

NOME: MARCELO ANTONIO BICALHO DOS SANTOS

TÍTULO: Metodologias do design de produto aplicadas ao projeto de personagens para quadrinhos, animação e jogos digitais.

AUTORES: MARCELO ANTONIO BICALHO DOS SANTOS, ,

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): FAPEMIG

PALAVRA CHAVE: personagem, teoria do design, metodologia, character design

RESUMO

Esta pesquisa busca desenvolver um ajuste teórico das metodologias do design de personagens, hoje predominantemente estabelecidas a partir de cânones definidos empiricamente por profissionais e estúdios consagrados. Procura-se, a partir de escritos referenciais da teoria do design, adaptar ferramentas comumente utilizadas na análise e projeto de produtos industriais tangíveis ao projeto do produto-personagem, em três aspectos de sua inserção: em um universo virtual de regras próprias, em um ambiente narrativo e no próprio imaginário do seu público, visando criar meios de análise semântica e funcional que balizem a geração de soluções eficazes e inovadoras.

Uma das questões que a motivam é a vinculação do tema à atividade de pesquisa presente na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, onde as competências tradicionais da escola: no campo do design de produto, ambientes e gráfico tem sido articuladas por grupos de trabalho e pesquisa sob a dinâmica do Design do Entretenimento, no CPqD – Centro de Pesquisa em Design e Ergonomia. Por este Centro também é oferecida a disciplina Design de Personagens a todos os cursos, em módulos semestrais (I e II) desde o ano de 2011. Busca-se atender dessa forma à demanda acadêmica por pesquisa e formação em área de importância sócio-cultural e econômica crescente.

Durante a preparação do plano de curso da disciplina constatou-se a pouca evidência da presença de práticas e ferramentas específicas de design no campo do character design . Percebeu-se nas ementas de várias escolas brasileiras de design e artes no nível de graduação em design, multimídia, artes gráficas, cinema de animação, que o aprendizado se dá por meio das práticas artísticas tradicionais, dos livros de making-of e de manuais de desenho e estilo de estúdios e artistas consagrados.

Na consulta aos repositórios, bancos de dados e plataformas de pesquisa acadêmica (CNPq, CAPES e Instituições de ensino de nível superior) notou-se que as metodologias usadas para focalizar o character design aparecem predominantemente relacionadas às aplicações para a indústria e direcionadas para alguma mídia ou tecnologia específica.

Já em cursos livres e técnicos na área do design de games, o projeto de personagens normalmente surge fazendo parte de um pacote focalizado em fatores objetivos, tal como o uso eficaz de programas e plataformas, para os quais o conceito do personagem é modulado.

No nível da constituição comportamental do personagem, os parâmetros típicos empregados são aqueles dos sistemas de RPG já amplamente estabelecidos, resultando em uma proposta metodológica e conceitualmente limitada. Assim, o design na origem já é marcado por padrões estéticos, formas narrativas e funcionalidades pouco originais.

O ensino do character design necessita de ferramentas projetuais que independam de programas e plataformas, sempre cambiantes, e que incorporem os aspectos mais eficazes do conhecimento empírico já validado no ambiente acadêmico e profissional. Este estudo propõe tal incorporação, ou seja, adaptar meios de análise semântica e funcional comumente utilizados no contexto do design gráfico e de produto, ao projeto do produto-personagem. Assim, formalizar uma metodologia de design de personagens que seja suportada pelas aquisições históricas no campo da teoria do design e do conhecimento empírico e também por novas propostas conceituais.

O objetivo geral é adaptar conceitos e ferramentas comumente utilizadas na análise e projeto de produtos industriais tangíveis para o projeto do produto-personagem.

Como objetivos específicos têm-se:

- a) Caracterizar para o produto-personagem conceitos como forma, função, tarefa, ciclo de vida, e outras noções aplicadas comumente ao design de produtos tangíveis.
- b) Desenvolver um framework que proporcione o embasamento para ferramentas de análise funcional, de tarefa, de ciclo de vida, de geração conceitual etc, específicas para o contexto da criação de personagens para o meio físico, fílmico e digital.

Como metodologia tem-se a pesquisa bibliográfica e videográfica, seguida por análise; desenvolvimento e ensaios de ferramentas, como tabelas, gráficos, checklists.

A pesquisa conta com 1 bolsista, pela FAPEMIG, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas, com o plano de trabalho " Diagramas estruturais e volumétricos do corpo humano para estudo semântico de personagens"