimento da arte conceitual para quatro personagens cruciais de uma futura novela gráfica chamada "Jove na Caverna". Essas personagens são gatas que fazem parte de um núcleo em comum que é central para a narrativa e interagem entre si de maneiras que deixam seu design complexo e interligado – o que estará descrito adiante. A monografia culmina na apresentação do design dessas personagens.

2. PÚBLICO

O projeto destina-se ao público adulto e contou com empenho talvez maior que o usual para comunicar isso com eficiência. Na concepção de qualquer produto costuma-se esperar esforço consciente para enquadrá-lo em convenções que atraiam e sirvam propriamente o público-alvo, mas a natureza do objeto em discussão eleva essa preocupação. As narrativas impressas que empregam tanto imagem quanto palavra existem em grande parte do imaginário coletivo enquanto infantis. Mesmo com um princípio de mudança nessa realidade, o livro-imagem (conhecido popularmente como livro ilustrado) geralmente apela para uma faixa etária de 3 a 7 anos (SALISBURY, STYLES, 2012). Já os quadrinhos, mesmo não restritos a um público tão jovem, continuam percebidos como uma mídia infanto-juvenil. Na década de 1950, a leitura de quadrinhos não era um hábito bem visto para adultos ou admitido por aqueles que o praticavam. No entanto, uma pesquisa feita após o alcance do que foi chamada a “Era de Ouro” dos quadrinhos (com a dominância das histórias de super-heróis no mercado) revelou que 54% das revistas contavam com leitores adultos com mais de 20 anos, e que estes liam em média onze revistas por mês. (GARCÍA, 2012). Isso expõe a injustiça na conotação de produto infantil, raso e descartável carregada pelo *comic book* ao longo da história. No entanto, essas pré-concepções existem, e identificá-las levou à escolha, neste trabalho de conclusão de curso, de adequar o projeto ao público-alvo adulto de forma mais atenta, cuidadosa e enfática.

Análoga a essa preocupação também existiu a de preparar imagens capazes de se comunicar quase ou sem palavras. Com a intenção de desassociar a imagem do infantil e do decorativo veio a importância de enfatizar o papel crucial da imagem na compreensão da narrativa. Isso implica, para este projeto, uma idealização de que haverá sequências longas com apenas texto não-verbal e nenhum escrito. A abertura da história muito provavelmente se daria dessa maneira. Ao se deparar primeiro com somente imagens, o leitor não vê opção senão lê-las, criando o precedente dessa necessidade para compreender a história. Assim se estabeleceria logo de cara um contrato implícito com o leitor que requer dele a leitura de imagens. O uso não só de imagens, mas de sequências delas numa mesma página – ou seja, pelo menos dois quadros por página – reforçaria ainda mais a existência de narrativa nas mesmas. Ao fazer logo no início da obra o uso de um recurso essencial dos

quadrinhos, um meio em que se espera leitura da imagem, reforça-se seu requerimento.

O desenvolvimento da arte conceitual teve como objetivo esse tipo de aplicação, o que levou a uma busca por riqueza de detalhes e embasamento conceitual para escolhas visuais. Personagens e cenários devem comunicar informações por si mesmos, antes da adição de palavras ou até quadros mostrando ação e movimento. A premissa de comunicar com ilustração e inspirações estilísticas (que serão discutidas adiante) levou a um foco no efeito e significado de cada componente, desde a estrutura básica até os detalhes de finalização.

3. O LIVRO-IMAGEM E OS QUADRINHOS

Ilustrar pode ser definido como elucidar ou decorar informação textual, ampliar essa informação textual com representação visual. (SALISBURY, STYLES, 2012). O entendimento que muitos possuem de um livro ilustrado é daquele que teria palavras comunicando a mensagem e imagens como um adorno ou algo que existe para despertar o interesse de crianças muito jovens e pouco familiarizadas com a leitura de prosa ou poesia densa. O principal a se considerar sobre essas noções é: de acordo com elas, a imagem cumpre um papel acessório, adicional, de espelho, no máximo auxiliar do texto verbal. A ilustração pode representá-lo e refleti-lo, mas sua ausência não compromete o andamento da narrativa. Ou seja: ao retirar as imagens a narrativa permanece inteligível.

Isso não caracteriza o livro-imagem – e daí vem a distinção entre ele e o livro ilustrado. No primeiro, as figuras comunicam a história juntamente às palavras, não permitindo seu descarte. Além disso, o texto não-verbal costuma arcar com grande parte da tarefa de mover a narrativa, diminuindo a quantidade de texto verbal.

Tornou-se, então, diretriz central para o projeto a criação de imagens que dividem protagonismo com as palavras ou até mesmo o assumem completamente. Disto também resultou a busca por conhecimento sobre o desenvolvimento de quadrinhos. O leitor já espera a leitura da imagem em um *comic book*. O texto verbal comunica, na maioria das vezes, apenas as falas dos personagens e em vários casos é até dispensado. No entanto, isso não existe apenas nos quadrinhos, e nem havia desejo de enquadrar o projeto nessa classificação (ou pelo menos não completamente).

De qualquer forma, o projeto pretendeu chegar a imagens que não apenas repetissem o que as palavras comunicam, mas comunicassem por si só ou em parceria com elas.

4. A NOVELA GRÁFICA

4.1. O TERMO

Os quadrinhos sempre tiveram um poderoso teto de cristal, e não estou convencido que sequer hoje já se tenha podido levantá-lo totalmente.
(GARCÍA, 2012, p.10)

As obras chamadas de novelas gráficas são nada mais, nada menos do que histórias em quadrinhos. Não há distinção de natureza para justificar esse outro rótulo. Há, em vez disso, uma combinação de particularidades temáticas, objetivos comerciais, ambições de público e desejo de liberdade artística por parte dos autores de quadrinhos — tudo isso coberto por uma enorme sombra da história do meio, repleta de desvalorização e barreiras no imaginário coletivo.

Essa diferenciação é digna de análise, pois, ao observar aquilo que torna uma história em quadrinhos "digna" do nome "novela gráfica", aparecem diretrizes e escolhas quanto à escrita de histórias com imagens em sequência. Essas diretrizes informaram de maneira relevante a concepção do projeto aqui discutido, mesmo este não se tratando exatamente de uma história em quadrinhos (ou, pelo menos, não totalmente).

García (2012) descreve a percepção geral dos quadrinhos como subproduto descartável e barato tanto das artes visuais quanto da literatura e, além disso, como dirigidos a crianças. Essa imagem provém de suas história e origem, em que se pode até percebê-los muitas vezes apresentando essas características consideradas "menos nobres". A própria nomenclatura usada em todo o mundo para designá-los, "comic", parece classificar todos eles como histórias cômicas – ou seja, pouco sérias – em desserviço daqueles que não se enquadram nesse perfil.

A própria essência híbrida dos quadrinhos contribui para a sua desvalorização. Tal como a literatura, costumam possuir texto verbal (embora não obrigatório; existem quadrinhos sem palavras) e, apesar de mudanças tecnológicas historicamente recentes, permanecem entendidos como meio impresso, sua apresentação durante a maior parte de sua existência. Tal como as artes plásticas, possuem imagens, majoritariamente em sequência como no cinema e na televisão. Esse emprego de elementos presentes em diferentes campos deixa os quadrinhos sem onde se encaixar, em um lugar que García (2012, pág. 63) descreve como "encruzilhada da imagem múltipla e sequencial da qual sairão também o cinema e a

animação". Sim: embora veiculados no meio impresso, os quadrinhos se aproximam mais do audiovisual do que da literatura na percepção geral. Isso pode tornar difícil o trabalho de quadrinistas e editoras para vender uma história em quadrinhos como "livro sério", principalmente para o público geral não consumidor regular de quadrinhos.

A recente adoção do termo "novela gráfica" para designar quadrinhos tem buscado justamente quebrar essa barreira. Se "comic" carrega uma conotação de algo cômico, infantil, fútil e sem respeito enquanto produto cultural, um novo nome veio para ajudar a vencer esse estigma.

O termo surgiu recentemente e sequer conquistou adesão universal. O desejo de renomear sequer carrega unanimidade: há quem continue satisfeito com quadrinhos ou *comics*, afinal, "novela gráfica" (ou qualquer outra tentativa de nomenclatura) não designa um novo formato. Independente disso, entender a emergência dos quadrinhos adultos na história e a busca por essas referências para formar a novela gráfica contemporânea beneficia o projeto em discussão.

Os novelistas gráficos procuraram no passado histórias que se encaixavam no perfil mais adulto das que pretendiam produzir. Portanto, vale observar a história dos quadrinhos, como eles perderam o *status* de produto cultural maduro e as crescentes tentativas de ir contra essa tendência. E, além disso, torna-se importante analisar quais as características que uma história em quadrinhos precisa apresentar para ser chamada de novela gráfica.

4.2. REFERÊNCIAS NA HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

Questionamentos sobre a origem dos quadrinhos, tais como quando surgiram ou quem os inventou, não encontram respostas exatas. Um possível responsável por seu surgimento teria sido Rodolphe Töpffer no final da década de 1820. Suas *histoires en estampes* continham quadros ilustrados em sequência com textos na parte superior, algo bem semelhante aos quadrinhos como conhecemos hoje. Atribuir-lhe o "crédito" pela origem dos quadrinhos interessa àqueles que desejam elevá-los a uma categoria de arte respeitável, uma vez que Töpffer não direcionava suas histórias para um público exclusivamente infantil.

Embora inegavelmente um pioneiro, o trabalho de Töpffer não influenciou o meio de maneira formadora. Tentativas de validação não devem ignorar o outro contexto a que se pode atribuir a origem dos quadrinhos (ou ao menos o princípio de

sua relevância): aqueles publicados nos jornais *New York World* e *New York Journal* no final do século XIX, feitos principalmente por Richard Felton Outcault, Rudolph Dirks e Bud Fisher. Embora talvez não sejam os primeiros quadrinhos a existirem, principiaram o que entendemos como quadrinhos no século XX.

O jornalismo em Nova York vivia um momento de intensa competição por mercado entre Joseph Pulitzer (do *New York World*) e William Randolph Hearst (do *New York Journal*). Essa concorrência resultou em problemas midiáticos prevalentes até hoje: sensacionalismo e poder da imprensa para influir e interferir naquilo que noticia. As tirinhas dos jornais participaram desta disputa: o "Yellow Kid", personagem do comic Hogan's Alley, veiculado no *New York World*, gozava de tanta popularidade que chegava a estampar anúncios dos caminhões de entrega dos jornais – daí a expressão "yellow press". Portanto, os quadrinhos dessa época remetem a tudo que os novelistas gráficos rejeitam: o raso, excessivamente comercial, sem mérito artístico (sejam essas associações justas ou não).

Nas décadas que se seguiram, os três grandes polos da indústria no mundo (EUA, Europa e Japão) produziram quadrinhos majoritariamente centrados em personagens e direcionados a um leitor juvenil. No entanto, diversas empreitadas tentaram desviar dessas características.

4.2.1. Novelas sem palavras

As novelas sem palavras da década de 1920 por Frans Masereel e Lynd Ward serviram de principais referências de narrativa com imagens para o presente projeto. Elas se assemelham aos quadrinhos em certos aspectos, mas não se enquadram na mesma classificação. Seus diferenciais as deixaram dissociadas da história dos quadrinhos por muito tempo, porém, uma vez resgatadas, influenciaram grandemente os novelistas gráficos contemporâneos. Will Eisner as considera a origem do movimento.

Consistem em livros com, na grande maioria das vezes, uma gravura por página e nenhum texto verbal além dos títulos na abertura dos capítulos. Ocasionais palavras junto às imagens estão limitadas a uma ou poucas frases na parte inferior da página. Ou seja: a imagem carrega toda ou pelo menos a maior parte da informação que move a narrativa.

O projeto, ao contrário destas obras, não exclui o uso de palavras e a totalidade do enredo não reside no texto não-verbal. Todavia, o projeto presente não foca neste fator e prevê que o texto verbal sairá de cena com frequência.

Além disso, certos temas e características dessas histórias e suas gravuras coincidem ou se relacionam fortemente com os do projeto, tornando-as influências em um nível ainda maior – o que será exposto em capítulos seguintes.

4.1. O QUE CARACTERIZA A NOVELA GRÁFICA

A partir das informações constatadas na pesquisa, conclui-se que a novela gráfica possui pelo menos a maioria das características expostas nos parágrafos a seguir.

Frequentemente possuem apenas uma imagem por página, em vez dos múltiplos quadros por página comuns em histórias em quadrinhos. Também é usual que tenham longa extensão e formato de livro (ou seja, lombada canoa).

A autoria também se destaca no que se imagina como novela gráfica. Há um único e grande autor responsável por todas as etapas do processo, no lugar de uma linha de produção que divide a autoria entre diferentes roteiristas, desenhistas, coloristas etc. Esse caráter autoral também resulta em maior liberdade criativa e menos limitações comerciais. Também relacionado a isto estaria um frequente caráter autobiográfico para essas obras, envolvendo histórias pessoais e memórias do autor.

O artista cria a novela gráfica direcionando-a para um público adulto, escrevendo e desenhando sobre temas mais complexos. Espera-se também que os leitores não se limitem àqueles que lêem quadrinhos, abrangendo também um leitor de romances.

A obra também é única, fechada e completa, rompendo com a publicação tradicional de quadrinhos que por muito tempo se deu através do lançamento de muitos pequenos volumes de uma grande série.

5. NARRATIVA, TOM E TEMAS

A descrição de referências e processo de criação da arte conceitual requer, primeiramente, uma apresentação geral do cenário e enredo planejados. Por cenário entende-se um conjunto incluindo o período de tempo em que se passa a narrativa, suas locações e o conflito apresentado. Além desses pontos, pretende-se demonstrar as bases de criação do universo, os temas apresentados na história e seus tom e atmosfera. Assim, torna-se possível compreender a pertinência das referências e escolhas ao desenvolver a arte conceitual.

6.2. CONSTRUÇÃO DE UNIVERSO

A criação do cenário onde se passa uma narrativa fictícia pode se encontrar entre dois extremos: uma mais rígida, específica e inflexível ou uma mais livre, vaga e flexível.

O modo rígido tem como exemplo mais clássico o mundo que dá palco à saga de J.R.R. Tolkien, O Senhor dos Anéis: meticulosamente fundamentado, consistente, lógico, cheio de detalhes e especificidades, com elementos estabelecidos e claros. Isso resulta em uma expectativa de respeito a todas as regras do universo para que a narrativa seja verossímil e crível.

Oposto a este modelo estaria um mais livre, encontrado nas histórias em que a imersão do leitor ou espectador se dá menos pela riqueza de detalhes e mais pela atmosfera e emoções. Nesse tipo de ficção, especificidade, regras e lógica não importam tanto. Em lugar disso, momentos estranhos e sem explicação acontecem em universos sem regras muito fixas. Consumir esse tipo de obra se torna, de certa forma, um exercício: na ausência de explicações muito claras, ativa-se a imaginação, interpretação e até o preenchimento de lacunas. Universos assim são encontrados, por exemplo, nos filmes de Hayao Miyazaki ou até no realismo fantástico de Gabriel García Márquez: repletos de magia, porém com poucas explicações ou regras precisas.

Esse segundo modelo predominou no presente projeto e impactou tanto o enredo quanto as escolhas visuais. A expectativa de explicações menos claras e um leitor mais participativo elevam o desejo de imagens comunicando fortemente as mensagens e emoções por trás dos personagens e cenários, seja de formas bastante subjetivas ou mais claras.

No entanto, vale ressaltar o lugar não tão extremo em que esta narrativa existe. Apesar de não exatamente uma explicação clara e detalhada, carregar a aparência dos personagens de informação sobre seu caráter aproxima, de certa forma, a narrativa de algo mais tradicional. No entanto, mantêm-se os seguintes fatores em mente: a interpretação do visual muitas vezes acontece de maneira subjetiva; características conflitantes ou menos arquetípicas são depositadas frequentemente em um mesmo personagem; e, acima de tudo, nem tudo que a narração na seção a seguir detalha estaria exposto claramente ao leitor na execução final da narrativa. Noções mais detalhadas sobre a natureza dos personagens e suas intenções auxiliam o autor em seu processo, mas cabe a ele determinar o quanto, como e quando realizará a exposição das mesmas.

6.2. CENÁRIO E ENREDO

De acordo com a natureza livre da criação de universo, dois elementos básicos do cenário, locação e período de tempo, não são muito específicos e determinados. Estes fatores não importam para a compreensão e experiência da narrativa. Determinar ou se inspirar em uma época real não adiciona ou retira dados relevantes, levando à não especificação de um período de tempo. A localização se restringe – porém minimamente – a dois planetas diferentes: um do qual personagens saem bem no início da narrativa e outro em que se dá a maior parte dos eventos, sem a necessidade de maior detalhamento.

A narrativa começa com uma espécie de prólogo apresentando, com um ar de mistério e sem muito contexto, alguns dos personagens. Netuno, um homem que se aproxima da meia idade, invade uma enorme caverna onde moram gatas. O invasor ataca uma das moradoras, uma gata preta chamada Ganimedes. Após imobilizá-la, tira de seu casaco um vidro contendo um feto aparentemente moribundo, abre a barriga e o útero de Ganimedes com uma faca e deposita dentro o feto. Após esta cena brutal, a gata se vê grávida e precisa parir o filhote implantado em sua barriga.

Terminado o prólogo, inicia-se a narrativa mais linear que culminará, mais à frente, em um encontro com os eventos do prólogo. A história acompanha uma personagem principal chamada Jove, uma mulher jovem e frágil que chegou à maioridade. No universo apresentado, não há dinheiro e, em vez disso, a água serve como moeda de troca e item de altíssimo valor, consumida em grandes quantidades por aqueles que conseguem acumulá-la. Uma vez considerada adulta, Jove precisa

trabalhar para obter sua própria água e, para isso, sair de seu planeta natal em uma viagem com os demais jovens de sua faixa etária.

Antes de embarcar na nave que a levará ao novo planeta, Jove passa por uma pequena gata abandonada e silenciosa chamada Haídes. Decide, sob olhares de estranhamento de todos à sua volta, resgatar a gata e levá-la consigo na viagem. Chegando lá, descobrimos que será Netuno, o homem mostrado no prólogo, quem irá coordenar e orientar os jovens em seu trabalho para obter água. Ao ver que Jove carrega uma gata, Netuno se mostra insatisfeito.

Neve cobre todo o planeta constantemente frio, o que incomoda a maior parte dos novos trabalhadores que vieram, considerando que o planeta anterior era sempre quente e ensolarado. No entanto, Jove não se aflige, pois odiava o calor e prefere o novo clima.

Netuno então apresenta a todos onde começarão seu trabalho: cavernas dentro de montanhas altíssimas e eretas como enormes construções, estreitas e profundas no seu interior, fortemente iluminadas por dentro com lâmpadas globulares. Todos aprendem, afinal, o que precisarão fazer para conseguir sua própria água: esfregar enormes blocos de gelo até que derretam. Jove fica perplexa com a natureza monótona da tarefa, mas esconde isso dos demais, cuja maioria parece empolgada ou indiferente. Ela se convence que, com o tempo, se acostumará e começará a gostar daquilo, focando em todos os possíveis pontos bons da atividade e vendo tudo com o olhar mais positivo possível.

Após um tempo, todos se habitam a trabalhar derretendo o gelo menos Jove. Ela observa seus colegas cada vez mais eficientes, inventando maneiras distintas de esfregar o gelo, falando sobre de com entusiasmo. No entanto, não consegue entender o prazer que sentem, nem melhorar e se tornar mais habilidosa: a tarefa permanece exaustiva, repetitiva e monótona. Jove se cansa com extrema facilidade, além de sentir calor e ficar coberta de suor a todo momento apesar do clima frio. Ela persiste tentando sentir a mesma satisfação dos colegas e também busca aquilo que os mais afortunados, que bebem quantidades exorbitantes de água, dizem conseguir: energia, um corpo saudável, peles e cabelos perfeitos, entre outras promessas.

O planeta também se torna desagradável de habitar, com tempestades, ventanias, raios e trovoadas a todo momento. No entanto, apenas Jove parece perceber essas mudanças climáticas – ou, pelo menos, elas não incomodam mais

ninguém. Os demais parecem indiferentes aos fortes ventos e trovões estrondosos. Ao mesmo tempo, Jove percebe que Haídes está grávida, o que a preocupa, mas não sabe o que fazer a respeito.

Netuno se reúne com Jove para uma conversa em que ela confessa sua frustração e teme não conseguir mais derreter gelo. Ele, apesar de inicialmente acolhê-la, explica ainda em tom suave e amigável que ela precisa de mais foco e dedicação, ressaltando que, caso incapaz de se adaptar, não sobreviverá nessa nova fase da vida. Ele agarra pelas costas a pequena gata Haídes e diz a Jove que, para poder se concentrar no que importa, precisa se livrar dela. Netuno então arregança o maxilar de Jove com as mãos e enfia Haídes por sua garganta, fazendo-a engolir a gata inteira a força.

Jove tenta retornar ao trabalho usual, mas mal consegue: ensopada de suor e com um calor que torna difícil se movimentar, está prestes a se largar na neve e desistir de derreter gelo ou beber água. Nesse momento, percebe uma luz saindo de uma caverna escura em que nunca havia entrado, diferente das demais. Contra a luz, na entrada, vê a silhueta de uma gata sentada, com os olhos brilhantes encarando-a fixamente. Ela pergunta aos demais o que há naquela caverna e respondem que não sabem, que ninguém nunca foi lá e não se deve confiar em gatos, então seria perigoso entrar. Depois de um tempo atirada na neve sob a observação constante da gata ao longe, que não sai do lugar, Jove decide descobrir o que há dentro da caverna. Ela sabe que, se permanecer onde está, vai superaquecer até morrer, portanto qualquer risco que a caverna desconhecida ofereça não importa.

Ela segue a gata para dentro, descobrindo uma caverna alta e ampla, repleta de degraus de pedra e plantas, além de buracos no teto que criam clareiras e iluminam o interior. Há pendurados nas paredes varais cheios de fotos recém reveladas secando e, nas pedras, diversos equipamentos de revelação. Dentro da caverna, ela encontra mais três gatas além da que a guiou para dentro. A caverna por dentro funciona, na verdade, como um estúdio para revelação de fotografias em que trabalham as gatas, falantes porém sem mexer as bocas, fazendo suas vozes saírem pelas paredes, e capazes de controlar os objetos com a mente. As gatas controlam um morcego cuja cabeça abre para que depositem um filme e seu único olho serve como lente.

Uma gata cinza chamada Calisto parece liderar a caverna. Ela é a mais sensata, racional e imparcial de todas, e toma as decisões finais sobre os projetos de fotografia. Outras duas gatas, Ganimedes e Europa, contribuem de maneiras diferentes. Europa, uma gata tricolor inventiva, é agitada, impulsiva e cheia de coragem para experimentar tudo que conseguir com os equipamentos. Ganimedes, que chamou a atenção de Jove na porta da caverna, é uma gata preta medrosa, atenta e vigilante, que sempre chama atenção e se assusta com os impulsos exagerados de Europa. Calisto pondera a partir das visões dessas duas.

Uma quarta gata, que as demais parecem querer evitar, se chama Io e não tem pelos. Trata-se da filha parida por Ganimedes após o episódio narrado no prólogo. Io é medrosa tal como a mãe, mas se tornou uma versão exagerada dela, difícil de conviver com: é agressiva, desequilibrada, destrutiva e excessivamente reativa, sempre boicota o que as demais querem colocar em prática. As outras querem expulsá-la, mas não conseguem.

Jove, maravilhada com a caverna, decide continuar lá dentro com as gatas e estas prometem ensiná-la a tirar e revelar fotos. Elas começam um novo projeto para mostrar a Jove como trabalham, mas, antes que possam revelá-lo, Io surta mais violentamente que o normal e ataca tudo que há na caverna, quebrando equipamentos e deixando todo o trabalho destruído. Após esse episódio, as demais gatas se vêem sem saber o que fazer ou como continuar revelando fotos na caverna.

Além disso, Jove volta a sentir calor, porém dessa vez acompanhado de uma enxaqueca agonizante e pontadas fortes em seu crânio. Ao ver esse sofrimento, Ganimedes pega uma tora de madeira e bate na cabeça de Jove até abrir seu crânio. De dentro dele sai primeiro um filhote de gato recém-nascido coberto em placenta e depois a gata Haídes, que havia acabado de parir, morta. O filhote, chamado Caronte, mesmo pequeno vê como motivo de sua existência expulsar Io da caverna, o que faz com muito esforço e violência, mas consegue. A partir desse dia, ele guarda a caverna e tem como missão impedir que Io retorne. Assim, Jove e as demais gatas conseguem forças para reconstruir a caverna e lá permanecem. Io continua tentando entrar, porém é sempre enfrentada por Caronte, que a derrota e expulsa com variados níveis de facilidade e velocidade dependendo da vez, tornando possível o trabalho de Jove, Calisto, Ganimedes e Europa.

6. REFERÊNCIAS: FRANS MASEREEL E LYND WARD

A grande referência visual para o desenvolvimento da arte conceitual foram as novelas sem palavras de Frans Masereel e Lynd Ward. Ao formular o design dos personagens, manteve em mente que seriam aplicados em formato e atmosfera semelhantes às dessas obras: uma narrativa com uma ou poucas figuras por página, atmosfera pesada e sombria, toda em preto e branco. Características cruciais dessas narrativas estão descritas a seguir – assim como as referências que proporcionaram.

6.1. DENSIDADE, CLARO E ESCURO

O uso de uma gravura por página e a ausência de palavras resultam em uma maior responsabilidade para as imagens, o que se reflete em algumas de suas características. Uma primeira consequência mais direta dessa grande quantidade de informação que precisam carregar é a densidade e abundância de elementos nas imagens. Ricas, completas e eficientes, conseguem até cobrir longas passagens temporais de maneira compreensível em poucas páginas. As Figura 1 e 2 mostram o protagonista em *25 images de la passion d'un homme*, por Masereel (1928), indo de recém-nascido à criança trabalhadora em apenas um par de páginas duplas.

Figura 1: Página dupla em *25 images de la passion d'un homme*.



Figura 2: Página dupla seguinte em *25 images de la passion d'un homme*.



MASEREEL, Frans. *25 images de la passion d'un homme*. 1ª ed. Paris: Martin de Halleux, 2020.

Masereel frequentemente povoa cada gravura com uma quantidade de elementos que, unida à falta de gradação entre valores, por vezes chega ao caótico, porém ainda manejado por meio de um uso estratégico de claro e escuro. Percebe-se a influência expressionista nessas obras no contraste entre preto e branco, forte, no caso de Masereel, e suavizado – mas não muito – por Ward por meio de hachuras. Ambos os artistas iluminam ou escurecem suas cenas de forma extrema e mais dedicada à compreensão e atmosfera do que realismo. Tendo em vista sua ausência total de nuance entre brilhos, Masereel escolhe o local de aplicação dos claros e escuros à serviço da clareza. Dessa forma, as cenas permanecem compreensíveis apesar de sua densidade. As gravuras retratando uma rua lotada pelo povo em conflito com a polícia de *25 images de la passion d'un homme* (Figura 3) e o bar movimentado de "Le Soleil" (Figura 4) são imagens cheias e pesadas, mas tudo nelas continua distinguível graças à aplicação dos contrastes.

Figura 3: Cena em rua de *25 images de la passion d'un homme*.



MASEREEL, Frans. *25 images de la passion d'un homme*. 1ª ed. Paris: Martin de Halleux, 2020.

Figura 4: Cena em bar de *25 images de la passion d'un homme*.



MASEREEL, Frans. *Le Soleil*. 1ª ed. Versailles: Ravin Bleu, 2015.

Com esse tipo de contraste como objetivo, o design dos personagens foi finalizado com cores extremas e contrastantes entre si. A maioria foi colorida com valores extremamente claros ou extremamente escuros.

6.2. TEATRALIDADE E EXAGERO

O uso do exagero no retrato dos personagens também evidencia o caráter expressionista dessas obras. Em vez de descrever caráter, emoções, ações e acontecimentos em palavras, eles são comunicados a partir de uma enorme teatralidade no desenho. Lynd Ward desenhou expressões faciais exageradas, quase caricatas, beirando a assustadoras e até cômicas em algumas situações, além de gestos frequentemente dramatizados. O excesso deixa compreensíveis e claras a índole e as emoções de cada participante da história, além do que acontece e o que fazem em cada gravura.

Figura 5: Cena com o vendedor de arte em *God's Man*.



WARD, Lynd. *Lynd Ward: Six Novels in Woodcuts: A Library of America Boxed Set*. 1ª ed. Nova Iorque: Library of America, 2010.

Figura 6: Mais uma cena com o vendedor de arte em *God's Man*.



WARD, Lynd. *Lynd Ward: Six Novels in Woodcuts: A Library of America Boxed Set*. 1ª ed. Nova Iorque: Library of America, 2010.

O exagero de emoções foi empregado constantemente na maior parte dos personagens desenvolvidos. A maioria possui indicadores constantes de emoções específicas de acordo com suas personalidade e papel na história, criados por meio de traços faciais e linguagem corporal. No entanto, essas indicações de sentimentos não acontecem apenas como reação a momentos específicos na narrativa. Em vez disso, estão previstas na arte conceitual como parte intrínseca aos personagens.

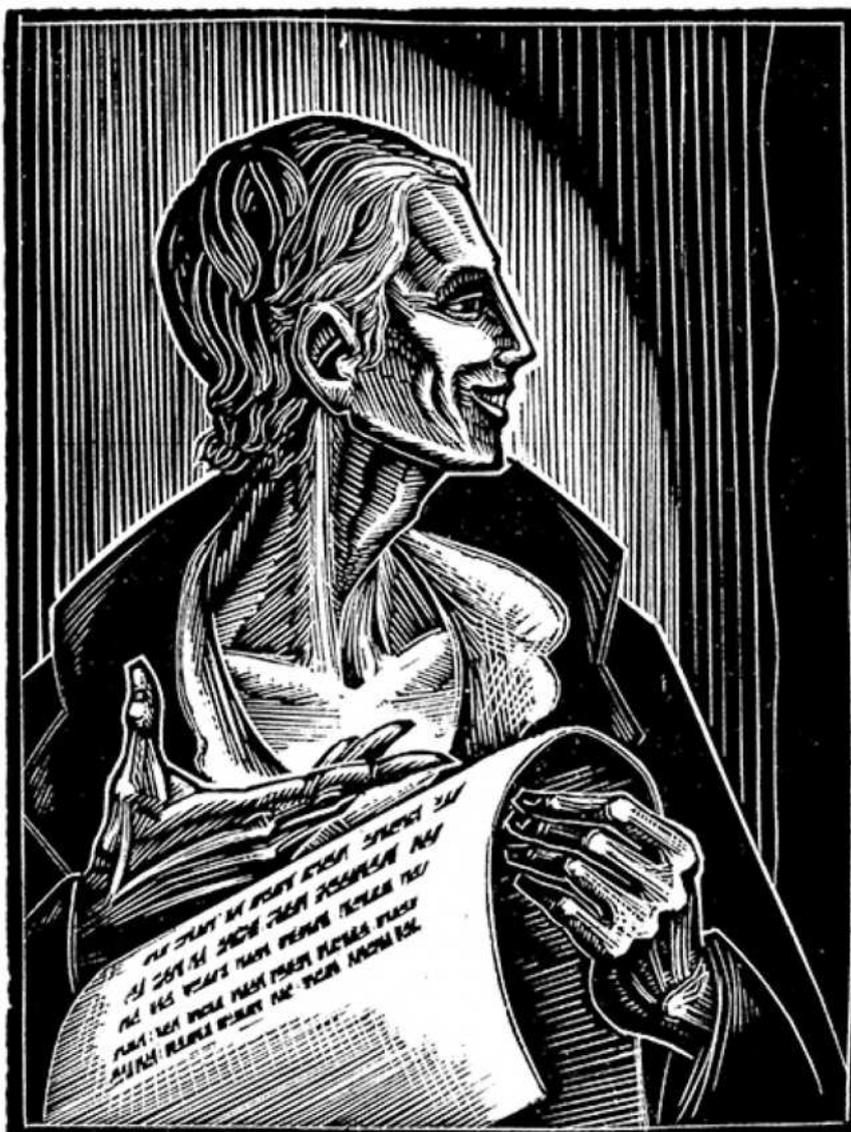
6.3. ATMOSFERA

A união das escolhas visuais descritas anteriormente resultam em atmosferas em geral pesadas e negativas (típico do expressionismo). Enquanto o clima das obras de Masereel tende mais ao caótico, o de Ward chega ao sombrio, medonho, desolador, trágico. Assim, o trabalho de Ward se alinha mais ainda com os objetivos

do projeto no quesito atmosfera, servindo de maior influência para tanto que o de seu antecessor Masereel.

A maneira como foram desenhados os personagens por Ward, até mesmo os não-antagonistas, gera imediato desconforto. Além das expressões faciais frequentemente hiperbólicas já mencionadas, todos os personagens têm um aspecto cadavérico. São frequentes covas escuras para os olhos, bochechas com cavidades definidas e mãos compridas com cada osso e tendão à mostra. Dentre os personagens mostrados no projeto aqui discutido, a gata lo foi a mais influenciada por esses desenhos.

Figura 7: Mãos esqueléticas e covas fundas no rosto de um personagem em *God's Man*.



WARD, Lynd. *Lynd Ward: Six Novels in Woodcuts: A Library of America Boxed Set*. 1ª ed. Nova Iorque: Library of America, 2010.

Figura 8: Mãos esqueléticas de um personagem em *God's Man*.



WARD, Lynd. *Lynd Ward: Six Novels in Woodcuts: A Library of America Boxed Set*. 1^a ed. Nova Iorque: Library of America, 2010.

7. PERSONAGENS: OS PRINCIPAIS RECURSOS

Vários fatores compõem a construção tanto conceitual quanto visual de um personagem. Esses quesitos serão apresentados de maneira geral a seguir.

6.1. ARQUÉTIPOS

Vários moldes podem estruturar uma narrativa tradicional: desde aqueles que guiam a construção do roteiro (como a conhecida jornada do herói) àqueles que auxiliam a criação de personagens comuns em narrativas (protagonistas, antagonistas, interesses românticos etc). No que diz respeito à história que é objeto desta monografia, nunca existiu a meta de encaixar seus elementos perfeitamente nesses moldes de personagens ou roteiro. No entanto, conhecê-los ainda beneficia o processo – mesmo que para entender como desviar deles.

Para construir personagens, frequentemente utiliza-se certos arquétipos, ou seja, modelos ideais, tipos de personagens (TILLMAN, BRYAN, 2011). Eles posicionam os personagens na narrativa lhes atribuindo funções e características bem distintas. Aqueles descritos por Carl Jung aparecem com mais frequência na ficção e serão mencionados ao descrever os personagens aqui desenvolvidos (TILLMAN, BRYAN, 2011). No entanto, servirão apenas como referências auxiliares. Espera-se que o leitor, acostumado a esses padrões, tente identificá-los, e essas expectativas podem trabalhar a favor da compreensão ou até de confusões intencionais. Observar de quais desses arquétipos os personagens se aproximam, mesmo que parcialmente, auxilia as escolhas sobre suas características físicas.

Há várias inconsistências em relação a esses padrões na narrativa aqui discutida: arquétipos recorrentes que sequer encontram paralelo; embora a personagem principal não seja uma antagonista, também não se encaixa muito bem num arquétipo de heroína; personagens com intenções puras, características de um herói, teriam isso por vezes demonstrado como negativo; entre outros exemplos que serão discutidos com mais detalhes posteriormente. Nessas situações, ainda assim condiz aplicar os arquétipos. As escolhas para o design de personagem podem tanto demonstrar quanto "esconder" os arquétipos quando necessário. Aparências conseguem criar dúvida, quase se encaixar em um padrão, porém com alguns elementos desconcertantes que fogem do arquétipo, ou até deixar bem clara a ausência de lugar convencional para um personagem.

6.2. DESCRIÇÃO E PERGUNTAS

Para o desenvolvimento de mais detalhes sobre cada personagem, autores comumente se munem de perguntas (TILLMAN, BRYAN, 2011), desde básicas, como "Quem é o personagem" e "O que ele faz", até inúmeras outras mais minuciosas que podem esclarecer todo tipo de especificidade. Quanto maior a quantidade de perguntas respondidas, mais densa se torna a construção. No entanto, considerando a natureza vaga e de origem fantasiosa dos elementos da narrativa trabalhada, interessa menos ao projeto um excesso de respostas. O design se atentará às perguntas essenciais que dizem respeito a ações e, acima de tudo, emoções e sensações que os personagens precisam transmitir.

Após perguntas gerais, foram listadas todas as características psicológicas, agrupadas e usadas, de certa forma, como palavras-chave guias do design. Há equivalência entre cada conceito ou grupo de características da personalidade e elementos visuais. A história em questão opera sem muita definição de regras e inclui momentos que geram estranhamento. Assim, espera-se do leitor o exercício da interpretação e da imaginação. Tendo isso em mente, personalidade e sensações desejadas para cada personagem foram depositadas nas aparências. Cria-se material para o leitor decodificar: uma espécie de leitura "nas entrelinhas", porém do texto não-verbal em vez de escrito.

6.3. REFERÊNCIAS ANIMAIS E ASTRONÔMICAS

Inspirações específicas vindas de dois campos distintos influenciaram o design especificamente das personagens gatas: raças reais de gatos e corpos celestes do nosso sistema solar, principalmente os satélites naturais de Júpiter.

Claramente referenciados nos nomes das quatro principais gatas, as mais famosas "luas" de Júpiter não batizaram essas personagens por acaso. Existe elo conceitual forte entre cada uma e o satélite com que divide o nome, o que torna pertinente reforçar essa conexão no design das personagens.

6.4. ESTRUTURA: CORPO, FORMAS E SILHUETAS

Formas geométricas básicas também foram usadas para construir a estrutura dos personagens, atribuindo a cada um deles uma distinta, finalizando-as e

detalhando-as de acordo com a demanda de cada conceito e deixando-as mais ou menos evidentes nos desenhos finais. A proeminência dessas formas, seja ela mais ou menos clara, transmite sensações sobre os personagens.

Estudos de silhuetas para chegar a estruturas ideias se mostraram especialmente relevantes. Essenciais em todo bom design de personagens, aqui ganharam a importância extra de ajudar a encontrar as melhores maneiras de demonstrar movimento (ou ausência dele). Com referências expressionistas em mente, a maneira como se dá a sensação de movimento e as poses dos personagens são essenciais para transmitir mensagens. Essas poses foram, muitas vezes, versões exageradas de suas equivalentes reais, principalmente no que diz respeito à linguagem corporal das gatas. Gatos, embora notoriamente difíceis de decifrar, ainda posicionam e movem diversas partes do corpo como resultado de seus sentimentos. Essas ações momentâneas acontecem em situações específicas para os gatos, que naturalmente têm mudanças de humor e não requerem demonstrações extremas o tempo todo. No entanto, para benefício do drama e do exagero, esses posicionamentos e estados bem específicos de partes do corpo (orelhas, olhos, pupilas, costas, rabo etc) acabaram empregados na maioria das gatas de maneira constante. As gatas estão sempre ou quase sempre com as orelhas em certa posição e as pupilas em certo nível de dilatação, por exemplo. Além da busca de um aspecto dramático, as personagens gatas se distinguem dos humanos por não representarem seres únicos, complexos e cheios de nuances. Em vez disso, elas retratam e "personificam" conceitos, ideias e emoções que interagem e se complementam. Por isso, procede que a linguagem corporal atribua uma certa perpetuidade aos seus humores. Essa equivalência a conceitos e como isso se refletiu no design de cada gata serão detalhados em capítulos futuros.

8. AS GATAS SATÉLITES

Como seus nomes sugerem, as 4 principais gatas estão fortemente conectadas à personagem principal: Jove é outro nome para o planeta e divindade Júpiter na mitologia romana (equivalente a Zeus na mitologia grega), enquanto os nomes Calisto, Europa, Ganimedes e Io designam os satélites mais conhecidos de Júpiter, chamados de galileanos (por terem sido uma descoberta importantíssima de Galileo Galilei). Paralelos também a um sistema solar em menor escala, provavelmente se formaram a partir dos materiais restantes de Júpiter após sua condensação, o que se assemelha à maneira como os planetas do nosso sistema solar se formaram a partir de materiais restantes do Sol.

Ou seja: a escolha de nomes sugere personagens intimamente interligados. Mais do que isso, se refere às gatas como uma extensão de Jove, elementos menores intrinsecamente vinculados a ela. Isso porque, como já mencionado, não há intenção de que as gatas se apresentem como seres complexos e completos. Cada uma delas materializa um conceito que influencia o processo criativo e o trabalho dentro de um único indivíduo. Cada conceito engloba sentimentos e funções. O encontro de Jove com as gatas é uma jornada de autoconhecimento.

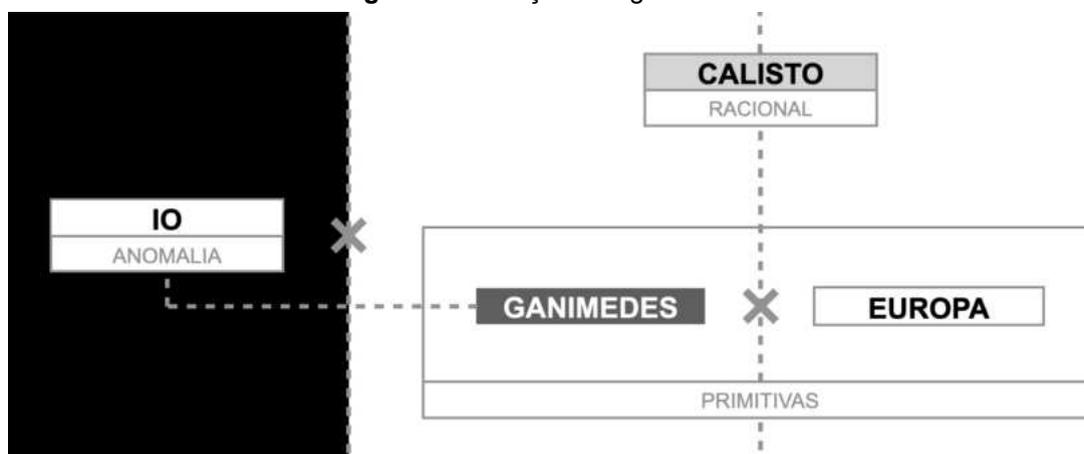
Ainda mais influente no design que a relação com Jove foi a interação das gatas entre si. Três desses satélites galileanos, Ganimedes, Europa e Io, conectam-se por mais que o momento de sua descoberta. Eles existem no que é chamado de ressonância, ou seja, suas órbitas se influenciam: toda vez que Ganimedes orbita Júpiter uma vez, Europa o faz duas vezes e Io, quatro. Essa conexão se expressa até por meio do formato de suas órbitas que, em vez de circulares – o mais comum para satélites dessa escala – se tornaram elípticas devido ao puxão gravitacional que dão umas nas outras. Apenas Calisto fica de fora dessa ressonância. Da mesma forma, as gatas na narrativa não devem ser independentes. Cada uma cumpre um papel e o que acontece na caverna resulta da interação entre elas e da ponderação de Calisto, que observa não afetada – "fora da ressonância".

Essa dinâmica esteve a todo tempo em mente no design dos personagens. Em vez de se limitar a como as características físicas do próprio personagem condizem com as psicológicas, também interessou estabelecer como elas se opõem aos traços das outras gatas. A maior parte das escolhas de características físicas

individuais foi influenciada pelos traços das demais, para se distinguir ou aproximar. Por exemplo: ao desenhar os olhos de Ganimedes de uma certa maneira, importou não apenas o que eles dizem sobre Ganimedes, mas também o visual dos olhos de Io e o que eles dizem sobre ela, e também os de Europa, Calisto etc. O mesmo se aplicou a diversos elementos, como orelhas, patas, pelos, altura, entre outros.

A Figura 9 representa visualmente a interação das quatro gatas para melhor compreensão. Este esquema demonstra as posições e papéis de cada gata na narrativa e de cada uma em relação às demais. As considerações advindas dele permeiam o design dessas personagens.

Figura 9: Interação das gatas satélites.



Da autora.

O lado direito da imagem mostra a dinâmica primária, suficientemente funcional e desejada da caverna: o convívio entre Ganimedes, Europa e Calisto. Ganimedes e Europa se opõem completamente em personalidade e contribuem com ações contrárias uma à outra. Recebem a classificação de "primitivas" por materializarem conceitos mais relacionados a sentimentos, desejos e intuições. Calisto, acima dessa oposição e chamada de "racional", media e lidera. Ao contrário das outras, ela trabalha movida apenas pela razão e deve encontrar o balanço necessário de contribuição das duas primitivas. Observando-as com imparcialidade, deve avaliar quais desejos e preocupações delas valem mais para incorporá-los nas decisões finais sobre os projetos de fotografia da caverna.

Não se presume que este funcionamento ideal é infalível e constante: Ganimedes e Europa podem ultrapassar limites e tomar rédea de algumas decisões apesar disso caber a Calisto. Além disso, Calisto pode cometer equívocos. No entanto, essa dinâmica ainda prevalece na maioria das vezes e evolui com o tempo.

O lado esquerdo da imagem demonstra a exclusão de Io em relação ao status esperado para a caverna. Como filha de Ganimedes, ela deriva e a princípio herda características dela, porém não demora a levar isso a extremos nunca alcançados por Ganimedes, de maneira antagônica a todas as gatas. É chamada de anomalia, pois não deveria estar ali nem se comporta de maneira produtiva ou natural. Diferente da rivalidade esperada e manejável entre Europa e Ganimedes, Io não permite que os projetos na caverna progridam. A diferença entre essas oposições exige compreensão: uma delas parte construtiva do sistema e outra incompatível com seu funcionamento. Ganimedes enfrenta Europa; Io, a caverna como um todo.

Após a consideração dessa dinâmica, é possível resumir a relação entre as características físicas das gatas.

Ganimedes e Europa parecem, já à primeira vista, bastante opostas, e seus traços estão cada um nos extremos de um mesmo espectro. Por exemplo: se Ganimedes usa orelhas enormes para permanecer atenta a todos os barulhos, Europa, que não dá importância à vigilância, possui orelhas bem pequenas. No entanto, também há algumas semelhanças sutis porém cruciais para indicar que, apesar de aparentemente rivais, trabalham por um objetivo comum. Por exemplo: apesar de baseadas em estruturas muito diferentes, ambas não apresentam ângulos agudos, indicando que não representam ameaças.

Calisto deve se diferenciar de ambas e seus traços muitas vezes estarem num meio termo entre os extremos. Por exemplo: se Ganimedes é alta e Europa é baixa, Calisto é de altura mediana.

Io é claramente alheia a todas as demais, porém a relação com sua mãe Ganimedes merece cuidado extra. Suas estruturas são parecidas para indicar, além do parentesco, que a princípio ambas derivam do mesmo lugar, de conceitos parecidos. No entanto, as finalizações a partir dessa base diferem grandemente. Enquanto a Ganimedes adiciona-se indicadores de benignidade, a Io cabem características totalmente opostas e que evidenciam como ela se tornou uma versão muito mais extrema e disfuncional de sua mãe. Por exemplo: o triângulo serviu de forma básica para a estrutura de ambas. No entanto, a finalização de Ganimedes não evidencia esses triângulos de maneira exagerada, enquanto em Io são muito acentuados.

Todas as semelhanças e distinções importantes entre as gatas estão detalhadas nos capítulos dedicados a cada uma.

9. EUROPA

9.1. RESPOSTAS PARA UMA DESCRIÇÃO GERAL DE EUROPA

O primeiro passo para a descrição de cada gata é responder o conjunto de perguntas básicas presente na Tabela 1. Como explicado anteriormente, poucos questionamentos básicos cumprem a tarefa de iniciar essa descrição. O esclarecimento sobre a idade delas se resume a expor a ordem em que nasceram. Exatamente quando não importa, e sim a ordem de surgimento das gatas, pois isto se relaciona ao que cada uma representa. Outra determinação básica seria o gênero, igual para todas: embora a princípio irrelevante devido ao caráter simbólico desses personagens, foram todas designadas como fêmeas apenas para reforçar a relação com Jove, que é mulher. As demais perguntas são algumas das frequentes em descrições iniciais de personagens: "Quem", "O que", "Por que" e "Como". Já "Quando" e "Onde" não cabem nessa narrativa, que possui caráter fantasioso vago quanto a época e local. Veremos então as informações sobre Europa.

Tabela 1

PERGUNTAS E RESPOSTAS: EUROPA	
Quem é o personagem?	Europa é uma gata tigrada tricolor que mora na caverna.
O que esse personagem faz?	Europa planeja, tira e revela fotos. É a primeira a ter ideias brutas e desorganizadas sobre os projetos de fotografia, que são contestadas e refinadas pelas demais gatas. Europa fala, mas o som não sai de sua boca e sim das paredes da caverna.
Por que o personagem está motivado a fazer o que faz na história?	Europa e as demais nasceram na caverna que já possuía materiais para se transformar em um estúdio de revelação. Já nasceram com vontade de tirar e revelar fotos. A motivação de Ganimedes é colocar ideias grandiosas em prática.
Como o personagem faz o que faz?	Europa impulsiona o início dos projetos fotográficos tendo ideias. Ela estimula as demais com energia e empolgação.

	Como as demais gatas, possui telecinese. Ela e as demais tiram as fotos através do olho de um morcego que controlam, cujo único olho é uma lente e a cabeça uma câmara. Após os cliques, ela e as demais controlam os materiais também por telecinese. Ela não está, a princípio, em posição de tomar decisões e deve levar suas propostas a Calisto.
Qual a idade do personagem?	Europa foi, junto com Ganimedes, a primeira a nascer na caverna.
Qual o gênero do personagem?	Europa é fêmea.

9.2. PSICOLÓGICO DE EUROPA

Para escolher as características psicológicas de cada gata utilizou-se um mesmo conjunto de etapas.

Primeiro, listar quais os conceitos mais abstratos que aquela personagem representa e incorpora.

Partindo disso, como segundo passo determinou-se as principais palavras-chave que guiam a vida interior da personagem. Essas palavras seriam as características principais que englobam outras mais variadas.

E o terceiro passo foi justamente "desmembrar" essas palavras-chave nesses conjuntos de traços de personalidade mais detalhados para um entendimento mais aprofundado.

Parte em paralelo, parte após todo esse processo, também houve reflexão sobre quais arquétipos se aproximavam das personagens e como estes também foram desafiados para compreender o "posicionamento" da personagem na narrativa e como desenhá-la, tendo-o em mente.

Por último, estabeleceram-se as consequências dessas características para o design, apontando que atributos físicos são resultado delas. O impacto dos traços de personalidade não se limita ao design do personagem: alguns aspectos também geram consequências no desenho dos cenários com a presença da personagem e sua interação com esses locais.

Então, de acordo com essas etapas, está descrito e explicado o psicológico de Europa nos subitens a seguir. O mesmo se repetirá para as demais personagens.

9.2.1. Conceitos que Europa representa e palavras-chave

Europa simboliza os seguintes conceitos: **coragem, desejo, inspiração e ideias**. Ou seja: ela incorpora o impulso inicial que alavanca o trabalho criativo, a vontade de criar, a esperança da realização.

A partir disso, as principais características ou palavras-chaves para essa personagem são: **energia, impulsividade e infantilidade**.

O conceito de "energia" se expande a partir dos seguintes traços: Europa é **agitada, hiperativa, inquieta e caótica**. Muitas ideias para fotos surgem em sua mente a todo tempo e ela quer executar todas sem nenhum filtro. Nunca para de se movimentar, muitas vezes de maneira exagerada ou bruta.

Já a partir da "impulsividade", entende-se que Europa é **destemida, inconsequente, desatenta e desastrada**. Sempre quer executar suas ideias sem cuidado. Está aberta a tudo, sem ponderar sobre desvantagens e possíveis riscos. Quer ir ao trabalho antes de pensar. Essa falta de cuidado a torna atrapalhada em seus movimentos, podendo esbarrar em, derrubar, quebrar ou estragar coisas acidentalmente.

E, a partir de "infantilidade", Europa é **inocente, deslumbrada, otimista, irritadiça, audaciosa e imatura**. Acha que todas as suas ideias são viáveis e acredita que todo tipo de desejo mirabolante é possível de se concretizar. Nunca duvida que suas empreitadas darão certo. Se irrita facilmente quando tem seus impulsos freados e discute fervorosamente como uma criança pequena.

9.2.2. Arquétipos de Europa: algo de herói ou tolo

Não há entre os arquétipos mais comuns algum que apresente sequer uma quantidade considerável de traços psicológicos ou funções narrativas de Europa. A mesma situação se repete e é esperada para a maior parte das personagens gatas, uma vez que não representam seres muito complexos.

Um possível primeiro paralelo a se traçar com os principais arquétipos se dá com o do herói. O herói cumpre, comumente, o papel de protagonista em histórias tradicionais. Altruísta e corajoso, ajuda os demais e realiza missões com bons objetivos. (TILLMAN, 2011). Europa se aproxima desse arquétipo quanto à sua índole: possui boas intenções, sem malícia ou vontade de causar sofrimento. Talvez

até seus propósitos grandiosos para realizar projetos fotográficos a aproximem dos desejos de um herói.

No entanto, as semelhanças não vão além disso. Ao contrário de um típico herói, Europa não busca feitos altruístas ou grandiosos, tampouco cumpre papel de protagonista. Apesar de não buscar causar danos, também não se preocupa com atos bondosos. Seu objetivo é apenas criar – o que lhe confere certo nível de neutralidade moral. As intenções de criar não são malignas, porém também não apresentam, a princípio, uma função particularmente bondosa. Além disso, mesmo sem desejo de causar problemas, pode acabar fazendo-o com sua personalidade caótica e impulsiva.

O que leva a um segundo possível arquétipo semelhante: o tolo. Esse arquétipo molda personagens confusos, desajeitados e causadores de inconveniência, capazes de mudar o *status quo* constantemente e testar os limites dos demais personagens, que precisam lidar com as mudanças que este causa. (TILLMAN, 2011). Isso dialoga com o aspecto caótico de Europa que, devido à sua enorme impulsividade e ao seu otimismo inconsequente, pode gerar adversidades tentando alcançar objetivos grandiosos demais e tomar atitudes sem cuidado. E isso exige com que demais personagens que convivem com ela, Ganimedes e Calisto, manejem esse caos e solucionem possíveis problemas. No entanto, não se deve limitar a personagem a esse arquétipo tendo em vista que sua relevância não está apenas em causar situações ruins e inesperadas. Destacam-se também a grande força de criação e o fluxo de ideias que promove, tornando possível que os projetos fotográficos da caverna existam.

Após esta análise, chega-se à conclusão de que Europa se trata de uma personagem entre a neutralidade e a bondade moral, cujas ações nem sempre geram boas consequências apesar de suas intenções. A personagem deve unir positividade com uma sensação de possível perigo e imprevisibilidade, atribuindo à aparente bondade inicial um ar de dúvida, quase um alerta para que se deve tomar cuidado com seu otimismo sem ponderação.

9.2.3. Influência do psicológico de Europa no design da arte conceitual

Depois de estabelecida e explicada a personalidade das personagens, seus atributos psicológicos podem resultar em diversas determinações para o design.

Uma tabela expõe a relação entre traços e aspectos visuais (para Europa, a Tabela 2 abaixo) com essas conexões detalhadas logo em seguida.

Tabela 2

RELAÇÃO ENTRE PSICOLÓGICO E VISUAL DE EUROPA			
CONCEITOS REPRESENTADOS	PALAVRAS-CHAVE	TRAÇOS	CONSEQUÊNCIA NO DESIGN DA PERSONAGEM
<ul style="list-style-type: none"> ■ Coragem ■ Desejo ■ Inspiração 	Energia	<ul style="list-style-type: none"> ■ Agitada ■ Hiperativa ■ Inquieta ■ Caótica 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Padrão de cores: tricolor tigrado. Manchas de várias cores e listras dispostas de maneira irregular em seu pelo e que mudam de lugar constantemente. ■ Pelo curto. ■ Pupilas dilatadas.
	Impulsividade	<ul style="list-style-type: none"> ■ Destemida ■ Inconsequente ■ Desatenta ■ Desastrada 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Olhos pequenos. ■ Orelhas pequenas. ■ Pernas e rabo espessos. ■ Patas grandes. ■ Pelo curto. ■ Baixa estatura. ■ Fluidez, ausência de pausa nas linhas. ■ Poses muito dinâmicas. ■ Corpo volumoso. ■ Boca e sorriso largos.
	Infantilidade	<ul style="list-style-type: none"> ■ Inocente ■ Deslumbrada ■ Otimista ■ Irritadiça ■ Audaciosa ■ Imatura 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Formas arredondadas, principalmente do rosto. ■ Corpo volumoso. ■ Pupilas dilatadas. ■ Orelhas viradas para frente. ■ Rabo ereto. ■ Baixa estatura. ■ Poses receptivas e brincalhonas.

O padrão de cores atribuído a Europa, tricolor tigrado, reflete seu caráter caótico e agitado: várias manchas de múltiplas cores dispostas de maneira desordenada e, sobrepostas a elas, listras, deixando sua aparência ainda mais repleta de elementos diversos. Além disso, para reforçar a inquietude da personagem, essas manchas e listras nunca respeitam posicionamentos fixos como em uma pelagem de gato real. Elas mudam de tamanho, se partem e se movimentam pelo corpo de Europa como os líquidos coloridos dentro de uma lâmpada de lava.

Europa possui pelos curtos que lhe conferem um aspecto mais "desprotegido" (o que funciona, principalmente, em diálogo com Ganimedes, descrita em breve como protegida por uma camada espessa de pelos). Isto dialoga com a ausência de medo da personagem. Além disso, a ausência de pelos torna seus membros visíveis de forma clara e realça seus movimentos e hiperatividade.

Sua estatura baixa, a menor entre todas as gatas, dialoga tanto com sua infantilidade e imaturidade quanto com sua desatenção. Ela está sempre em um "nível" mais baixo, incapaz de observar ao seu redor – ao contrário de Ganimedes, cuja grande altura sinaliza que tenta alcançar com seu olhar tudo em volta.

A construção de Europa se dá com formas arredondadas evidenciando seu aspecto infantil, além da fluidez nas linhas, desenhadas sem qualquer ângulo marcado como um indicador da movimentação sem pausas da personagem. Seu corpo volumoso com suas pernas, patas e rabo espessos a tornam bruta para demonstrar impactos físicos de suas impulsividade e falta de cuidado. A fluidez e o volume de sua estrutura também a conferem um aspecto infantil. Ganimedes, por sua vez, conta com um corpo esguio, delicado e repleto de ângulos evidentes em seu desenho.

Seus órgãos relacionados à percepção servem de evidência para sua ausência de medo e desatenção. Possui os menores olhos e orelhas entre todas as gatas. As pupilas sempre dilatadas dão ao olhar um aspecto puro e ao mesmo tempo hiper-estimulado. Suas orelhas ficam sempre viradas para frente indicando cordialidade e abertura, assim como seu rabo ereto e por vezes com a ponta dobrada (CAROZZA, 2018). No entanto, sua boca e seu sorriso contrastam com a aparência bondosa e pura dos demais traços de sua feição. O quase constante sorriso extremamente largo lhe confere um aspecto imprevisível e desconcertante.

9.3. NOME E A INFLUÊNCIA DO SATÉLITE EUROPA NO DESIGN

Em primeira análise satélite Europa pode parecer pouco vívido e caótico quando comparado à personagem que batizou devido à sua superfície congelada que não sugere grandes atividades. No entanto, cientistas estão quase certos de que sob o gelo existe um enorme oceano de água salgada. A escolha desse satélite como equivalente à personagem funciona muito como oposição a Io. A presença de água leva à possibilidade de vida, tal como Europa é a energia vital que impulsiona a caverna. Além disso, a narrativa estabelece uma conotação positiva para o frio. O

satélite Io é o completo oposto: vulcânico, sem traços de oceanos e totalmente inóspito, assim como a personagem correspondente se demonstra oposta à vida.

Outras características com ligação conceitual à personagem seriam a idade sugerida por sua superfície, a mais jovem entre os demais satélites, e sua translação mais rápida que a de Ganimedes. Europa também possui alto grau de refletividade, o que a torna um dos satélites naturais mais brilhantes do sistema solar – assim como sua gata equivalente é imponente e chama atenção.

A maior contribuição visual do corpo celeste foi a aparência de sua superfície. As listras da gata fazem referência às muitas linhas que cruzam o chão gelado de Europa, conferindo-lhe mais fluidez e sensação de movimento (Figuras 10 e 11).

Figura 10: O satélite Europa.



NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Ttechnology/SETI Institute. PIA19048: *Europa's Stunning Surface*. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA19048>. Acesso em 2 de abril de 2023.

Figura 11: Visão mais aproximada da superfície de Europa.



NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Ttechnology/SETI Institute. PIA18413: *Reddish Bands on Europa*. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA18413>. Acesso em 11 de abril de 2023.

9.4. GATOS DE INSPIRAÇÃO PARA EUROPA

Como já descrito, gatos tricolores tigrados serviram de referência para o padrão de cores de Europa. Gatos tricolores, em sua grande maioria fêmeas, podem apresentar manchas dispostas de maneiras diversas nas cores branco, laranja e preto, marrom ou cinza (Figura 12). Já gatos tigrados são aqueles listrados, podendo variar em cor (Figura 13). A inspiração para Europa esteve naqueles com a junção desses dois padrões, em que listras se somam às manchas multicoloridas (Figura 14).

Figura 12: Gato tricolor.



ALANI, Karam. *Calico Cat Sitting On Gray Concrete Floor*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/calico-cat-sitting-on-gray-concrete-floor-7341002/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

Figura 13: Gato tigrado.



FOX. *Silver Tabby Cat on Blue Suede Chair Beside Blue Towel*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/silver-tabby-cat-on-blue-suede-chair-beside-blue-towel-1265622/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

Figura 14: Gato tricolor tigrado.



MIN, Camel. *Tri-Color Cat Standing on Concrete Floor*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/tri-color-cat-standing-on-concrete-floor-5927618/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

Já para os formatos do corpo em si, os gatos da raça *Scottish Fold* (Figuras 15 e 16) serviram de maior referencial. Pequenos em relação a outras raças de gatos e com contornos arredondados e volumosos que lhes conferem um aspecto juvenil mesmo quando adultos se encaixaram muito propriamente na proposta da personagem Europa. Além disso, o nome da raça referencia suas orelhas extremamente pequenas e dobradas.

Figura 15: Gato da raça *Scottish Fold*.



B, Vadin. *Cute Scottish Fold Cat on a Paper Bag*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/cute-scottish-fold-cat-on-a-paper-bag-141496/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

Figura 16: Corpo do gato da raça *Scottish Fold*.



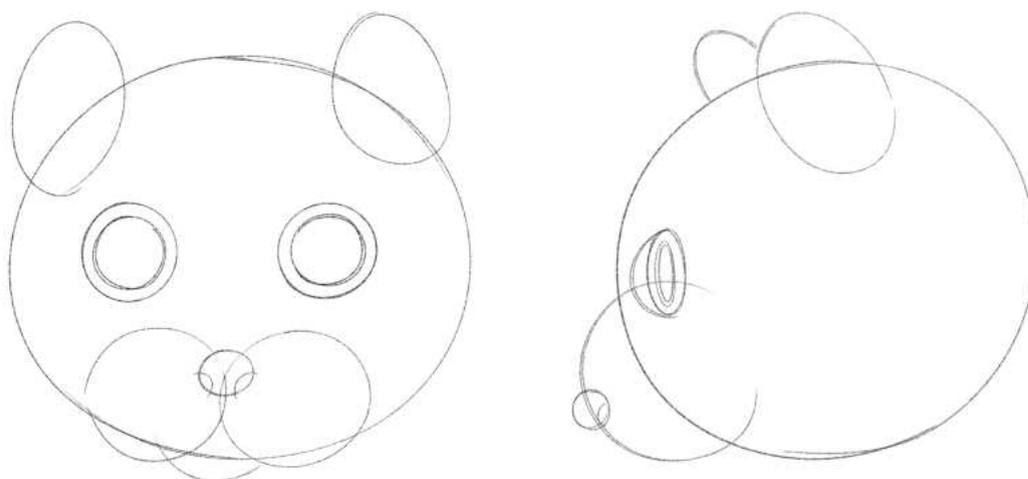
Таня, Дячук. *Close-Up shot of a Cat*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/close-up-shot-of-a-cat-14630894/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

9.5. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE EUROPA

9.5.1. Formas geométricas de base para Europa

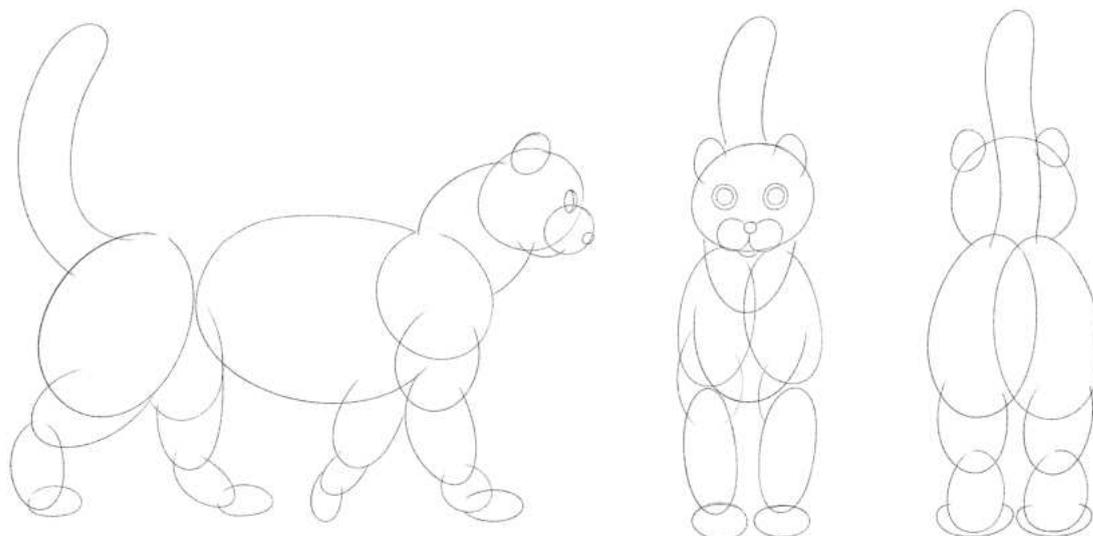
O círculo serviu de base para toda a estrutura de Europa, pois este remete à infância e à brincadeira (TILLMAN, 2011). Todas as partes do seu corpo tem como estrutura inicial elipses ou círculos, como mostram os rascunhos nas Figuras 17, 18 e 19.

Figura 17: Rascunhos da estrutura do rosto de Europa, de frente e de perfil.



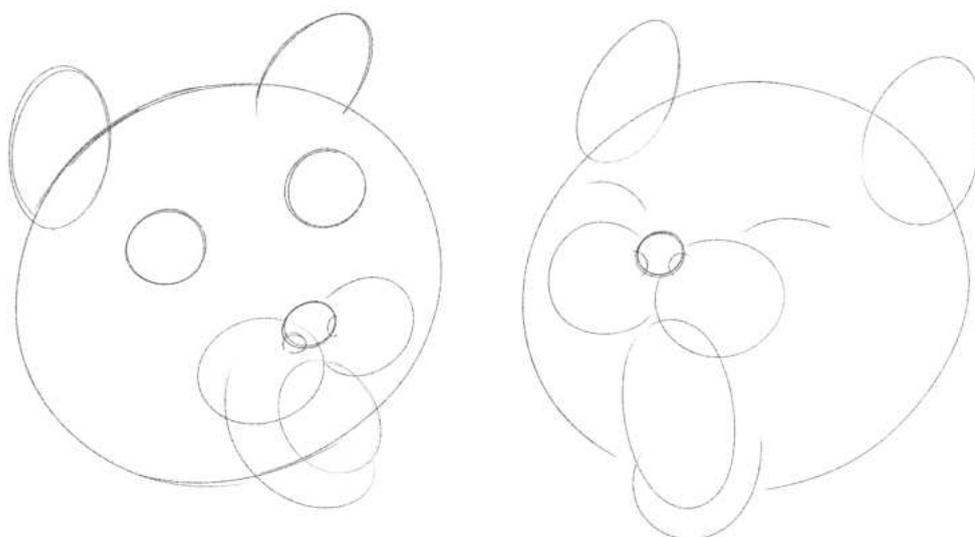
Da autora.

Figura 18: Rascunhos da estrutura do corpo de Europa de perfil, de frente e de costas.



Da autora.

Figura 19: Rascunhos do rosto de Europa com algumas expressões faciais características.

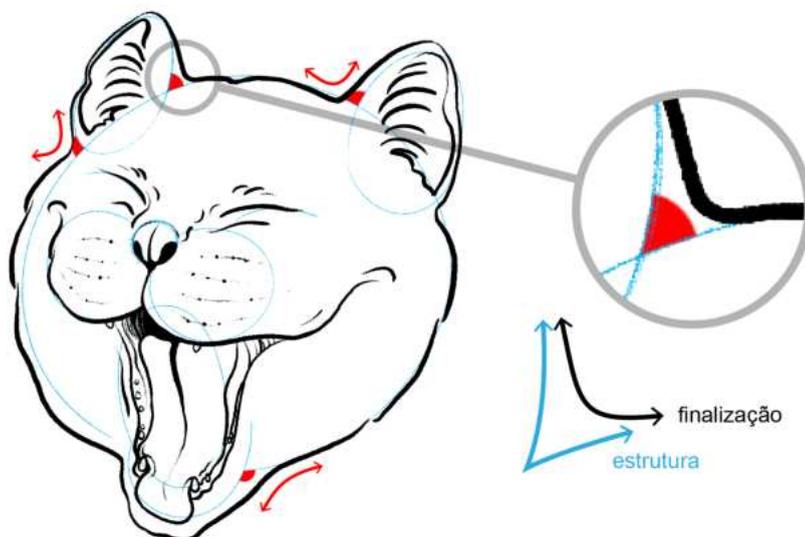


Da autora.

A finalização das linhas feita sobre a estrutura tirou parcialmente de evidência essas elipses, uma vez que os encontros entre as formas não estão perfeitamente contornados, e sim ligados por linhas curvas sem nenhuma pausa. No entanto, essa escolha não prejudicou o efeito da forma básica. Em vez disso, adicionou movimento e fluidez ao design, essenciais para a personagem.

A Figura 20 evidencia em vermelho alguns ângulos da estrutura que foram omitidos na finalização, mostrando como o contorno foi desenhado de maneira quase ininterrupta.

Figura 20: Finalização com contorno fluido.

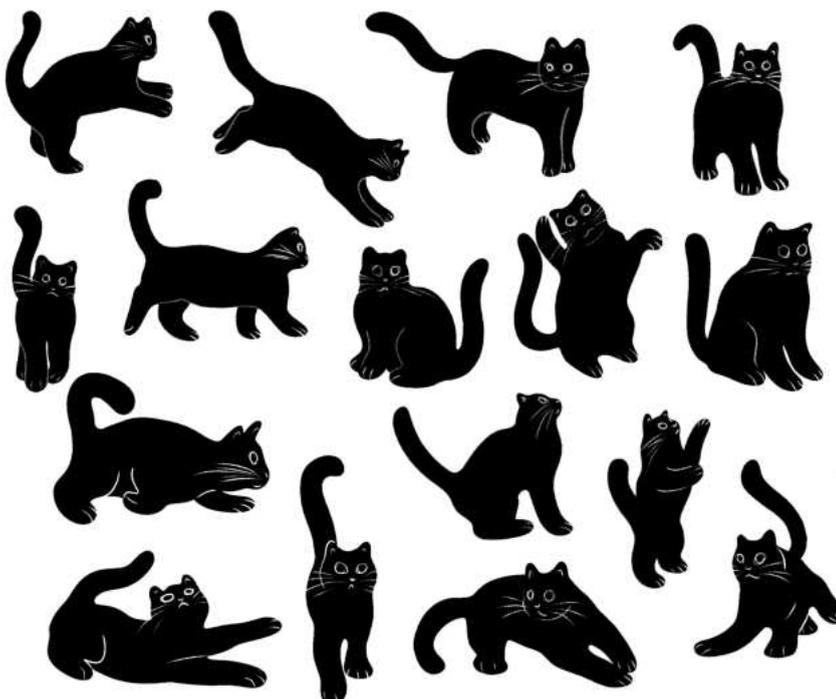


Da autora.

9.5.2. Estudos de silhuetas para Europa

Silhuetas foram rascunhadas tendo como guia todas as diretrizes estabelecidas anteriormente até que todas fossem propriamente atendidas. No desenvolvimento das silhuetas de Europa, a importância de poses dinâmicas e da ausência de pausas em suas linhas se tornou evidente para alcançar os efeitos desejados.

Figura 21: Silhuetas de Europa.



Da autora.

9.5.3. *Model sheets* de Europa

Model sheets servem como guia que apresenta o personagem em múltiplos ângulos para ilustradores, dando-lhes acesso a todos os traços físicos que precisam. Para a arte conceitual desenvolvida nesta monografia, foi desenhada cada uma das gatas em suas vistas frontais, posteriores e laterais (um ou ambos os lados, dependendo da necessidade criada por cada personagem); vistas frontais e laterais aproximadas do rosto das gatas com feições relativamente neutras e estáticas (até onde permitem seus traços emocionais fortes constantes) e mais duas amostras dos rostos dessa vez com expressões faciais mais específicas e emotivas correspondentes à personalidade e ao modo de agir de cada personagem.

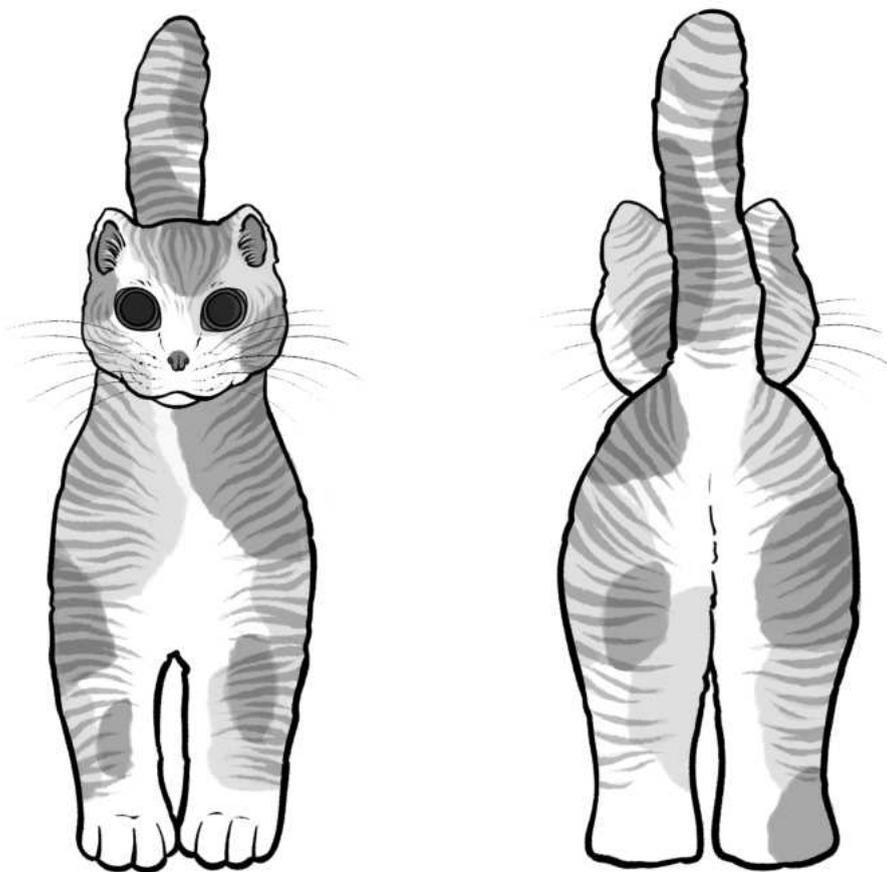
Europa exige apenas a demonstração de uma vista lateral, uma vez que suas manchas e listras possuem posicionamento aleatório e em constante mudança.

Figura 22: Vista lateral do corpo de Europa.



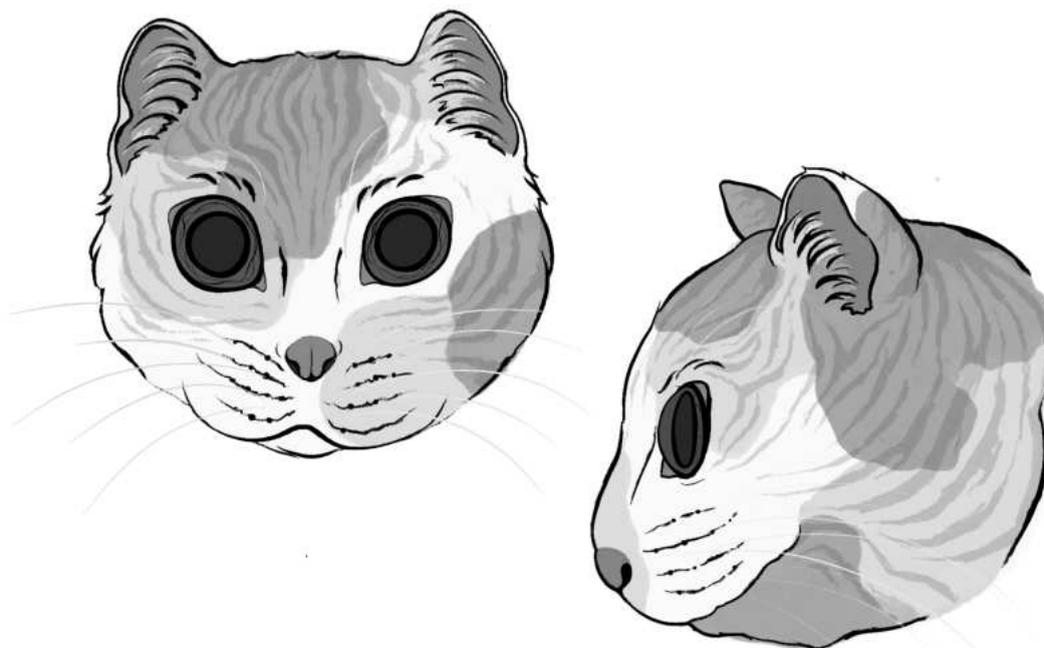
Da autora.

Figura 23: Vistas frontal e posterior do corpo de Europa.



Da autora.

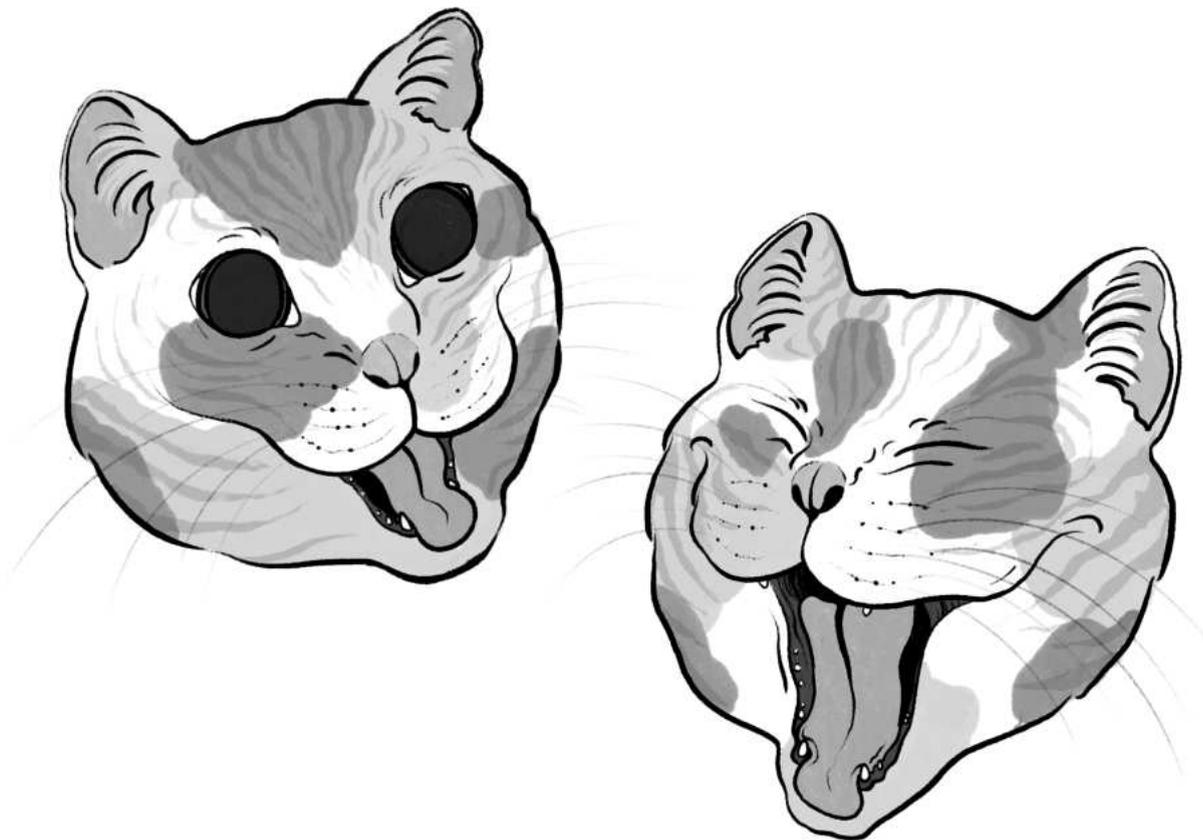
Figura 24: Vistas frontal e lateral do rosto de Europa.



Da autora.

Seus estudos de rosto com emoções mais específicas, mostrados na Figura 25, destacam seu largo sorriso.

Figura 25: Rosto de Europa com expressões específicas. Da autora.



10. GANIMEDES

10.1. RESPOSTAS PARA UMA DESCRIÇÃO GERAL DE GANIMEDES

Tabela 3

PERGUNTAS E RESPOSTAS: GANIMEDES	
Quem é o personagem?	Ganimedes é uma gata preta que mora na caverna. É quem gestou e deu à luz a Io.
O que esse personagem faz?	Ganimedes planeja, tira e revela fotos. Contesta e avalia as ideias iniciais de Europa. Ganimedes fala, mas o som não sai de sua boca e sim das paredes da caverna.
Por que o personagem está motivado a fazer o que faz na história?	Ganimedes e as demais nasceram na caverna que já possuía materiais para se transformar em um estúdio de revelação. Já nasceram com vontade de tirar e revelar fotos. A motivação principal de Ganimedes é prevenir erros e perceber perigos para garantir segurança e efetividade aos projetos e à caverna.
Como o personagem faz o que faz?	Ganimedes fica atenta a qualquer possível falha ou perigo e alerta as demais quando percebe algo de errado. Como as demais gatas, possui telecinese. Ela e as demais tiram as fotos através de um morcego que controlam, cujo único olho é uma lente e a cabeça uma câmara. Após os cliques, ela e as demais controlam os materiais também por telecinese. Ela não está, a princípio, em posição de tomar decisões e deve levar suas propostas a Calisto.
Qual a idade do personagem?	Ganimedes foi, junto com Europa, a primeira a nascer na caverna.
Qual o gênero do personagem?	Ganimedes é fêmea.

10.2. PSICOLÓGICO DE GANIMEDES

10.2.1. Conceitos que Ganimedes representa e palavras-chave

Ganimedes simboliza os seguintes conceitos: **cuidado** e **autopreservação**. Ou seja: ela representa o instinto de defesa natural de alguém contra possíveis "ameaças". No que diz respeito à narrativa discutida, esses perigos seriam aqueles que rodeiam o trabalho criativo e podem arruiná-lo se ele for executado sem ponderação: falta de planejamento, não avaliar possibilidades e riscos, executar ideias grandiosas demais sem paciência, se comprometer com volumes demasiado grandes de produção, entre outros. Ganimedes atua como aquilo que dá um alerta sobre eles.

A partir disso, as principais características ou palavras-chaves para essa personagem são: **medo**, **vigilância** e **atenção**.

Por "Medo", entende-se que Ganimedes **se assusta facilmente**, é **apreensiva**, **preocupada** e **intuitiva**. Qualquer movimentação estranha ou novidade deixa Ganimedes em estado de alerta. Sua percepção de perigos não resulta de um raciocínio longo e sim de intuição. Ela reage automaticamente a tudo que é inédito.

Em seguida, a partir de "vigilância", Ganimedes é **observadora**, **perceptiva**, **detalhista** e **alerta**. Ela procura ativamente aqueles sinais que lhe despertam reações. Observa tudo com cuidado e tem um olhar apurado e treinado para perceber possíveis problemas. Nunca relaxa, está sempre vigiando.

Por fim, a partir de "atenção", Ganimedes é **zelosa**, **maternal**, **quieta** e **lenta**. Por trás de seu cuidado extremo há boas intenções, pois tem carinho pela caverna e quer preservá-la. Não há pressa no que ela faz porque pretende fazer com zelo. Por isso, anda e age com calma, sem fazer estardalhaço, devagar e delicadamente.

9.2.2. Arquétipos de Ganimedes: um pouco de herói por trás da sombra

No que diz respeito à personalidade de Ganimedes, provavelmente é a personagem que menos se encaixa em qualquer arquétipo principal. Possui as boas intenções de um herói, mas pouco além disso. No entanto, proporciona a oportunidade perfeita para o uso das noções de arquétipos em sua aparência. O

medo é um conceito muito dúbio. Desperta desprezo no ser humano, que deseja sempre superá-lo e frequentemente o considera uma inconveniência, um obstáculo ao seu progresso e possível ousadia. No entanto, esquece-se de que o medo possui papel importantíssimo para nossa existência e foi mantido na evolução da nossa espécie por um motivo. Trata-se do nosso instinto de preservação e sobrevivência, aquilo que pode inspirar o autocuidado. Afinal, Ganimedes guia Jove para dentro da caverna, salvando-a.

Portanto, Ganimedes não pode parecer imediatamente um personagem positivo. Deve-se chegar à conclusão de que possui nada mais que boas intenções, porém não antes de gerar dúvida. É este o momento de misturar aspectos que levem à percepção de arquétipos contraditórios. Arquétipos existem justamente para classificar personagens, mas neste caso o interessante seria dificultar a classificação. Linhas embaçadas e mistura dessas categorias na aparência do personagem contribuem para o mistério (TILLMAN, 2011). Alguns elementos de seu design podem evocar sentimentos negativos e de dúvida, aproximando-a até da típica aparência da sombra. O arquétipo da sombra é o típico antagonista: malvado, misterioso e medonho, com intenções impuras. (TILLMAN, 2011) Por isso Ganimedes tem uma forma alta, esguia, completamente escura como a de uma sombra e estruturada por triângulos com olhos brilhantes na escuridão, uma combinação que não parece obviamente amigável para Jove quando aparece na porta da caverna. Não deve transmitir segurança logo de cara, e sim criar uma aura de mistério e curiosidade, com questionamentos sobre quais são as intenções da gata. Além disso, vários aspectos de seu design e de suas atitudes se opõem diretamente a Europa, a personagem que, à primeira vista, exhibe mais positividade e amabilidade. Seu freio constante nas propostas empolgantes de Europa pode lhe fazer parecer inconveniente, como se quisesse impedir o progresso.

Apenas após a dúvida inicial fica evidente o papel positivo de Ganimedes, presente o tempo todo em detalhes de seu design, como a gentileza dos olhos, suavização de seus ângulos agudos e muitas oposições à aparência de lo, a real sombra. Mais sobre todos esses traços físicos está detalhado nos itens seguintes.

10.2.2. Influência do psicológico de Ganimedes no design da arte conceitual

Tabela 4

RELAÇÃO ENTRE PSICOLÓGICO E VISUAL DE GANIMEDES			
CONCEITOS REPRESENTADOS	PALAVRAS -CHAVE	TRAÇOS	CONSEQUÊNCIA NA IMAGEM: PERSONAGEM
<ul style="list-style-type: none"> ■ Cuidado ■ Autopreservação 	Medo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Facilmente assustada ■ Apreensiva ■ Preocupada ■ Intuitiva 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Olhos grandes e arregalados, com olhar assustado. ■ Pelo longo e com volume em volta do pescoço. ■ Estrutura formada por triângulos.
	Vigilância	<ul style="list-style-type: none"> ■ Observadora ■ Perceptiva ■ Detalhista ■ Alerta 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Orelhas viradas para os lados. ■ Rabo em posição intermediária. ■ Espinha dorsal erguida. ■ Maior altura. ■ Presença de pausas no contorno e ângulos obtusos bem definidos. ■ Poses lambendo o nariz, abaixadas e hesitantes. ■ Pelos pretos. ■ Ângulos obtusos em evidência. ■ Pernas magras, finas e compridas.
	Atenção	<ul style="list-style-type: none"> ■ Zelosa ■ Maternal ■ Quieta ■ Lenta 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patas pequenas e delicadas. ■ Grande estatura. ■ Pupilas dilatadas. ■ Suavização da estrutura de triângulos na finalização.

Os pelos pretos de Ganimedes lhe dão uma imagem uniforme e sólida. O preto absorve toda a luz, assim como Ganimedes absorve todos os estímulos de seus arredores com sua apurada percepção. Simultaneamente, ela também parece uma sombra ou silhueta, elevando seu aspecto contido, como algo que se esconde na penumbra.

O comprimento maior de seus pelos e seu grande volume no peitoral lhe conferem um aspecto mais protegido e coberto, refletindo suas preocupação e precaução. O peitoral semelhante a uma juba remete a uma armadura frontal. Tanto o comprimento quanto a cor dos pelos se opõem drasticamente à pelagem clara e curta de Europa.

Ganimedes também possui a maior estatura entre as gatas. Isso porque é de sua natureza estar "observando do alto", seja literal ou metaforicamente, alerta a qualquer atividade suspeita.

Sua construção com triângulos se opõe à fluidez e positividade total de Europa, afinal, trata-se de um personagem intrinsecamente relacionado ao medo e ao perigo (mesmo que exista para evitar este último). A influência mais brusca desses triângulos são os ângulos obtusos formados em seus encontros, mantidos em evidência na finalização. Esses funcional como pausas bruscas no contorno de Ganimedes. Enquanto Europa é um fluxo acelerado e ininterrupto, Ganimedes para e observa detalhes. Os ângulos agudos, por sua vez, acabam suavizados por curvas, o que não oculta o triângulo como forma básica porém retira dele seu aspecto mais ameaçador.

Apesar da altura e pelagem comprida, o corpo de Ganimedes não é volumoso. Suas pernas muito magras e compridas, tais quais as de um lobo guará que precisa vigiar seus arredores por cima do mato alto, evidenciam sua delicadeza e zelo. As patas tão pequenas a ponto de fazerem parecer que anda constantemente na ponta dos pés mostram quietude no andar e cuidado. É o completo oposto de Europa, com suas pernas espessas e patas enormes.

Seus órgãos relacionados à percepção demonstram sua vigilância constante. Os olhos – claros como lanternas em contraste com o pelo preto – e as orelhas são os maiores entre todas as gatas. As pupilas dilatadas cumprem mais de uma função: além de indicar um olho que está absorvendo o máximo de luz (ou seja, estímulo do ambiente), atribui a Ganimedes um elemento amigável em oposição a outras de suas características que possam parecer intimidadoras ou misteriosas. Quase sempre as orelhas ficam viradas para os lados e o rabo em altura mediada, como os de um gato atento e alerta, que avalia seus arredores (CAROZZA, 2018). Sua espinha dorsal constantemente erguida não apenas lembra a de um gato com medo: também a faz parecer uma pessoa com os ombros encolhidos, andando no escuro na ponta dos pés, espreitando.

10.3. NOME E A INFLUÊNCIA DO SATÉLITE GANIMEDES NO DESIGN

A influência do satélite Ganimedes no design se sua gata correspondente seria, a princípio, a menos evidente e direta: ambas não possuem elementos visuais

exatamente iguais, fáceis de se apontar. No entanto, existe ainda uma ligação conceitual fortíssima que informou o desenho de Ganimedes.

Esse satélite é dúbio e esconde sua verdadeira natureza exatamente como a personagem. Sua superfície sólida de rocha e gelo aparenta, em primeiro olhar, ser inóspita e entediante. No entanto, escondido abaixo dessa superfície estaria um enorme oceano assim como no satélite Europa: ambas possuem o elemento essencial à vida em abundância (CARNEY, DAVIS, 2023). Do mesmo modo, as gatas Ganimedes e Europa também são dois lados da mesma moeda: ambas necessárias e vitais, mesmo que Ganimedes não evidencie isso logo de cara.

Além disso, Ganimedes possui a translação mais lenta da ressonância entre os satélites galileanos, assim como a gata que se move lenta e cuidadosamente.

Figura 26: O Satélite Ganimedes.



NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Ttechnology. PIA00716: *Ganymede Color Global*. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA00716>. Acesso em 11 de abril de 2023.

10.4. GATOS DE INSPIRAÇÃO PARA GANIMEDES

Como descrito anteriormente, o design de Ganimedes precisava unir duas características a princípio bem díspares: um corpo esguio, alto e delicado, porém simultaneamente muito peludo. Para isso, usou-se como referência as características físicas de duas raças bem distintas de gatos: o de pelo curto oriental e o *maine coon*.

O gato de pelo curto oriental (Figura 27) é todo comprido, desde o rosto até as magras pernas e orelhas, que lhe dão aparência pouco convencional entre gatos, gerando até estranheza de muitos. Todas essas características eram desejáveis

para Ganimedes. Já o *maine coon* (Figura 28), uma raça enorme e peluda, possuía os pelos compridos e o peitoral volumoso idealizados para a personagem.

Figura 27: gato de pelo curto oriental.



VAKHRUSHEV, Pavlo. *Black oriental cat sitting and looking on window*. Disponível em <https://www.gettyimages.com.br/detail/foto/black-oriental-cat-looking-on-window-imagem-royalty-free/1369386952>. Acesso em 11 de abril de 2023.

Figura 28: Gato da raça *Maine Coon*.



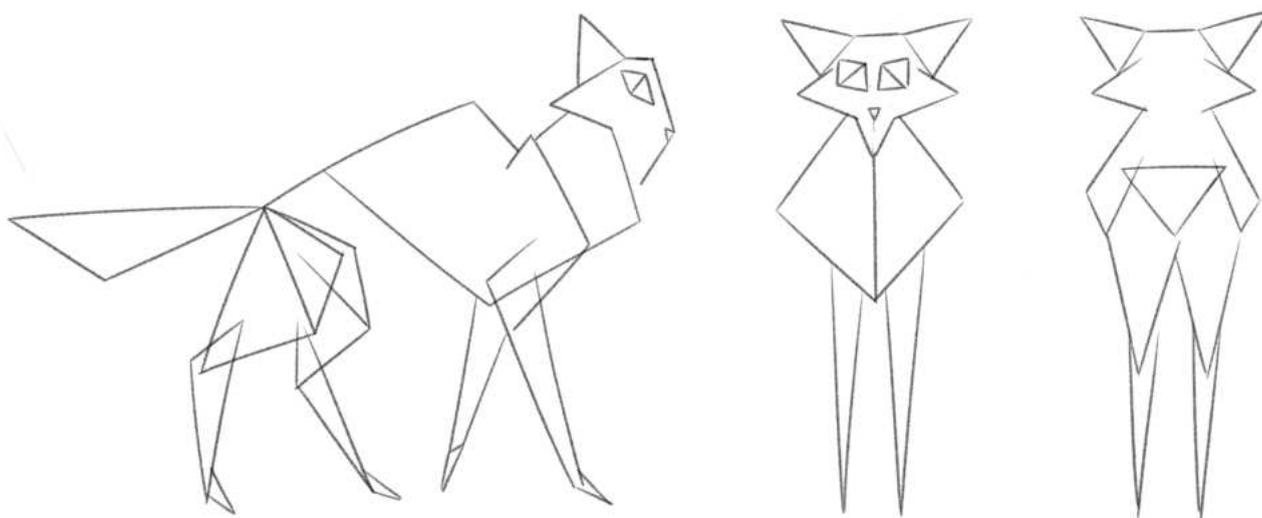
ZEMLYANOV, Aleksey. *Woman Playing with Maine Coon Cat*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/woman-playing-with-maine-coon-cat-10820194/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

10.5. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE GANIMEDES

10.5.1. Formas geométricas de base para Ganímedes

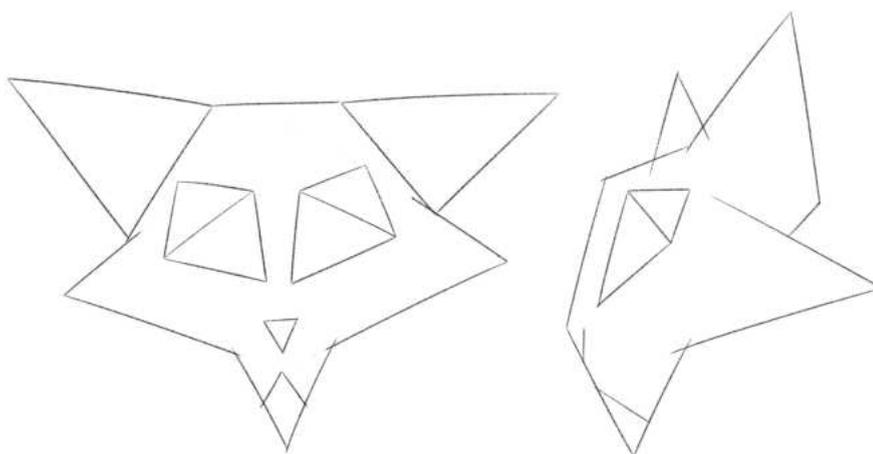
Triângulos compuseram a estrutura básica de Ganímedes, uma vez que estes podem transmitir dissimulação e tensão (TILLMAN, 2011), contribuindo para a dualidade da aparência dessa personagem.

Figura 29: Estrutura do corpo de Ganímedes.



Da autora.

Figura 30: Estrutura do rosto de Ganímedes.

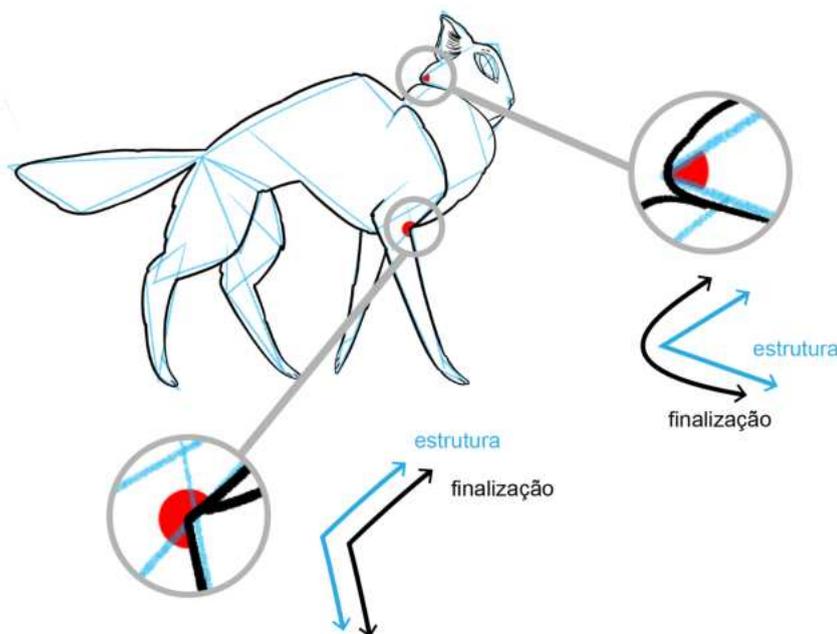


Da autora.

A finalização do design não oculta completamente essa estrutura básica, mas foi feita de modo a evidenciar ou ocultar seus aspectos tendo em vista as exigências do personagem (TILLMAN, 2011). No desenho do contorno sobre essa estrutura básica existem escolhas importantes. Como descrito anteriormente, os ângulos

obtusos formados pelos encontros das formas foram mantidos na finalização devido à contribuição dessas pausas bruscas. Enquanto isso, as pontas dos triângulos, que poderiam remeter a ameaças e agressão, foram suavizadas por curvas. Os únicos ângulos obtusos não evidenciados no design final são aqueles das maçãs do rosto. A razão disso foi descrita no item seguinte, sobre as silhuetas.

Figura 31: Contorno de Ganimedes evidenciando ângulos obtusos e ocultando agudos.



Da autora.

10.5.2. Estudos de silhuetas para Ganimedes

O rascunho de silhuetas para Ganimedes teve, provavelmente, a maior importância entre todos. Como se trata de uma personagem com alinhamento menos evidente, foi necessário mais cuidado na escolha e aplicação de suas características, não sendo possível soluções mais diretas e óbvias. As silhuetas permitiram testar a união de diversas características até encontrar o equilíbrio mais apropriado. A figura 32 mostra como a combinação de ângulos evidentes e curvas foi gradualmente obtida.

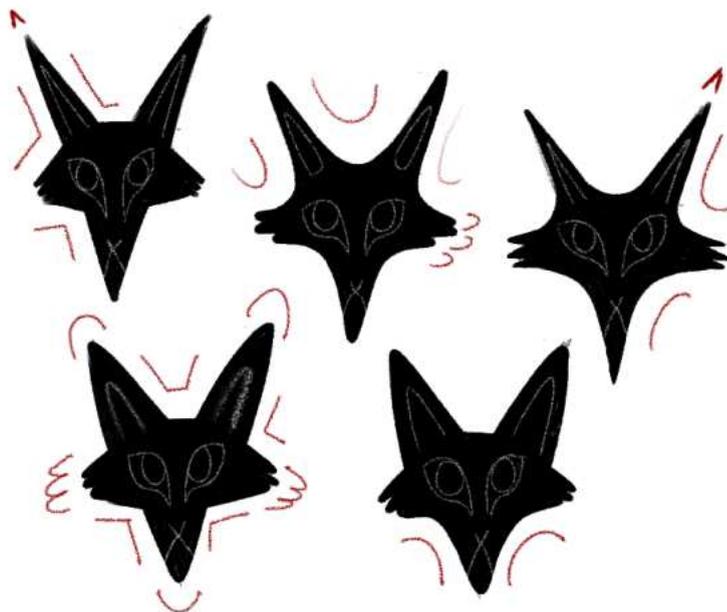
Figura 32: Estudos de silhuetas de Ganimedes.



Da autora.

Já a Figura 33 demonstra o processo de desenvolvimento da cabeça de Ganimedes, que demandou atenção especial. Uma particularidade exigiu que a regra de evidenciar ângulos obtusos criando pausas bruscas fosse desrespeitada nessa parte do corpo. Ao deixar muito visíveis os ângulos das maçãs do rosto de Ganimedes, sua aparência se torna cadavérica, tal qual a de um ser subnutrido a ponto das covas das bochechas ficarem fundas como as de uma caveira. Isso resultaria numa conotação sombria e doentia demais para Ganimedes, tendo em vista sua natureza benigna. Não aplicar essa característica se tornou ainda mais necessário ao considerar que todos esses aspectos negativos estão muito mais ligados a Io; essa sim deve tê-los em evidência, diferenciando-a de Ganimedes em pontos cruciais.

Figura 33: Estudos de silhuetas da cabeça de Ganimedes.



Da autora.

10.5.3. *Model Sheets* de Ganimedes

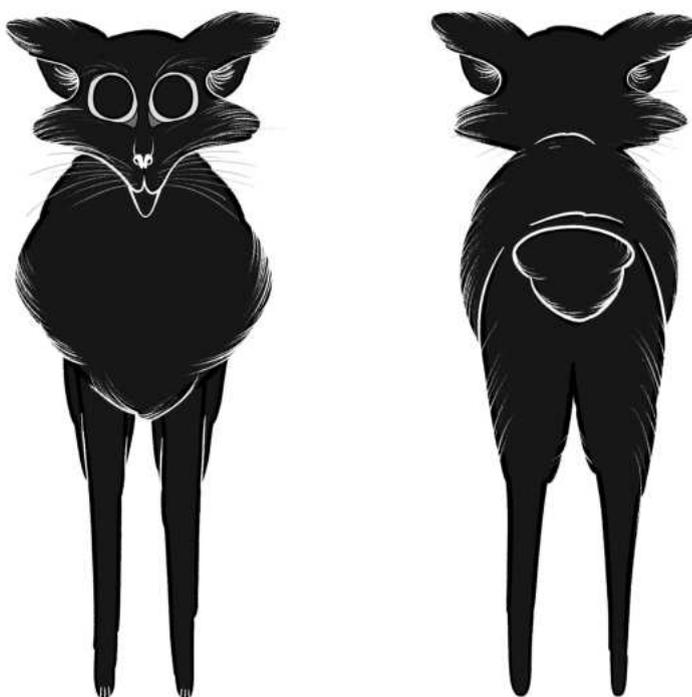
Para Ganimedes foi necessária apenas uma vista lateral, uma vez que seu corpo possui apenas a cor preta.

Figura 34: Vista lateral do corpo de Ganimedes.



Da autora.

Figura 35: Vistas frontal e posterior do corpo de Ganimedes.



Da autora.

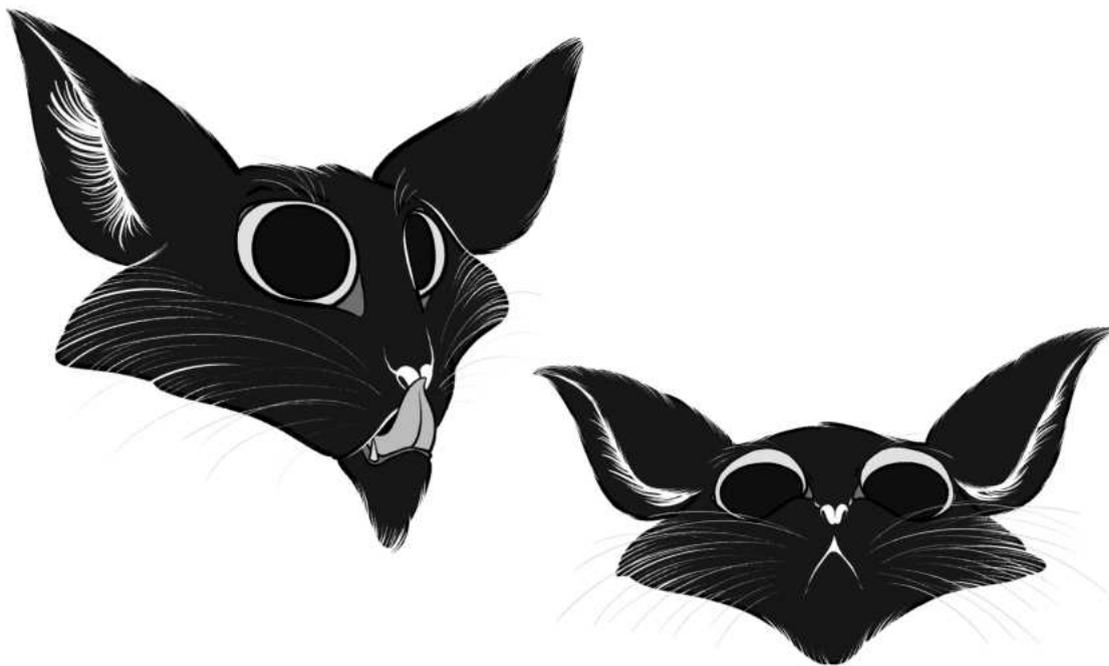
Figura 36: Vistas frontal e lateral do rosto de Ganimedes.



Da autora.

Além do rosto de frente e perfil, temos expressões faciais observadoras (Figura 37): uma olhando para cima e outra lambendo o nariz – o que pode significar apreensão em gatos (CAROZZA, 2018).

Figura 37: Rosto de Ganimedes com expressões específicas.



Da autora.

11. CALISTO

11.1. RESPOSTAS PARA UMA DESCRIÇÃO GERAL DE CALISTO

Tabela 5

PERGUNTAS E RESPOSTAS: CALISTO	
Quem é o personagem?	Calisto é uma gata cinza com manchas laranjas que mora na caverna.
O que esse personagem faz?	Calisto tira e revela fotos. Avalia as contribuições e opiniões de Europa e Ganimedes (e, a contragosto, lida com as de Io). A partir dessas contribuições, toma decisões sobre o que devem fazer. Calisto fala, mas o som não sai de sua boca e sim das paredes da caverna.
Por que o personagem está motivado a fazer o que faz na história?	Calisto e as demais nasceram na caverna que já possuía materiais para se transformar em um estúdio de revelação. Já nasceram com vontade de tirar e revelar fotos. A motivação de Calisto é encontrar o balanço ideal entre as opiniões de Europa e Ganimedes para que os projetos deem certo.
Como o personagem faz o que faz?	Calisto examina tudo com total racionalidade para tomar decisões que pareçam mais efetivas e seguras. Avalia a qualidade e a viabilidade das ideias de Europa e o quão válidos são os receios de Ganimedes. Como as demais gatas, possui telecinese. Ela e as demais tiram as fotos através de um morcego que controlam, cujo único olho é uma lente e a cabeça uma câmara. Após os cliques, ela e as demais controlam os materiais também por telecinese. Ela é quem toma as decisões sobre o que deve ser feito na caverna.
Qual a idade do personagem?	Calisto nasceu pouco depois de Europa e Ganimedes.
Qual o gênero do personagem?	Calisto é fêmea.

11.2. PSICOLÓGICO DE CALISTO

11.2.1. Conceitos representados por Calisto e palavras-chave

Calisto representa os conceitos de **razão**, **experiência** e **decisão**. Ela age como o pensamento racional de um indivíduo, avaliando o conjunto dos estímulos

recebidos por seu entorno, as emoções e os impulsos irracionais (essas últimas seriam Europa e Ganimedes).

A partir disso, suas principais características ou palavras-chave são **racionalidade e liderança**.

Com "racionalidade", entende-se que Calisto é **sensata, lógica, analítica, sábia, calma, pacífica e neutra**. Calisto examina cuidadosamente e com bom senso tudo: acontecimentos e reações das demais gatas, ideias e propostas de Europa, ressalvas e inseguranças de Ganimedes. Não há o que a afete seu emocional de forma extrema. Toma decisões com serenidade e frieza totais. Observa quieta, tranquila e paciente para chegar a conclusões baseadas no pensamento, não no sentimento. Não trabalha a favor de ninguém além da caverna em si. Não dá preferência especial a Europa ou Ganimedes e, ao escutar suas sugestões, favorece uma ou outra tendo em vista apenas o que terá maior benefício objetivo. Suas escolhas ao longo do tempo e seus resultados lhe deram sabedoria e conhecimento para tomar decisões cada vez melhores.

Já a partir de "liderança", Calisto é **imperativa, dominante, diplomática e eloquente**. Como responsável por tomar decisões, tem personalidade assertiva e determinada, sendo capaz de se impor sobre as demais. No entanto, essa dominância se dá pela lábia, não por força bruta: ela consegue impor respeito através de sua sabedoria e capacidade de convencer as demais que sabe o melhor a se fazer. Media os conflitos entre Europa e Ganimedes para que, a partir de suas discordâncias, chegue às conclusões mais apropriadas.

11.2.2. Arquétipo de Calisto: o mentor

Calisto é quem mais se encaixa em um arquétipo comum da ficção: o do mentor. Esse personagem assume a forma do sábio experiente, muitas vezes mais velho, que detém bem mais conhecimento que o protagonista, sendo capaz de guiá-lo e dar-lhe conselhos (TILLMAN, 2011).

Embora Calisto não desempenhe um papel de mentora para a personagem que, a princípio, protagoniza a narrativa (Jove), ainda se assemelha muito ao arquétipo em sua relação com Ganimedes e Europa. Essas a procuram quando surgem dúvidas, ideias e frustrações, pois confiam nela para saber o que fazer e entendem que possui mais conhecimento. Calisto também não possui mais idade que as demais gatas, porém o fato de as gatas em geral terem idades

indeterminadas junto à sua conduta já se mostra suficiente para lhe dar um ar de figura mágica anciã para Jove.

Ainda há certos rompimentos maiores em relação ao arquétipo. Calisto, apesar de mais sensata que as demais, ainda está sujeita a falhar. Além disso, no momento de maior desespero, é Ganimedes quem sabe o que fazer para salvar Jove e a caverna. Todavia, continua condizente com a história atribuir a ela uma conotação de mentora. Sua aparência deve inspirar confiança, transmitindo seriedade, calma e estabilidade.

11.2.3. Características psicológicas de Calisto e como influenciaram seu design

Tabela 6

RELAÇÃO ENTRE PSICOLÓGICO E VISUAL DE CALISTO			
CONCEITOS REPRESENTADOS	PALAVRAS-CHAVE	TRAÇOS	CONSEQUÊNCIA NA IMAGEM: PERSONAGEM
<ul style="list-style-type: none"> ■ Razão ■ Experiência ■ Decisão 	Racionalidade	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sensata ■ Lógica ■ Analítica ■ Sábia ■ Calma ■ Pacífica ■ Neutra 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Olhos, orelhas e patas menores que os de Ganimedes e maiores que os de Europa. ■ Estatura e peso medianos. ■ Pelagem "escama de tartaruga diluída": cinza com manchas laranjas. ■ Corpo estruturado com quadrados e retângulos. ■ Orelhas viradas para os lados. ■ Rabo em posição mediana. ■ Poses estáticas. ■ Expressão facial neutra, fria. ■ Olhos semicerrados.
	Liderança	<ul style="list-style-type: none"> ■ Imperativa ■ Dominante ■ Diplomática ■ Eloquente 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expressão facial séria, com pupilas contraídas.

Um objetivo direcionou constantemente o planejamento da aparência de Calisto: a obtenção de um meio termo entre Ganimedes e Europa. Essa diretriz se repetirá várias vezes em diferentes partes do corpo e características de Calisto. Isso busca destacar a sensatez, lógica, tranquilidade e neutralidade de Calisto em contraste com as reações e impulsos irracionais das outras duas, além do seu papel de encontrar um equilíbrio entre elas.

Estabeleceu-se que Calisto teria o padrão de manchas conhecido como "escama de tartaruga" devido ao seu elo conceitual com seu satélite correspondente (escolha explicada no item seguinte). Trata-se de uma pelagem de base preta – ou cinza, chamada de "diluída" – coberta de manchas laranjas. Calisto seria da variação "diluída", e não por acaso: o cinza funciona como meio termo entre o preto de Ganimedes e a base branca de Europa.

Outras características também intermediárias são: o comprimento dos seus pelos (mais comprido que os de Europa, mais curtos que os de Ganimedes), sua estatura (mais alta que Europa, mais baixa que Ganimedes) e o tamanho de seus olhos, patas e orelhas (ambos maiores que os de Europa e menores que os de Ganimedes). Tudo isso evidencia sua posição de mediação e equilíbrio entre a coragem desmedida de Europa e a cautela constante de Ganimedes.

Seus olhos diferem dos demais porque suas pálpebras permanecem um tanto fechadas, com uma aparência que transmite tanto tranquilidade, remetendo à piscada lenta de um gato relaxado (CAROZZA, 2018), ou a análise, pois também se assemelham a olhos semicerrados de alguém que tenta enxergar melhor algo. As pupilas mais contraídas dão à expressão aspecto mais sério.

A cor dos olhos, no entanto, se assemelha à de Ganimedes: ambos são claros como lanternas. Essa afinidade, no entanto, condiz com Calisto, afinal uma personagem cuja função é avaliar e tomar decisões também deve estar atenta aos seus arredores. O mesmo vale para suas orelhas viradas para o lado e rabo em posição mediana, que indicam atenção.

11.3. NOME E A INFLUÊNCIA DO SATÉLITE CALISTO NO DESIGN

O Satélite Calisto, como explicado anteriormente, está fora da ressonância de órbitas entre os outros satélites galileanos, não afetado por seus puxões gravitacionais. Também sofre o menor impacto do campo magnético de Júpiter por orbitar mais longe dele – o que faz mais devagar que os demais. (CARNEY, DAVIS, 2023) Assim também vive a personagem Calisto: observando com distância emocional, calma e neutralidade as atividades dos personagens mais sentimentais.

A superfície antiga desse satélite motivou a escolha do padrão de cores dos pelos da personagem. A mais longeva do sistema solar e coberta por crateras de várias formas e tamanhos, demonstra um registro do passado (nesse caso, o do

sistema solar) e as marcas daquilo que já atingiu. Tudo isso é extremamente apropriado para uma personagem cujo papel deve ser de sábia experiente.

Assim, a pelagem de Calisto se assemelha a um território deteriorado por impactos: o padrão "escama de tartaruga" possui manchas alaranjadas que podem parecer desgastar o preto ou cinza de base.

Figura 38: O satélite Calisto.



NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Technology/DLR (Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt). PIA03456: Global Callisto in Color. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA03456>. Acesso em 11 de abril de 2023.

11.4. GATOS DE INSPIRAÇÃO PARA CALISTO

Além dos gatos com pelagem "escama de tartaruga" (Figura 39), uma raça serviu de referência apropriada para o desenho de Calisto: o gato de pelo curto inglês (Figura 40). A pelagem cinza e, acima de tudo, seu aspecto robusto e compacto com um rosto um tanto quadrado se encaixa no ideal de formas retangulares para a estrutura da personagem.

Figura 39: Gato com pelagem "escama de tartaruga".



IRIS, Elizabeth. *Tortoiseshell Cat in Close-up Photography*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/tortoiseshell-cat-in-close-up-photography-11155589/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

Figura 40: Gato de pelo curto inglês.



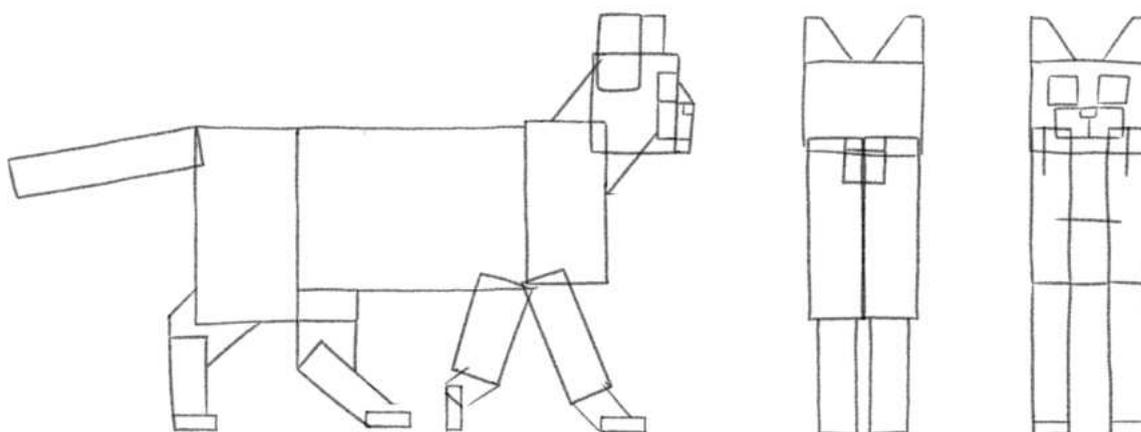
Eugenia. *Gray Cat in Close-up Photography*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/gray-cat-in-close-up-photography-10239248/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

11.4. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE CALISTO

11.4.1. Formas geométricas de base para Calisto

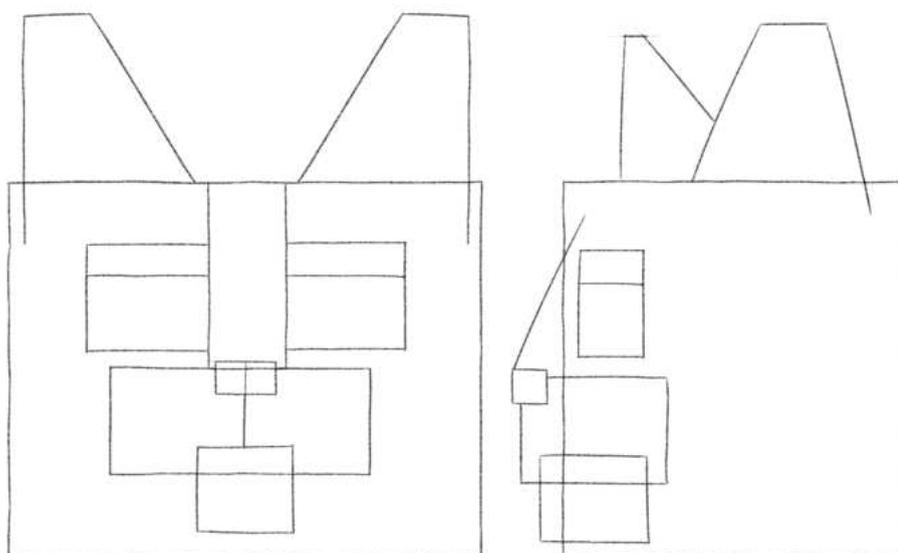
Quadrados e retângulos compõem sua estrutura, uma vez que essas formas transmitem segurança, honestidade, ordem e estabilidade (TILLMAN, 2011). A finalização dos contornos de Calisto suavizou levemente essas formas retangulares apenas o suficiente para que a rigidez não fosse exagerada a ponto de criar um aspecto negativo, não-vivo, que não permite movimento. Buscou-se esse equilíbrio nos estudos de silhuetas, mostrados no item a seguir.

Figura 41: Estrutura do corpo de Calisto.



Da autora.

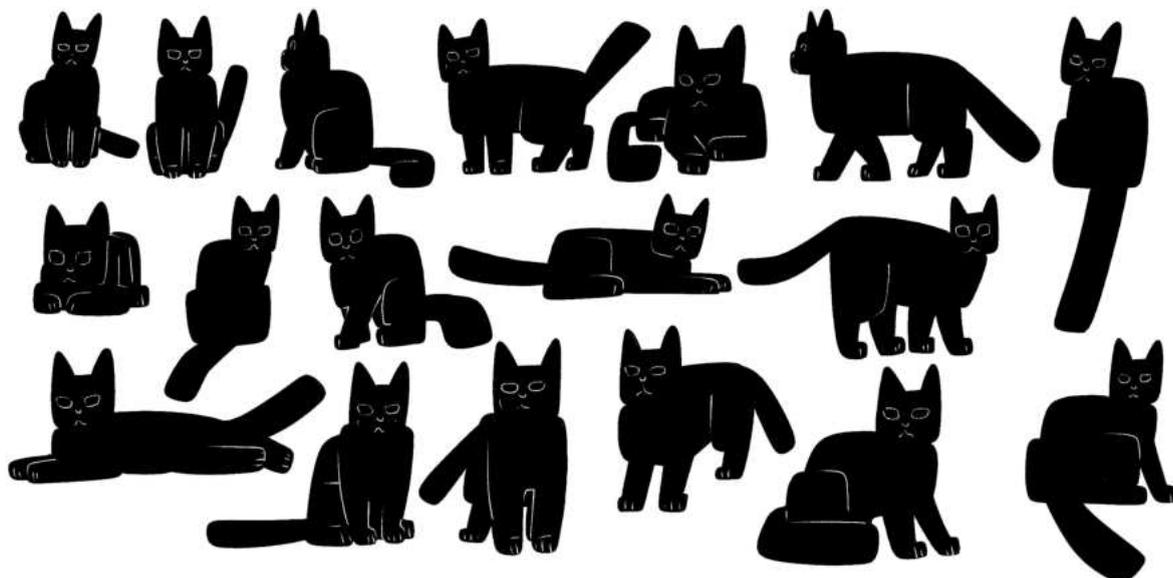
Figura 42: Estrutura do rosto de Calisto.



Da autora.

11.4.2. Estudos de silhuetas para Calisto

Figura 43: Estudo de silhuetas para Calisto.

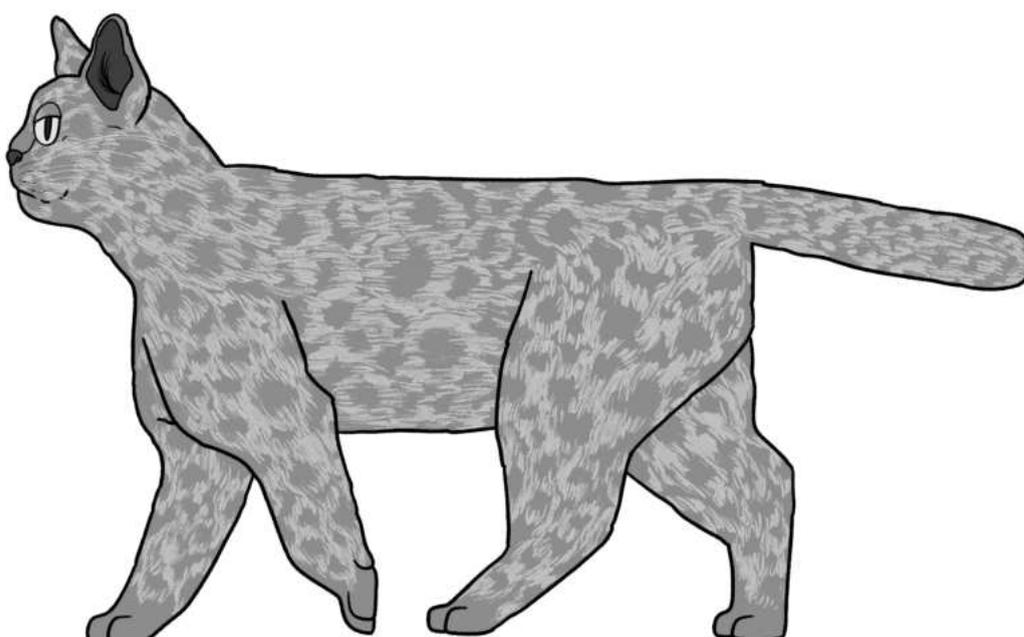


Da autora.

11.4.3. *Model Sheets* de Calisto

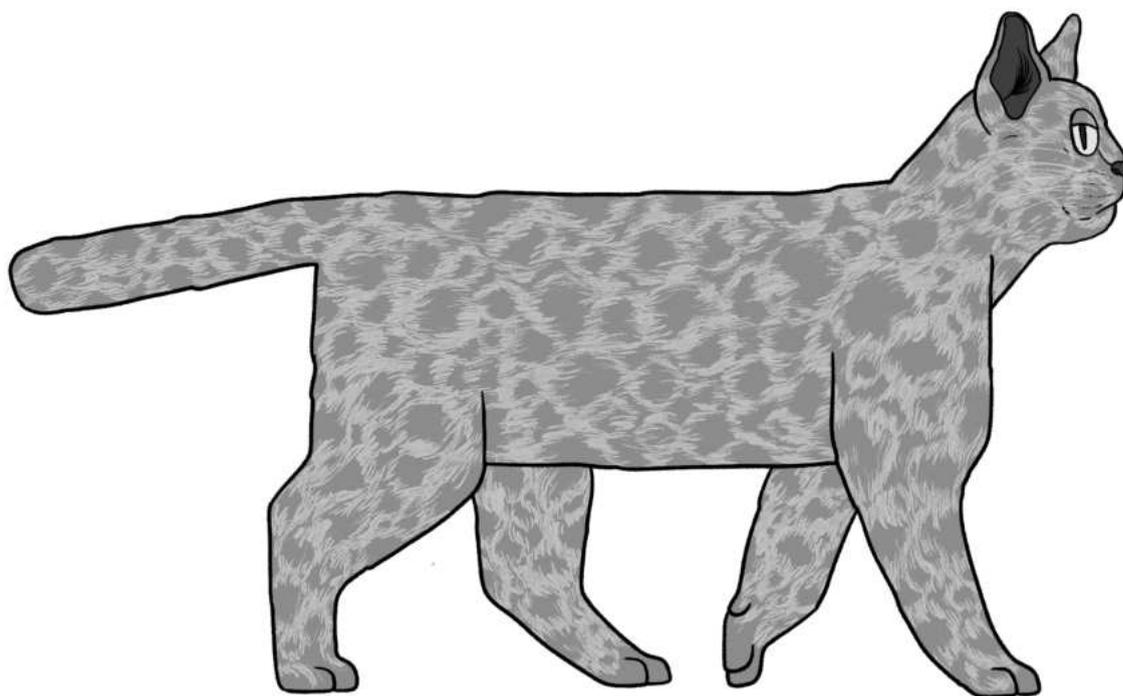
O padrão de manchas fixos de Calisto exigiu modelos de seu corpo vistos de ambos os lados.

Figura 44: Primeira vista lateral do corpo de Calisto.



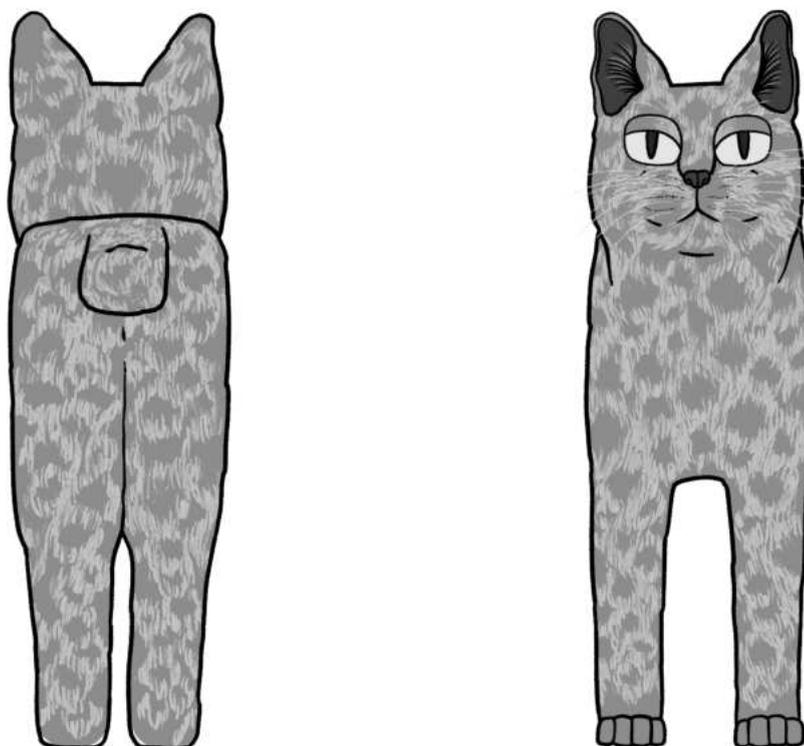
Da autora.

Figura 45: Segunda vista lateral do corpo de Calisto.



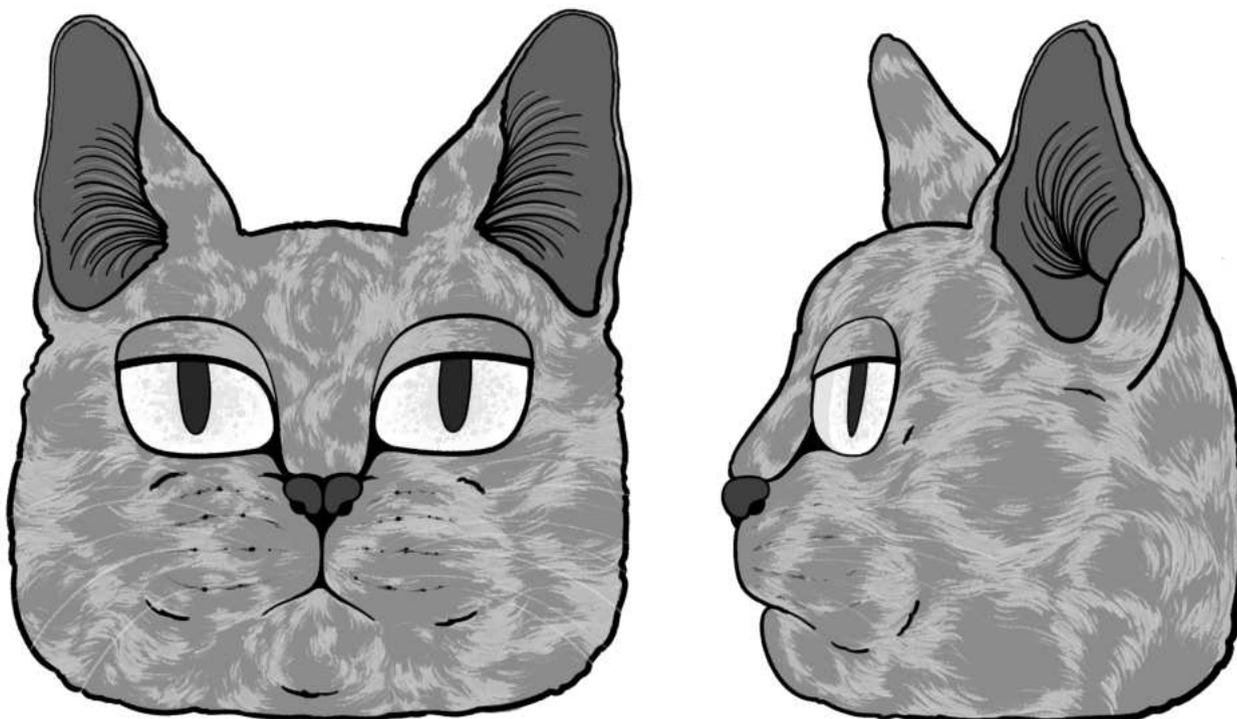
Da autora.

Figura 46: Vistas frontal e posterior do corpo de Calisto.



Da autora.

Figura 47: Vistas frontal e lateral do rosto de Calisto.



Da autora.

Não são necessários estudos de seu rosto com expressões faciais mais específicas, uma vez que sua neutralidade e frieza resultam em uma constante expressão séria.

12. IO

12.1. RESPOSTAS PARA UMA DESCRIÇÃO GERAL DE IO

Tabela 7

PERGUNTAS E RESPOSTAS: IO	
Quem é o personagem?	Io é uma gata malhada sem pelos que mora na caverna. Foi gerada por Ganimedes.
O que esse personagem faz?	Io tenta participar a todo custo dos projetos de fotografia mesmo não sendo bem-vinda pelas demais gatas. Assim como Ganimedes, está à procura de possíveis riscos, mas de maneira exagerada e inefetiva. Atrapalha o processo de trabalho das gatas sendo verbalmente agressiva, violenta e irritante. Muitas vezes tenta impedir completamente que projetos sejam executados. Io fala, mas o som não sai de sua boca e sim das paredes da caverna.
Por que o personagem está motivado a fazer o que faz na história?	A motivação de Io é defender a caverna de ameaças, o que, no caso, podem ser qualquer coisa, uma vez que Io tem medo de tudo. Seu objetivo é a manutenção de um <i>status quo</i> quieto e monótono, mesmo que isso signifique não terminar nenhum projeto fotográfico.
Como o personagem faz o que faz?	Assim como Ganimedes, Io avalia tudo procurando possíveis riscos, porém sem critérios muito bons. Ao contrário das demais gatas, não possui telecinese, o que compensa com fisicalidade: lida com tudo através de ataques e intimidação, quebra objetos e agride as demais gatas. Também usa de agressão verbal e pressiona as outras gatas para que façam o que ela acha melhor. Como não possui telecinese, sua contribuição para o trabalho em si é escassa. Às vezes tenta executar algo, mas é incapaz de fazer algo direito. O que ela realmente faz é atrapalhar e destruir.
Qual a idade do personagem?	Io nasceu muito depois de todas as demais.
Qual o gênero do personagem?	Io é fêmea.

12.2. PSICOLÓGICO DE IO

12.2.1. Conceitos representados por Io e palavras-chave

Io simboliza os seguintes conceitos: **colapso**, **catastrofização** e **autodestruição**. Ou seja: ela incorpora os sentimentos dos momentos em que a ansiedade chega aos seus limites, não permitindo visão de futuro e o impulso de se autossabotar.

A partir disso, as principais características ou palavras-chaves para essa personagem são: **ansiedade**, **doença** e **devastação**.

O conceito de "ansiedade" se expande a partir dos seguintes traços: Io é **paranoica**, **exagerada**, **dramática** e **desproporcional**. Ela acha que absolutamente tudo dará errado ou representa perigo, mesmo sem motivos bons para isso. Reage desproporcionalmente às situações, criando grande drama a partir de pequenas ocorrências.

Já a partir da "doença", entende-se que Io é **surtada**, **decrépita** e **frágil**. Io tem um comportamento característico de enorme instabilidade mental, tendo diversos surtos repentinos. Ela demonstra imensa fragilidade física, com uma aparência doentia de magreza exagerada.

E, a partir de "devastação", Io é **explosiva**, **violenta**, **agressiva** e **desrespeitosa**. Io explode em ataques de raiva e agressão com consequências devastadoras. Usa da agressão verbal para ofender e desencorajar as demais gatas. Apesar de sua fragilidade, usa de extrema força bruta para bater nas demais gatas e destruir objetos. A autoridade de Calisto não significa nada para ela, que faz aquilo que quer.

12.2.2 Arquétipo de Io: a sombra

Io seria a que mais se aproxima do arquétipo da sombra, o típico antagonista: malvado, desagradável, implacável e movido por emoções (TILLMAN, 2011). Essa personagem seria, possivelmente, a menos ambígua de todas. Beneficia a narrativa deixar bem claro que se trata de alguém indesejável e prejudicial, que não traz nada de bom à caverna, da qual as demais gatas querem se livrar e um obstáculo a ser vencido.

O único ponto que adiciona nuance a Io seria sua relação com a doença. As motivações de Io não se assemelha às de antagonistas tradicionais, que buscam ativamente prejudicar, com intenções maldosas. Por incrível que possa parecer, as vontades iniciais de Io são as mesmas da gata que a pariu, Ganimedes: proteger. No entanto, Io se tornou uma versão desequilibrada e extrema de Ganimedes, afetada por uma ansiedade crônica e doentia que a faz sentir medo de absolutamente tudo e reagir de maneira desmedida.

Portanto, deve existir indicativo de que, por trás de tantas ações horríveis, Io é apenas uma gata amedrontada. É importante que exista a seguinte contradição: mesmo capaz de violências e brutalidades enormes, Io é um ser decrépito e doente. Todos devem se perguntar como um ser tão frágil e esquelético seria capaz de tamanha destruição.

12.2.3. Características psicológicas de Io e como influenciaram seu design

Tabela 8

RELAÇÃO ENTRE PSICOLÓGICO E VISUAL DE IO			
CONCEITOS REPRESENTADOS	PALAVRAS -CHAVE	TRAÇOS	CONSEQUÊNCIA NA IMAGEM: PERSONAGEM
<ul style="list-style-type: none"> ■ Colapso ■ Catastrofização ■ Autodestruição 	Ansiedade	<ul style="list-style-type: none"> ■ Paranoica ■ Exagerada ■ Pessimista ■ Dramática ■ Desproporcional 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Olhos grandes. ■ Cor clara. ■ Estrutura formada por triângulos. ■ Orelhas viradas para trás. ■ Rabo entre as pernas. ■ Espinha dorsal erguida. ■ Ausência de pelos.
	Doença	<ul style="list-style-type: none"> ■ Surtada ■ Decrépita ■ Frágil 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pequena estatura. ■ Magreza extrema. ■ Rabo com aparência quebrada.
	Devastação	<ul style="list-style-type: none"> ■ Explosiva ■ Violenta ■ Agressiva ■ Desrespeitosa 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ângulos agudos definidos. ■ Patas grandes com unhas para fora. ■ Dentes afiados à mostra. ■ Poses de defesa, que indicam violência iminente.

Como dito anteriormente, Io pode ser entendida como uma versão exagerada e negativa de Ganimedes. Muito de sua aparência resulta dessa noção. Partiu-se de

características inicialmente parecidas com as de Ganimedes, mas finalizando-as de maneira diferente. Também foi essencial estabelecer diferenças grandes entre ambas no que diz respeito a alguns aspectos.

Triângulos formam a estrutura do seu corpo que permanece com a espinha dorsal arqueada, em posição de receio, assim como Ganimedes. No entanto, essa estrutura foi finalizada sem suavidade nenhuma, deixando todas as pontas que dão aparência ameaçadora.

Não possui pelos, o que a deixa com aspecto doentio e desprotegido. Sua cor é branca com manchas muito claras, o que a torna oposta de Ganimedes. O preto de Ganimedes representa algo que absorve, ou seja: um receio construtivo, que avalia informações. O branco de Io indica algo que reflete, que nada avalia, nada deixa entrar. Seus olhos são grandes em relação à cabeça, assim como os de Ganimedes, mas de cor oposta para proporcionar contraste.

Io é a menor entre todas, o que lhe dá um aspecto frágil. Isso também ganha força com sua magreza extrema, ossos a mostra, dentes e garras corroídos. No entanto, suas patas enormes em relação ao corpo e garras e dentes constantemente para fora indicam capacidade de destruição e violência.

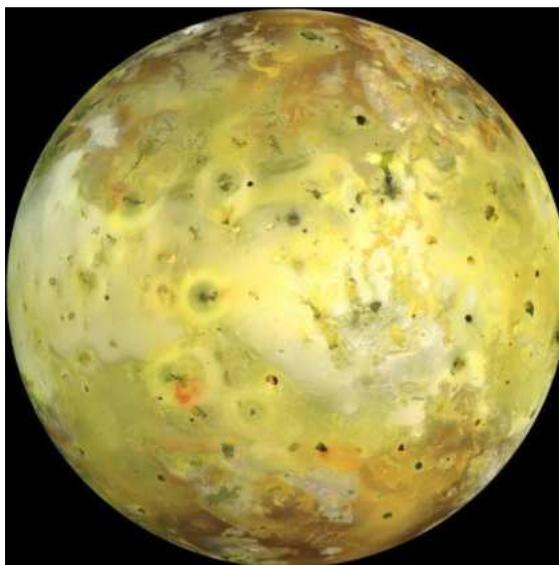
Suas orelhas permanecem constantemente para trás, assim como seu rabo entre as pernas. Ambos indicam que a gata está assustada, prestes a se defender (CAROZZA, 2018).

12.3. NOME E A INFLUÊNCIA DO SATÉLITE IO NO DESIGN

Io, o satélite de órbita mais rápida entre os Galileanos, se opõe aos demais em diversos sentidos. Enquanto os outros são gelados, possuem elementos vitais como a água (no caso de Europa e Ganimedes) ou uma tranquilidade na ausência de atividade (no caso de Calisto), Io é um cenário caótico e inóspito. Sua superfície é a mais vulcanicamente ativa do sistema solar, quente demais para permitir vida (CARNEY, DAVIS, 2023).

Além do elo conceitual, sua aparência "doentia" inspirou o design da gata Io. O satélite parece fisicamente doente, com sua cor amarelada e manchas esverdeadas que a tornam semelhante a um queijo podre. Essas manchas e aspecto de podridão foram referenciados no corpo da gata.

Figura 48: O satélite Io.



NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Technology/University of Arizona. PIA02308: Global image of Io (true color). Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA02308>.

Acesso em 11 de abril de 2023.

12.4. GATOS DE INSPIRAÇÃO PARA IO

Após estabelecer que Io não teria pelos, a referência natural para seu design seria o gato da raça *Sphynx*. Esses gatos possuem aparência um tanto frágil e desprotegida por não possuírem pelagem, porém não são, necessariamente, tão esqueléticos quanto o imaginado para Io. Assim, foi desenhada uma versão mais magra deles.

Figura 49: gato da raça Sphynx.



VILCHENKO, Alina. *Sphynx Cat*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/sphynx-cat-3472158/>.

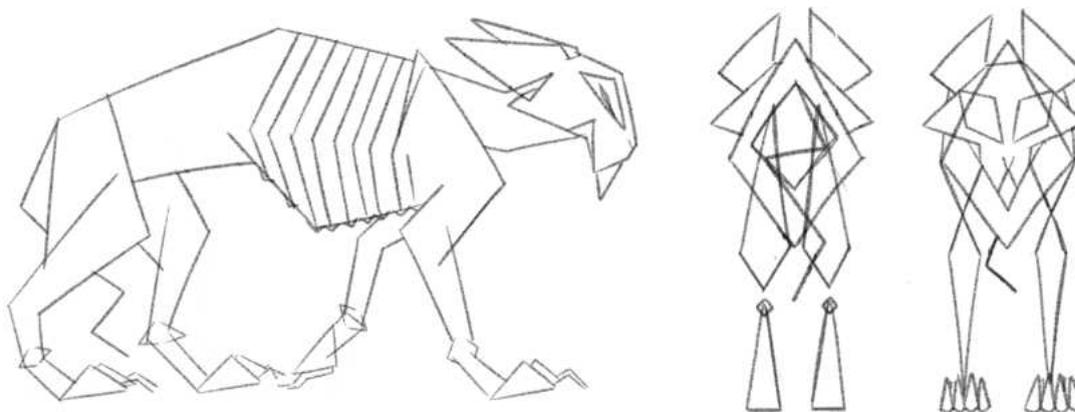
Acesso em 11 de abril de 2023.

12.5. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE IO

12.5.1. Formas geométricas de base para lo

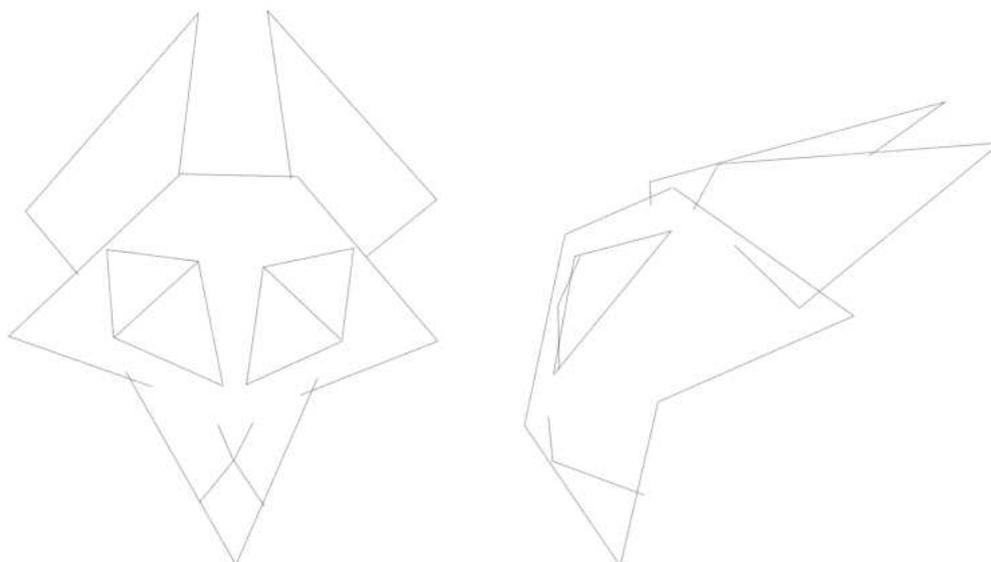
Assim como Ganimedes, Io teve o triângulo como base para a estrutura de seu corpo. No entanto, a finalização não permitiu curvas e suavidades, deixando evidentes todas as "pontas afiadas". Isso realçou os aspectos de agressão e conflito transmitidos pelo triângulo (TILLMAN, Bryan; 2011).

Figura 50: Estrutura do corpo de Io.



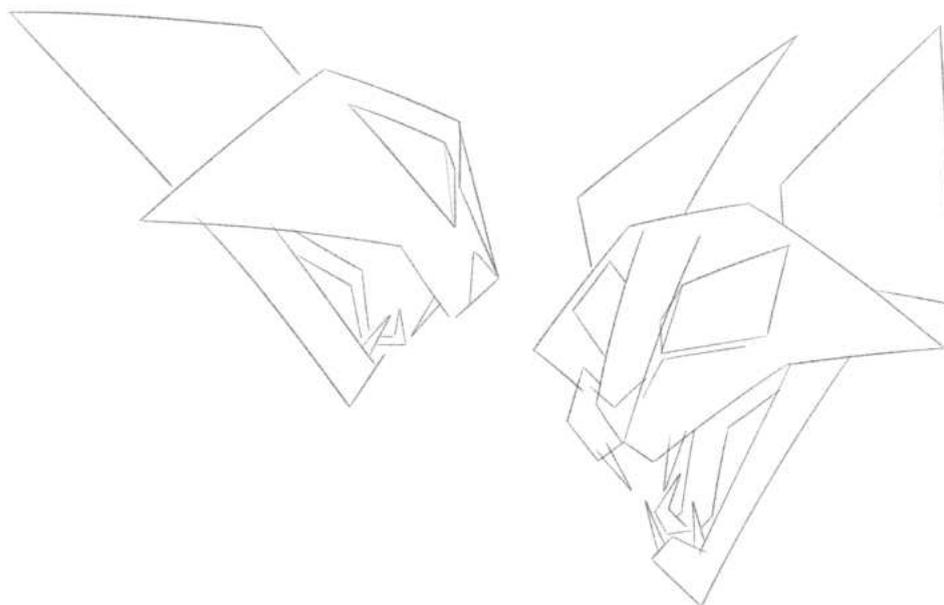
Da autora.

Figura 51: Estrutura do rosto de Io.



Da autora.

Figura 52: Estrutura do rosto de lo com expressões faciais específicas.



Da autora.

12.5.2. Estudos de silhuetas para lo

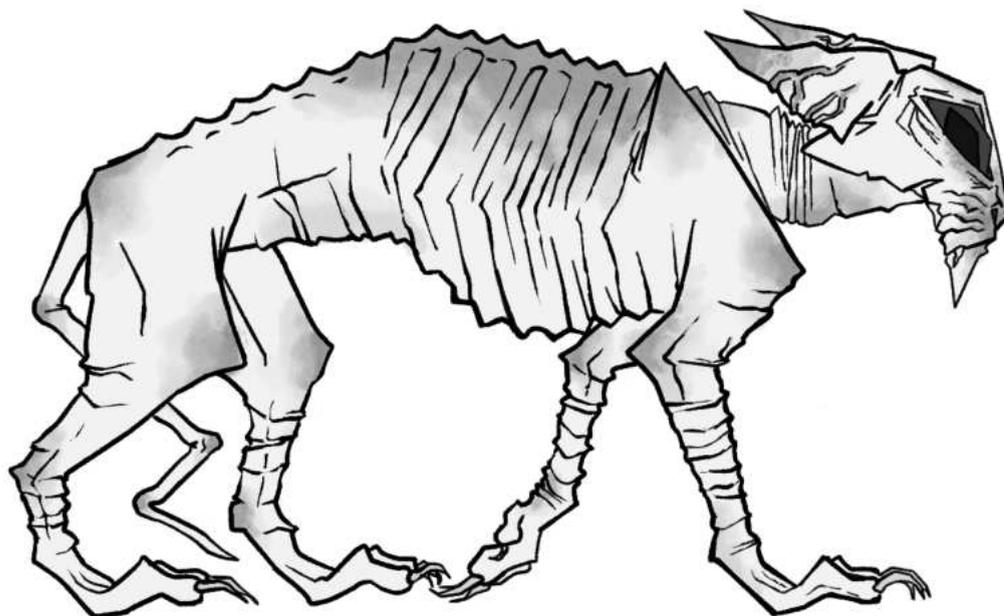
Figura 53: Estudo de silhuetas de lo.



Da autora.

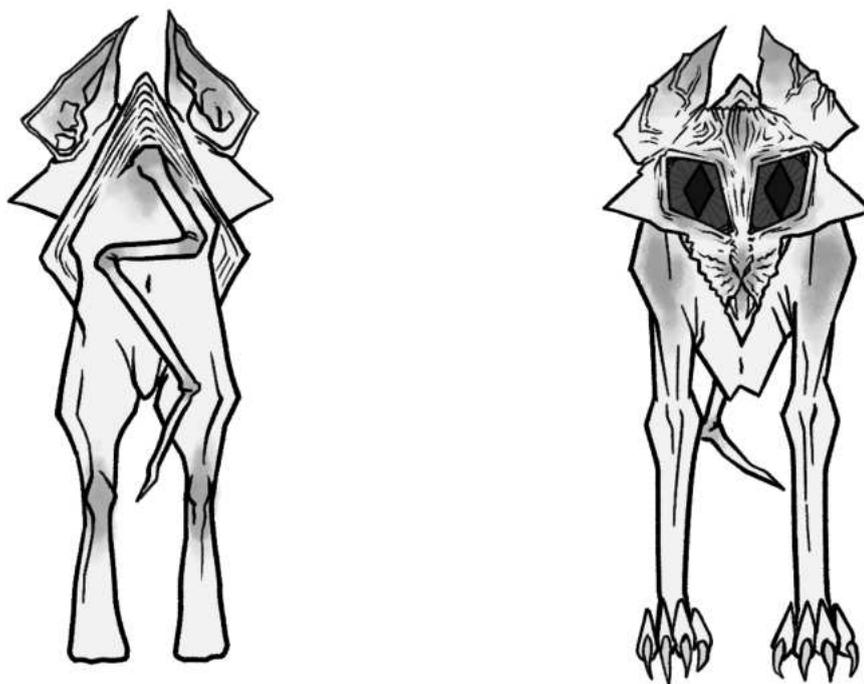
12.5.3. "Model Sheets" de Io

Figura 54: Vista lateral do corpo de Io.



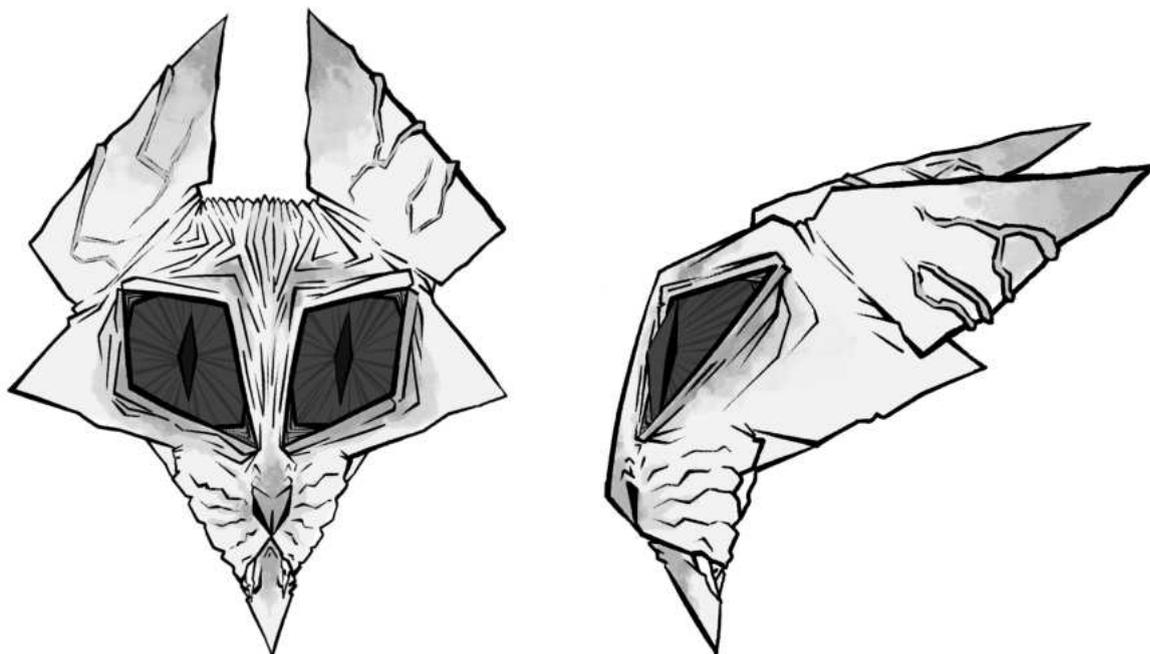
Da autora.

Figura 55: Vistas frontal e posterior do corpo de Io.



Da autora.

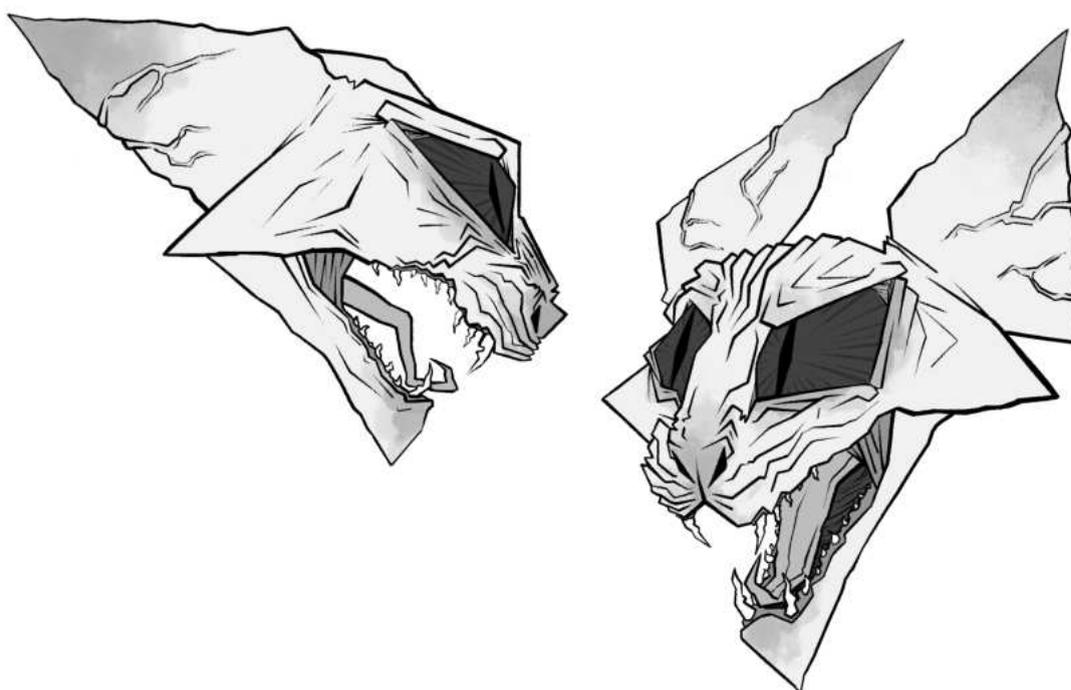
Figura 56: Vistas frontal e lateral do rosto de lo.



Da autora.

As expressões faciais mais específicas de lo mostram pupilas muito dilatadas, dando aspecto ameaçador, além de boca aberta e dentes à mostra.

Figura 57: Rosto de lo com expressões faciais específicas.



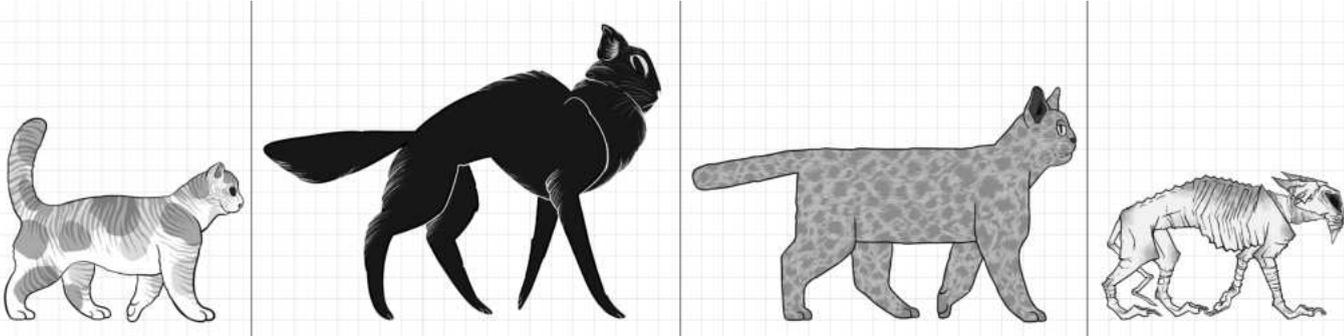
Da autora.

13. COMPARATIVO GERAL ENTRE AS GATAS

13.1. CORPO

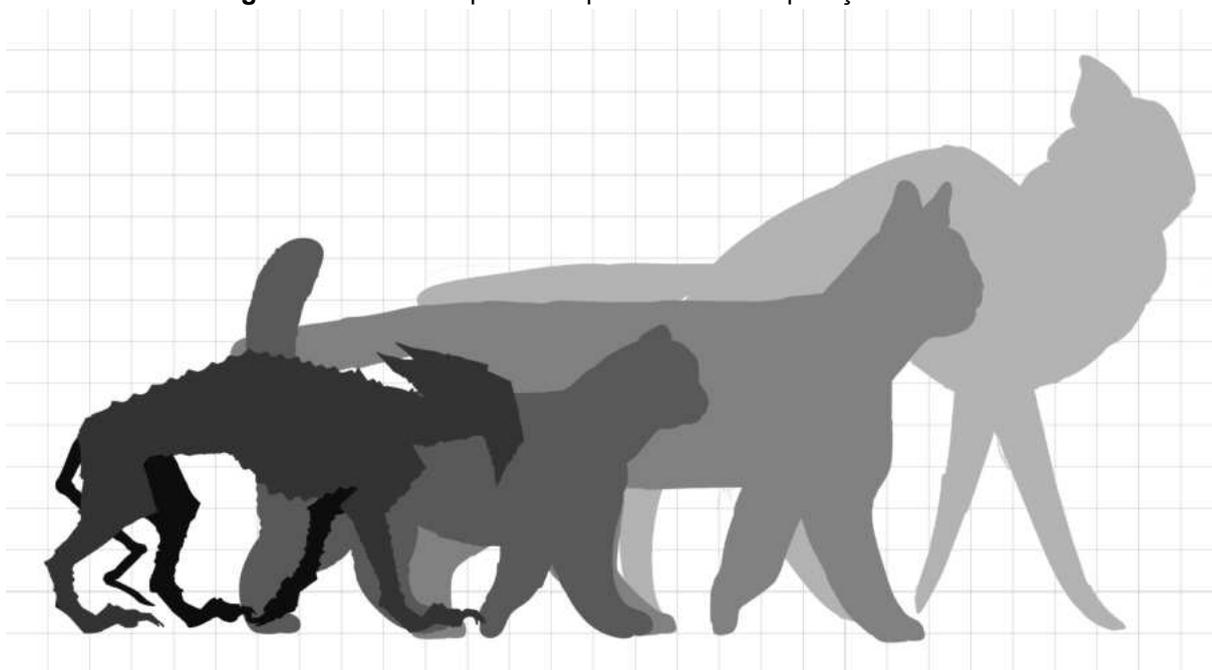
Para determinar a altura relativa entre as gatas e respeitar as estaturas estabelecidas para cada uma delas na conceituação, foi estabelecida uma unidade de medida. Essa unidade está representada por cada quadrado dos grids nas figuras 57 e 58. Europa tem a altura de $7 \frac{1}{2}$ dessas unidades de medida (sem incluir sua cauda erguida); Ganimedes tem 14; Calisto, 11 e Io, 7.

Tabela 9

COMPARAÇÃO ENTRE O CORPO DAS GATAS				
<p>Figura 52: Comparação entre os corpos das gatas.</p>  <p>Da autora.</p>				
	EUROPA	GANIMEDES	CALISTO	IO
ALTURA	Baixa: $7 \frac{1}{2}$ unidades	Alta (a maior): 14 unidades	Mediana: 11 unidades	Baixa (a menor): 7 unidades
ESTRUTURA	Círculos	Triângulos suavizados	Quadrados e retângulos	Triângulos extremos
PESO	Peso mediano para maior	Magra	Peso mediano	Excessivamente magra
PELO	Curto	Comprido, volumoso	Médio para curto, espesso	Sem pelos
COR	Clara, multicolorida e com mistura de padrões	Preto	Cinza com padrão único	Claro com padrão único
PERNAS	Espessas e baixas	Altas e esguias	Medianas	Baixas e excessivamente magras
PATAS	Grandes	Pequenas (as menores)	Medianas	Grandes
GARRAS	Para dentro	Para dentro	Para dentro	Para fora, afiadas e quebradas
CAUDA	Levantada com a	Posição mediana	Posição mediana	Entre as pernas

DA	ponta dobrada			
----	---------------	--	--	--

Figura 59: Silhuetas próximas para melhor comparação de altura.



Da autora.

13.2. ROSTO

Tabela 10

COMPARAÇÃO ENTRE OS ROSTOS DAS GATAS					
<p>Figura 60: Comparação entre os rostos das gatas.</p> <p>Da autora.</p>					
		EUROPA	CALISTO	GANIMEDES	IO
FORMATO		Redondo	Quadrado	Triangular suavizado	Triangular extremo
O-LHOS	FOR-MATO	Redondos	Quadrados levemente suavizados	Losangulares suavizados	Losangular extremo

	TAMA-NHO	Pequenos (os menores)	Médios	Grandes (os maiores)	Grandes (em relação à sua cabeça)
	PUPI-LAS	Dilatadas	Dilatação média	Dilatadas	Contraídas
ORE-LHAS	TAMA-NHO	Pequenas (as menores)	Médias para grandes	Grandes (as maiores)	Grandes
	FOR-MATO	Arredondadas	Angulares, quase retangulares	Triangulares suavizadas	Triangulares extremas
	POSI-ÇÃO	Para frente	Para os lados	Para os lados	Para trás
DENTES		Dentro da boca, pequenos e espaçados	Dentro da boca	Dentro da boca	Para fora, afiados e quebrados

1. CONCLUSÃO

A monografia descreveu uma longa passagem por diversas etapas do desenvolvimento de personagens, que ocorrem mesmo antes da execução de uma novela gráfica em si.

Primeiro, o entendimento do tipo de projeto, como será veiculado e quais as características de produtos similares. Nesse caso, manteve-se como objetivo a aplicação dos personagens numa novela gráfica com tom e narrativa específicos.

Em seguida, foi idealizada uma noção geral de como seria o visual da novela com base em narrativas sem palavras expressionistas, analisando as possíveis influências dessas obras.

Então foram estabelecidos os recursos para o design dos personagens, incluindo descrições teóricas e conceituais e como incorporar esses conceitos em aspectos visuais. Uma vez postos em prática, esses recursos permitiram desenvolver personagens repletos de mensagens.

O processo deixou evidente como deve ser extenso e cuidadoso o projeto de design de personagens para que este contribua significativamente numa narrativa, usando todos os recursos possíveis do desenho para comunicar diversas mensagens.

BIBLIOGRAFIA

ALANI, Karam. *Calico Cat Sitting On Gray Concrete Floor*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/calico-cat-sitting-on-gray-concrete-floor-7341002/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

B, Vadin. *Cute Scottish Fold Cat on a Paper Bag*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/cute-scottish-fold-cat-on-a-paper-bag-141496/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

CAROZZA, Ellen. *Understanding the Cat*. *American Association of Feline Practitioners (AAFP), Today's Veterinary Nurse, NAVC Publishing*. Março de 2018. Disponível em: https://todaysveterinarynurse.com/wp-content/uploads/sites/3/2018/07/TVN-2018-03_Understanding_The_Cat.pdf.

CARNEY, Steve; DAVIS, Phill. *Jupiter Moons. Solar System Exploration: Our Galactic Neighbors*. Disponível em: <https://solarsystem.nasa.gov/moons/jupiter-moons/overview/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

Eugenia. *Gray Cat in Close-up Photography*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/gray-cat-in-close-up-photography-10239248/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

FOX. *Silver Tabby Cat on Blue Suede Chair Beside Blue Towel*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/silver-tabby-cat-on-blue-suede-chair-beside-blue-towel-1265622/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

GARCÍA, Santiago. *A Novela Gráfica*. 1ª ed. São Paulo: Martins Editora e Livraria Ltda., 2012.

IRIS, Elizabeth. *Tortoiseshell Cat in Close-up Photography*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/tortoiseshell-cat-in-close-up-photography-11155589/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

MASEREEL, Frans. *25 images de la passion d'un homme*. 1ª ed. Paris: Martin de Halleux, 2020.

MASEREEL, Frans. *Le Soleil*. 1ª ed. Versalhes: Ravin Bleu, 2015.

MIN, Camel. Tri-Color Cat Standing on Concrete Floor. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/tri-color-cat-standing-on-concrete-floor-5927618/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Ttechnology. PIA00716: *Ganymede Color Global*. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA00716>. Acesso em 11 de abril de 2023.

NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Ttechnology/SETI Institute. PIA19048: *Europa's Stunning Surface*. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA19048>. Acesso em 2 de abril de 2023.

NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Ttechnology/SETI Institute. PIA18413: *Reddish Bands on Europa*. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA18413>. Acesso em 11 de abril de 2023.

NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Ttechnology/DLR (Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt). PIA03456: *Global Callisto in Color*. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA03456>. Acesso em 11 de abril de 2023.

NASA Jet Propulsion Laboratory/California Institute of Ttechnology/University of Arizona. PIA02308: *Global image of Io (true color)*. Disponível em <https://photojournal.jpl.nasa.gov/catalog/PIA02308>. Acesso em 11 de abril de 2023.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. 1ª.ed. London: Laurence King Publishing Ltd, 2012.

Таня, Дячук. Close-Up shot of a Cat. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/close-up-shot-of-a-cat-14630894/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

TILLMAN, Bryan. *Creative Character Design*. 1ª ed. Waltham: Focal Press, 2011.

VAKHRUSHEV, Pavlo. *Black oriental cat sitting and looking on window*. Disponível em <https://www.gettyimages.com.br/detail/foto/black-oriental-cat-looking-on-window-image-royalty-free/1369386952>. Acesso em 11 de abril de 2023.

VILCHENKO, Alina. *Sphynx Cat*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/sphynx-cat-3472158/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

WARD, Lynd. *Lynd Ward: Six Novels in Woodcuts: A Library of America Boxed Set*. 1ª ed. Nova Iorque: Library of America, 2010.

ZEMLYANOV, Aleksey. *Woman Playing with Maine Coon Cat*. Disponível em <https://www.pexels.com/photo/woman-playing-with-maine-coon-cat-10820194/>. Acesso em 11 de abril de 2023.

CIP - Catalogação na Publicação

L314j Lobo, Marcela
Jove na Caverna: Arte Conceitual para Novela Gráfica / Marcela Lobo. -- Rio de Janeiro, 2023.
45 f.

Orientadora: Raquel Ponte.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. Arte conceitual. 2. Ilustração. 3. Design de
personagens. I. Ponte, Raquel, orient. II. Título.