

# ***TRÊSmoji: criação de personagens a partir de ferramenta que relaciona semiótica e emojis***

**Loudovico S. da Silva<sup>1</sup>, Silvio R. B. Barreto Campello<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Departamento de Design – Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Recife – PE – Brasil

<sup>2</sup>Departamento de Design – Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Recife – PE – Brasil

loudovico.soares@ufpe.br, silvio.campello@ufpe.br

**Abstract.** *This paper describes the process of development of 11 characters created with TRÊSmoji, an alternative generation tool inspired by the #3emojichallenge. The tool leverages the semiotic potential of emojis as a starting point for character creation, exploring four Categories of Inspiration: Species, Context, Appearance, and Accessory. The characters developed demonstrate the creative and methodological potential of TRÊSmoji, although further testing with a broader audience of potential users is still required.*

**Keywords—** *character design, emojis, alternatives generation, semiotics*

**Resumo.** *Este artigo descreve o processo de desenvolvimento de personagens utilizando uma ferramenta de geração de alternativas inspirada no desafio #3emojichallenge: a TRÊSmoji. A ferramenta baseia-se no potencial semiótico dos emojis como ponto de partida para a criação de personagens, explorando quatro Categorias de Inspiração: Espécie, Contexto, Aparência e Acessório. Foram desenvolvidos 11 personagens que comprovam o potencial criativo e metodológico da ferramenta, embora ainda sejam necessários testes com um público mais amplo de potenciais usuários.*

**Palavras-chave—** *design de personagens, emojis, geração de alternativas, semiótica*

## **1. Introdução**

Inspirada no desafio da *Internet* chamado #3emojichallenge, a TRÊSmoji é uma ferramenta cujo objetivo é facilitar a geração de alternativas de conceitos de personagens. A partir de uma abordagem semiótica, a ferramenta utiliza conjuntos de três *emojis* como fonte de inspiração e gera alternativas conceituais de personagens em um processo aditivo de características que provêm dos múltiplos significados que os *emojis* de inspiração podem transmitir.

Neste processo, os *emojis* de uma combinação são analisados de acordo com os princípios da *Semiótica Social* de Santaella (1983). É criada, então, uma tabela que apresenta os possíveis significados de um *emoji*, aqui considerado como um signo, quando este é interpretado como ícone, como índice ou como símbolo. Posteriormente, é montado um painel temático complementar derivado dessas palavras, com imagens que possam ajudar na concepção do personagem. E, por fim, inicia-se a construção das alternativas de conceitos de personagens, utilizando o que o autor denomina as quatro *Categorias de Inspiração*.

As *Categorias de Inspiração* ajudam a elucidar as diferentes maneiras de se pensar as características dos personagens em uma lógica segmentada. A categoria *Espécie (Ep)* diz respeito à essência do personagem e define que tipo de organismo animado ele é. A categoria *Contexto (Ct)* se relaciona com o ambiente em que o personagem se encontra e suas emoções. A categoria *Aparência (Ap)* abrange formas e cores, se tratando das características físicas do personagem. Por fim, a categoria *Acessório (Ac)* geralmente utiliza o *emoji* de forma literal no conceito visual, imaginando quais objetos o personagem segura, carrega ou possui (Silva, 2021).

Para compreender o funcionamento da ferramenta, é necessário, a partir da abstração, considerar o significado das coisas como uma unidade inspiracional. No processo, essas unidades podem ser posicionadas e agrupadas de diversas maneiras, permitindo a geração de signos resultantes de um sistema de análise combinatória das várias possibilidades de correlação entre *emojis* e *Categorias de Inspiração*. Nesse contexto, os *emojis* são utilizados como entrada (*input*) ou signos de origem, enquanto as alternativas conceituais de personagens representam os signos resultantes (*output*).

O objetivo deste artigo é apresentar o uso prático da ferramenta *TRÊSmoji* na criação de um conjunto de 11 personagens que pertençam a um mesmo universo narrativo – já iniciado previamente com a produção de 10 personagens de maneira intuitiva – e que tenham potencial para serem utilizados em jogos digitais ou de tabuleiro. Cada personagem deveria ser criado a partir de uma combinação de três *emojis* escolhidos de maneira aleatória, com exceção dos três últimos personagens da coleção, que deveriam provir de uma mesma combinação, a fim de demonstrar a diversidade de resultados que a ferramenta pode oferecer.

## 2. Metodologia

A primeira etapa da construção dos personagens envolveu a escolha de combinações de três *emojis* como fonte de inspiração. Para evitar ter um controle total sobre os resultados e garantir a imparcialidade na criação dos personagens, o autor solicitou sugestões de combinações de três *emojis* aos seus seguidores nas redes sociais. As sugestões foram agrupadas por similaridade temática e submetidas a votação, permitindo que os próprios seguidores decidissem quais combinações deveriam ser utilizadas como referência. Nesta seção, será acompanhado o processo metodológico de produção dos personagens, destacando especialmente o *Personagem 16*, inspirado nos *emojis*: ogro japonês, “folha ao vento” e *skate*.

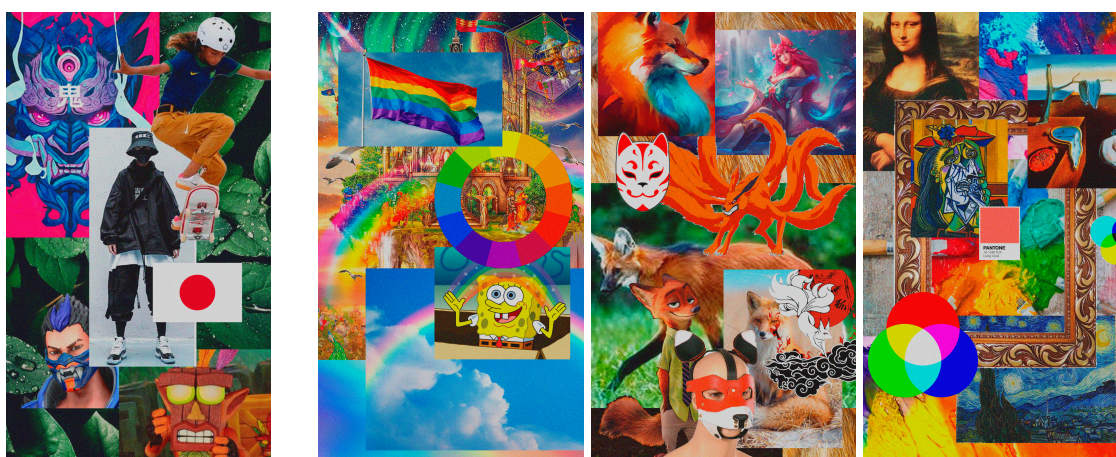
Criados por *Shigetaka Kurita* em 1999, no *Japão*, os *emojis* "refletem as possibilidades de representação de pessoas, expressões, seres vivos, alimentos, ações, lugares, objetos, símbolos, bandeiras, entre outros elementos", como afirmado por Leite (2018, p. 41). Essas possibilidades de representação foram descritas em uma tabela, exemplificada na Tabela 1 abaixo, e categorizadas de acordo com a classificação dos signos segundo Santaella (1983). Na coluna "ícone", foi fornecida a descrição oficial do *emoji*, de acordo com a *Emojipedia* (2021); em "índice", foram listadas as palavras às quais o *emoji* faz referência indireta, de acordo com o repertório do próprio autor; e em "símbolo", foram indicados, quando existiam, os significados atribuídos ao *emoji* com base em definições estabelecidas por convenção ou acordo coletivo.

**Tabela 1. Análise semiótica dos emojis utilizados como inspiração para o Personagem 16**

Emoji	Ícone	Índice	Símbolo
	ogro japonês	monstro, demônio, <i>Japão</i> , folclore, máscara	-
	“folha ao vento”	natureza, árvore, leveza, sazonalidade	-
	<i>skate</i>	esporte, <i>Rock</i> , urbanidade, jovialidade, <i>skatista</i> , movimento	-

Devido ao fato de cada plataforma ou sistema operacional ser responsável por desenvolver o design de seus *emojis*, diferentes redes sociais utilizam desenhos exclusivos para cada um deles. Isso significa que o mesmo *emoji* pode ter uma aparência diferente quando visualizado em um texto publicado no *Facebook* ou no *Twitter*. Para evitar a necessidade de lidar com mais uma variável nos estudos decorrentes deste projeto, optou-se por estabelecer o design dos *emojis* do *Twitter* como o design padrão utilizado neste projeto.

Em seguida, com base na nuvem de palavras anteriormente criada, foi elaborado um painel temático contendo imagens que poderiam servir como inspiração para a construção dos personagens. A busca por essas imagens foi realizada com base em cada *emoji* de inspiração, priorizando a pesquisa pelos termos da nuvem conceitual relacionados aos ícones. A curadoria das imagens levava em consideração sua conexão com outras palavras presentes na nuvem conceitual, estabelecendo também conexões com os demais *emojis* da combinação. No caso dos *Personagens 19, 20 e 21*, que deveriam ser provenientes da mesma combinação, foram criados três painéis temáticos distintos, um para cada *emoji*, a fim de ampliar a variedade de referências (Figura 1).



**Figura 1. À esquerda, painel temático elaborado para o Personagem 16. À direita, painéis temáticos elaborados com base na combinação de emojis dos Personagens 19, 20 e 21: arco-íris, raposa e paleta de pintura, respectivamente.**

Para a construção de cada alternativa, foi seguida uma ordem específica de aplicação dos três emojis em cada uma das quatro *Categorias de Inspiração*. Em alguns casos, uma das categorias não era utilizada – geralmente a categoria *Acessório*, que o

autor julgou como a que traz resultados menos criativos, uma vez que aplica o *emoji* de maneira literal – ou um *emoji* era aplicado em mais de uma categoria – em caso de as quatro categorias serem utilizadas. Essa lógica de construção pode ser observada na Figura 2 a seguir, a qual exemplifica a progressiva construção de uma alternativa de personagem inspirada nos *emojis* de porco, abacate e girassol.

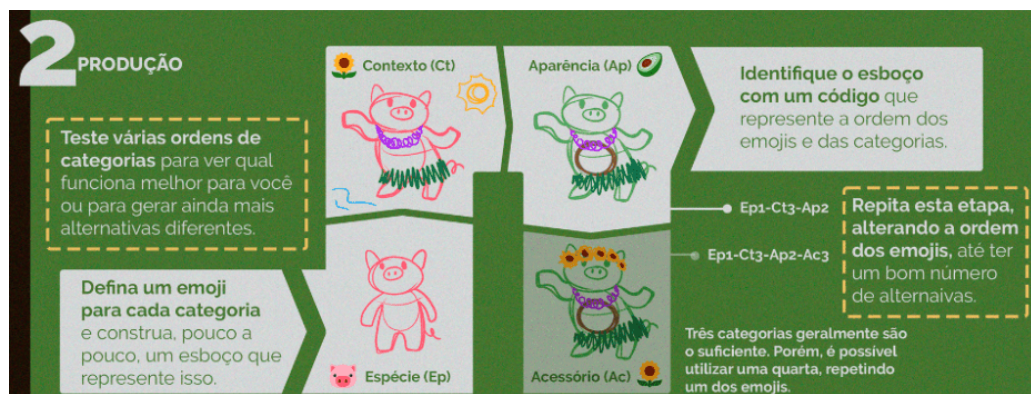


Figura 2. Trecho do infográfico produzido por Silva (2021) para explicar o funcionamento da ferramenta TRÊSmoji.

Para identificar a ordem de construção de cada alternativa gerada, foi estabelecido um sistema de códigos, como também pode ser observado na Figura 2. O código é construído a partir da associação entre o número atribuído a um *emoji* da combinação – em que, sem critérios específicos, um *emoji* corresponde ao número 1, outro ao número 2 e outro ao número 3 – e a sigla da categoria na qual ele foi aplicado. A Figura 3 abaixo apresenta as oito alternativas geradas para o *Personagem 16*, cada uma com sua respectiva identificação por código.

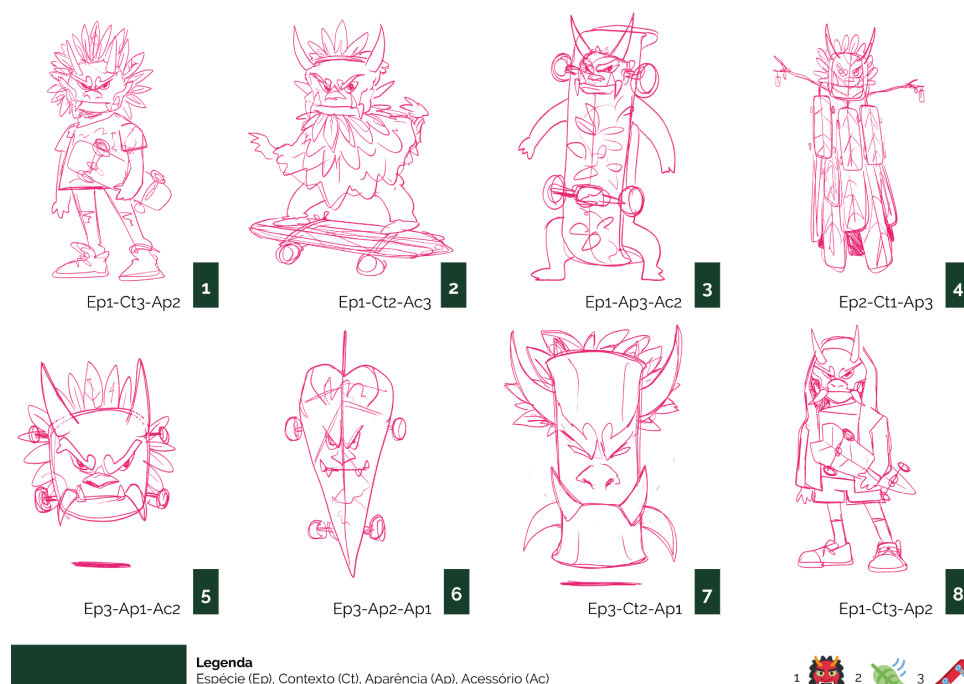


Figura 3. Alternativas produzidas para o *Personagem 16* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.

Na primeira alternativa da Figura 3, o personagem foi construído da seguinte maneira: é um ogro japonês (*emoji* de ogro japonês aplicado na categoria *Espécie*) que pratica *skate* e vive em um ambiente urbano (*emoji* de *skate* aplicado na categoria *Contexto*) e possui cabelos feitos de folhas (*emoji* de “folha ao vento” aplicado na categoria *Aparência*). Já na segunda alternativa, esse ogro é um nativo de uma floresta (*emoji* de “folha ao vento” aplicado na categoria *Contexto*) que possui um *skate* feito de madeira (*emoji* de *skate* aplicado na categoria *Acessório*).

Nem sempre é possível identificar de forma clara, nas alternativas, a qual categoria um *emoji* está relacionado. No entanto, o objetivo é gerar alternativas que representem os *emojis* de inspiração, independentemente da forma como eles foram incorporados. Algumas alternativas também podem ser consideradas pouco viáveis para determinados projetos, mas isso não é um problema, uma vez que o foco da ferramenta é gerar ideias, não selecioná-las.

Considerando isso, também é possível gerar novas alternativas para um código que tenha sido utilizado anteriormente. A *alternativa 8* da Figura 3 apresenta um personagem que utiliza o mesmo código da *alternativa 1*, mas com modificações estéticas inspiradas por outras alternativas produzidas anteriormente. Por exemplo, o visual do *skate* foi alterado para se assemelhar a uma folha, inspiração que veio da *alternativa 6*, considerada pouco viável para o projeto.

Em média, foram geradas sete alternativas para cada personagem. Porém, para os *Personagens 19, 20 e 21*, foram criadas dezesseis alternativas inspiradas em uma única combinação de *emojis*. Isso ocorreu porque os três personagens deveriam partir do mesmo conjunto de esboços e precisavam ser suficientemente distintos entre si.

Após gerar as alternativas, que aqui foram desenvolvidas utilizando a técnica do desenho de esboço, foi realizada a etapa do esboço final ou esboço refinado. Essa etapa consiste em representar as ideias selecionadas em uma estética próxima àquela exigida pelo projeto. Neste momento, é possível seguir especificamente uma das alternativas geradas anteriormente e também incorporar novos elementos provenientes das demais alternativas ou do painel temático.



**Figura 4. Personagem 16 em três etapas: esboço de alternativa, esboço refinado e arte final, respectivamente.**

A Figura 4 apresenta a evolução estética do personagem, partindo do esboço referente à principal alternativa que serviu de base para a sua construção, passando pelo esboço refinado e chegando à arte final, que incorpora todos os elementos estéticos estabelecidos para o projeto. As etapas finais de refinamento são tão importantes quanto a escolha das alternativas para a criação de um conjunto de personagens coesos e que pareçam fazer parte de um mesmo universo temático.

Para este projeto específico, algumas características serviram de guia para a escolha das alternativas. Por exemplo, optou-se por uma maior verticalidade em vez de horizontalidade, devido à proporção vertical escolhida para as imagens do projeto. Além disso, buscou-se uma anatomia mais próxima à de um ser humano, uma vez que o projeto buscava se aproximar da produção de personagens e se distanciar da produção de criaturas. O processo metodológico descrito foi aplicado a todos os personagens do projeto, como será apresentado na seção de resultados a seguir.

### 3. Resultados e discussões

Utilizando a ferramenta *TRÊSmoji*, foi possível criar um conjunto de onze personagens a partir de nove combinações diferentes de *emojis*. Oito desses personagens foram criados com base em combinações exclusivas de *emojis*, enquanto três foram construídos a partir de uma mesma combinação. Pode-se afirmar que todos os personagens, em sua versão final, foram concebidos por meio da fusão de elementos de várias alternativas geradas com base em sua respectiva combinação de *emojis*. Na maioria dos casos, uma alternativa específica serviu como referência principal. No entanto, muitas dessas alternativas principais foram elaboradas incorporando, de forma direta ou indireta, elementos de alternativas produzidas previamente.

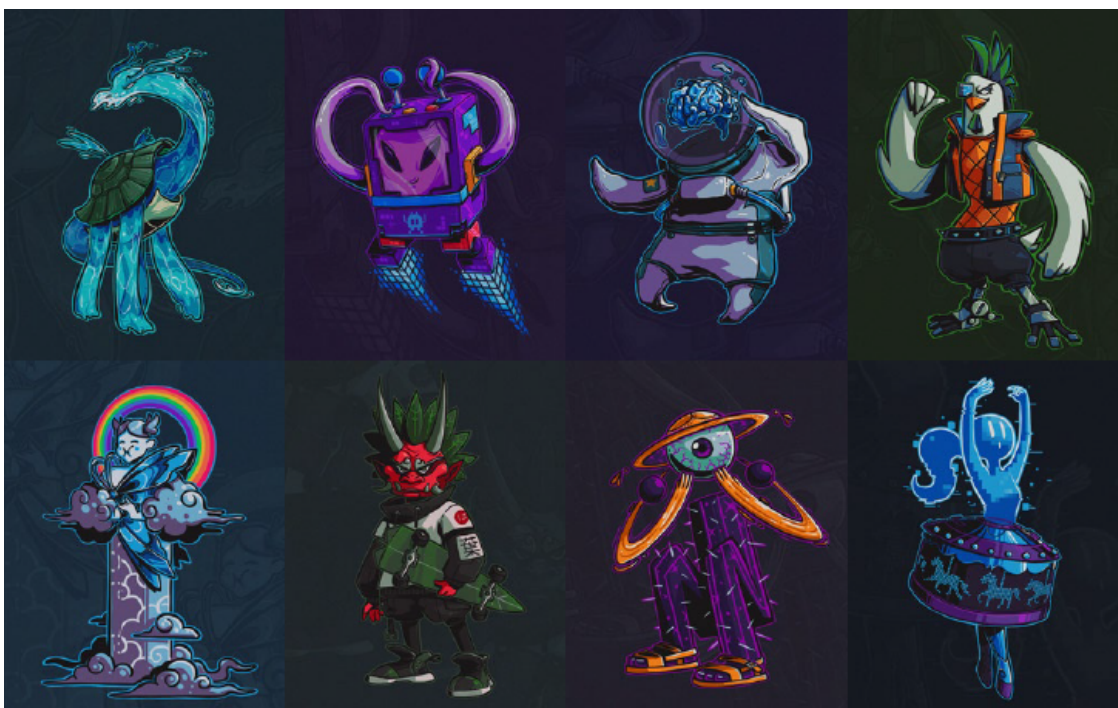


Figura 5. Quadro com os oito personagens que foram produzidos com auxílio da ferramenta *TRÊSmoji* a partir de uma combinação exclusiva de *emojis*.

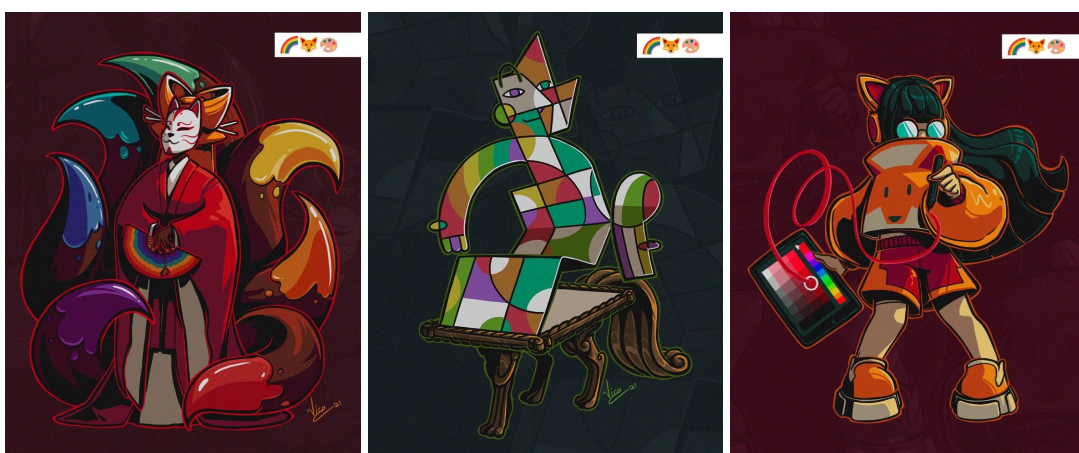
No caso do autor, as alternativas eram concebidas em conjunto com o processo de esboço, ou seja, o desenho era desenvolvido conforme os *emojis* eram aplicados nas *Categorias de Inspiração*. Outra abordagem possível, que não foi testada, seria definir previamente toda a ideia por trás de um código específico antes do esboço. A escolha entre essas abordagens depende do processo criativo individual de cada artista, uma vez que cada pessoa tem seu próprio ritmo e estilo de expressão.

De maneira geral, o resultado obtido foi muito satisfatório com relação às soluções encontradas. As alternativas apresentavam diferenças significativas entre si e, quando isso não ocorria, demonstravam um aprimoramento contínuo de uma mesma ideia tanto em termos visuais quanto conceituais.

Depois de explorar diferentes ordens de *Categoria de Inspiração* ao longo de todo o processo, o autor identificou que a sequência *Espécie > Contexto > Aparência* se mostrou a mais adequada. Os esboços desenvolvidos seguindo essa ordem foram criados com maior facilidade. Além disso, em cinco casos nos quais essa ordem foi utilizada, exceto nos *Personagens 19, 20 e 21*, três deles resultaram em alternativas que serviram como referência principal para a construção do esboço final do personagem.

A média de aproximadamente sete esboços por personagem foi adequada para este projeto. No entanto, acredita-se que seja ideal criar um número maior de alternativas, incluindo mais variações para um mesmo código.

Ao estabelecer antecipadamente todas as especificações técnicas a serem seguidas, foi possível alcançar uma coleção coesa. É perceptível que todos os personagens parecem pertencer a um conjunto único e apresentam o potencial narrativo necessário para criar histórias a partir de sua aparência. Durante o processo, notou-se que, à medida que mais personagens eram criados, tornava-se difícil não pensar em uma narrativa para cada um deles. Uma vez que esses personagens já faziam parte de um universo e tinham conexões com outros personagens, tornou-se cada vez mais desafiador desenvolvê-los de forma isolada e desconectada dos demais.



**Figura 6. Personagens 19, 20 e 21, respectivamente.**

Por fim, embora os *Personagens 19, 20 e 21* sejam visual e conceitualmente distintos o suficiente, validando assim a eficácia da ferramenta nesse sentido, é importante reconhecer a influência de uma ampla gama conceitual fornecida pela análise

semiótica dos emojis nesse aspecto. Porém, combinações de *emojis* que resultam em nuvens conceituais muito homogêneas podem não funcionar bem para esse propósito de diversidade de alternativas.

#### **4. Conclusões**

A *TRÊSmoji* comprovou seu potencial como uma ferramenta de geração de alternativas de conceitos de personagens, permitindo a criação de uma coleção de onze personagens. O estabelecimento das especificações técnicas de produção desempenhou um papel fundamental para atingir o objetivo de obter coesão estética entre os personagens, que era outro objetivo do projeto.

Em relação à quantidade de alternativas geradas para cada combinação de *emoji*, pode-se afirmar que a média de sete esboços foi o suficiente, mas um número maior de produção pode ser ainda mais vantajoso. No que diz respeito à qualidade, o fato de muitas das alternativas serem conceitualmente diversas entre si é um indicativo positivo da eficácia da ferramenta. A criação dos *Personagens 19, 20 e 21* a partir da mesma combinação de *emojis* resultou em três personagens completamente diferentes, o que corrobora com essa constatação.

Explorar a aplicação da ferramenta em diferentes contextos e a partir da utilização de fontes de inspiração diversas também seria uma abordagem interessante para futuras experimentações. Seria interessante observar como a ferramenta se adapta ao utilizar elementos diferentes dos emojis como entrada e ao criar artefatos que não se limitem apenas a ilustrações de personagens, abrangendo também figurinos, criaturas, cenários ou *props*, por exemplo.

#### **References**

- Emojipedia. [s.d.]. Página inicial. Disponível em: <<https://emojipedia.org/>>. 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.