

Considerações sobre o design visual de personagens representativos: estudo de caso do projeto Malaika

Considerations on the visual design of representative characters: Malaika project case study

Rui Pereira dos SANTOS¹
Samara de SENA²

Resumo

O desenvolvimento crescente da tecnologia tem modificado e adaptado mídias diferentes a cada dia e as histórias em quadrinhos (HQ`s) merecem acompanhar esses desenvolvimentos. Este artigo descreve o processo de concepção e desenvolvimento de um projeto de HQ tridimensional interativa, acompanhando a pesquisa, conceituação e desenvolvimento visual do projeto, cujo foco se dá no protagonismo de uma adolescente negra. O projeto Malaika traz contribuições interdisciplinares entre os campos que envolvem a criação de arte tecnológica e tradicional, propondo uma HQ interativa que traz a representatividade e o protagonismo de uma personagem negra, que encontra com sua cultura ancestral e fé. O projeto propõe uma HQ no formato clássico, porém com exploração de ambientes em três dimensões (3D), tornando a experiência do usuário mais dinâmica e imersiva.

Palavras-chave: HQ3D. Interatividade. Representatividade. Afro.

Abstract

The growing development of technology has modified and adapted different media every day and comics (HQ`s) deserve to keep pace with these developments. This article describes the process of conception and development of an interactive three-dimensional HQ project, following the research, conceptualization and visual development of the project, whose focus is on the protagonism of a black adolescent. The Malaika project brings interdisciplinary contributions between the fields that involve the creation of technological and traditional art, proposing an interactive HQ that brings the representation and the protagonism of a black personage, who meets with his ancestral culture and faith. The project proposes a classic format HQ, but with three-dimensional (3D) environments, making the user experience more dynamic and immersive.

Keywords: HQ3D. Interactivity. Representativity. Afro.

¹ Graduando em Design de Jogos e Entretenimento Digital – Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade – Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI. E-mail: rui.p.sant@gmail.com

² Professora mestre do Curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital – Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade – Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI. E-mail: samarasena@univali.br

Introdução

O design de entretenimento digital tem crescido exponencialmente nos últimos anos, destacando-se tanto pela exploração de mídias que são nativas do ambiente virtual, como animações e jogos digitais, quanto à ocupação desse espaço por adaptações de mídias que antes eram analógicas, como é o caso dos livros, que começam a aparecer na forma de *e-books*, e também as histórias em quadrinhos (HQ's) que, no contexto digital passam a ser conhecidas como *webcomics*. Essa entrada das mídias analógicas no formato digital amplia o uso de suas linguagens visuais e narrativas, pois agrega recursos como o uso de softwares 3D, animações e objetos interativos, o que reformula a linguagem tradicional, agregando características novas a essas mídias, como interatividade e imersão. A forma de exibição dessas mídias também sofre alterações, pois não são mais necessárias páginas ou quadros sequenciais, as cenas podem ser exploradas na forma de representações tridimensionais e a navegação nos espaços acontece, muitas vezes, na sequência que o usuário desejar.

Com a reformulação dessas mídias, o design de personagens também exige novas leituras, pois como passam a ser tridimensionais e interativos, tornam-se instrumentos ainda mais poderoso de conexão entre o leitor e a narrativa. Nesse âmbito, os personagens passam a ter maior potencial expressivo, pois podem ter voz, reações ao serem "clikados" e animações acionadas pela interação com o leitor. A indústria do entretenimento está em pleno processo de evolução em relação à representatividade nos personagens, tendência que se observa sobretudo no cinema, e mídias como as HQ's também buscam se alinhar à essa direção.

Nesse contexto, o design de personagens para as mídias digitais ganha uma nova responsabilidade, que é a de retratar personagens que gerem maior conexão com o público, fugindo dos estereótipos clássicos que já estão caindo em desuso no entretenimento. Um dos desafios do design de personagens hoje é trabalhar com a representatividade étnico-racial, mostrando caracterizações mais reais, fugindo de estereótipos que geralmente marcam esse tipo de personagens. Para tanto, pesquisa e desenvolvimento visual são etapas cruciais no desenvolvimento e pré-produção dos

projetos de entretenimento.

O projeto Malaika caracteriza-se como uma proposta de HQ interativa, de representação tridimensional. Surgiu da necessidade de apresentar a cultura pop dos quadrinhos de forma imersiva e interativa, oferecendo inovação para um produto que não passou por muitas reformulações durante todos esses anos. Porém, o destaque do projeto não se dá apenas pela reformulação da mídia das histórias em quadrinhos, mas principalmente pelo design de sua protagonista: uma adolescente negra, que busca empoderamento pela conexão com sua ancestralidade. Malaika tem o objetivo de trazer um protagonismo que ainda é pouco representado pelas mídias, na forma de uma “heroína de quadrinhos” que foge aos estereótipos clássicos, trazendo inspirações de outras heroínas negras dos quadrinhos. Dessa forma, busca fazer uso do alcance das mídias digitais para explorar novas formas de representar personagens.

Metodologia

Este artigo qualitativo caracteriza-se como um estudo de caso, pois se aprofunda em um caso específico (SEVERINO, 2007), relatando as etapas envolvidas no design da personagem Malaika, dentro do contexto da criação de uma *webcomic* 3D interativa.

Por sua vez, a metodologia escolhida para o desenvolvimento da *webcomic* baseou-se em adaptações da metodologia de Novak (2010), pois os passos técnicos para o alcance do resultado são muito próximos dos passos necessários para a produção de jogos digitais. Sendo assim, foram feitas as seguintes etapas: conceito, pré-produção, prototipação e produção.

Nas fases de conceito e pré-produção foram feitos documentos importantes para o decorrer do projeto, como o guia de estilo da arte e o plano de produção. Essa fase foi finalizada com a criação do documento técnico de design, adaptado do formato de *Game Design Document* (GDD), muito utilizado pela indústria de desenvolvimento de jogos digitais. No âmbito do projeto Malaika, as adaptações foram feitas em decorrência de o produto apresentar mecânicas de funcionamento simples e de ter seu maior foco na narrativa, na estética e no design de personagem. O Documento de Design contempla os aspectos necessários para o correto desenvolvimento do projeto,

tais como: lista de cenários, personagens a serem desenvolvidos, roteiro e documentação técnica referente à modelagem, método de texturização e implementação na *engine* Unity 3D.

Após a fase de pré-produção, foi realizada a criação de um protótipo. O setor de games define protótipo como: “um item de software operacional que captura a essência do que torna o *game* especial, o que diferencia dos demais e o que o tornará bem-sucedido” (NOVAK, 2010, pág.342). Nessa fase foi realizado um protótipo com assets provisórios e não finalizados, tendo em vista somente dar ideia de como as cenas seriam montadas e testar como seria a experiência do usuário.

Após a finalização, testagem e aprovação do protótipo, o projeto foi desenvolvido, tendo como roteiro a documentação de design e os ajustes necessários que surgiram com o processo de prototipação. Dessa forma, o projeto em sua fase final consiste em uma HQ tridimensional interativa, com vista à navegação de cenas e interação com pequenos objetos e dá ênfase na história da adolescente Malaika e sua trajetória de empoderamento com base nas suas raízes culturais.

Representatividade étnico racial no entretenimento

A representatividade negra na mídia vem tomando força desde o Oscar 2016, que conquistou notoriedade depois do polêmico “Oscar so white” que foi um questionamento sobre a ausência de negros na premiação do referido ano. Kellner apud Santana e Rodrigues (2017) fala sobre como “ a cultura midiática consegue contribuir com elementos utilizados por indivíduos para desenvolverem seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de ‘nós’ e ‘eles’.” (p. 9). O autor percebe o quanto a mídia contribui para formar princípios de grande relevância, pois “define o que é considerado bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral” (KELLNER, 2001, apud SANTANA; RODRIGUES, p. 9).

Santana e Rodrigues (2017), acreditam que as representações na mídia são momentâneas, e por assim dizer, podem ser instáveis. Em determinadas momentos podem ter maior evidência e logo ter um grande poder de influenciar, mas também podem ser algo passageiro e logo enfraquecer.

O retrato da mulher negra na mídia brasileira é marcado por estereótipos negativos e sexualização do corpo negro (RODRIGUES, 2011). Segundo o autor, em 1950, a atriz Ruth de Souza, uma grande representante no teatro e no cinema teve sua estreia marcada em telenovelas em a A deusa vencida, de 1965, na TV Excelsior. Na telenovela, Ruth interpretava uma empregada, uma mucama bisbilhoteira. As produções televisivas e cinematográficas estão a cada dia mais homogêneas e não é raro usarem fórmulas prontas para personagens estereotipados. Nesse contexto, personagens negras não são individualizadas e muitas vezes não apresentam profundidade psicológica, pois como afirma Rodrigues (2011), as mulheres negras são recorrentemente suscetíveis a papéis estereotipados e objetificados. A mulher negra, ao longo da história da dramaturgia brasileira, é associada aos arquétipos da mãe-preta, da mártir, da negra de alma branca, da nega maluca, da mulata boazuda e, finalmente, da musa (RODRIGUES, 2011).

A escrava negra amamenta o filho do sinhô branco. Ela retém uma característica de sofredora e conformada. Na telenovela podemos citar como exemplo O direito de nascer, de 1964, na TV Tupi. A mãe-preta, no entanto, não é muito comum no cinema brasileiro moderno. A mártir como exemplo, há o vídeo Anastácia, escrava e santa, de Joatan Vilella Berbel (1987). A negra de alma branca pode ser exemplificada pela história de Xica da Silva representada tanto no longa-metragem de Carlos Diegues (1976) como na telenovela de Gilberto Braga (1977). Xica, sendo amante de um alto-funcionário da coroa portuguesa, tentou se integrar na sociedade dominante. A nega maluca trata-se de uma personagem endiabrada, que faz trapalhadas e confusões. A mulata boazuda é o arquétipo que trata da exploração da sexualidade da mulher negra. A musa seria um tipo pouco freqüente na arte brasileira, que, segundo Rodrigues (2001), em maior freqüência pode revelar um real amadurecimento social e humano dos cineastas e roteiristas (LAHNI et al. 2007.p.85).

Sodré (1999) mostra a omissão da mídia diante do racismo, a menos que seja algo que repercute em jornais ou na indústria cultural. Segundo o autor, isso corrobora com a estigmatização (marca da desqualificação da diferença), que se torna porta de entrada para a discriminação e a indiferença profissional que se promove através do desinteresse na luta de minorias.

Em um estudo que trata de estereótipos raciais, Dill & Burgess (2011) mostram os resultados da estereotipagem da imagem dos negros nas mídias atreladas a

Ano XV-n.12.Dezembro/2019.NAMID/UFPB/<http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/index>

criminalidade. Os autores colocaram estudantes brancos e imagens de *videogame* onde homens negros que se encaixam no estereótipo criminal agressivo ou "minorias perigosas", os estudantes foram também apresentados a imagens de estimados líderes políticos negros como Barack Obama ao lado de personalidades brancas lado a lado em imagem. Aqueles que viram as imagens de homens negros criminalizados nos *games* tiveram percepções negativas, classificaram o candidato político negro como menos favorável e capaz do que o candidato branco.

Considerando que há um corpo de literatura suficiente para avaliar o dano inerente a repetidos retratos negativos e estereotipados de minorias e mulheres, tem havido uma escassez de pesquisas sobre retratos raciais em games. Grand Theft Auto: Vice City foi criticado por retratar haitianos e cubanos como criminosos e por potencialmente incitar crimes de ódio (haitiano, cubano líderes denunciam GTA, (2003). O produtor do jogo, Rockstar, respondeu protestos públicos sobre o conteúdo do jogo, removendo as linhas "Kill the Haitians" e "Mate os cubanos" do jogo (DILL & BURGESS, 2011.p.291).

Esse contexto evidencia a importância de se desenvolver personagens negros que escapem dos estereótipos já consolidados pelas mídias. Para isso, é necessário apoiar-se em um aparato de pesquisa que qualifique e valorize esses personagens dentro da riqueza de suas origens culturais, sem correr o risco de reforçar estereótipos negativos.

Design visual de personagens

Criar um personagem para entretenimento digital não é uma prática que se baseia apenas em aspectos estéticos, pois, em geral, um personagem para essas mídias está sempre relacionado à um roteiro, à outros personagens ou à uma mecânica (no caso dos *games*), fazendo parte de um intrincado sistema funcional e narrativo.

Diversas áreas já exploraram o desenvolvimento de personagens, como *games*, teatro, cinema e literatura. A construção de um personagem e seu envolvimento com a narrativa vem em função de diversos fatores onde, normalmente, o personagem é o elemento principal. Os fatores que compõem um personagem, Egri (1960) apud Streck (2014) que mostra que os fatores se dividem em classificações: (1) fisiológicos, (2)

sociológicos e (3) psicológicos.

No âmbito do design visual, Egri (1960) apud Streck (2014) e explica que os aspectos fisiológicos são os mais relevantes, pois tratam dos atributos físicos, que preservam o seu diferencial em relação à aparência e que o destacam de outros personagens em uma mesma cena, isso engloba, sobretudo, o sexo, a idade e o peso. Nesse sentido, ao falar sobre a aparência de personagens de *games*, Sheldon (2004) apud Streck (2014) pontua que características como altura, cor de cabelos, olhos e pele, postura, aparência e demais atributos físicos fazem parte da dimensão narrativa de um personagem. O autor comenta que estas características apresentam, pela via da construção gráfica, a personalidade do personagem e até mesmo as suas funções no jogo.

Já a representação do contexto social de um personagem reflete a questão sociológica na qual ele se encontra, onde são expostas questões sobre seu passado e situa suas determinações e escolhas Sheldon (2004) apud Streck (2014). Esse contexto também conduz a história para diferentes motivações de sua vida, que incluem sua educação, religião, nacionalidade, posição na comunidade e preferências Egri (1960) apud Streck (2014).

Por fim, Sheldon (2004) apud Streck (2014) fala que a base psicológica de um personagem em um contexto narrativo determina por onde sua personalidade é revelada, através de suas escolhas e ações. Segundo o autor, esse momento de revelação de suas ações se dá em momentos de crises.

Para que o design visual de um personagem funcione, independente da mídia para a qual está sendo elaborado, precisa possuir profundidade suficiente para criar conexão emocional com o usuário, e isso se dá através de pesquisa e um incansável processo criativo que envolve uma infinidade de geração de alternativas e esboços que podem ser descartados. Seegmiller (2008) apud Takahashi (2011) segundo o autor, mesmo com uma concepção de idéia inicial já formulada, muitas vezes a visão concreta do personagem ainda é distante e nebulosa. A melhor forma para solucionar esse dilema é registrar todas essas ideias e organizá las para possibilitar o seu refinamento, fazendo uso de todas as ferramentas necessárias: papéis, lápis, computador, ou o que o artista achar mais confortável usar no momento criativo. Nesse âmbito, o desenho de

esboço se torna uma peça importante para o desenvolvimento de ideias iniciais, pois nele podem ser registradas características físicas diversas, funcionando como uma base de dados para a concepção final do personagem. Seegmiller (2008) apud Takahashi (2011) acredita que utilizar a borracha faz com que um fluxo de criatividade desenvolvido diminua ou se torne limitado, então recomenda a não utilização, para que o artista foque no *sketching*, gerando assim um processo fluído de ideias.

Sketching é a tão chamada prática que leva a perfeição. É o exercício mais importante para o desenho e acabará por se tornar arte com base em suas idéias criativas. [...] Sketching possibilita ao artista a habilidade de tomar decisões sobre suas ideias iniciais sem medo de estragá-las por causa de erros que demoram em se corrigir posteriormente. Quando se faz desenhos rápidos e simples de um assunto, o artista na verdade permite mudanças na arte antes de se tornarem presos à ideias que acabam por se tornar difíceis de mudar por causas do tempo e esforço gasto neles. (TAKAHASHI,2011.p.7).

Takahashi e Andreo (2011) mostram alguns métodos que podem auxiliar na concretização de ideias para o design de personagens:

- **Caricaturas:** seu uso permite a captação da essência do personagem;
- **Humor:** imaginar o personagem em situações engraçadas pode ser um meio de abrir novos pontos de vista;
- **Manchas de tinta:** as famosas manchas de tinta similares à de Rorschach podem ajudar com geração de novas ideias;
- **Exagero:** pegar o personagem e exagerar alguma parte deste, similar ao processo da caricatura;
- **Exercícios de expressão corporal e facial:** reversão das expressões em suas formas mais essenciais. Desenhar uma série de desenhos sem pausas, depois selecione as mais promissoras e refinar.
- **Exercício dos cinco pontos:** auxilia na criação de personagens mais dinâmicos. O exercício consiste em pedir a alguém (qualquer pessoa) que marque cinco pontos em posições aleatórias no papel, depois a tarefa do artista será desenhar o personagem utilizando um ponto para cada membro, ou seja, um para a cabeça, dois para as mãos e dois para os pés.
- **Idealização:** fazer o personagem ideal para algo.

- **Combinações:** escrever uma lista com vários elementos diferentes e depois avaliar uma possível combinação.
- **Distorção:** é possível cortar, dobrar, girar e alterar o personagem. Nada é sagrado e impassível de transformação.
- **Evolução do personagem:** Pegar algo do design do personagem e modificar ligeiramente. Continuar esse método em um processo iterativo.

No âmbito do entretenimento digital, ainda existem aspectos técnicos que impactam a elaboração de personagens, tais como método de representação bidimensional ou tridimensional, ou mesmo as limitações técnicas inerentes de cada mídia. Um jogo para *smartphone* não pode contar com um personagem de grande complexidade visual, como é o caso de personagens de animação. Porém, percebe-se que, independente desses aspectos técnicos, é a construção narrativa e a devida atenção à pesquisa e pré-produção dos aspectos visuais que irão determinar a assertividade no design visual do personagem em desenvolvimento.

O projeto Malaika

O projeto Malaika partiu da premissa de inovar no nicho de história em quadrinhos digitais, conhecidas popularmente como *webcomics*. A ideia do projeto foi de elaborar uma HQ com integração de cenas 3D interativas, visando atrair mais inovação a esse mercado. Como contexto narrativo, o projeto coloca em pauta questões sobre a representatividade negra e a origem da religiosidade africana, duas questões que passam por constantes repressões midiáticas, já que são pouco pautadas e muitas vezes marginalizadas.

Criar a personagem Malaika com base na fase adolescente e no dia-a-dia estudantil permite que ela seja a identificação de muitas meninas que buscam seu lugar representado nas mídias digitais em geral. Malaika é uma personagem feminina e negra que tenta suprir a falta do protagonismo de mulheres negras no entretenimento digital, onde estereótipos apresentados por *games* e outras mídias digitais, em sua maioria, são de personagens masculinos e brancos. O protagonismo negro dentro da esfera feminina no entretenimento digital tem representação ainda menor que as de personagens de pele

clara.

No contexto narrativo do projeto, a personagem carrega uma transformação de personalidade, o que é aparente tanto visualmente quanto em seus diálogos. Malaika apresentada uma personalidade “tímida” no início de sua jornada e, logo quando os eventos da história acontecem, Malaika desperta uma personalidade que agora se torna “forte e decidida” por ter se encontrado em sua cultura.

Alguns produtos que estão no mercado referente a representatividade negra, como o jogo “Dandara”o filme “Pantera Negra”, elevam a novos patamares o personagens negros no entretenimento e coloca novos destaques representativos para a cultura, direciona novos pensamentos para a indústria e faz uma progressão em novas dimensões para a representatividade negra.

Para a construção do conceito da personagem foram usadas personagens que carregam a mesma importância social a ser aplicada em Malaika, que seria a de mulher e negra. Durante a pesquisa, foram encontradas essas características em personagens como: *Tempestade*, *Shuri*, a nova *Ms.Marvel*, *Misty Knight* e também novos heróis que assumiram legado de outros heróis como a *Riri Williams* que é a nova substituta do *Homem de Ferro*.

Os elementos culturais foram baseados na época em que ela vive e a transição de roupas adolescentes do ocidente enquanto “tímida”, para uma um orgulho de sua ancestralidade que mistura os elementos da cultura afro com os aspectos da adolescência com acessórios afros, como turbante estampas de roupas e outros.

Aspectos históricos referentes a Deusa Oyá

Passos (2008) Oyá mais conhecida como Iansã é uma das orixás mais populares no Brasil. Inicialmente a deusa de origem africana foi cultuada primeiramente entre os iorubás. De acordo a Gleason (1999, *apud* Passos, 2008),Oya, cuja origem geográfica sempre foi considerada ‘Tapa’ (Nupe), passou a ser integrada no circuito religioso de Oyo, ramo do Yoruba. E a sua adoração passou a atingir toda a extensão das diversas etnias do mundo iorubano, fincando-se destacadamente em cidades como Oyo, Kossô, Irá, Ifé, Ketu, regiões que hoje compreendem uma parte da Nigéria e do atual Benin.

Passos (2008) Oyá é o orixá dos grandes movimentos e das várias formas. Formas estas que representam seu domínio sobre vários elementos da natureza, a sua essência é a liberdade inclinada à constante transformação. E apesar de ser essencialmente aérea, e de dominar o tempo atmosférico, Oyá é uma das poucas divindades africanas conhecidas por nós, que se faz presente em todos os elementos primordiais do planeta. Como carne humana é Oiá, uma mulher lotada de sensualidade, transformando-se em tempestade o vento e chuva, depois como fogo, raios e relâmpagos, Oyá corporifica a transgressão feminina (PASSOS, 2008). Orixá de personalidade forte, ao mesmo tempo em que é doce e complacente. Controla as suas finanças, cuida do sustento próprio e dos seus, é a protetora dos mercados, a zeladora das mulheres que trabalham.

Passos (2008) Oyá Assegura proteção a toda e qualquer liderança feminina, domina os lares dos quais faz parte, é um ser voltado à solidão diante da realidade, com características e hábitos comuns ao universo masculino. Mas é mulher, de sexualidade desenfreada, longe de repressões e de tabus que impeçam o seu prazer. É o orixá do vermelho-marrom que simboliza a intensidade de sua paixão. De acordo aos seus mais conhecidos mitos, Oyá é pura paixão.

Dentro da cultura Yorubá foram identificadas divindades que poderiam servir de plano de fundo para o projeto Malaika, entre elas, destacou-se Oya, na forma de uma deusa que se caracteriza por sua pele de tom avermelhado, vestido vermelho e espadas.

No projeto, buscou-se representar Malaika sendo empoderada dentro de suas raízes culturais ao ter contato com a Deusa.

Figura 1 - Painel Semântico :Malaika



Fonte: Imagens retiradas do Google Images e combinadas pelo autor

Um painel semântico que mostra a forma com que a deusa Oya ou também chamada de Iansã é cultuada (Fig. 1).

Figura 2 - Deusa representada no projeto Malaika : Oya



Fonte: Autor

Na Fig.2 está a Deusa elaborada 3D para o projeto Malaika. representada da forma que é cultuada tanto nas vestimentas e aparência.

Figura 3 - Deusa representada no projeto Malaika : Oya



Fonte: Autor

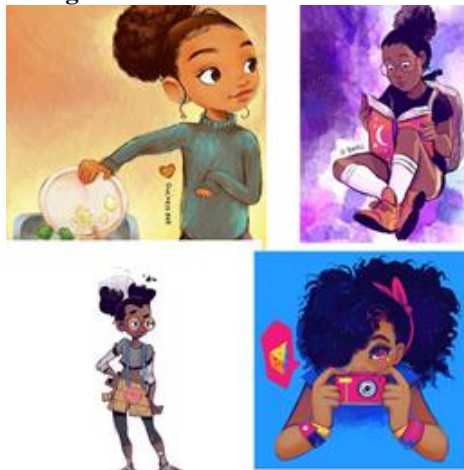
As cores roupa e acessórios foram inspirados nas ilustrações que são feitas por volta da imagem de Oya (Fig. 3).

Pesquisa e concepção visual do projeto Malaika

A pesquisa sobre o design visual de Malaika foi feita com base tanto em sua personalidade inicial, quanto na sua transição e amadurecimento para uma personalidade mais empoderada, já que o impacto com sua cultura faz com que a personagem mude ao longo da narrativa.

O visual de Malaika antes do impacto com sua cultura é um visual de uma típica jovem estudiosa ocidental e para isso foram coletadas imagens que evidenciam essa introversão e timidez (Fig. 1).

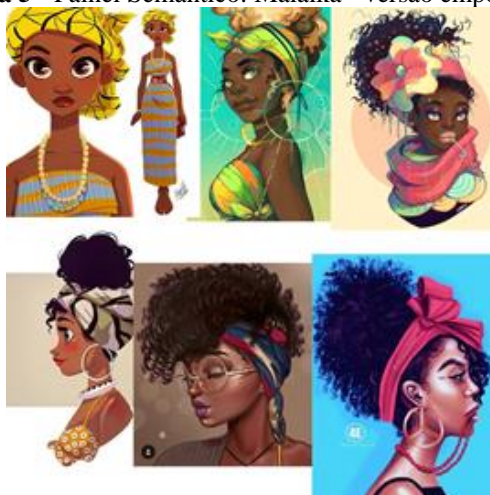
Figura 4 - Painel Semântico :Malaika



Fonte: Imagens retiradas do Google Images e combinadas pelo autor.

Após o contato com sua cultura, o design visual da personagem Malaika tenta passar um empoderamento, agora que a personagem assume para o mundo o orgulho de suas raízes e origens afro (Fig. 2).

Figura 5 - Painel Semântico: Malaika - versão empoderada



Fonte: Imagens retiradas do Google Images e combinadas pelo autor

Para construir o conceito visual do projeto Malaika foi necessário capturar todas as características descritas no roteiro que colocava a Malaika em tempos atuais, em convívio com outros estudantes em uma escola semelhante as escolas Norte Americanas (Fig. 3). As escolas americanas com construções mais antigas foram escolhidas como referência de cenário com criar uma metáfora do distanciamento da protagonista com sua cultura ancestral e a colocar em uma vivência com outras garotas que também

estejam distantes de sua ancestralidade, introduzida em uma cultura mista como a que escolas americanas geralmente são representadas na mídia.

Figura 6 - Painel Semântico : Escola.



Fonte: Imagens retiradas do Google Images e combinadas pelo autor

O painel produzido para o quarto da protagonista, mostra a adolescência de uma garota estudiosa e curiosa, com características de sua personalidade representadas pelos objetos como pôsteres, livros e outros objetos de quartos de adolescentes, passando um sentimento de conforto (Fig. 4).

Figura 7 - Painel Semântico: Quarto



Fonte: Imagens retiradas do Google Images e combinadas pelo autor

Para a direção de arte do projeto, mesmo construído em ambiente 3D, prioriza as características visuais que as histórias em quadrinhos de heróis possuem. Isso é possível através da técnica de *Cell Shading*, que torna a representação de objetos tridimensionais mais próxima do visual das histórias em quadrinhos desenhadas em papel, pois a técnica simula as cores mais homogêneas, os contornos e as hachuras que são típicos dos quadrinhos analógicos (Fig.5).

Figura 8 - Painel Semântico : Cell Shading.



Fonte:Imagens retiradas do Google Images e combinadas pelo autor

Desenvolvimento do projeto Malaika

Para construir os modelos que iriam ilustrar a história de Malaika foram utilizados os processos adequados para *games* já que tudo seria estruturado na engine Unity 3D. Para a construção de Malaika foi feito um modelo de base de 1100 polígonos onde foi esculpido o rosto e as proporções da personagem (Fig. 6). O mesmo processo também foi feito para os personagens secundários.

Figura 9 - Malaika : Modelo Esculpido da personagem enfatizando a proporção adolescente



Fonte: Autor

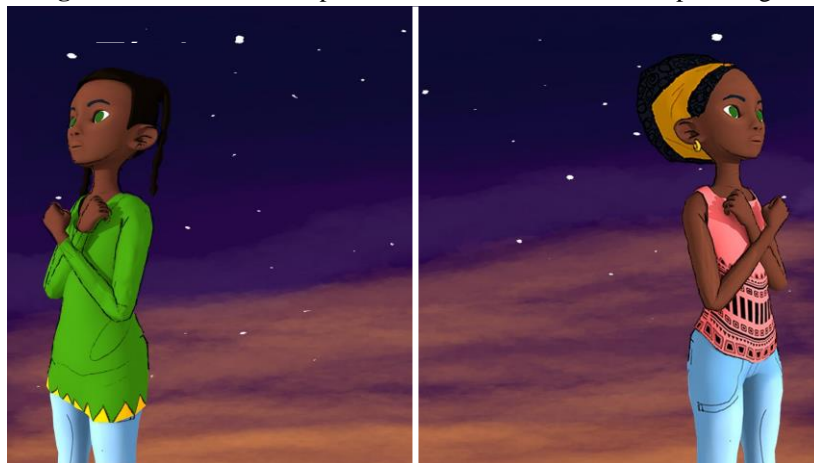
Assim que a escultura foi feita, foi extraído do modelo um *normal map*. De acordo com a *Unity Documentation* (2018)³, os *normal maps* são um tipo de mapa de relevo, que formam um tipo especial de textura que permite adicionar detalhes da superfície, como entalhes, ranhuras e riscos. Esse modelo é representado como um

³ Disponível em: <<https://docs.unity3d.com/Manual/StandardShaderMaterialParameterNormalMap.html>>. Acesso em 24 mai. 2018.

modelo melhor trabalhado, funcionando como uma máscara que dá maior qualidade visual ao modelo tridimensional. A técnica de *normal map* foi aplicada apenas nos personagens, os cenários foram feitos de forma mais simplificada apenas com a aplicação do *Cell Shading*.

Como resultado, a personagem foi construída com 5 cabeças de altura, enfatizando a opção por uma estilização próxima das HQ's e com texturas coloridas e detalhes em *Cell Shading*, de acordo com a direção de arte documentada para o projeto. A personalidade tímida de Malaika é caracterizada por cabelo preso, postura mais fechada e roupas adolescentes neutras, enfatizando sua introversão, já a personalidade empoderada de Malaika apresenta uma postura mais ativa, cabelos soltos e acessórios que valorizam sua cultura afrodescendente (Fig. 7).

Figura 10 - Malaika :Comparativo entre as duas versões da personagem



Fonte: Autor

Implementação na HQ interativa

Para ambientar a história em quadrinhos como forma de entretenimento digital, foram adicionados elementos de interação para torná-la mais atrativa, reunindo aspectos dos *games* com os de HQ's tradicionais.

A HQ em ambiente tridimensional permite ao usuário manter controle entre páginas utilizando botões, mas também funciona pela simulação de uma leitura tradicional.

Figura 11 - Malaika : Interface de páginas do aplicativo em desenvolvimento



Fonte: Autor

A HQ traz como diferencial a seleção de quadrinhos, que enviam o leitor até a cena 3D correspondente ao quadrinho selecionado. O leitor, por sua vez, terá contato com a história de Malaika de uma forma mais contemplativa, podendo utilizar a câmera e transitar pelos ângulos de observação da cena.

Figura 12- Malaika : Cena do aplicativo em desenvolvimento



Fonte: Autor

As cenas referentes a cada quadrinho contam com elementos interativos que ao serem acionados pelo leitor complementam a história de Malaika (Fig. 10 e 11).

Figura 13 - Malaika : Objeto de interação na cena



Fonte:Autor

Figura 14 - Malaika : Objeto de interação acionado pelo leitor



Fonte:Autor

Considerações finais

O propósito de criar Malaika nasceu de um questionamento a respeito do pequeno número de heroínas negras que existem no mercado de publicações, pois, sabe-se que essas personagens têm o potencial de criar conexão com muitas meninas que não se sentem representadas nas heroínas brancas e adultas.

O projeto aqui descrito propõe, então, a criação de uma heroína adolescente, mulher e negra, buscando conectar-se com as meninas da idade ou o perfil de Malaika, sem usar estereótipos que são conhecidos em relação a personagens negras. Além disso, enriquecer essa representatividade através da cultura ajuda a enfatizar a beleza da cultura africana que ganha tão pouco espaço na mídia e “descriminalizar” a religião de matriz africana que sofre com perseguições principalmente no Brasil.

Sendo assim, o projeto Malaika buscou agregar inovação para a linguagem das HQ's, proporcionando uma maior imersão e participação do leitor através da interatividade com ambientes tridimensionais, além de contribuir para que as histórias em quadrinhos explorem mais heróis com todas as diversidades de pessoas e gêneros, para que existam mais heróis nos quais todos possam se inspirar e se sentir representados.

Referências

BURGESS, Merlinda C. R. et al. **Playing with prejudice:** the prevalence and consequences of racial stereotypes in video games. Routledge: Taylor & Francis Group, Southwestern Oklahoma, p.289-311, 2011.

DIAS, João Ferreira. **A religião se faz com a colheita da terra:** problematização concetual de “religião” em África e o caso yorubá. Etnográfica, Lisboa, p.1-20, out. 2013.

DIAS, João Ferreira. **A Magia dos Negros:** revisão histórica e problematização concetual de ‘religião’ no caso Yorubá. Sankofa: Revista de História da África e de Estudos da Diáspora Africana A, Portugal, v. 11, p.34-50, ago. 2013.

DILL, KE e BURGESS. **Imagens de mídia como exemplos positivos e negativos de raça:** Evocar obama ou personagens de videogame muda os resultados para homens negros manuscrito em preparação.MCR 2011

EXTRA. **O significado dos orixás para os yorubás 2016.** Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/religiao-e-fe/pai-paulo-de-oxala/conheca-significado-dos-orixas-para-os-yorubas-5353690.html>>. Acesso em: 08 de março de 2018.

LAHNI, Cláudia Regina et al. A mulher negra no cinema brasileiro: Uma análise de Filhas do Vento. In: **Revista científica Barra Mansa**, v. 9, n. 17, p.80-89, jul. 2007.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games.** Tradução da 2ª edição revisada. São Paulo: Cengage Learning, 2010

PASSOS, Marlon Marcos Vieira. **Oyá-Bethânia:** os mitos de um orixá nos ritos de uma estrela. 2008. 152 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Estudos Étnicos e Africanos, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Bahia, 2008.

SANTANA, Paulo Henrique Basilio; RODRIGUES, Rodrigo Siqueira. **O Negro no Oscar 2017:** uma análise sobre representatividade nos filmes Fences e Moonlight. Intercom: XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, Volta Redonda, v.1, p.1-

15,24jun.2017.Disponívelem:<<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2017/resumos/R58-0599-1.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 208.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Editora Cortêz, 2007.

STRECK, Melissa et al. Um framework para a criação e avaliação de personagens para games narrativos. In: **Blucher Design Proceedings**, Gramado, v.1,n.4,p.1-12,nov.2014.EditoraEdgardBlücher.<http://dx.doi.org/10.5151/designpro-ped-00287>.Disponívelem:<<http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/11ped/00287.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2018.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de concept art para personagens. **In: Sbgames**, Londrina, p.1-10, 2011.

RODRIGUES, João Carlos. **O negro brasileiro e o cinema**. Rio de Janeiro, Pallas, 2011. 240 p.