

TRÊSmoji: proposta de ferramenta de design de personagens que gera alternativas a partir da combinação de emojis

TRÊSmoji: a proposal for a character design tool that generates ideas by combining emojis

Loudovico Soares da Silva, Silvio Romero Botelho Barreto Campello

design de personagens, *emojis*, ilustração, geração de alternativas, semiótica

Os desafios de ilustração da Internet têm se tornado grandes aliados à construção de um senso de comunidade entre artistas. Porém, eles também possuem um potencial metodológico pouco explorado. O presente artigo descreve o processo de desenvolvimento de uma ferramenta de geração de alternativas para personagens inspirada no desafio *#3emojichallenge*. A *TRÊSmoji*, ferramenta desenvolvida neste trabalho, consiste em utilizar o potencial semiótico dos *emojis* como ponto de partida para a criação de personagens, explorando quatro *Categorias de Inspiração: Espécie, Contexto, Aparência e Acessório*. Como proposta, a *TRÊSmoji* demonstra a possibilidade de explorar metodologicamente o *#3emojichallenge*, embora ainda se faça necessária uma experimentação prática para validar o seu uso.

character design, emojis, illustration, alternatives generation, semiotics

Illustration challenges from the internet are, nowadays, great allies in creating a sense of community among artists. However, these challenges have little explored potential for methodological use. This paper describes the process of developing an alternative generation tool inspired by the #3emojichallenge. The tool developed in this project is called TRÊSmoji and consists of using emojis as inspiration for character design, exploring their semiotics and four Inspiration Categories: Species, Context, Appearance and Accessory. TRÊSmoji shows that it is possible to explore the methodological potential of the #3emojichallenge, but practical experimentation with the tool is necessary to validate its use.

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola,
Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola,
Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

1 Introdução

As dimensões semióticas do design têm uma relação intrínseca com o *design da informação*, como explica Leite (2018, p. 39). Seus aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos do design podem ser observados em praticamente tudo aquilo que é gráfico e visual, inclusive em personagens e *emojis*. Não coincidentemente, o desafio de ilustração que esporadicamente viraliza nas redes sociais e se chama *#3emojichallenge* consiste na criação de personagens inspirados em uma combinação de três *emojis* (Silva, 2021).

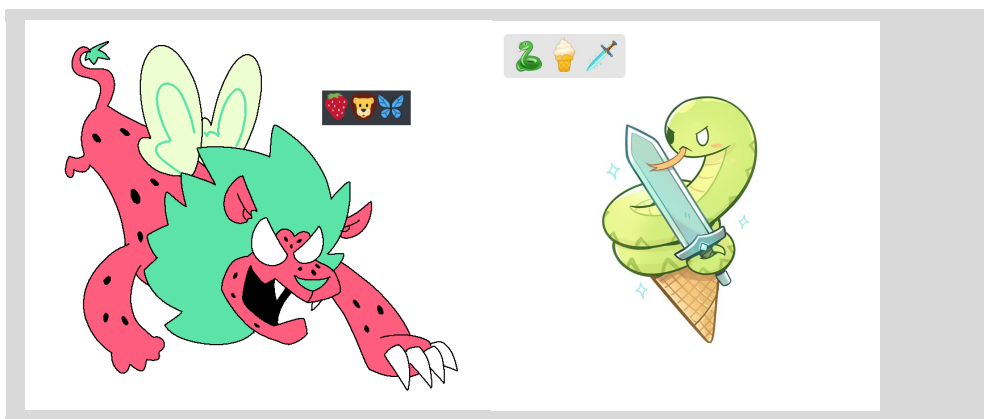
A utilização de personagens fictícios, sejam eles bidimensionais ou tridimensionais, é cada vez mais frequente nas diversas mídias comunicacionais, com aplicação em produtos, peças publicitárias, artefatos narrativos e jogos, por exemplo. Personagens se relacionam facilmente com o emocional dos usuários (Using..., c2021) e carregam, em si, uma série de elementos capazes de contar histórias a partir do significado que têm para essas pessoas.

Uma vez que tanto os *emojis* como os personagens são componentes da linguagem visual e portam significados diversos de acordo com a *Semiótica Social* (ciência que se encarrega da análise dos signos na sociedade), não seria possível transformar a proposta do *#3emojichallenge* em uma ferramenta de geração de alternativas de conceitos para personagens? Para responder esta pergunta, o presente trabalho se propõe a descrever a *TRÊSmoji*, uma ferramenta de design de personagens que utiliza *emojis* como inspiração.

2 Contextualização

O *#3emojichallenge* é um desafio viral da internet realizado por pessoas que ilustram. Esses artistas precisam criar uma arte inspirada em uma combinação de três *emojis*, geralmente sugeridos por seus seguidores nas redes sociais. As artes produzidas para esse desafio costumam retratar personagens, geralmente sem o uso de cenários ou elementos em segundo plano, como se pode observar na Figura 1, abaixo.

Figura 1: Exemplos de artes produzidas para o *#3emojichallenge*. Fonte: Silva, 2021, p. 18.



Esses personagens, então, nada mais são do que ideias geradas pelo significado daquilo que representam cada um dos três *emojis* utilizados como inspiração. Os *emojis*, criados por *Shigetaka Kurita* em 1999, no *Japão*, “refletem as possibilidades de representação de pessoas, expressões, seres vivos, alimentos, ações, lugares, objetos, símbolos, bandeiras, entre outras coisas”, nas palavras de Leite (2018, p. 41). Isso é evidenciado pela forma como cada plataforma ou sistema categoriza seus *emojis*, geralmente muito próxima à que pode ser encontrada na *Emojipedia*, que divide os *emojis* em oito principais grupos: *Sorrisos & Pessoas*, *Animais & Natureza*, *Comida & Bebida*, *Atividade*, *Viagens & Lugares*, *Objetos*, *Símbolos* e *Bandeiras* (Emojipedia, [s.d.]).

3 Metodologia e desenvolvimento

Para desenvolver a ferramenta, tornou-se necessário estudar alguns personagens produzidos para o *#3emojichallenge*, a fim de perceber as relações de significado entre eles e seus respectivos *emojis* de inspiração. Decidiu-se avaliar um conjunto de dez personagens produzidos pelo próprio autor anteriormente à pesquisa, pois assim seria possível ter acesso aos diversos esboços realizados antes da concepção final da arte, além de haver maior precisão na identificação das intenções por trás de cada escolha visual tomada.

Para traçar as relações de significado, foi utilizada a lógica pragmática de *Charles Sanders Peirce*, aplicando a indução, a dedução e a abdução nas relações entre *emojis* e personagens. Como diz D’Aléssio Ferrara (1987, p. 4), “é próprio da abdução produzir *idéias*, à indução cabe testar *idéias* e falar sobre elas, à dedução cabe generalizá-las e abstratamente transformá-las em teorias ou leis”. Ou seja, seriam observadas as relações partindo tanto do particular para o geral quanto do inverso.

A partir da dedução, foram listados os diferentes significados dos *emojis* e observado quais deles estão presentes nos personagens. Isto pôde ser utilizado como métrica para avaliar se os personagens representavam realmente todos os *emojis* utilizados inicialmente como referência. Partindo da indução, foram analisados os elementos visuais de cada personagem, de modo a entender como cada um se relacionava com os significados derivados dos respectivos *emojis* de referência. Algumas relações entre elementos visuais e *emojis* não foram concretizadas, indicando que certos elementos não se relacionavam com as inspirações. A abdução, por sua vez, permitiu inferir – a partir de uma cadeia de interpretantes e do repertório do autor – informações como gênero, personalidade ou classe social dos personagens, apoiadas em inferências hipotéticas a respeito das possíveis narrativas contadas por seu visual.

Análise semiótica

Apesar de todo o processo de análise utilizado se basear nos conceitos mais gerais da *Semiótica Peirceana*, como os de signo e interpretante, as análises realizadas para esta

pesquisa estão mais alinhadas ao ponto de vista da *Semiótica Social* de *Lúcia Santaella*, que aborda os signos como ícones, índices e símbolos. Para *Peirce*, resumidamente, signo é algo que representa alguma outra coisa – o objeto – para alguém. O signo designa, então, o próprio signo, a coisa que ele representa e o interpretante, que é a cognição produzida na mente (Félix, s.d.). Para Santaella (1983), ícone, índice e símbolo nada mais são do que classificações dos signos, de acordo com a forma como eles se relacionam com os respectivos objetos que representam.

O ícone é um signo que representa as qualidades do objeto, como cores e formas. Ele, mais do que representar, tem o objetivo de apresentar o objeto como ele é. Por outro lado, o índice é um signo que serve de indicativo de um universo ao qual ele está associado. Isso significa que tudo pode ser um índice, pois tudo pode estar factualmente ligado ao universo do qual faz parte, desde que seja constatada alguma relação. Símbolos, por sua vez, são definidos por convenção ou pacto coletivo.

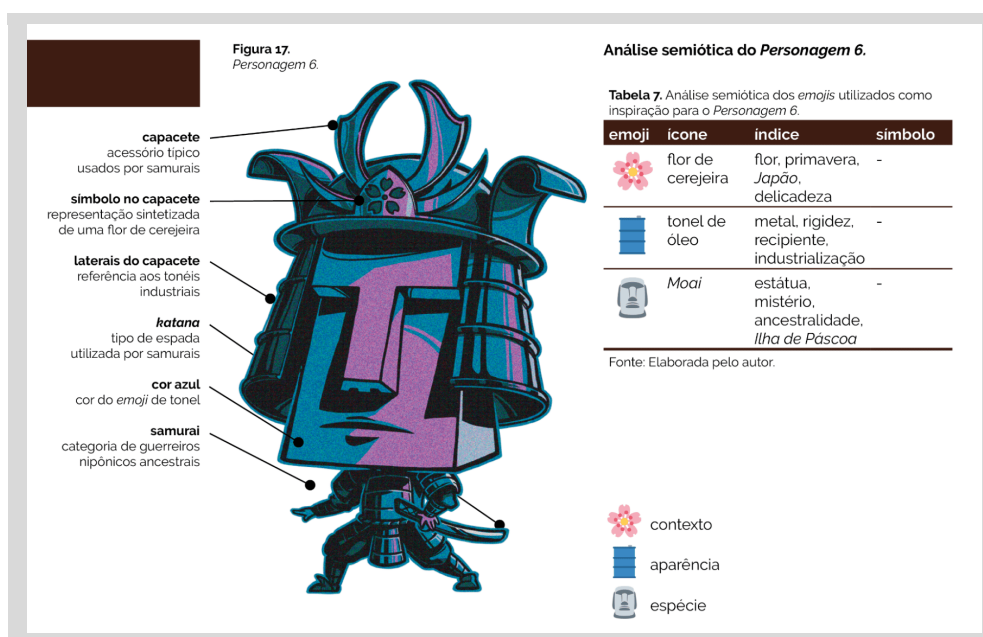
O *emoji* da bandeira do *Brasil*, por exemplo, é um símbolo que representa o país, pois assim foi estabelecido por uma coletividade. Porém, ele também pode ser um ícone do próprio objeto bandeira do *Brasil* e, a depender do contexto, um índice que representa o povo brasileiro ou a língua *português do Brasil*, por exemplo.

No processo de análise de cada personagem, seus três *emojis* de inspiração foram convertidos em uma nuvem de palavras categorizadas de acordo com o que cada um representava como ícone, índice e símbolo. O resultado foi, então, disposto em uma tabela que possibilitava associar cada *emoji* à sua respectiva nuvem de palavras. Vale ressaltar que muitos *emojis* não foram reconhecidos como símbolos e que as palavras dispostas na coluna "índice" derivam bastante do repertório e vivência do autor. Já as palavras da coluna "ícone", portanto, vinham da descrição oficial do respectivo *emoji* no site da *Emojipedia*.

O desenho de cada personagem foi analisado de maneira segmentada. Ou seja, suas características particulares foram tratadas separadamente como diferentes signos. Cada um desses signos também foi descrito como ícone e como índice, mas a visualização desses dados não foi feita em tabela. Foi produzido um esquema que conectava cada parte do personagem a uma descrição textual correspondente ao significado daquele signo enquanto ícone (texto em negrito) e enquanto índice (texto em tipografia regular).

Esse conjunto de informações foi disposto lado a lado, numa mesma página, a fim de facilitar as associações entre os aspectos visuais dos *emojis* e dos personagens com os diversos significados encontrados. O processo foi realizado com os dez personagens produzidos previamente, e um exemplo de uma das páginas de análise pode ser visto na Figura 2 a seguir:

Figura 2: Exemplo de página de análise de personagem (Silva, 2021, p. 40).



As categorias de inspiração

Relacionando as informações das páginas de análise de personagem entre si, foi possível constatar diferentes maneiras de se utilizar um *emoji* como inspiração para um personagem. Essa constatação foi o ponto chave para a elaboração da ferramenta *TRÊSmoji*. Assim como as nuvens de palavras continham significados de diferentes níveis de abstração, os personagens também continham em si elementos visuais que se relacionavam com os *emojis* de maneira mais concreta ou mais abstrata. Nesse sentido, as maneiras de aplicar um *emoji* ao conceito de um personagem identificadas foram denominadas *Categorias de Inspiração*, sendo elas: *Espécie*, *Contexto*, *Aparência* e *Acessório*.

Para a *TRÊSmoji*, as *Categorias de Inspiração* são uma forma de agrupar as características que os personagens podem ter e direcionar a concepção de ideias. A seguir, é possível ver uma breve descrição de cada uma delas e o que elas englobam.

A categoria *Espécie* (*Ep*) está relacionada ao que o personagem é; trata-se do personagem como essência, como um organismo animado. À categoria *Contexto* (*Ct*) cabe imaginar o universo onde o personagem pode estar inserido e suas emoções, pensando como isso pode ser comunicado visualmente. *Aparência* (*Ap*) é uma categoria que está relacionada às formas, cores ou outras características físicas que podem fazer parte do personagem. Por fim, a categoria *Acessório* (*Ac*) consiste na utilização literal do *emoji* no conceito do personagem, como algo que ele segura, carrega ou possui.

A ferramenta *TRÊSmoji* segue uma lógica de análise combinatória que relaciona três *emojis* com quatro diferentes maneiras de se inspirar, criando múltiplas alternativas de personagens. De acordo com Peter Nicholson (*apud* Vazquez & Noguti, 2004, p. 4), análise combinatória “é o ramo da matemática que nos ensina a averiguar e expor todas as possíveis formas através das

quais um dado número de objetos podem ser associados e misturados entre si”. Ou seja, a quantidade de alternativas que pode ser gerada depende, além da criatividade da pessoa artista, de como os três *emojis* de referência podem ser combinados com as *Categorias de Inspiração*.

A *TRÊSmoji* consiste, então, em criar personagens a partir de uma concepção por etapas aditivas, em que as características dos personagens vão sendo adicionadas ao seu conceito uma por vez, se somando e se adaptando umas às outras. Cada *Categoria de Inspiração* corresponde a uma dessas etapas, e existem várias rotas de concepção possíveis. Na Tabela 1, a seguir, estão descritas as doze rotas possíveis com início na categoria *Espécie*, que se mostrou certamente a mais relevante para a criação de um personagem.

Tabela 1. Possibilidades de ordens de aplicação das *Categorias de Inspiração*, iniciadas com a categoria *Espécie*. As ordens ‘a’ e ‘b’ são as que o autor considera mais efetivas, por partirem das características mais gerais para as mais específicas.

Ordem	1ª categoria	2ª categoria	3ª categoria	4ª categoria
a	Espécie	Contexto	Aparência	-
b	Espécie	Contexto	Aparência	Acessório
c	Espécie	Contexto	Acessório	-
d	Espécie	Contexto	Acessório	Aparência
e	Espécie	Aparência	Contexto	-
f	Espécie	Aparência	Contexto	Acessório
g	Espécie	Aparência	Acessório	-
h	Espécie	Aparência	Acessório	Contexto
i	Espécie	Acessório	Contexto	-
j	Espécie	Acessório	Contexto	Aparência
k	Espécie	Acessório	Aparência	-
l	Espécie	Acessório	Aparência	Contexto

Considerando a *ordem ‘a’*, por exemplo, é possível conseguir 6 alternativas diferentes de conceitos de personagem, uma vez que 6 é igual ao fatorial de 3. Visto que a aplicação única de um *emoji* a uma categoria pode gerar diversos conceitos, esse número de alternativas pode se multiplicar ainda mais. Também vale destacar que existem quatro categorias e três *emojis*, o que significa que é possível utilizar quatro categorias, desde que se repita um dos *emojis*; ou pode-se suprimir uma das categorias para não repetir nenhum *emoji*.

Resultados e discussão

As Figuras 3 e 4, a seguir, mostram as duas partes de um infográfico que foi produzido com a finalidade de explicar como funciona a ferramenta. Dessa forma, é possível obter as principais

informações necessárias para produzir personagens a partir do uso da *TRÊSmoji*, especialmente para as pessoas artistas.

Figura 3: Primeira seção do infográfico explicativo sobre a ferramenta *TRÊSmoji* (Silva, 2021, p. 40).



Figura 4: Segunda seção do infográfico explicativo sobre a ferramenta *TRÊSmoji* (Silva, 2021, p. 40).



A ferramenta *TRÊSmoji* mostra que é possível utilizar a ideia do *#3emojichallenge* para gerar alternativas de conceitos de personagens. É válido destacar que outras ferramentas podem ser utilizadas em seguida a fim de aperfeiçoar visualmente os resultados obtidos, uma vez que esta ferramenta está mais focada no campo da conceituação. A *TRÊSmoji* gera alternativas, mas os critérios de seleção delas podem variar de acordo com o projeto, levando em consideração a mídia em que determinado personagem será inserido.

4 Considerações finais

É realmente possível tratar o significado das coisas como uma unidade inspiracional. A lógica da ferramenta *TRÊSmoji* mostra que, a partir da semiótica, é possível decupar signos em

unidades de significação multiposicionáveis e reagrupáveis para criar novos signos. Neste caso, os signos de origem são os *emojis* e os signos resultantes são os personagens e suas respectivas características.

Em trabalhos futuros, é necessária maior experimentação com a ferramenta para validar na prática a sua eficácia. Porém, pode-se afirmar que, de fato, o desafio *#3emojichallenge* tem um grande potencial metodológico, uma vez que a ferramenta *TRÊSmoji* foi desenvolvida a partir da proposta do desafio.

Referências

- D' Aléssio Ferrara, L. (1987). A ciência do olhar atento. *Trans/Form/Ação*, São Paulo, n. 9-10, p. 1-7, jan. 1987.
- Emojipedia. [s.d.]. Página inicial. Disponível em: <<https://emojipedia.org/>>. Acesso em: 30, jul. 2021.
- Félix, L. [s.d.]. Charles Sanders Peirce: a lógica pragmática. *ESDC: conhecimento sem fronteiras. Artigos e textos*. Disponível em: <http://www.esdc.com.br/CSF/artigo_2007_05_logica.htm>. Acesso em: 30, jul. 2021.
- Leite, H. L. de A. (2018). Observações do uso dos emojis: aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos na retórica visual de mensagens digitais. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- Santaella, L. (1983). O que é semiótica. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983. 80p.
- Silva, L. S. da. (2021). *TRÊSmoji: coleção de ilustrações de personagens desenvolvidos a partir de metodologia de Character Design inspirada no desafio #3emojichallenge*. Trabalho de Conclusão de Curso (Design - Bacharelado) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- Using Cartoon Characters for Business: What You Need to Know. Upcounsel, [c2021]. Disponível em: <<https://www.upcounsel.com/using-cartoon-characters-for-business>>. Acesso em: 29, jul. 2021.
- Vazquez, C. M. R.; Noguti, F. C. H. (2004). A análise combinatória: alguns aspectos históricos e uma abordagem pedagógica. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 7., Recife. Anais [...]. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2004.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Loudovico Soares da Silva, Bel., UFPE, Brasil <loudovico.soares@ufpe.br>

Sílvio Romero Botelho Barreto Campello, Dr., UFPE, Brasil <silvio.campello@ufpe.br>