



UFC

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

FELIPE SAMPAIO DO NASCIMENTO MELQUIADES

**RESSIGNIFICANDO PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO NO
UNIVERSO VISUAL DE POKÉMON**

FORTALEZA

2021

FELIPE SAMPAIO DO NASCIMENTO MELQUIADES

RESSIGNIFICANDO PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO NO UNIVERSO
VISUAL DE POKÉMON

Relatório Técnico apresentado ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior.

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M46r Melquiades, Felipe Sampaio do Nascimento.
Ressignificando personagens do folclore brasileiro no universo visual de pokémon / Felipe Sampaio do Nascimento Melquiades. – 2021.
122 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.
Orientação: Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior.

1. Folclore brasileiro. 2. Pokémon. 3. Criação de personagens. I. Título.

CDD 302.23

RESSIGNIFICANDO PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO NO UNIVERSO
VISUAL DE POKÉMON

Relatório Técnico apresentado ao Curso de
Sistemas e Mídias Digitais da Universidade
Federal do Ceará, como requisito à obtenção
do título de Bacharel em Sistemas e Mídias
Digitais.

Aprovada em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior. (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr^a. Raquel Santiago Freire
Universidade Federal do Ceará (UFC) (Membro)

Prof. M. Liandro Roger Memória Machado
Universidade Estadual do Ceará (UFC) (Membro)

Aos meus pais e familiares

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, por ser meu exemplo de força, determinação, coragem e empatia, sempre sendo a pessoa à qual posso recorrer em momentos de dificuldade.

Ao meu pai, por sempre estar ao meu lado e por me proporcionar momentos e experiência com seus esforços e conselhos.

A família Oliveira, por ser um exemplo de amizade, acolhimento e união.

Ao Natal Anacleto, pela paciência, pelos conselhos e por confortar em momentos que eu mesmo duvidei de mim durante a execução deste trabalho.

Ao Alan, por compartilhar sua opinião sincera comigo sobre o trabalho.

Aos meus colegas de curso, por me proporcionarem momentos memoráveis, por me proverem suporte nas dificuldades da graduação e por tornarem a minha formação uma gigantesca memória cheia de coisas boas que vou carregar para a vida inteira.

A Deus, ou aos Deuses, seja lá a entidade que estiver nos resguardando e sendo nossos confidentes em momentos de oração.

RESUMO

O Brasil é rico em diversidade de seres folclóricos que variam sua história e aparência por todas as suas regiões, possibilitando um aglomerado de referências sobre cada personagem. Atualmente, o folclore vive nas mídias contribuindo com inspirações para novas narrativas audiovisuais, e não obstante, a franquia japonesa e midiática Pokémon é adepta de diversos personagens que resgatam referências em seres mitológicos de várias culturas. Este trabalho tem como objetivo relatar o resgate de dois dos personagens do folclore brasileiro, Cuca e Papa Figo, para ressignificar visualmente e conceitualmente no universo visual de Pokémon através de uma metodologia análoga ao processo de Da Silva Filho *et al.* (2016), que é dividida em seis etapas, sendo elas: (1) Identificação e Análise do Problema, (2) Pesquisa conceitual, (3) Definição de aspectos psicológicos e função, (4) Referências visuais, (5) Esboço de personagem e (6) Finalização. O apreço pela autenticidade, no universo proposto, foi um fator decisivo para a vivência de um processo criativo rico em referências e variações de ideias. Ao final do processo, dois personagens que possuem uma base e uma estética condizentes com o universo proposto, e simultaneamente, conceitos e designs originais no mundo Pokémon.

Palavras-chave: Folclore brasileiro; Pokémon; Criação de personagens.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Hitmontop.....	15
Figura 2	– Processo de criação de personagens	21
Figura 3	– Exemplo ficha de personagem	23
Figura 4	– Exemplo de <i>moodboard</i>	24
Figura 5	– <i>God of War</i> (esquerda), <i>Prince of Persia</i> (meio) e <i>Shadow of the Colossus</i> (direita)	28
Figura 6	– Charizard (esquerda) e Dragonair (direita)	29
Figura 7	– Pokébola	30
Figura 8	– Pikachu (esquerda) e Infernape (direita)	31
Figura 9	– Linha evolutiva do Pokémon Sobble, sendo eles: Sobble (esquerda), Drizzile (meio) e Inteleon (direita).	32
Figura 10	– Tutoriais de replicação do traço de Ken Sugimori	34
Figura 11	– Reshiram (esquerda) e Zekrom (direita).....	35
Figura 12	– Greninja	36
Figura 13	– <i>Category and Mofit count</i>	36
Figura 14	– Giratina (a esquerda) e Seta (a direita).....	37
Figura 15	– Meowth	38
Figura 16	– Drednaw	47
Figura 17	– Cuca midiática	48
Figura 18	– Papa Figo	51
Figura 19	– Papa Figo em <i>Os Mutantes: Caminhos do Coração</i>	52
Figura 20	– Tapus, da esquerda para direita, Tapu Koko, Tapu Lele, Tapu Bulu e Tapu Fini	53
Figura 21	– Cuca Moodboard.....	57
Figura 22	– Papa Figo Moodboard	58
Figura 23	– Pokémon Fantasmas analisados visualmente.....	59
Figura 24	– Pokémon Míticos: Darkrai (a direita) e Zarude (a esquerda)	59
Figura 25	– Pokémon Míticos: Marshadow (a esquerda) e Hoopa (a direita).....	60
Figura 26	– Esboços da personagem Cuca, buscando a baixa estatura e o fofo	61
Figura 27	– Esboços da personagem Cuca, buscando a alta estatura e explorando novas referências.....	62

Figura 28 – Pokémon Mosqueteiros, da esquerda para a direita, Virizion, Cobalion, Keldeo e Terrakion.....	63
Figura 29 – Esboços selecionados para curadoria do conceito final de Cuca.....	64
Figura 30 – Silhueta das ideias escolhidas para comparação.....	65
Figura 31 – Variações de braço para a personagem Cuca.....	66
Figura 32 – Variações de cabeça para a personagem Cuca	67
Figura 33 – Variações de partes espectrais para a personagem Cuca.....	68
Figura 34 – Variações de forma espectral para a personagem Cuca	69
Figura 35 – Variações de manchas para a personagem Cuca	70
Figura 36 – Variações de pose para a personagem Cuca.....	70
Figura 37 – Cuca: Comparativo com Pokémon existentes. Da esquerda para a direita, respectivamente, comparativo com Pokémon aparências semelhantes no contexto geral, no contexto do tipo fantasma e no contexto do tipo fada	71
Figura 38 – Contorno final da personagem Cuca.....	71
Figura 39 – Esboços do personagem Papa Figo, buscando a baixa estatura e o fofo.....	72
Figura 40 – Esboços do personagem Papa Figo, buscando a alta estatura e explorando novas referências	74
Figura 41 – Esboços selecionados para curadoria do conceito final de Papa Figo.....	75
Figura 42 – Variações da amostra 4, influenciada pelo design final de Cuca.....	76
Figura 43 – Silhueta das ideias escolhidas para comparação.....	77
Figura 44 – Variações de cabeça para o personagem Papa Figo.....	78
Figura 45 – Variações de braço para o personagem Papa Figo	79
Figura 46 – Variações de pose para o personagem Papa Figo.....	80
Figura 47 – Variações de perna para o personagem Papa Figo	81
Figura 48 – Papa Figo: Comparativo com Pokémon existentes. Da esquerda para a direita, respectivamente, comparativo com Pokémon aparências semelhantes no contexto geral, no contexto do tipo noturno e no contexto do tipo fantasma.....	82
Figura 49 – Contorno final do personagem Papa Figo	82
Figura 50 – Marowak	83
Figura 51 – Variação de paleta para a personagem Cuca.....	84
Figura 52 – Design final, sem iluminação, da personagem Cuca	86
Figura 53 – <i>Model sheet</i> da personagem Cuca.....	87

Figura 54 – Design final de Cuca com aplicação de iluminação..	88
Figura 55 – Variação de paleta para o personagem Papa Figo.....	91
Figura 56 – Design final, sem iluminação, do personagem Papa Figo.....	92
Figura 57 – <i>Model Sheet</i> do personagem Papa Figo.....	93
Figura 58 – Design final de Papa Figo com aplicação de iluminação.....	94
Figura 59 – Comparativo de Design de Cuca. Da esquerda para a direita, comparação no design geral, comparação com Pokémon do tipo Fantasma e comparação com tipo Fada.....	97
Figura 60 – Comparativo de Design de PapaFigo. Da esquerda para a direita, comparação no design geral, comparação com Pokémon do tipo Noturno e comparação com tipo Fantasma.....	97
Figura 61 – Dragapult (esquerda) e <i>B-2 Spirit</i> (direita).....	98
Figura 62 – Mimikyu.....	99

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Processo de Design proposto por Da Silva Filho <i>et al.</i> (2016).....	20
Tabela 2 – Processos de Seegmiller, Tillman e Da Silva <i>et al.</i> para <i>character design</i>	22
Tabela 3 – Percentual da presença de cores em Pokémon do tipo Noturno	89
Tabela 4 – Características Narrativas	95

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG *Role Playing Game*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	CHARACTER DESIGN, MITOLOGIA E POKÉMON	17
2.1	Character Design	17
2.2	Mitos, Folclore e Mídia	24
2.3	O universo Pokémon	29
2.4	Pokémon e o Character Design	33
3	METODOLOGIA	39
3.1	Identificação e Análise do Problema	40
3.2	Pesquisa conceitual	41
3.3	Definição de aspectos psicológicos e função	42
3.4	Referências visuais	42
3.5	Esboço de personagem	43
3.6	Finalização	44
4	PROCESSO DE CRIAÇÃO	46
4.1	Etapa 1: Identificando e Analisando como criar um Pokémon	46
4.2	Etapa 2: Aprendendo os conceitos para ressignificar visualmente	47
4.2.1	<i>Cuca, a bruxa dos sonhos</i>	47
4.2.2	<i>Papa-Figo, ganância e calamidade</i>	49
4.2.3	<i>Concluindo conceito de Personagens</i>	52
4.3	Etapa 3: Construindo os personagens conceitualmente	54
4.4	Etapa 4: Referências imagéticas	56
4.4.1	<i>Referências imagéticas para Cuca</i>	56
4.4.2	<i>Referências imagéticas para Papa Figo</i>	57
4.5	Etapa 5: Esboços de personagem	58
4.5.1	<i>Ressignificando visualmente: Cuca</i>	60
4.5.1.1	<i>Cuca: de esboço ao design final</i>	63
4.5.2	4.5.2 Papa Figo	71
4.5.1.2	<i>Papa Figo: De esboços ao design final</i>	74

4.6	4.6 Etapa 6: Finalização de Personagem	83
4.6.1	<i>Cuca: Cores, Model sheet e Arte final</i>	83
4.6.2	<i>Papa Figo: Cores, Model sheet e Arte final</i>	88
4.6.3	<i>Inserindo Laphaxard e Armespium no universo Pokémon</i>	95
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
	REFERÊNCIAS	102
	APÊNDICE A – FICHA DE PERSONAGEM: CUCA	106
	APÊNDICE B – FICHA DE PERSONAGEM: PAPA FIGO	111
	APÊNDICE C – PRIMEIRA VERSÃO DA FICHA DE PERSONAGEM: CUCA	116
	APÊNDICE D – PRIMEIRA VERSÃO DA FICHA DE PERSONAGEM: PAPA FIGO	120

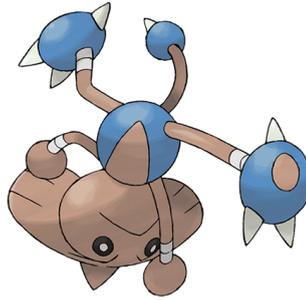
1 INTRODUÇÃO

Pokémon, também conhecido como *Pocket Monsters*, é uma franquia japonesa de monstros variados que permeiam a cultura popular desde seu primeiro jogo *Pokémon Red & Green* em 1996. Possui como principais produtos: brinquedos infantis, jogos e animações, na qual atualmente possui mais de 800 monstros criados, cada um com sua particularidade e inspiração variando de um animal à representação de uma cultura específica. Sendo tão diverso quanto, o folclore brasileiro é rico em personagens com divergências regionais, atributos e representações (DIÉGUES, 2020), tendo seu estudo sistemático se iniciado somente em meados do século XIX. Desde então, vários personagens passaram a ser representados em diversas mídias do país, partindo de contos literários como os de Monteiro Lobato até os dias atuais em séries como *Cidade Invisível*, da Netflix, o que acarreta em uma maior difusão e popularidade dos personagens.

Para se produzir um personagem para uma mídia é necessário a etapa de *character design*, pois é através dela que o personagem é planejado, ganhando história, personalidade e forma. O *character design* pode ser definido como um setor da área de *Concept Art* que se especializou em criar personagens. Tillman (2012) defende que um bom *character design* se dá pela combinação de história, narrativa, arquétipos, formas, silhuetas e estética. O *character design* geralmente vem acorrentada a um conjunto de etapas, onde cada produção tem seus próprios métodos e exigências.

Como podemos ressignificar personagens do folclore brasileiro na estética visual de Pokémon? A Pokémon Company, por exemplo, já produziu uma criatura chamada Hitmontop, que se baseia na capoeira brasileira, lançada em 1999 nos jogos *Pokémon Gold e Pokémon Silver*. Hitmontop (**figura 1**) consegue ser livre de estereótipos visuais que remetem a capoeira, adotando para si somente o conceito de lutar a utilizando, sendo assim memorável através de sua autenticidade. Dessa forma, quais são as características base para um personagem ser considerado do universo Pokémon? Além disso, quais são as características de design de personagens para Pokémon? Quais são as etapas de uma concepção de personagem? E como encaixá-las na proposta de ressignificação desses personagens folclóricos?

Figura 1 - Hitmontop



Fonte: Pokémon.com. Disponível em <<https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/237.png>> acesso 19 de set.2021.

Inserido nesse contexto, o objetivo geral deste trabalho é relatar o processo de concepção visual de dois personagens do folclore brasileiro ressignificados no universo visual de Pokémon, sendo eles a Cuca e o Papa Figo, e terá como objetivos específicos:

1. Identificar referências textuais, históricas, visuais e narrativas dos personagens Cuca e Papa Figo;
2. Apresentar um processo de *Character Design* análogo ao de Da Silva Filho *et al.* (2016);
3. Produzir personagens autênticos no contexto da franquia Pokémon;
4. Valorizar os personagens folclóricos através das mídias digitais.

Será apresentado como as mitologias se perpetuam na modernidade e como isso influencia diretamente nos aspectos visuais das criaturas no universo de Pokémon. A autenticidade de um personagem é um forte elemento adotado tanto pela franquia Pokémon, como pelos autores base deste relatório, portanto é considerada como um elemento fundamental na busca do design dos personagens ressignificados.

Por fim, a metodologia será uma identificação e apresentação dos aspectos históricos e visuais das criaturas escolhidas, assim como um detalhamento do processo de concepção visual utilizando as etapas idealizadas no estudo de Da Silva Filho *et al.* (2016), que consistem em: (1) Identificação e análise do problema, (2) pesquisa conceitual, (3) definição de aspectos psicológicos e função, (4) referências visuais, (5) esboços de personagem e por fim a (6) renderização. Alguns acréscimos na metodologia foram utilizados para organizar o processo, sendo eles a utilização de *moodboards* e da ficha de personagem, respectivamente, nas etapas 4 e 3, e para reforçar a autenticidade e a imersão dos personagens

desenvolvidos, a utilização da comparação lado-a-lado de silhuetas e de visuais de personagens do mundo Pokémon, sendo utilizado nas etapas 5 e 6.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: na seção 2 será discutido o referencial teórico, que engloba o *character design*, os conceitos de mito até a presença do folclore na mídia, e o universo Pokémon. A seção 3 destina-se a detalhar a metodologia proposta, enquanto a seção 4, e suas subseções, relatam todo o processo de construção dos personagens. Por fim, a seção 5 destina-se às considerações finais deste trabalho.

2 CHARACTER DESIGN, MITOLOGIA E POKÉMON

Da Silva Filho *et al.* (2016) definem que o *Character Design* é uma prática muito próxima à aspectos humanos de mitos e religiões, da mesma forma, também se consolida como uma parte importante para a indústria do entretenimento. Dessa forma, essa seção se dedica no subsídio teórico dos três pilares deste relatório: o *character design*, os mitos e a franquia Pokémon.

2.1 Character Design

O *concept art* pode ser definido como a materialização de conceitos idealizados para a indústria do entretenimento com o objetivo de auxiliar o desenvolvimento de um projeto, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas (ANDREO e TAKAHASHI, 2011). O *concept art* é uma etapa crucial de qualquer projeto visual, nele se esboça as primeiras ideias construtoras do projeto. De acordo com Da Silva Filho *et al.* (2016), dentro do *concept art* existe uma área chamada *Character Design*, e ela é responsável por trazer os aspectos psicológicos e físicos do personagem, dando a ele profundidade e conexão com o público. Ademais, completa que o *character design* está atrelado à ideia e não à um estilo ou estética, sendo assim diferente para cada artista de forma flexível e adaptável aos requerimentos do projeto, seja ele pessoal ou não.

Seegmiller (2008) define que o *character design* é composto por cinco etapas, sendo elas:

1. Processo de *briefing*, ao qual questiona-se o objetivo do personagem e em qual mídia ele vai aparecer, além de outros fatores relacionados à ideia inicial para o personagem.
2. A identificação dos problemas, na qual ocorre o alinhamento entre o cliente e o artista.
3. A expansão de ideias, que baseando-se nas etapas anteriores, dá início à busca de referências e ideias para a construção do personagem.
4. A materialização do personagem com esboços e primeiras ideias para suas expressões, fisionomia e vestimentas. Ainda que clichê e abstrato, o ideal é prototipar e selecionar uma única para o refinamento.

5. A avaliação de resultados através de uma análise dos *feedbacks* coletados com o produto final da etapa anterior, essa etapa pode causar o retorno às etapas anteriores do projeto.

Apesar de ser um método, o autor deixa claro que as etapas são flexíveis e adaptáveis, e mesmo assim possuem o potencial de produzir um bom personagem.

A construção de personagens de Seegmiller (2008) apresenta características bastante análogas a um processo de design, incluindo etapas com cliente e refinamento de ideias. De fato, o *character design* é algo bastante subjetivo e pode ser organizado por um processo de design, mas pela sua subjetividade abre margem para outros processos. Tillman (2012), por exemplo, estabelece que um o *character design* segue um processo prezando pela originalidade, história e estética, uma vez que a experiência é fundamental para o público se identificar com o personagem. Para ele, o personagem precisa se destacar dos demais em seu arquétipo, precisa ter uma história convincente para o público, e precisa ter um estilo visual agradável.

Tillman (2012) apresenta seis características que um personagem deve ter: Arquétipo, história, originalidade, formas, referências e estética, e define elas da seguinte forma:

1. O arquétipo é a conexão com personalidades humanas;
2. A história é o contexto em que o personagem se encontra na narrativa, é moldada por suas experiências, ambientes e objetivos;
3. A originalidade é o toque de autoria que vai destacar o personagem dentre os com arquétipos e história semelhantes;
4. As formas são a ideia que a utilização de formas circulares, quadradas ou triangulares, na estética de um personagem, implicam na percepção do público para a personalidade e função do personagem na narrativa, como exemplo, formas circulares geralmente são associadas com doçura e inocência;
5. As referências são o suporte visual para que o artista não erre proporções ou formas do mundo real, além de contribuírem para uma chuva de ideias visuais em momentos de bloqueio artístico;
6. A estética é onde o artista determina se o seu público vai gostar, desgostar, simpatizar, se conectar ou sentir qualquer outra emoção com o personagem.

É notável que diferente de Seegmiller (2008), Tillman (2012) segue por um caminho focado no personagem devido a etapas como formas, história, originalidade e estética, mas principalmente por considerar a audiência como o público final. Como este trabalho tem por objetivo desenvolver um produto autêntico no contexto da franquia Pokémon, cabe o destaque para a etapa 3 de Tillman (2012), a originalidade, na qual ele cita como exemplo as inúmeras possibilidades que o conceito “*Fire person*” pode ter, visto que o designer pode produzir personagens diferentes se utilizando de uma mesma base e tendo como referência ideias daquele contexto, na qual o autor usa de exemplo uma charge em que o personagem produz uma torradeira de ovos se inspirando na torradeira de pães. Logo, para Tillman (2012), é possível ser autêntico produzindo diversas ideias com base em referências do contexto e evitando reproduzir algo já feito antes.

Da Silva Filho *et al.* (2016), inspirados pelos métodos de Tillman (2012) e Seegmiller (2008), apresenta uma mistura das metodologias em um processo com um plano principal e um plano secundário que se auxiliam. O principal se apresenta através de seis passos: (1) Identificação e análise do problema, (2) pesquisa conceitual, (3) definição de aspectos psicológicos e função, (4) referências visuais, (5) esboços de personagem, e por fim a (6) renderização. O principal é o processo de design em si, enquanto o secundário é um aspecto conceitual e físico que dá restrições ao plano principal e serve como guia para um processo pessoal do artista, apresentando-se na ausência de uma equipe ou um projeto contratual. Logo, seis conceitos são apresentados como o plano secundário, sendo eles para os aspectos conceituais, o 1, 2 e 3, e para os aspectos físicos, o 4, 5 e 6:

1. História: promove o cenário ao qual o personagem se situará;
2. Audiência: definida como o público alvo que o personagem deve ser identificável;
3. Estética: dá suporte ao tipo de apelo visual que o personagem deve apresentar;
4. Infraestrutura: se define como as ferramentas e o ambiente de trabalho do artista;
5. Tempo: limita as datas de entrega do projeto;
6. Mídia: atua como um norte para o artista se lembrar em qual plataforma midiática o personagem será consumido pelo público.

Com essas restrições, é possível se situar em um plano de fundo ao qual o processo de design, ou processo principal, se sustentará. As etapas definidas por Da Silva Filho *et al.* (2016) são apresentadas na Tabela 1.

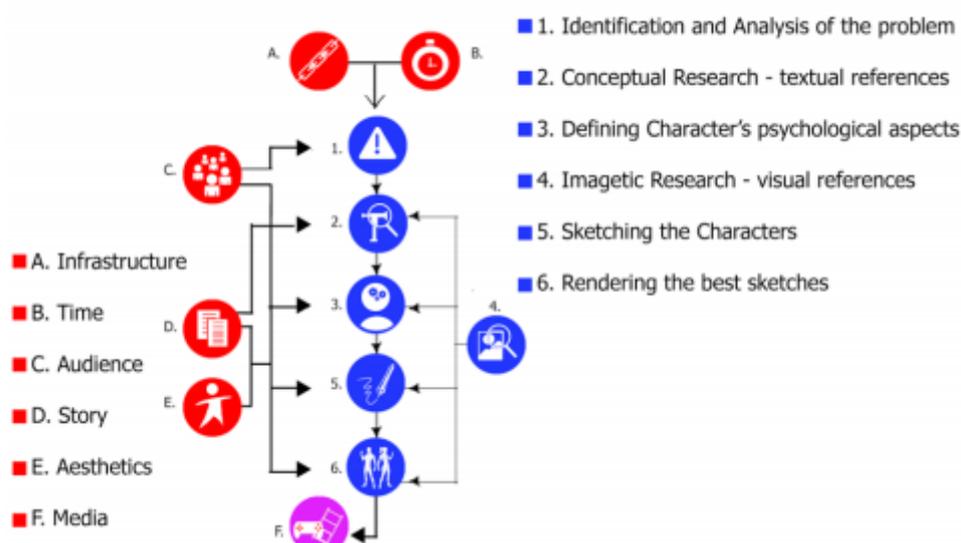
Tabela 1 - Processo de Design proposto por Da Silva Filho *et al.* (2016).

Etapa	Definição
Identificação e Análise do problema (<i>Identification and Analysis of the problem</i>)	O momento em que o artista entende os requisitos do problema, identificando as condições de prazo, de mídia de exibição, de universo do personagem, de expectativas do projeto e etc.
Pesquisa conceitual (<i>Conceptual Research - textual references</i>)	O artista investiga referências textuais que tenham ligação com a proposta do personagem, qualquer coisa que o ajude a ter ideias, porém a pesquisa deve ser curta para não sobrecarregar as informações.
Aspectos psicológicos e da função (<i>Defining a Character - psychological aspects and role</i>)	Personagens são pessoas, e dessa forma possuem histórias, memórias, arrependimentos, emoções e etc, e que essas características justificam a aparência do personagem, a sua personalidade e como ele vai interagir com o universo narrativo.
Referências visuais (<i>Imagetic Research - Visual References</i>)	O artista junta imagens de modelos, formas, silhuetas, materiais, construções, pedaços e referências anatômicas. Esse processo permite que o artista economize tempo de produção, uma vez que economiza o tempo para aprender a desenhar corretamente o corpo humano no decorrer do projeto, podendo apenas buscar por imagens das partes e utilizá-las como referência para o seu próprio produto.
Esboços (<i>Sketching the Character</i>)	O artista junta todas as referências textuais e visuais para construir visualmente o seu personagem, o ponto aqui é construir vários designs diferentes e dentre eles escolher o mais coerente e consistente visualmente com a proposta.

Fonte: Da Silva Filho *et al.*, 2016.

Não se deve confundir a renderização com uma etapa de ilustração: “Comumente, ilustrações transmitem mais do que o personagem, pois um cenário, luzes de efeito e outros fatores fazem parte da composição.” (DA SILVA FILHO *et al.*, 2016. p. 6, tradução nossa). A Figura 2 ilustra todo o processo de Da Silva Filho *et al.* (2016), e onde cada etapa se auxilia entre os planos.

Figura 2 - Processo de criação de personagens



Fonte: Da Silva Filho *et al.* (2016, p. 4)

A ideia de Da Silva Filho *et al.* (2016) é unir um processo mercadológico com um processo mais focado no personagem, afinal Seegmiller (2008) relata que uma figura como Frankenstein foi muito assustadora para as crianças em seu tempo de exibição, mas quando essas crianças cresceram era preciso ir muito além para assustá-las, e isso se reflete com a aparência dos personagens midiáticos durante os anos.

Atualmente, existe menos espaço para a nossa imaginação criar imagens únicas em nossas mentes, visto que presenciamos muitas criações visuais deslumbrantes. Ademais, os personagens são tão bem projetados que as imagens e ideias que eles representam podem ter diversas interpretações de acordo com a experiência de cada espectador (SEEGMILLER, 2008, p.5, tradução nossa.)

Devido a esses fatores, artistas planejam seus personagens para serem mais que um clichê aparecendo nas telas, eles almejam que seus personagens sejam memoráveis,

completa Seegmiller (2008). Dessa forma, Da Silva Filho *et al.* (2016) propõem um método para a criação de um personagem desenvolvido para ser autêntico e satisfazer as necessidades de um contexto mercadológico. A tabela 2 compila o modelo dos três autores.

Tabela 2 - Processos de Seegmiller, Tillman e Da Silva *et al.* para *character design*.

Autor	Seegmiller (2008)	Tillman (2012)	Da Silva Filho <i>et al.</i> (2016)
Método	(1) Processo de briefing; (2) Identificação dos problemas; (3) Expansão de ideias; (4) Materialização do personagem; (5) Avaliação de resultados.	(1) Arquétipo; (2) História; (3) Originalidade; (4) Formas; (5) Referências; (6) Estética.	(1) Identificação e Análise do problema; (2) Pesquisa conceitual; (3) Aspectos psicológicos e da função; (4) Referências visuais; (5) Esboços; (6) Renderização.

Fonte: Seegmiller (2008), Tillman (2012), Da Silva Filho *et al.* (2016).

Este trabalho gostaria de destacar, também, ferramentas auxiliares ao processo de *Character Design*. As ficha de personagem (**figura 3**) são documentos que organizam informações sobre um personagem, elas têm origem nos *RPG*¹ e começaram como uma forma simples de organizar informações dos personagens em aventuras com vários personagens (PETERSON, 2013). As utilizadas nesses jogos apresentam detalhes como pontos base de dano, vida, defesa além de descrição de itens, quantidade de ouro, level do personagem e etc. Uma contribuição para o processo de *character design* das fichas são as descrições narrativas, afetivas e físicas dos personagens, que contam detalhes sobre o passado, objetivo, gostos pessoais, roupas, formas que o personagem interage com o mundo. Tillman (2012) utiliza um método semelhante chamado *worksheet*, que consiste também em perguntas, divididas em tópicos gerais, direcionadas a conhecer o personagem a ser desenvolvido. Essa riqueza de

¹ RPG: É uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis”. Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Definição retirada de: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acessada em 23 de fevereiro de 2021.

detalhes permite agilidade nas tomadas de decisões que o designer precisa fazer durante o processo de *character design*, é uma forma de compilar em um único documento informações sobre o personagem.

Figura 3 - Exemplo Ficha de Personagem

	"A"	"B"	"C"	"D"	"E"	NAME	
(1) STRENGTH						RACE	TYPE
(2) INTELLIGENCE						SEX	ALIGNMENT
(3) WISDOM						ARMOR CLASS	
(4) CONSTITUTION							
(5) DEXTERITY							
(6) CHARISMA						RACE	TYPE
HIT POINTS (one die only)						SEX	ALIGNMENT
GOLD PIECES (three dice x ten)						ARMOR CLASS	

DUNGEONS AND DRAGONS takes AT LEAST three hours to play once you get started. Follow this sheet and you can get under way faster.

STEP ONE Ask the Dungeonmaster if you can take 2 characters instead of one. Then don't bother him until the Expedition starts. **HE'S BUSY!**

STEP TWO Borrow three dice (6 sided) or make do with just one. Have a friend who's played before watch you roll and interpret for you. Always try to roll high. 9 to 12 is an average ability.

STEP THREE Start with Column "A" and roll 3 dice. Put the total in (1) STRENGTH. Roll 3 dice for each ability, roll one for Hit Points, and three (times 10) for Initial Gold Pieces. Then do "B". If friend says you have a playable character, use it. If not, make one last try in "C". For two characters, roll "A" through "E" and discard the poorest three. X them out.

STEP FOUR Show this sheet to the Expedition Leader and ask if he needs a particular type or race. Whoever decides, discuss options with your friend. Choose a name and write down Race, type, sex, and Alignment. Please don't be too attached to this neo-character. If he or she dies, you might feel badly.

STEP FIVE Roll two dice separately for Swanson Abilities. **RETURN THE DICE!**

STEP SIX Equip the character, using the table of prices and relying on your friend's advice. List what you have on the back of this page. If you MUST borrow, return ten times the amount from your share of the Loot if you survive. Find out your Armor Class and encumbrance and write them down.

STEP SEVEN Show this completed sheet to Expedition Leader so he can put you on the Expedition List. Magic Users, get your spell(s) assigned.

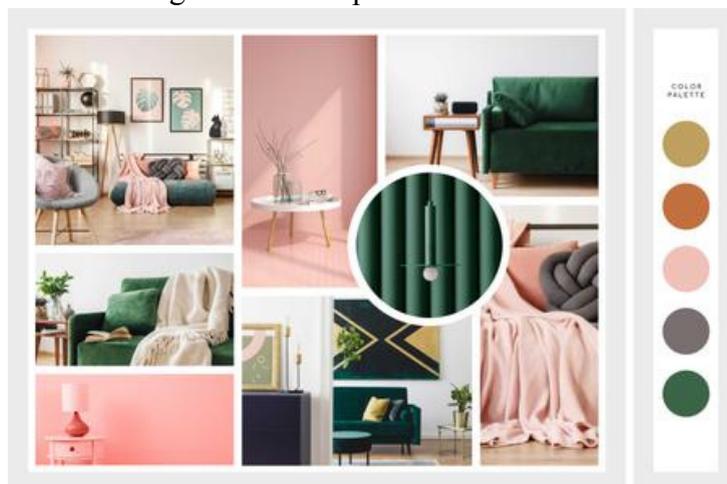
STEP EIGHT Use any free time to look at Book One and memorize what you can't do. What do your Ability scores suggest to you as actor?

STEP NINE Remember where your character is in the Marching Order & what room or corridor he's in. Know what you could or couldn't see or do from that viewpoint. **NEVER INTERRUPT THE DUNGEONMASTER!** Do only your fair share of talking, state your actions briefly. If you don't understand what's happening, say so nicely. Keep track of your Hit Points (& spell points, if assigned).

PLAY

Fonte: Peterson (2013).

Informação textual sobre o personagem é um reforço utilizado por todos os autores discutidos anteriormente, mas estímulos visuais são mais proveitosos para projetos visuais (BRUSEBERG *et al.*, 2004). Os *moodboards* (**figura 4**) são uma técnica de produção de colagem de imagens abstratas que seguem o fluxo de emoções associadas aos objetivos do produto (GARNER e MCDonagh-Philip, 2001). O compilado de imagens pode ser utilizado para apanhar diversas referências e guiar o processo de *character design*, fornecendo apoio visual para o artista, o auxiliando a relembrar formas, inspirações e referências de traços visuais.

Figura 4 - Exemplos de *Moodboard*

Fonte: *Moodboard*: Crello. Disponível em <<https://crello.com/pt/templates/mood-board/>> Acesso 19 de set.2021.

2.2 Mitos, Folclore e Mídia

Grimal (2009) descreve o Mito como um relato fantástico, em geral, protagonizado por seres que encarnam forças da natureza e os aspectos gerais da condição humana, e que em algum momento foram parte das crenças de um povo. Através da descrição, é perceptível a importância do personagem para o conceito de mito, uma vez que segundo Da Silva Filho *et al.* (2016) as pessoas não conseguem se inspirar em uma história ao qual não consigam se enxergar nela. Destarte, tais mitos com seus elementos sobrenaturais e fantásticos também são utilizados para explicar questões que o homem é incapaz de compreender (DA SILVA FILHO *et al.*, 2016), por exemplo, a mitologia Grega é rica em seres míticos capazes de controlar forças naturais, logo, a ação de representar um fenômeno inexplicável com uma divindade ou criatura mágica é algo da natureza humana que parte de um desejo semelhante à explicar o gênese de lugares e nomes (BULFINCH, 2002).

Karen Armstrong (2004) em seu livro *A short history of Myth* afirma que antes do ser humano inventar a agricultura, no período paleolítico, a mitologia era tão essencial para a sobrevivência da espécie quanto as armas e habilidades utilizadas para conquistar as presas, e apesar dos primeiros homens não conseguirem registrar esses mitos através da escrita, o fato destes mitos terem influenciado as sociedades posteriores na compreensão de si mesmos e de seu papel no mundo, mesmo de forma fragmentada, são a prova de sua magnitude. Nessa perspectiva, é compreensível como os mitos seguem vivos e influenciando a sociedade contemporânea.

Na idade moderna, William J. Thoms pensava em um termo que substituísse o até então, *Popular Antiquities*, para a prática de estudar as narrativas sobrenaturais relacionadas à cultura de um povo, então utilizando os termos *Folk* (Povo) e *Lore* (História) rebatizou a prática como *Folk-Lore* (KRAPPE, 1930). Apesar do termo ter nascido através de Thoms, traz-se o solo brasileiro com Brandão (2017), descrevendo que o folclore tem diversas definições, uma vez que para uns o folclore é tudo que o homem faz e reproduz como tradição, já para outros é uma parte das tradições populares, outrem o termo é tão complexo quanto a definição de cultura, e em algumas cabeças ambos significam a mesma coisa ou são sinônimos.

O Brasil é um país de dimensões continentais e devido a isso possui uma riqueza folclórica inestimável e uma terminologia não uniforme como afirma Bastide (1959, p.39)

[...]conforme as regiões, nós nos encontramos diante de léxicos folclóricos diferentes, quer uma mesma dança, por exemplo, tome nomes diversos, como batuque, jongo, samba rural, coco, chegada dos marujos, Nau Catarineta, quer o mesmo nome designe realidades muito diversas[...].

Nesse trecho, Bastide (1959) deixa claro como uma única dança pode ter um léxico tão grande em uma única nação, e pode-se colocar uma mesma perspectiva para personagens folclóricos. Uma mesma lenda pode ter o mesmo significado, mas vai variar de personagens e aspectos narrativos com base no contexto social da região brasileira. Como exemplo tem-se a Caipora, que é uma entidade protetora das florestas e que em muitas regiões e representações é detalhada com os pés para trás, partilhando assim das mesmas características de outra entidade chamada Curupira, uma vez que ambas desempenham o mesmo papel mítico. As diferenças regionais alteram até mesmo a nomenclatura das entidades folclóricas, uma vez que a Caipora também é chamada de Comadre Fulozinha na região nordeste do país.

Diégues (2020, p. 476) cita

Praieiros, matutos, sertanejos, pescadores, tiradores de coco, jangadeiros, vaqueiros, tangerinos, roceiros, canoeiros, curtidores, criaram o nosso folclore, à base de elementos que nos foram legados pelos grupos formadores de nossas populações. Transmitiram-nos estes temas, os motivos já transculturados, reinterpretados, adaptados às condições sociais do novo grupo.

Dessa forma, uma vez que as variações regionais das lendas se apresentam pelo contexto em que são transmitidas, sendo adaptadas a realidade e conhecimentos do povo que a dissemina, o folclore nordestino, assim como em todo território nacional, possui miscigenação de culturas.

Devido às variações regionais, catalogar e dar origem ao folclore brasileiro, no sentido de mitologia, não foi uma tarefa simples, principalmente pelo fato do povo brasileiro ter se tornado um povo recentemente se comparado com a nação britânica onde o termo *Folk-Lore* nasceu. Bastide (1959) define o folclore brasileiro como sendo algo móvel, que ainda carece de cristalização, e assim se decompõe e se recria a cada instante. Como exemplo, o autor cita a festa de Pentecostes, trazida pelos portugueses em 1765, que começou a se cristalizar no Brasil após sua primeira comemoração. O festival segue sendo realizado até hoje, sendo bastante popular entre as comunidades católicas cristãs e reconhecido como parte da cultura brasileira.

Portanto, sendo o folclore brasileiro algo tão vivo e complexo, muito deve-se a Mário de Andrade por sua contribuição para o folclore nacional. O poeta e romancista, que inaugurou a poesia moderna brasileira, possui o título de um dos melhores folcloristas nacionais por suas composições para o folclore musical brasileiro e por suas obras como *Macunaíma*, para o folclore literário (FERNANDES, 1994).

Outro importante autor para o folclore literário brasileiro é Monteiro Lobato. Nacionalista, Monteiro defendia que a influência urbana europeia acabaria com a cultura brasileira, e em protesto escreveu diversas obras literárias com personagens íconicos como Jeca Tatu, que representava o trabalhador rural, além do íconico elenco de personagens do *Sítio do Picapau Amarelo* (RIBEIRO, 2017), ao qual diversas entidades do folclore brasileiro ganham vida e interação com a narrativa, assim sendo eternizadas na literatura infantil do país.

Saci, Cuca e Iara são algumas das entidades representadas por Lobato em suas obras. A Cuca é uma entidade que sequestra crianças resistentes às ordens de dormir dos pais, e é descrita por Lobato em seu livro *O Saci*:

A Cuca! Pedrinho ainda tinha bem fresca na memória a lembrança dessa bruxa das histórias que a ama lhe contara nos primeiros anos de sua vidinha. Lembrava-se até duns versos que ela cantava para adormecê-lo: 'Durma, nené, que a Cuca já lá vem, Papai está na roça; mamãezinha, No Bélem' [...]o saci lhe contou que a Cuca era a Rainha das Coisas Feias. (LOBATO, *O Saci*, 1921, p. 58).

As características descritas por Lobato são uma ressignificação da lenda, uma vez que segundo Ferrari e Foschiera (2018), o autor utilizou de símbolos europeus como o dragão de papelão, *Coca*, utilizado na celebração de *Corpus Christi* na Espanha, além da figura da *Côca*² e das abóboras no *Halloween* português denominadas “cocas”, que misturou-se às características indígenas e africanas, na qual em angolano Nbunda, a palavra “Cuca” significa avô ou avó. A Cuca de Lobato acaba por ser uma mistura de todas essas influências com as ideias de maldade e bruxaria, que acaba por ser descrita fisicamente como uma velha semelhante a um jacaré com garras enormes e que rapta crianças. Através de Mário de Andrade e de Monteiro Lobato é que o folclore brasileiro tem o primeiro contato com a mídia, dessa forma sendo responsável por uma grande difusão do folclore em território nacional.

Na atualidade, as histórias não mais buscam pelo divino, mas permanecem trazendo os elementos fantásticos que as pessoas usam para se associar (DA SILVA FILHO *et al.*, 2016). Engana-se quem pensa que as mitologias e os mitos se perderam no tempo. Como afirma Oliveira e Camargo (2020), a mitologia vive nos produtos midiáticos, e segue a fórmula de apresentar personagens fantásticos para contar uma história fantástica com o qual as pessoas consigam se relacionar. Mesmo quando esses personagens são substituídos, a ideia por trás deles permanece viva, esse fenômeno é simbolizado na frase “Variam os dedos, permanecem os anéis” de Bernardet (2017), uma vez que é comum a mudança de enredos, atores e personagens enquanto a obra permanece viva.

A base desses personagens é a sua origem, sua concepção, o que define o personagem, permitindo que eles realizem esse fenômeno. O que define um personagem são suas referências e ligações com o mundo real, uma vez que, como apontado por Oliveira e Camargo (2020) a partir do material audiovisual, o homem organiza seu universo simbólico para atuar no meio individual e coletivo, observando elementos comportamentais e dirigente em narrativas ideológicas, artísticas, concepções societárias e ideias culturais. Em alguns casos, tal origem se encontra na mitologia. Jogos como *God of War*, *Prince of Persia* e *Shadow of the Colossus* (**figura 5**) tem sua concepção subsidiada por mitologias (PERRY 2012), e é esse o fator que cria a identidade desses jogos, permitindo o acréscimo de novos personagens, de novas mídias e de novas ressignificações de um folclore, que continua a se perpetuar através da mídia.

2 *Côca*: Um indivíduo vestido de túnica cinzenta e coberto com um capuz comum em religiões de origem portuguesa (Amaral, 2014. P.108)

Figura 5 - *God of War* (esquerda), *Prince of Persia* (meio) e *Shadow of the Colossus* (direita)



Fonte: *God of War*: Playstation Store. Disponível em <<https://image.api.playstation.com/vulcan/img/rnd/202010/2217/LsaRVLF2IU2L1FNtu9d3MKLq.jpg?w=440>> acesso 19 de set.2021. *Prince of Persia*: Ubisoft Store. Disponível em <https://store.ubi.com/dw/image/v2/ABBS_PRD/on/demandware.static/-/Sites-masterCatalog/default/dw51eb2b4b/images/large/56c4948888a7e300458b47ce.jpg?sw=341&sh=450&sm=fit> Acesso em 19 de set.2021. *Shadow of the Colossus*: Playstation Store. Disponível em <<https://image.api.playstation.com/vulcan/img/rnd/202010/2319/XtqYrG2LWer39eExYBsh9J5x.png>> Acesso em 19 de set.2021.

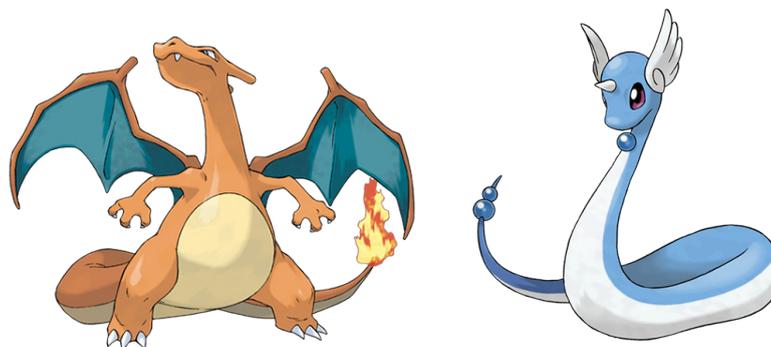
Tal manifestação do folclore na mídia é investigado por Beltrão (1971) através do termo “folkcomunicação”. Para ele, a folkcomunicação pode ser definida como “A troca de informações e as manifestações de opiniões, ideias ou atitudes de massa, sendo estas realizadas por meios de agentes ligados ao folclore, de forma direta ou indireta” (BELTRÃO, 1971. p.13). Tal conceito exemplifica como a ressignificação pode perpetuar a própria mitologia no imaginário popular. Personagens como Atreus (*God of War*, 2018) são exemplos de como Loki, deus nórdico da trapaça, pode mudar de nome mantendo seu conceito atrelado à sua referência original, e por consequência, gerar discussões sobre o mito de Loki milênios após a origem. Dessa forma, a essência de Atreus é a sua remodelação do mito de Loki com um toque de originalidade através de novas atribuições que os desenvolvedores utilizaram para representar o Deus da trapaça.

Quando elementos da folkcomunicação passam a ser utilizados pelos meios de comunicação em massa, tem-se a folkmídia (Luyten, 2006). Jogos *Triple-A*³, como Pokémon, são exemplos de franquias que adotam a folkmídia, trazendo em seus personagens referências a diversos mitos globais, mas principalmente os da mitologia chinesa e japonesa. Sumilang (2018) aponta que a mitologia japonesa contém uma presença forte de dragões, e por conta disso não é espantosa a quantidade de Pokémon que referenciam essas criaturas. Com base na

³ Triple-A, ou AAA, é um termo informal para designar jogos distribuídos por empresas de médio e grande porte, possuindo grandes orçamentos para marketing e desenvolvimento. (AAA (indústria de jogos). In: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/AAA_\(indústria_de_jogos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/AAA_(indústria_de_jogos))> Acesso em 05 de ago.2021.

descrição da autora temos como exemplo o Pokémon Charizard que possui inspirações em dragões ocidentais, enquanto Pokémon como Dragonair trazem referências à dragões nipônicos (**figura 6**).

Figura 6 - Charizard (esquerda) e Dragonair (direita)



Fonte: Charizard: Pokémon.com. Disponível em <<https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/006.png>> acesso 19 de set.2021. Dragonair: Pokémon.com. Disponível em <<https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/148.png>> Acesso 19 de set.2021.

2.3 O universo Pokémon

Segundo Carmo (2016), o universo Pokémon pode ser considerado uma das franquias de entretenimento de maior sucesso já lançadas, uma vez que de 1996 a 2015, ela vendeu 243.90 milhões de unidades de jogos eletrônicos ao redor do mundo. Uma estimativa aponta que a franquia tem um valor monetário de cerca de US\$ 105 milhões⁴. Esses dados comprovam a força de influência que a franquia tem no mundo inteiro, através de produtos como brinquedos, acessórios, roupas, jogos eletrônicos, animês⁵, mangás⁶ entre outros.

Contextualizando sobre sua origem, Pokémon foi criado em 1995 por Satoshi Tajiri e desenvolvido pela produtora Gamefreak para a empresa Nintendo, tendo como primeiros jogos *Pokémon Red* e *Pokémon Blue* (*Pokémon Green* na versão japonesa) (CARMO, 2016, p.26-27). O nome Pokémon deriva das palavras *Pocket e Monsters* (“monstro de bolso” em português) e faz referência a ideia de Satoshi em colecionar insetos,

⁴ LIST OF HIGHEST-GROSSING MEDIA FRANCHISES, In: WIKIPÉDIA: *The Free Encyclopedia*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_media_franchises#cite_note-1. Acesso em 14 de Ago.2021

⁵ Se refere a animação ou desenho animado. ANIME, In: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>. Acesso 19 de set. 2021.

⁶ Histórias em quadrinho feitas no estilo japonês. MANGÁ, In: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangá>. Acesso 19 de set.2021.

dessa forma Pokémon⁷ são criaturas que possuem poderes elementais, coexistem com humanos e podem ser carregadas dentro de um artefato denominado pokébola (**figura 7**).

Figura 7 - Pokébola



Fonte: Go Brasil. Disponível em <http://www.pokemongobrasil.com/wp-content/uploads/2016/08/pokebola-go.png> acesso 14 de ago.2021

Os atributos elementais de Pokémon eram inicialmente 15, sendo eles: Água, Fogo, Planta, Inseto, Voador, Normal, Lutador, Elétrico, Venenoso, Fantasma, Psíquico, Pedra, Terra, Gelo e Dragão. A franquia evoluiu por gerações de jogos e monstros, sendo o início de uma geração marcada por um conjunto de novidades apresentadas no decorrer dos lançamentos de jogos que alimentam o enredo original (CARMO, 2016). Então, na segunda geração se adicionou dois novos tipos elementais: o tipo Noturno e o tipo Metal. Já na sexta geração, se adicionou o tipo Fada, somando um total de 18 atributos elementais até o momento.

Esses atributos correspondem aos elementos de golpes realizados pelos Pokémon e por seus próprios atributos, que lhe concedem imunidades e defesas contra outros golpes, além da amplificação de poderes em golpes com atributos iguais. Como exemplo, o Pikachu (**figura 8**, a esquerda) por ser do atributo elétrico terá golpes como *Thunderbolt* - também do tipo elétrico - com poder amplificado, diferente de golpes como *Swift* - do tipo normal. Ademais, Pikachu terá fraquezas contra golpes do atributo terra e resistências a golpes do tipo elétrico e voador. Por fim, os monstros ainda conseguem ter uma dualidade de atributos, Infernape (**figura 8**, a direita) é um Pokémon que possui o atributo fogo e o atributo lutador.

⁷ A palavra Pokémon não possui plural, uma vez que é uma junção das palavras “Pocket” e “Monsters”.

Figura 8 - Pikachu (esquerda) e Infernape (direita)



Fonte: Pikachu: Pokémon.com. Disponível em <https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/025.png> acesso 14 de ago.2021. Infernape: Pokémon.com. Disponível em <https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/392.png> acesso 14 de ago.2021.

A definição desses atributos e gerações de Pokémon são importantes para compreender o universo por trás do design de personagem da franquia, uma vez que, segundo Tillman (2012), a história por trás do personagem é uma peça fundamental para a sua concepção.

O universo Pokémon será explicado pela ótica dos jogos, que segue desde 1996 uma base sólida para a narrativa, alterando somente os elementos e personagens que a compõem. Neles, o jogador controla um personagem caracterizado como um aspirante a treinador Pokémon - o jogador pode escolher o gênero do personagem desde Pokémon Crystal (2000) - que deve catalogar as criaturas com a Pokédex⁸, capturando-as utilizando Pokebolas. O Treinador Pokémon é qualquer pessoa que consegue utilizar os monstros em batalha.

Durante a aventura, o jogador explora uma região com diversas cidades e paisagens naturais que vão agregando novos monstros e suas peculiaridades, onde muitos convivem em harmonia com os humanos nas cidades, enquanto outros são encontrados somente na natureza. Para progredir no jogo, o jogador não deve somente catalogar os Pokémon, mas também enfrentar outros treinadores em batalhas, conquistando proezas de sua capacidade em avançar na narrativa. Eventualmente, o jogador também enfrentará algum vilão, que de alguma forma almeja dominar a região. Após todas as batalhas necessárias para o progresso da história, o personagem é eternizado no *Hall of Fame*, uma espécie de pódio que parabeniza e demonstra ao jogador que ele finalizou a campanha principal do jogo.

Outra característica fundamental no universo de Pokémon é a capacidade da maioria dos Pokémon em evoluir, um processo semelhante à metamorfose, ao qual os monstros ficam mais fortes e mudam de aparência, podendo ganhar novas habilidades,

⁸ Pokédex é uma enciclopédia digital que contém informações de todos os Pokémon, como localização, peso, nome, atributo e etc.

poderes e atributos elementais. A Figura 9 ilustra um exemplo de linha evolutiva em Pokémon. As condições para a evolução acontecer são bastante diversas, podendo ser por nível de experiência, contato com determinados itens, troca de pokémon entre treinadores, troca de Pokémon entre treinadores enquanto o Pokémon carrega um item específico, e até mesmo subindo de nível próximo a objetos do cenário ou determinadas localizações. Existem criaturas que evoluem em determinados horários, e até mesmo virando o console de cabeça para baixo após subir de nível.

Figura 9 - Linha evolutiva do Pokémon Sobble, sendo eles: Sobble (esquerda), Drizzile (meio) e Inteleon (direita).



Fonte: Pokémon.com. Disponível em < <https://www.pokemon.com/br/pokedex/sobble> > acesso 02 de fev. 2021.

Ademais, o mundo Pokémon é bastante tecnológico e ambiental, e também aborda de forma misteriosa as mitologias que referenciam Pokémon míticos e Pokémon Lendários, que são classes de Pokémon raros que só são encontrados nos jogos durante a campanha principal (Lendários) ou em eventos promovidos pela Nintendo (Míticos). Carmo (2016) descreve um pouco sobre esse mundo

Quando Satoshi Tajiri esboçou o projeto do Mundo Pokémon, ele buscou imprimir na trama do jogo um resgate ao estilo de vida que se perdia no intenso processo de urbanização que vivenciou ao longo de sua vida. Sua proposta foi de reaproximar o jogador (mesmo que por intermédio de seu avatar) com o mundo da natureza, onde seria possível se deparar com o desconhecido e o fantástico[...] (CARMO, 2016, p. 46).

Dessa forma, o jogador consegue presenciar a harmonia entre humanos e Pokémon durante sua jogatina, enquanto busca a restauração deste equilíbrio ameaçado pelo vilão da trama, que geralmente utiliza de artifícios mitológicos para concluir sua conquista. Como exemplo, em *Pokémon Platinum*, o vilão Cyrus busca utilizar os poderes de Palkia e Dialga, Pokémon lendários relacionados ao espaço-tempo, para reconstruir um universo livre de sensações, e cabe ao jogador acumular conhecimentos sobre a mitologia de Palkia e

Dialga, além de experiências com seus próprios Pokémon, para impedir Cyrus de destruir o mundo.

Por fim, é factível destacar algumas características importantes para a narrativa de toda criatura inserida no mundo Pokémon:

- 1) Possuem sempre um ou dois atributos elementais;
- 2) São encontrados tanto na natureza quanto na civilização;
- 3) Podem ser utilizados por humanos em batalhas;
- 4) Podem fazer parte da mitologia do universo;
- 5) Podem ou não possuir uma linha evolutiva.

Essas características serão utilizadas como base para entender como as criaturas desse universo são construídas narrativamente.

2.4 Pokémon e o Character Design

Sequeira (2013) refere-se a identidade visual como símbolos organizacionais visíveis, mas que exprimem sentidos profundos e compartilhados em um contexto. Essa correlação é fundamental até mesmo no *character design*, pois provocam a sensação de unidade e agrupamento entre os produtos, e dessa forma, gerando uma consistência e coerência, que Vásquez (2007) acredita ser um dos pilares da identidade visual, pois os produtos se tornam congruentes e compatíveis.

Ken Sugimori é o artista chefe da franquia Pokémon, e ele mesmo ilustrou e idealizou os 151 primeiros monstros. Ele também atuou em outros produtos da franquia como cartas, mangás e animações. Para os primeiros 151 Pokémon foi exigido de Sugimori que ele desse a cada um, uma característica única e marcante, e como solução, o artista buscou referências na metamorfose dos insetos e em características peculiares de animais em enciclopédias sobre a natureza e a vida (CARMO *et al.*, 2013). Em uma entrevista encontrada através do site da Siliconera⁹, que destaca um trecho do livro *Pokémon Ultra Sun Ultra Moon essential setting information*, pois Sugimori relata que ao desenhar um Pokémon tenta passar algo inovador e único para o seu design, adicionando características não legais para Pokémon que já estão legais demais, ou adicionando características alegres para Pokémon sérios

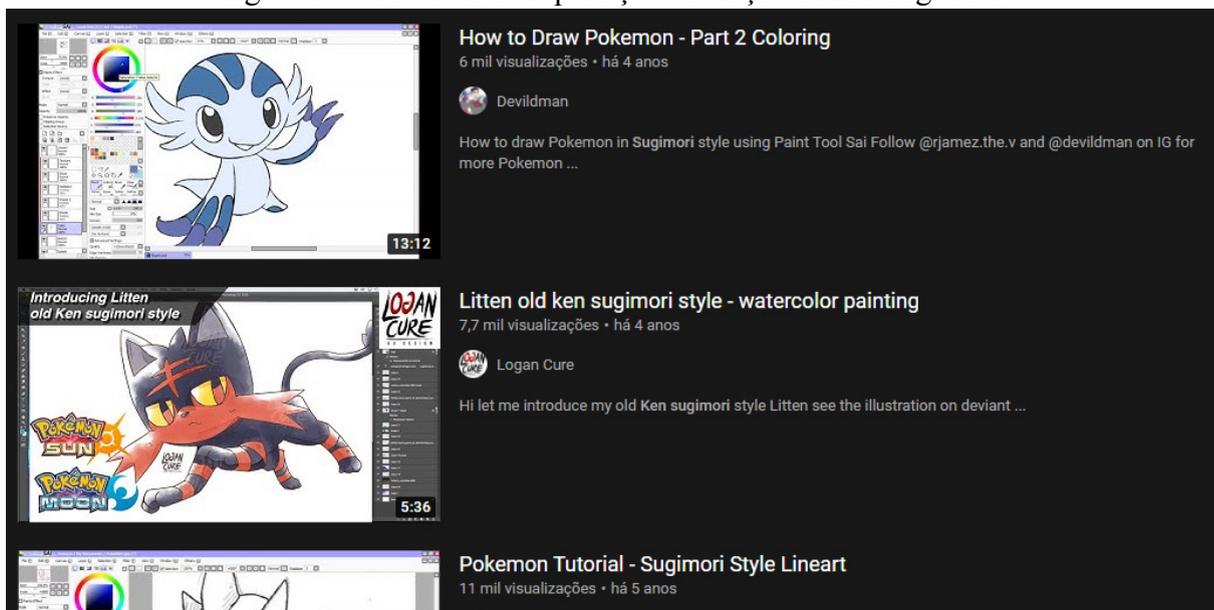
⁹ Disponível em: <https://www.siliconera.com/pokmon-designer-on-balancing-cool-or-cute-pokmon-by-adding-uncool-or-uncute-features/>. Acesso em 17 fev.2021.

demais. Ademais, segundo Carmo *et al.* (2013), Pokémon possuem inspirações em animais, plantas, mitos e até mesmo objetos.

Os designs icônicos de Sugimori conseguiram unir o simples ao memorável, e podem ser apontados como um dos grandes responsáveis pelo sucesso da franquia, uma vez que a franquia é popular não só por seus jogos, mas sim pelo seu conjunto de produtos, em especial os brinquedos, que estão presente desde o início da franquia em 1996 (BUCKLEY, 2021). A franquia funciona em torno dos monstros, uma vez que a ideia principal da franquia é a coleta de todos eles, logo eles devem possuir apelo emocional para o público alvo, sendo tão icônicos a ponto de Gomez *et al.* (2019) encontrarem áreas do cérebro, de adultos que tiveram contato com Pokémon na infância, que são estimuladas por imagens relacionadas a franquia.

Segundo Silva (2018), em uma obra transmidiática¹⁰, é possível observar lacunas que permitem o consumidor criar novas histórias. Pokémon traduz um universo fantástico com mais de 800 referências de como imaginar uma nova criatura, e devido a sua ampla popularidade é comum encontrar diversas criaturas, não oficiais, criadas pelos fãs na internet, e até mesmo tutoriais na plataforma do YouTube ensinando a replicar os traços de Ken Sugimori (**figura 10**).

Figura 10 - Tutoriais de replicação do traço de Ken Sugimori



Fonte: YouTube. Acesso em 02 de fev.2021.

¹⁰ Transmídia é, como um processo onde os elementos integrais da ficção são sistematicamente dispersos através de múltiplos canais de distribuição para criar uma experiência unificada e coordenada de entretenimento (JENKINS, 2003)

Carmo *et al.* (2013) destaca os contrastes entre os designs das criaturas, ao qual existem Pokémon que comunicam poder e agressividade, como Zekrom e Reshiram (**figura 11**) e outros que comunicam doçura e fragilidade, como Pikachu e Sobble (**figura 8**, a esquerda, e **9**, respectivamente).

Figura 11 - Reshiram (esquerda) e Zekrom (direita)



Fonte: LOP-RJ. Disponível em <<https://lopri.files.wordpress.com/2012/03/reshiram-zekrom.png>> acesso 16 de ago.2021.

Pokémon possui um traço visual denominado *kawaii* e *kimokawaii* (CARMO *et al.*, 2013). A estética *Kawaii*, popularizada no Japão a partir dos anos 80, encontra a beleza na fragilidade, inocência e imaturidade e é retratada visualmente na cultura pop japonesa em mangás, jogos e animes. Enquanto a estética *Kimokawaii*, derivado das palavras *Kimoi*, repugnante, e *kawaii*, fofo, se demonstra em fazer o oposto da estética *kawaii*, demonstrar atração para algo que comumente é repulsivo (CARMO *et al.*, 2013). Dessa forma, Pokémon consegue fazer com que o espectador tenha simpatia por monstros que trazem em seu design a selvageria escondidas na inocência, uma vez que, segundo Carmo (2013), a franquia estimula os laços saudáveis entre o treinador e seu Pokémon através de interações que proporcionam um desenvolvimento que, além das batalhas, carrega afetividade. Como exemplo, Greninja (**figura 12**) um Pokémon que possui formas redondas e simples, assim como também, formas pontiagudas e um olhar desconfiado, foi capaz de ganhar em 2020 uma pesquisa de Pokémon mais popular do ano¹¹ realizada pela Google.

¹¹ Os resultados da votação para Pokémon do ano, realizada pelo Google. Disponível em <<https://pokemon2020.pokemon.com/en-us/>> Acesso 02 de fev.2021.

Figura 12 - Greninja



Fonte: Pokémon.com. Disponível em <<https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/658.png>> acesso 14 de ago.2021.

Além de referenciar animais exóticos, muitos Pokémon são baseados em lendas e ditos populares. Dentre os Pokémon lendários, existem Pokémon que são escolhidos para serem os mascotes dos jogos, e são eles que tem um arco narrativo trabalhado durante a jogabilidade. Sumilang (2018) descreve em seu artigo *Repacking Japanese Culture: the digitalization of folk-tales in the Pokémon franchise*, como esses Pokémon lendários são baseados não só em lendas japonesas, mas do mundo todo. Em sua pesquisa, ela coletou informações de textos folclóricos nipônicos e de informações oficiais da franquia Pokémon sobre 720 Pokémon da 1^o à 6^o geração, e os comparou. Como resultado ela obteve que dos 720 Pokémon analisados, 164 fazem referências a mitologias (**figura 13**), sendo 84 referentes à mitologia *Yōkai*¹².

Figura 13 - *Category and Mofit count.*

Folklore Category	Gen 1	Gen 2	Gen 3	Gen 4	Gen 5	Gen 6	Grand Total
Buddhism	1				9		10
Mythical Beasts	2	2	2		2		8
Others	2		3	1		1	7
Shinto	10	5	6	3	9	3	36
Taoism					5	2	7
Yōkai	15	6	19	16	18	10	84
Chinese Classical Novel				4	3		7
Folk Heroes and Villains		1		1		3	5
Grand Total	30	14	30	25	46	19	164

Fonte: Sumilang. (2018, p.13).

¹² É uma classe de criaturas sobrenaturais do folclore japonês, que inclui o oni, a kitsune e a yuki-onna. Alguns são humanos com características de animais, ou o contrário, como o Kappa e o Tengu. (YOKAI. Wikipédia: A enciclopédia livre. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Yōkai>> Acesso em 02 de set.2021).

Como exemplo de Pokémon que pode apresentar inspiração em vários folclores, temos o Pokémon Giratina (**figura 14**, a esquerda), Pokémon lendário mascote do jogo *Pokémon Platinum* (2008), que pode ser interpretado com duas referências para a sua base. A primeira é em sua narrativa, visto que ele se opôs a Arceus¹³ e foi banido por sua violência, criando o seu próprio mundo, o que pode ser uma alusão aos textos bíblicos de Lúcifer sendo expulso do paraíso de Deus. E segundo, por sua aparência, que pode ser uma referência a *Seta* (**figura 14**, a direita), uma centopeia gigante do conto nipônico *Tawara Tōda*, que atacava filhotes de dragões e era tão grande quanto uma montanha.

Figura 14 - Giratina (a esquerda) e *Seta* (a direita)



Fonte: Giratina: Planet Minecraft. Disponível em https://vignette1.wikia.nocookie.net/fantendo/images/b/be/Giratina_Origin.png/revision/latest?cb=20140323160154> acesso 14 de ago.2021. *Seta*: Alchetron. Disponível em <https://alchetron.com/cdn/my-lord-bag-of-rice-ac3e6e3a-c026-4651-97c0-11d2ec1ff5a-resize-750.jpeg>> acesso 02 de fev.2021

Sumilang (2018) também aborda sobre a problemática dessa exposição cultural em diferentes culturas, e reforça que uma tentativa da indústria de entretenimento japonesa de amenizar isso é apagando traços raciais ou do contexto cultural nos personagens, ou deixando o mais neutro possível, e cita como exemplo personagens com cabelos coloridos. Ademais, supõe que a franquia Pokémon pode ter feito o mesmo com seus personagens, mas que

¹³ Arceus é um Pokémon mítico, que no Japão está na categoria de The Creation Pokémon. Em sua mitologia, é responsável por dar origem a todo o universo.

ironicamente não funcionou muito bem. A exemplo disso temos o próprio Giratina, uma vez que empiricamente pode se deduzir sua inspiração, porém temos também o Pokémon Meowth que (**figura 15**), segundo Carmo *et al.* (2013), teria sido inspirado em um provérbio japonês de um gato que carrega uma moeda na cabeça sem saber que ela está lá. Caso o espectador não conheça o provérbio poderia somente interpretar Meowth como um Pokémon inspirado em um gato siamês, portanto Meowth carrega um peso cultural nipônico, mas também não se apega a ele.

Figura 15 - Meowth



Fonte: Pokémon.com. Disponível em <<https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/052.png>> acesso 02 de fev.2021.

Essa neutralidade pode ser interpretada como uma característica do estilo de Ken Sugimori, tendo em vista seu apego em gerar contradições e personalidades marcantes: “[..] Se parece muito legal, então é um afastamento do que pode ser memorável para os jogadores.” (SATO, 2018, tradução nossa).

Dessa forma, é possível elencar algumas características do character design de Pokémon, sendo elas:

- 1) Precisam ser memoráveis e balanceadas;
- 2) Podem ter como base de referência animais, plantas, mitos e objetos;
- 3) Mistura inocência com agressividade;
- 4) Podem ter inspirações em mitologias do mundo todo;
- 5) Devem possuir neutralidade do contexto cultural ou amenizar o processo.

Essas características serão utilizadas como base para entender como as criaturas desse universo são construídas visualmente.

3 METODOLOGIA

Conforme descrito na etapa de objetivos, este trabalho busca ressignificar dois personagens do folclore brasileiro no universo visual de Pokémon, demonstrando o processo criativo de desenvolvimento das criaturas até seu design final. Para isso, o design se sustenta no processo principal de character design proposto por Da Silva Filho *et al.* (2016), com adaptações em algumas etapas, e com o objetivo de atingir as características do universo Pokémon. A escolha desse método se dá pela união de um processo mercadológico, na qual a primeira etapa delimita o escopo do projeto e constrói as bases necessárias para um produto que deve ser entregue e atender a uma demanda específica, com um processo focado no personagem, na qual o produto por ser um personagem não deixa de ter etapas focadas em sua construção devido à delimitação do escopo, trabalhando em suas características conceituais e visuais de forma iterativa. Ademais, Pokémon sendo uma franquia com o principal produto em seus personagens monstros, uma metodologia que une os dois processos pode ser um caminho de sucesso para a proposta deste trabalho.

Já quanto às modificações do método, a utilização de *moodboards* se dá pela praticidade em compilar várias referências visuais em um único local, facilitando a conexão entre ideias e a praticidade de conferir as imagens. A ficha de personagens, oriundas do *RPG*, tem como objetivo a descrição textual do personagem e seus atributos, porém para este trabalho ela também se apresenta com intenções organizacionais, funcionando como um documento de informações sobre o personagem. Por fim, as comparações, de silhueta e de visual, lado-a-lado com Pokémon oficiais são utilizadas para reforçar a autenticidade e a etapa de Identificação e Análise do Problema, exibindo o produto próximo à personagens do universo ao qual ele se propõe a integrar. Ademais, o conceito de autenticidade utilizado neste trabalho se baseia na definição de como ser original para Tillman (2012, p. 43), na qual o designer deve produzir algo que nunca foi elaborado antes, logo levando essa definição para o universo Pokémon, tem-se que os produtos deste trabalho serão autênticos se seguirem conceitos e visuais não explorados no universo Pokémon nos grupos ao qual serão inseridos, como os Pokémon no geral e nos atributos elementais ao qual se incluem.

Da Silva Filho *et al.* (2016) utiliza um processo que acompanha também um plano conceitual e físico que auxilia o plano principal, entretanto para este relatório, essas duas características são definidas na primeira etapa do plano principal, identificação e análise do problema, com o propósito de elucidar desde o começo as bases do projeto.

Os personagens folclóricos escolhidos para essa proposta são as entidades: Cuca e Papa Figo. A escolha do primeiro se deve pela popularidade em todo o território nacional, podendo assim abranger diversas perspectivas do mesmo mito. Enquanto a segunda escolha, deve-se por sua popularidade no nordeste do Brasil, onde o autor deste trabalho se contextualiza. Outro fator para a escolha dos dois personagens é por não se originarem em religiões de povos indígenas e de povos com matrizes africanas, assim evitando ressignificar a crença de um povo que já sofreu com a deslegitimação de suas religiosidades no período colonial do Brasil.

A metodologia de Da Silva Filho *et al.* (2016) consiste em 6 etapas iterativas, sendo elas: (1) Identificação e análise do problema, (2) pesquisa conceitual, (3) definição de aspectos psicológicos e função, (4) referências visuais, (5) esboço de personagem, e por fim a (6) renderização. Neste trabalho alterou-se o nome da última etapa para Finalização para evitar confundir-se com processos de confecção de uma *concept art*, uma vez que esse não é o objetivo deste trabalho, mas sim finalizar o *character design*. Na seção 4.0 é apresentado como essas etapas são contempladas para atingir os objetivos de ressignificar a lenda da Cuca e do Papa Figo. Vale ressaltar que as etapas ocorreram ao mesmo tempo para os dois personagens, sendo assim um só avança, para a próxima etapa, quando o outro fizer o mesmo, porém a etapa foi sempre iniciada com o personagem relacionado à Cuca devido sua grande quantidade de referência, assim construindo conceitos e bases mais sólidas para se trabalhar com Papa Figo, que é mais carente de informações e referências visuais midiáticas. Cada uma das etapas foram adaptadas ao contexto e temática desta pesquisa, e são apresentadas em cada subseção.

3.1 Identificação e Análise do Problema

Nessa etapa inicial, o objetivo é situar o artista no problema que ele deve resolver através do conhecimento no universo narrativo ao qual o personagem fará parte e das limitações técnicas do projeto, evitando assim um produto que não atende as necessidades exigidas, conseqüentemente um retrabalho. Logo, o *Character Designer* com o conhecimento necessário do problema irá trilhar um caminho guiando-se pelas limitações impostas e buscará formas de satisfazê-las, e por fim, prover o resultado esperado pelo produto (DA SILVA FILHO *et al.*, 2016). Dentre as restrições, tem-se como exemplo: o público, os equipamentos, condições do universo narrativo, o tempo do projeto, a estética do universo e a mídia de exibição.

Neste trabalho elencou-se características narrativas e características de *character design* da franquia Pokémon, nas seções 2.3 e 2.4 para se situar no universo proposto. Essas características são reutilizadas ao final do processo para verificar se foram atendidas pelos produtos do trabalho. O processo detalhado desta etapa pode ser conferido na seção 4.1, enquanto a curadoria na seção 4.6.3.

Por se tratar de um processo iterativo, a constante checagem com o universo proposto é comum, sendo assim, conforme características dos personagens produzidos são elencadas, delimita-se o grupo ao qual inserem no universo Pokémon, seja por semelhança de forma ou atributo elemental, acarretando em algumas análises empíricas, com Pokémon oficiais, realizadas durante as etapas 5 e 6 deste trabalho.

3.2 Pesquisa conceitual

Na pesquisa conceitual, o artista deve vasculhar e anotar todos os tipos de informações textuais relacionadas ao personagem. A busca pode ser realizada em diversas fontes, como blogs, vídeos, artigos científicos, livros, mídias e etc. Todo tipo de informação que dê ideias ao artista é válida, porém é necessário ter foco, absorver conteúdo em demasia nem sempre pode ser útil (DA SILVA FILHO *et al.*, 2016). Assim como a etapa 4, essa é um conjunto de referências, que são aliadas indispensáveis do artista, pois beber de diversas lendas, mitos, aparências, histórias, entre outros aspectos que ajudam o designer a produzir um personagem único.

Apesar de compor somente textos, essas referências serão a base para a construção visual do personagem, em que aspectos a história do personagem se referência, como ela se relaciona com o espectador, tanto pela psicologia do personagem quanto pela aparência, além de abrir um leque de possibilidades para as etapas futuras, como as descritas nas seções 3.3 e 3.4.

Neste trabalho, a pesquisa foi realizada utilizando termos relacionados à Cuca e ao Papa Figo, a descrição do processo encontra-se na seção 4.2, onde ao final do processo delimita-se algumas características iniciais para os personagens propostos, reforçando o processo iterativo para a etapa 1.

3.3 Definição de aspectos psicológicos e função

Da Silva Filho *et al.* (2016) definem essa etapa associando o personagem desenvolvido com uma pessoa. Dessa forma, ele deve possuir, emoções, ideologias, histórias, passados, objetivos, dramas, favoritismos, entre outros aspectos que o tornem cada vez mais crível ao mundo como os humanos conhecem. Portanto, essa etapa se concentra em dar vida ao personagem através da construção de sua personalidade e conseqüentemente de sua aparência. Tais personagens, geralmente, carregam uma mensagem ao público através de seu objetivo na narrativa, que pode se apresentar desde sua forma de falar até o seu desenvolvimento narrativo na história apresentada.

Para este relatório será utilizado uma ficha de personagens, conceituadas na seção 2.1, com perguntas de características gerais, físicas, emocionais e narrativas. As categorias de características foram elaboradas utilizando como referência os *worksheets* de Tillman (2012, p.32) que utilizam categorias como: *basic statistics*, *social characteristics*, *attributes and attitudes*, *emotional characteristics* e etc. O objetivo das fichas será organizar os aspectos conceituais que definem o personagem em um único local, com perguntas abertas. O número de perguntas em cada aspecto é variável, uma vez que o objetivo é dar base para o personagem fornecendo clareza conceitual para embasar o visual e contexto do personagem no universo. Dentre as perguntas, podem se incluir: Qual a comida favorita do personagem? Qual sua cor favorita? Qual sua altura e peso? além de outras perguntas guia. É válido mencionar que o processo é iterativo, portanto as fichas foram respondidas ao decorrer do processo, e neste trabalho elas foram incrementadas até o final, com a escolha do nome para os personagens. Detalhes sobre esta etapa podem ser encontrados na seção 4.3.

3.4 Referências visuais

Aqui se define um conjunto imagético de formas, texturas, ideias, cores, objetos, partes e qualquer outro reforço visual que contempla o artista em momentos de bloqueio criativo ou de bloqueio técnico. Com um conjunto de referências visuais é possível criar diferentes formas e ter diferentes ideias para onde se caminhará o design do personagem. O apanhado de imagens pode ser feito com ideias momentâneas, o importante é ter em mente o conjunto de regras e ideias elaboradas nas etapas anteriores, mas não é necessário se restringir, o artista pode ir agregando novas ideias e diferentes conceitos para ter uma teia rica de informações imagéticas que o guiarão em seu processo criativo e técnico. Todavia, é

importante reforçar que não se deve ficar estritamente preso as referências, uma vez que sua utilidade é a de promover reforço visuais de como se comporta ou como é a silhueta de tal forma/roupa/objeto/animal, ou lembrar o estilo artístico que o design pede. Dessa forma, é necessário comparar os produtos oriundos das referências visuais com as mesmas, a fim de evitar o plágio.

Neste trabalho, a organização visual das referências será feita através dos *moodboards*, conceituados na seção 2.2. As imagens foram encontradas em bancos virtuais de imagem através de termos relacionados às características dos personagens, como as lendas de referência, Pokémon, objetos, animais, ou partes dos mesmos, que tenham relação com o personagem e Pokémon com atributos elementais semelhantes aos escolhidos. Para mais detalhes sobre o processo, confira a seção 4.4.

3.5 Esboço de personagem

Define-se como a condensação das etapas anteriores em um processo visual para apresentar propostas de características físicas dos personagens. Neste processo, será feito estudo de silhueta, formas e cores para o personagem. Silhuetas e variações de estilo são etapas complementares do processo de esboço de personagem, e que servem para fortalecer essa etapa de execução do visual do personagem. O estudo de silhuetas é um conceito também explorado por Takahashi e Andreo (2011). Segundo os autores, um design de personagem será mais bem sucedido se sua silhueta se sustentar intrinsecamente. Enquanto para a variação de estilo, os autores apontam que alterar levemente o personagem é um processo importante para evoluir suas percepções sobre o mesmo, produzindo alterações em partes específicas e escolhendo a que melhor se adequa à proposta.

Neste trabalho, se fez uma análise empírica de Pokémon fantasmas para perceber suas características principais, para então dar início aos esboços. Após isso, uma curadoria dos esboços foi realizada, selecionando seis amostras de cada personagem, ao qual se realizou comparativos de design e silhueta entre elas, e ao final selecionou-se a mais adequada. A ideia, então, passou por variações de partes do corpo para selecionar-se as mais satisfatórias. Essas variações não possuem uma regra de quantidade a ser produzida, valendo-se do tempo do projeto e da criatividade do autor. Para mais detalhes, confira a seção 4.5.

Para reforçar a imersão e a autenticidade foi utilizado a silhueta de quatro Pokémon que possuem aparências semelhantes ao personagem desenvolvido, quatro Pokémon que possuem o primeiro atributo elemental do personagem desenvolvido, e caso necessário,

quatro do segundo atributo elemental do personagem desenvolvido. As silhuetas foram colocadas no mesmo quadro do personagem e ilustram o destaque da forma em relação a designs de Pokémon existentes, além de reforçar a presença de proporções e formas coerentes com a de Pokémon existentes.

3.6 Finalização

A finalização é a etapa em que o personagem tem o seu design finalizado e é apresentado a toda a equipe com a quantidade desejada de posições, emoções e ações que o corpo e/ou ideia do personagem é capaz de realizar e que será útil para o projeto. Expressões faciais, diferentes ângulos de algum membro e/ou corpo, alguma capacidade do corpo que é importante de destacar para a personalidade do personagem, são exemplos de elementos apresentados nessa etapa. A paleta de cores é um outro aspecto fundamental nesse estágio, visto que ela deve ser apresentada para guiar outros setores do projeto, portanto como ela é aplicada ao personagem também deve ser exibida na finalização. O volume e a textura são opcionais, podendo reforçar a aparência do personagem em ambientes com iluminação artificial, facilitando aos observadores na aceitação da proposta final, porém, em decorrência do trabalho extra, é um processo que geralmente não se expande para todas as artes da finalização, assim como também se faz pouco relevante dar texturas e volumes para uma etapa de visualização e entendimento visual do personagem.

Para este relatório, o contorno final de personagem que melhor defendeu as características elencadas na identificação e análise do problema foi eleito para uma finalização do personagem, conseqüentemente seu design final, com a apresentação de um *model sheet*¹⁴ com as posições frente, costas, lado e comportamentais do personagem, com cores e a arte de frente eleita para apresentação com volume.

As paletas de cores foram feitas utilizando o My Color Space, uma ferramenta que gera paletas para uma cor selecionada, e apuração de cores atreladas a simbolismos, relacionados a características dos personagens, elencadas pelo autor. Em cada cor da paleta ocorreram variações de saturação e brilho a fim de se produzir uma nova cor a ser testada no personagem. Algumas cores também podem se justificar pela presença dominante em Pokémon do atributo elemental igual ao do personagem desenvolvido, com a finalidade de

¹⁴ Model sheet: Apresentação de um personagem em diversas posições, com o intuito de reforçar e padronizar características visuais e comportamentais que não podem ser satisfeitas em uma única posição ilustrativa. (MODEL SHEET. Wikipédia: A enciclopédia livre. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Model_sheet> Acesso em 02 de set.2021.)

manter a consistência com o universo proposto, tendo em vista a etapa 1 da metodologia. Detalhes sobre esta etapa podem ser encontrados na seção 4.6 deste trabalho.

Para reforçar a imersão e a autenticidade foi utilizado a imagem de quatro Pokémon que possuem aparências semelhantes ao personagem desenvolvido, quatro Pokémon que possuem o primeiro atributo elemental do personagem desenvolvido, e caso necessário, quatro do segundo atributo elemental do personagem desenvolvido. As imagens foram colocadas no mesmo quadro do personagem e ilustram o design do personagem desenvolvido em relação aos designs de Pokémon existentes, reforçando a representação de cores, contornos, profundidade e formas coerentes a de Pokémon existentes.

4 PROCESSO DE CRIAÇÃO

Esta seção tem por objetivo relatar o processo de produção dos personagens através da metodologia definida na seção 3, e está dividida em 6 seções secundárias, na qual a 4.1 se destina a descrever o procedimento referente a primeira etapa da metodologia, identificação e análise do problema, na qual será elencado as características base para a resolução do problema. A 4.2 vai discutir as lendas folclóricas dos personagens escolhidos e concluir uma base de conceito para os produtos deste trabalho. Já a 4.3 vai apresentar os conceitos dos personagens no universo Pokémon, enquanto a 4.4 vai apresentar as referências visuais que vai guiar o processo descrito na 4.5, que se destina à produção dos personagens desde esboços iniciais até o contorno final. Por fim, a 4.6 vai finalizar os personagens com a discussão e seleção de cores, a apresentação do *model sheet* e do design final com iluminação, e a discussão de como os personagens se adequam ao universo proposto.

4.1 Etapa 1: Identificando e Analisando como criar um Pokémon

Nas seções 2.3 e 2.4 foram elencados algumas características do universo Pokémon com base na revisão bibliográfica. Para se encaixar ao universo ficcional de Pokémon, os personagens desenvolvidos devem apresentar: (1) um ou dois dos 18 atributos elementais da franquia, (2) seu habitat pode variar entre o urbano e a natureza, (3) pode ser utilizado por humanos em batalha, (4) podem fazer parte da mitologia do universo Pokémon, (5) podem ou não ter uma linha evolutiva. Enquanto a características de *character design* foi elencado: (1) O objetivo do design é ser memorável, (2) a base de sua construção pode ser inspirada em plantas, animais e objetos, (3) deve-se misturar inocência com agressividade, (4) pode-se utilizar mitologias do mundo todo, além de elementos originados em uma cultura específica, porém caso se faça, deve (5) abranger neutralidade imagética.

Ademais, o traço de Pokémon mudou com o tempo, e para este trabalho será adotado como referência os designs de personagem dos jogos *Pokémon Sword* e *Pokémon Shield* (**figura 16**), que são os mais recentes na franquia, e que através de uma análise empírica é possível perceber uma espessura de contorno fino e sem exageros com o objetivo de separar as formas do corpo do personagem, além de expressar profundidade, por vezes se escondendo para uma melhor mesclagem de cores. Quanto ao detalhismo, é perceptível uma estética cartunizada, na qual os personagens apresentam somente um nível de camada de profundidade, que são destacadas por tons mais claros e/ou escuros nas cores do personagem.

Figura 16 - Drednaw



Fonte: Pokémon.com. Disponível em <<https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/834.png>> acesso 14 de ago.2021.

Por fim, outras limitações de escopo são o público-alvo, o tempo de produção e os equipamentos a serem utilizados.

- 1) Público-alvo: Pokémon atende ao público infanto-juvenil, dessa forma acontece o apelo para temas leves como a amizade e o imaginário infantil.
- 2) Tempo de produção: Até a entrega deste relatório acadêmico.
- 3) Equipamentos utilizados: Arte digital através de softwares de pintura digital.

4.2 Etapa 2: Aprendendo os conceitos para ressignificar visualmente

O processo de pesquisa se orientou pela busca dos termos já citados sobre os personagens, visto que a investigação se subsidia na origem dos personagens folclóricos, suas principais descrições visuais, suas variações regionais, suas representações midiáticas e em quais são seus principais conceitos. As fontes de pesquisa foram blogs, Google Scholar, Google, Google Imagens e YouTube, pesquisando pelos termos: “Cuca”+”Lenda”, “Papa-Figo”+”Lenda”, “Cuca”, “Homem do Saco”, “Homem do Saco”+”Lenda”, “Papa Figo”+”Lenda” e “Papa Figo”. Também averiguou-se por termos em inglês com o nome do personagem somado ao termo “*Legend*” ou “*Brazilian Urban Legend*”.

4.2.1 *Cuca, a bruxa dos sonhos*

Cuca é uma lenda urbana brasileira popularizada principalmente por Monteiro Lobato em seu livro *O Saci*, e posteriormente como a vilã da série televisiva da Rede Globo, *O Sítio do Pica-Pau Amarelo*. Nas pesquisas bibliográficas sobre a personagem, as principais ideias e conceitos associados a Cuca são os do sono, os de bruxa, os de jacaré e os de medo. Basicamente, tem-se Cuca como uma “papona” brasileira (MORTOZA, 2018), tudo graças à

sua cantiga de infantil de ninar “Nana, neném/ que a cuca vem pegar/ papai foi para a roça/ mamãe foi trabalhar”. A cantiga possui diversas variações temporais e regionais, mas todas associam Cuca como um incentivo amedrontador para educar crianças a dormirem cedo. Já para as características de bruxa tem-se raízes históricas advindas de Portugal, através das Cocas, uma espécie de bruxa ou espírito maligno que assombra meninos, que são representadas através de uma cabeça de abóbora com luzes dentro espalhadas em locais escuros. Em tais origens também é possível encontrar sua associação com os jacarés, uma vez que Coca é o nome do dragão que luta com São Jorge no feriado português de Corpus Christi, mas que através de Lobato reinventa-se em uma associação com um jacaré (FERRARI e FOSCHIERA, 2018).

Logo, em sua nova roupagem como um jacaré, a bruxa ganha características que a deixam distante de uma humanidade. Em O Saci, Lobato descreve Cuca como uma entidade com rosto de jacaré e garras de gavião, uma forma de desumanizar Cuca e a transformá-la em um exemplo de deformidade que não se encaixa em um quadro específico, sobrando assim um semblante do medo (MILANEZ, 2011). Todavia, é na adaptação da Rede Globo que a Cuca ganhou sua popularidade como um jacaré, representada como uma jacaré bípede, falante e de longos cabelos loiros (**figura 17**), cuja principal função narrativa é ser a antagonista que atrapalha as férias de verão dos protagonistas Pedrinho e Narizinho. Por fim, em todas as suas versões a Cuca é uma figura associada ao medo, a maldade e ao antagonismo, seja por uma bruxa que sequestra crianças que se recusam a dormir, ou uma persona que rapta crianças para continuar sua longevidade, e até mesmo uma personagem que interfere nas aventuras dos protagonistas.

Figura 17 - Cuca midiática.



Fonte: O Mundo Mágico de Lobato. Disponível em <<https://i.ytimg.com/vi/-J86vvYGnHA/hqdefault.jpg>>

acesso 14 de ago.2021.

Ainda assim, em versões midiáticas mais recentes, a personagem folclórica ganhou novas conotações no imaginário dos telespectadores. Em *Cidade Invisível* (2021), série da Netflix, a personagem é apresentada como uma mãe e líder dos espíritos folclóricos, zelando por proteger seu povo. A bruxa possui poderes que induzem suas vítimas ao sono profundo e que penetram a mente em busca de informações, além da capacidade de metamorfose em mariposas e de conhecimento em poções. Segundo Brandão (2021), a representação da Cuca na série surpreendeu os telespectadores por não ser um jacaré, e ressalta que em algumas lendas da personagem, ela se metamorfoseia em borboleta para entrar facilmente no quarto de crianças.

Segundo Oliveira (2014), o medo é algo inerente a todo ser humano, e que o homem não nasce com medo, mas sim, aprende através do contato com outros humanos ou de experiências traumáticas. Mesmo com representações mais recentes, a imagem de Cuca é indissociável do medo, uma vez que a capacidade de adentrar na mente das vítimas é algo mágico e sombrio, dando margem a possibilidade de revisitar traumas, medos e frustrações do indivíduo. Além disso, a Cuca, assim como diversas entidades utilizadas para provocar o bom comportamento humano, é um personagem enigmático e sábio, com capacidades intelectuais em herbalismo, assim capaz de produzir poções e feitiços que dão margem ao imaginário humano para representá-la de diversas formas, sendo bruxa, xamã, um ser mágico, animalesco adentrando em arquétipos de protagonista, de antagonista ou de coadjuvante. Dessa forma, a associação da Cuca com uma entidade capaz de apavorar um humano que se recusa a dormir ou através de seus sonhos é uma construção midiática muito forte relacionada à personagem folclórica.

4.2.2 Papa-Figo, ganância e calamidade

A lenda do Papa-Figo tem raízes profundas em doenças como a hanseníase e a doença de chagas, advindas da crença que a ingestão de fígados puros cura os enfermos. No imaginário popular os portadores da “lepra” são pessoas totalmente desfiguradas que atacam crianças para ingerir seus fígados e assim ficarem curados da doença (DA SILVA, 2008).

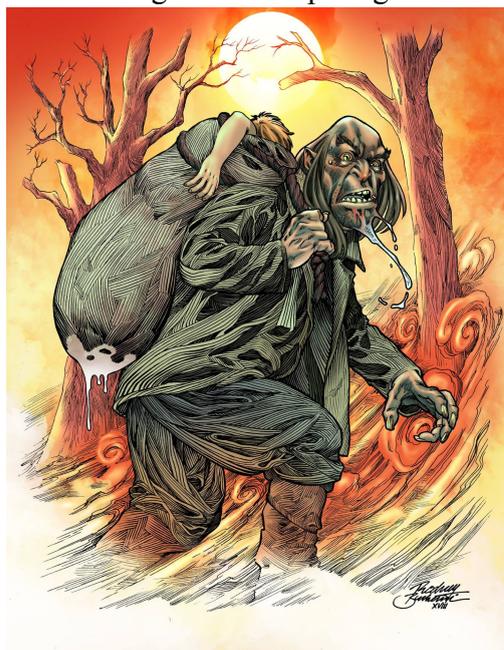
Na lenda pernambucana, Papa-figo, ou velho do saco, é um velho maltrapilho que sai ao final das tardes com um saco oferecendo doces a crianças desobedientes para sequestrá-las. Em uma versão da lenda apresentada por Gilberto Freyre (1955) em seu livro *Assombrações do Recife Velho*, Papa-Figo era um nobre homem de Pernambuco que acaba

por adquirir uma doença que o desfigura e retira sua humanidade, e em busca da cura o personagem viaja a Europa, mas retorna sem sucesso, e por fim o personagem recorre a ajuda de um escravo que o convence a consumir fígado humano para então curar-se de sua enfermidade.

Nas pesquisas bibliográficas realizadas para se atentar aos conceitos do Papa-Figo, tem se como resultados que suas principais associações estão relacionadas com a ideia de sequestro, de consumo e de calamidade, ainda notou-se que apesar da lenda ser conhecida em todo o território nacional, especialmente nos ambientes rurais, muitas bibliografias apontam para uma origem no Nordeste Brasileiro, em especial no Pernambuco. A ideia do sequestro está fortemente ligada à lenda, em decorrência do próprio saco de panos ou juta carregado por um homem de aparência incomum, além do desaparecimento de crianças em locais urbanos e semiurbanos. O conto é utilizado para educar crianças a não desobedecer seus pais, a não ficarem longe deles e a não aceitar presentes de estranhos, pois em consequência ao não cumprimento dessas condições a criança seria sequestrada e devorada pela entidade.

A intenção do monstro é fortemente associada ao consumo, pela ganância da cura que o faz recorrer à soluções macabras e imorais, causando também uma desfiguração à relações morais humanas, uma vez que em algumas versões ele é retratado com garras imensas, dentes enormes, orelhas pontudas e outras deformidades, que podem se inspirar na desumanização enfrentada pelos enfermos de hanseníase (**figura 18**). Dessa forma, com o desejo de retomar sua humanidade, a criatura recorre ao gasto de dinheiro e moralidade, e ao consumo de carne humana.

Figura 18 - Papa Figo



Fonte: Chiaroscuro Studios. Disponível em <<https://www.facebook.com/ChiaroscuroStudios/photos/o-papa-figo-também-chamado-de-homem-do-saco-ou-velho-do-saco-conhecido-como-um-v/1271594299647651/>> acesso 19 de set.2021.

A calamidade que assombra o personagem também é presente em todas as versões, geralmente através de uma doença e é a justificativa para o personagem cometer suas atrocidades, através de um ato egoísta, visto que em algumas versões o personagem acaba por deixar dinheiro para o funeral da vítima. Ademais, sua fragilidade o faz ter preferências por vítimas em isolamento, sendo provocado ou não pela entidade, sendo assim um recurso narrativo utilizado pelos narradores para moralizar os ouvintes.

Com essas características, o Papa Figo entra em uma categoria um pouco diferente da Cuca, apesar de ambos estarem associados à ansiedade e ao medo. Enquanto a paponia tem preferências por horários noturnos, o Papa Figo prefere vítimas no crepúsculo do dia, sendo assim associado a algo em atividade e sombrio, referente ao término do dia e ao começo da noite.

Teme-se a noite e os espaços escuros, porque coloca-se nesses espaços tudo que imagina que vai atentar contra nossa vida, aquilo que não se entende ou aceita, como a morte, que ninguém sabe quando vem, como vem e para onde vai (OLIVEIRA, 2014, p. 27).

Segundo a lenda, o horário se associa ao término do período de atividades escolares das crianças, e que em vista dos perigos urbanos e da agitação das crianças, os

adultos os amedrontavam para que ficassem próximos a eles e que não aceitassem oferendas de estranhos. A penumbra ajuda a criar uma atmosfera sombria e de medo ao desconhecido para o imaginário infantil, o que potencializa o medo à entidade e de outras criaturas sombrias.

Na mídia audiovisual, encontrou-se somente uma aparição do personagem que ocorre na novela brasileira *Mutantes: Caminhos do Coração* na emissora Record, nela o personagem é um mutante, humanos gerados com modificações genéticas que lhes dão poderes, com a capacidade de reproduzir, em suas vítimas, ilusões da doença de chagas, como feridas, fraquezas e dores no corpo. O personagem é retratado como um homem simples e ganancioso que carrega um saco e usa trajes simples com um chapéu na cabeça (**figura 19**).

Figura 19 - Papa Figo em *Os Mutantes: Caminhos do Coração*



Fonte: YouTube. Disponível em <<https://youtu.be/7PRP64xZLt8/>> acesso 19 de set.2021.

4.2.3 Concluindo conceito de Personagens

É possível perceber alguns elementos em comum entre os dois personagens apresentados. Ambos estão ligados às questões educacionais e morais, no primeiro caso são utilizados como uma figura punitiva às infrações infantis, assim se relacionando com o medo. Já no segundo caso, são banidos das relações humanas, praticando ações que são consideradas selvagens e imorais, como sequestro, consumo de carne humana e assassinato, como também

não possuem características humanas, logo um apunhado de partes de vários animais - dependendo da versão da lenda.

Em Pokémon, existem atributos elementais que são atribuídos à maldade, ao misticismo e ao terror, segundo Carmo (2016), os tipos psíquico, inseto, noturno e fantasma são associados ao medo humano. Já alguns com atributo elemental fada, possuem aspectos visuais e narrativos que referenciam lendas e divindades do universo Pokémon, como os Tapus (**figura 20**) outros, representam criaturas mágicas que roubam e absorvem energias negativas como o Impidimp: “Entra furtivamente na casa das pessoas, roubando coisas e banqueteadando-se com a energia negativa dos frustrados” (Pokémon Shield, 2019, tradução nossa).

Figura 20 - Tapus, da esquerda para direita, Tapu Koko, Tapu Lele, Tapu Bulu e Tapu Fini



Fonte: Snowmetech. Disponível em

<<https://www.showmetech.com.br/como-pegar-todos-os-lendarios-em-pokemon-sun-moon/>> acesso 14 de ago.2021.

Dessa forma, tem-se os conceitos necessários que serão utilizados para as próximas etapas.

- 1) Os personagens terão como base as lendas da Cuca e do Papa-Figo para seu visual e narrativa;
- 2) O personagem que referencia a Cuca terá como principais conceitos: O Medo, a Bruxa, o Jacaré e Sono;
- 3) O personagem que referencia o Papa-Figo terá como principais conceitos: O Sequestro, o Consumo e a Calamidade;
- 4) Por conceitos que referenciam o medo e o misticismo, os personagens desenvolvidos poderão apresentar um ou mais dos seguintes tipos: Psíquico, Inseto, Noturno, Fantasma ou Fada.

Essas características serão a base para a construção do conceito dos personagens, especialmente para a etapa 3, através das primeiras bases para as descrições textuais do personagem, e para a etapa 5, através dos esboços iniciais dos personagens.

4.3 Etapa 3: Construindo os personagens conceitualmente

Como mencionado no tópico 3.3, esta etapa foi organizada através de uma ficha de personagem, com os aspectos gerais, físicos, emocionais e narrativos dos personagens. Devido às referências da Cuca e do Papa Figo serem entidades oriundas do imaginário popular e terem um teor mítico, os personagens produzidos neste relatório foram enquadrados nas categorias de raridade Mítico. Para se inserirem no universo, criou-se o conceito de um grupo de Pokémon fantasma que são entidades locais do universo e que constituem lendas com o objetivo de moralizar crianças. A justificativa para o conceito se dá pelas semelhanças entre as lendas em serem utilizadas para educar crianças através do medo, possuindo uma característica em comum que pode ser aproveitada para o universo Pokémon, assim também é comum ao universo narrativo a presença de agrupamento de Pokémon semelhantes, como no exemplo dos Tapus da Figura 20.

Sendo assim, os personagens deste trabalho são criaturas que fazem parte de um grupo chamado: Terrors da Discórdia, que é composto por 5 entidades do atributo elemental Fantasma. Sendo cada representante de uma etapa do processo de consumo do medo originado pela discórdia, seja de Pokémon ou de humanos. O conceito de discórdia aqui é tratado como qualquer falta de acordo ou amizade, que causa rivalidade, dor, medo, angústia e ansiedade.

No grupo existem cinco títulos, o Arauto, o Fornecedor, a Preparadora, o Perseguidor e a Morte. Foi imaginado como um processo desde a percepção do terror até o estado de morte da vítima, sendo o Arauto aquele que indica o estado de percepção e se alimenta da ansiedade; o Fornecedor aquele que atrai a vítima e a instiga com sentimentos negativos de rivalidade - além de se alimentar dos frutos desses sentimentos - a Preparadora que induz mais dor a vítima através do sono, de queimaduras, de paralisia, de confusão, de envenenamento ou de congelamento; o Perseguidor que se alimenta da angústia da vítima fragilizada, e por fim a morte que traz a finalização do processo, se alimentado de todo o medo da vítima, a deixando completamente sem alma e motivos para viver.

Os personagens aqui produzidos só contemplam o Fornecedor, aquele que se refere ao Papa Figo, e a Preparadora, aquele que se refere a Cuca. As razões para enquadrar as

referências a esses cargos são suas narrativas, uma vez que todas são utilizadas como uma forma de moralizar o ser humano a ser obediente e sociável através dos medos, assim a inimizade e a discórdia seriam o arauto para a atuação de Papa Figo e Cuca. O Papa Figo ataca crianças isoladas, ele as atrai e sequestra e então as mata, portanto a ressignificação aqui o atribui a figura de um Fornecedor, aquele que traz a vítima para ser abatida. Quanto a Cuca, ataca crianças que se recusam a dormir ou invade a mente de suas vítimas, a união dos dois conceitos pode atribuir ela aos sonhos, que com a deturpação da ansiedade e do medo provocam os pesadelos, logo nessa ressignificação, ela se enquadra como a Preparadora, aquela que traz alguma condição negativa para a vítima.

Trazendo esses conceitos para o mundo Pokémon, uma vez que o assassinato por uma criatura pode ser uma temática não qualificada para ser discutida com o público infanto-juvenil, traz-se a ideia de consumir energias negativas, narrativas já utilizadas por Pokémon fantasmas como Lampet que se alimenta da alma dos mortos: “Chega Próximo aos momentos de morte para roubar a alma do corpo morto” (Pokémon White, 2010, tradução nossa).

Assim, como o tema principal da franquia Pokémon é a amizade, trazer a inimizade pode se enquadrar como um tema inocente mas com teor agressivo. Por ser o oposto da ideia de amizade, logo torna-se um tema ideal a ser abordado por criaturas comumente associadas ao medo e a moralidade. Também foram utilizados outros artifícios do universo Pokémon, como as condições negativas em batalha, sendo elas: envenenamento, paralisia, queimadura, confusão, congelamento e sonolência. Tais condições podem ser induzidas por criaturas de diversos elementos, mas comumente no RPG pode ser associado a alquimia, dessa forma, optou-se por associá-los a Cuca, devido suas associações com bruxas e poções.

Outras características psicológicas, físicas e narrativas podem ser conferidas na ficha individual de cada personagem nos Apêndices 1 e 2. Ademais, é importante relatar que a ficha foi iniciada respondendo principalmente a perguntas emotivas e narrativas, uma vez que muitas das perguntas relacionadas a fisiologia só puderam ser respondidas com o avanço dos esboços dos personagens e com a escolha de seu visual final. É possível visualizar a primeira versão das fichas nos Apêndices 3 e 4.

4.4 Etapa 4: Referências imagéticas

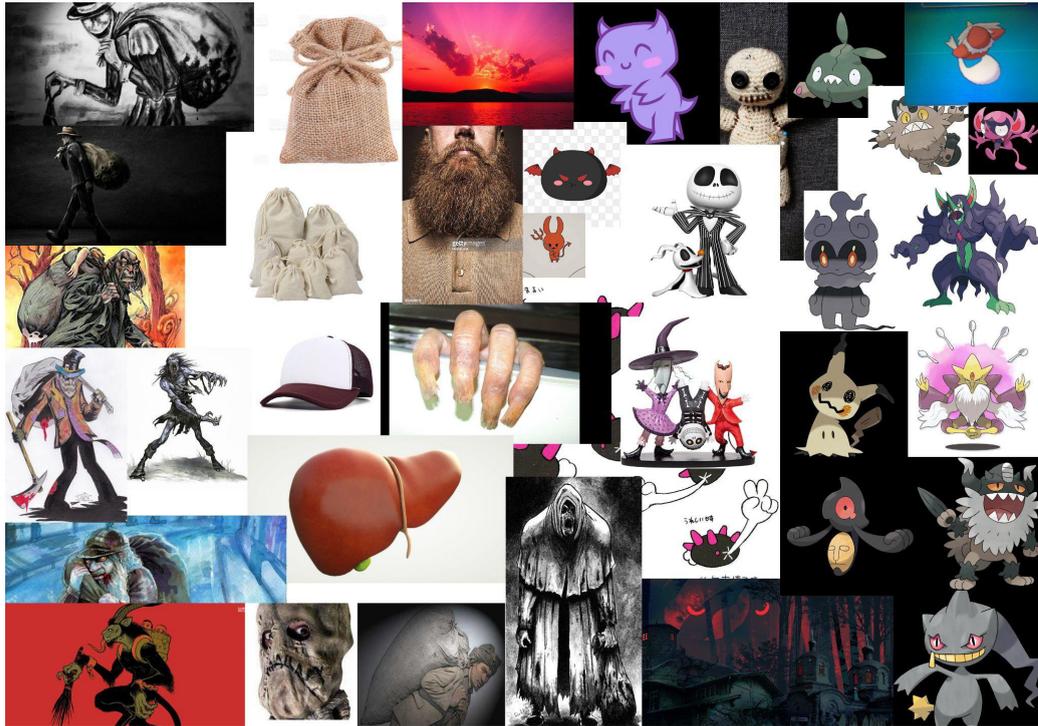
Realizou-se uma curadoria por referências imagéticas utilizando as ferramentas de banco de dados de imagens: Google Imagens, Behance, Pinterest e Artstation. Quanto a busca de referências para os mitos buscou-se termos como: “Cuca”, “*Cuca Brazilian Myth*”, “Cuca Lenda”, “*Cuca the Witch*”, “Cuca Bruxa”, “Homem do Saco”, “Papa-Figo”, “Homem do Saco Lenda”, “Papa-Figo Lenda”. Ainda, foi coletado também representações das entidades na mídia através de uma pesquisa utilizando o Google. Enquanto para Pokémon, foi coletada imagens dos personagens com os atributos elementais escolhidos para os produtos deste trabalho, dessa forma será observado as características de design comumente utilizadas para representar esses atributos. Assim também, referências visuais de Pokémon lendários e míticos e de Pokémon que representam lendas e contos orientais, como também Pokémon com características similares às das entidades. As imagens coletadas serão aglomeradas em *moodboards*.

4.4.1 Referências imagéticas para Cuca

Pesquisou-se por ilustrações da personagem Cuca, objetos que remetesse à bruxas e *xamãs*¹⁵ - como livros, bonecos e varinhas - referências à natureza como animais e plantas que tenham associação com a lenda da Cuca - como jacarés, borboletas e mariposas - referências à criaturas cartunizadas e por fim, Pokémon do atributo elemental noturno, psíquico e fantasma, ou/e que fazem referências a bruxas, répteis, dragões ou bonecos. O resultado é apresentado na Figura 21.

¹⁵ Xamã: Em RPGs, Xamã é uma classe de personagem que geralmente é retratada utilizando habilidades mágicas baseadas em espíritos. (XAMÃ (CLASSE DE PERSONAGEM). Wikipédia: A enciclopédia livre. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Xamã_\(classe_de_personagem\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Xamã_(classe_de_personagem))> Acesso em 02 de set. 2021).

Figura 22 - Papa Figo Moodboard



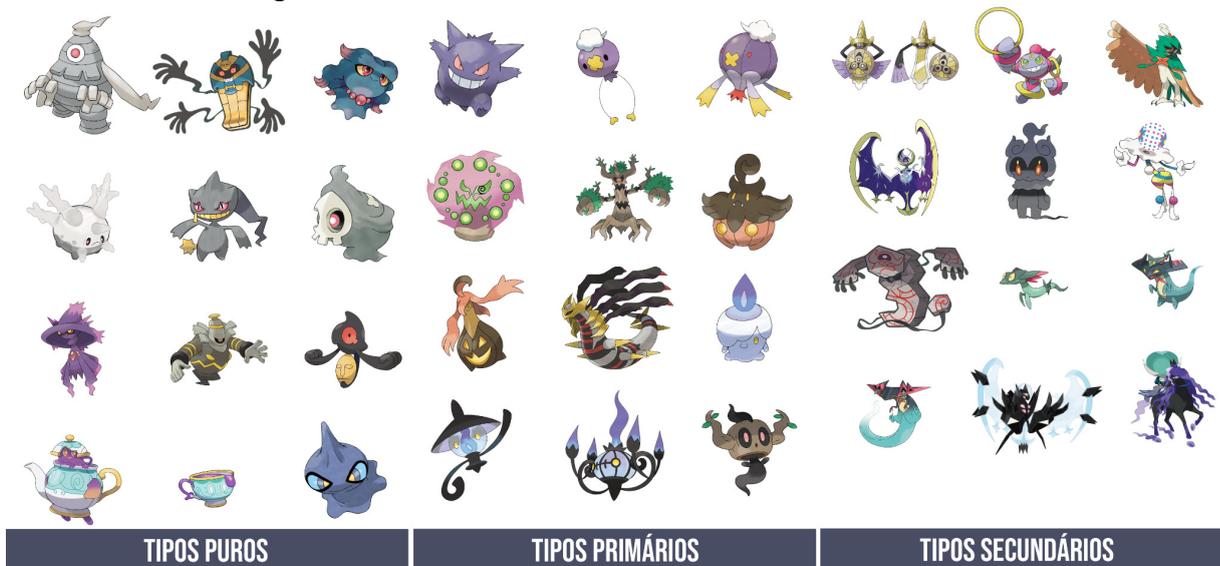
Fonte: Compilação do autor. Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Google Imagens e Pinterest.

4.5 Etapa 5: Esboços de personagem

Primeiramente, colocou-se no papel as ideias e conceitos absorvidos, para depois, partir para esboços gerais dos personagens apresentando possibilidades de designs iniciais que representam uma ideia e personalidade do personagem folclórico. Seguindo a ideia de personagens que fazem parte de um mesmo grupo conceitual no universo fictício, as ideias visuais foram produzidas pensando no conjunto desses personagens, portanto, que apresentam características fisiológicas e conceituais semelhantes em algumas amostras, assim os designs se influenciaram para alcançar a harmonia entre os personagens. Em outras, buscou-se esboçar ideias generalistas sobre as características apresentadas nas lendas e nas referências visuais, além de satisfazer as características elencadas ao final da seção 4.2.3.

Através da observação de 36 dos 57 Pokémon do tipo fantasma (63,15%), percebeu-se características físicas como gases saindo pelo corpo, fluidez, pedaços desmembrados do corpo flutuando, olhos marcantes e penetrantes, além de uma paleta de cores voltadas majoritariamente para roxo (**figura 23**). A explicação sobre as cores é contemplada na seção 4.6.

Figura 23 - Pokémon Fantasmas analisados visualmente.



Fonte: Compilação do autor. Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Bulbapedia.com.

Foram produzidos 24 esboços de ideias para cada personagem, totalizando 48 esboços iniciais. 12 esboços de cada personagem possui características de personagens de baixa estatura e arredondados, buscando mesclar elementos fofos, assim como demanda a estética *kimokawaii* defendida por Carmo *et al.* (2013), com a ideia de terror que o personagem deve possuir, assim também tentando se aproximar da aparência de míticos como Marshadow e Hoopa (**figura 25**). Os outros 12 esboços de cada personagem apresentam os personagens com estaturas medianas e altas, buscando dar mais corpo e forma aos personagens, aproximando mais de Pokémon míticos como Darkrai e Zarude (**figura 24**). A produção de esboços em categorias diferentes se justifica na tentativa de se aproximar do universo narrativo proposto através de uma variação maior de representações visuais dos personagens. Os esboços de cada personagem são apresentados e discutidos nas seções secundárias 4.5.1 e 4.5.2.

Figura 24 - Pokémon Míticos: Darkrai (a direita) e Zarude (a esquerda)



Fonte: Compilação do autor. Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Pokémon.com.

Figura 25 - Pokémon Míticos: Marshadow (a esquerda) e Hoopa (a direita)



Fonte: Compilação do autor. Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Pokémon.com.

Depois, desses 24 esboços de cada personagem foram selecionados 6, de cada, que melhor representem as ideias propostas através da autenticidade, da alegoria ao atributo fantasma e da alegoria ao personagem folclórico, assim também sendo 3 de cada proposta em estatura. Esses 12 esboços passaram por uma análise de silhueta para reforçar a autenticidade e a simplicidade. Por fim, o escolhido foi submetido à uma curadoria com Pokémon de silhuetas semelhantes, uma com silhuetas para cada atributo elemental do personagem. O design final escolhido passou por mudanças na fisionomia, de forma separada ou geral, mas a ideia do design escolhido deve ser preservada.

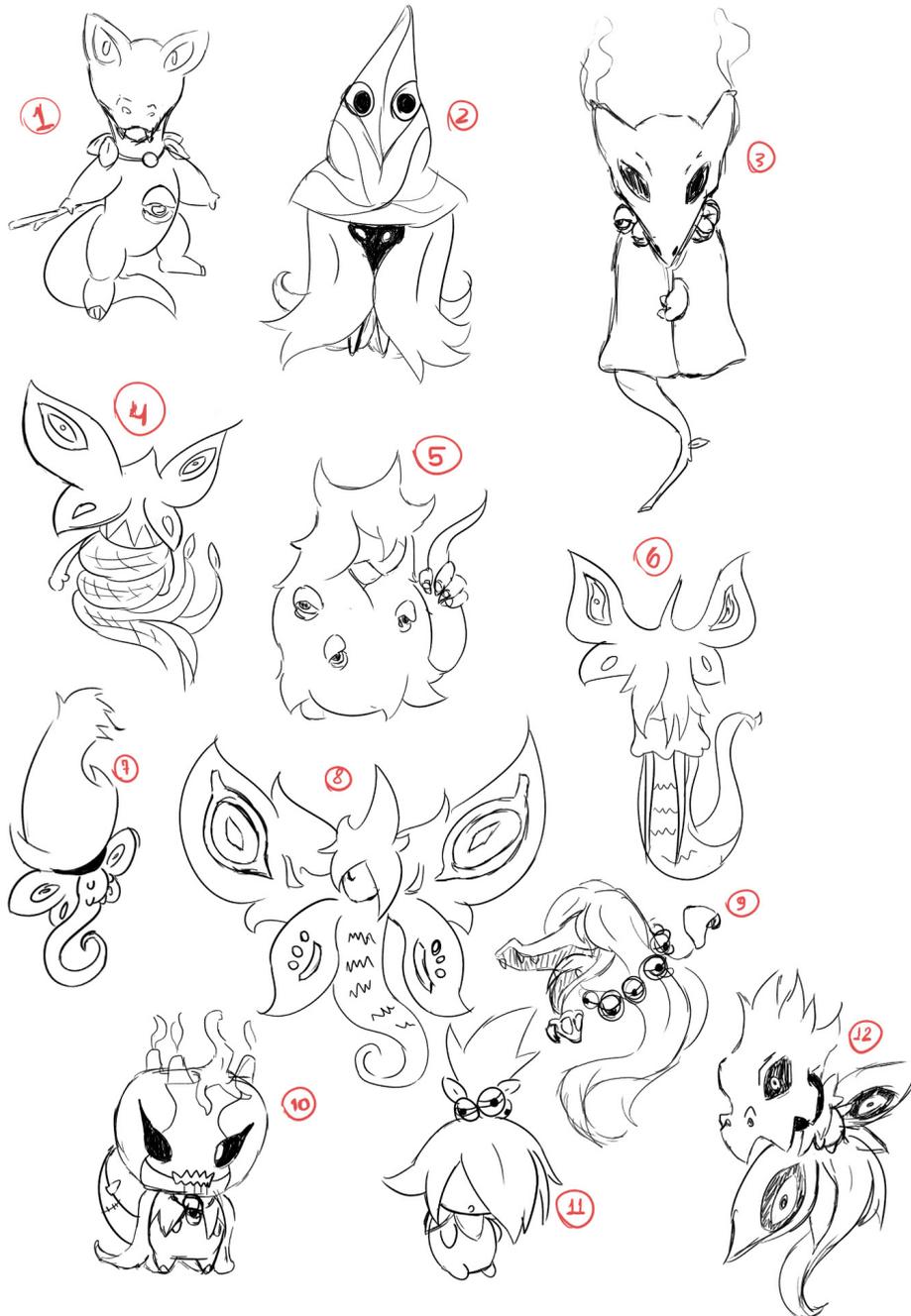
4.5.1 Resignificando visualmente: Cuca

Os primeiros esboços foram produzidos com o propósito de ilustrar um personagem de padrões estéticos pequenos e fofos, como mencionado no tópico anterior. As ideias iniciais eram as de reforçar características genéricas como as de jacaré, de fantasma, de mistério, de medo e de mariposa, para então reforçar essas características em esboços subsequentes, adicionando novas ideias e tentando fugir do clichê utilizado no gatilho inicial.

Buscou-se por fazer alusões a elementos de bruxaria como varinhas, bonecos, chapéus, colares, saias e velas. Em outros esboços, alusões aos animais referentes a Cuca, como borboletas, mariposas, jacarés e dragões. Outros fatores são referentes ao teor elemental de Pokémon, especialmente nas fisiologias comuns aos Pokémon fantasma já mencionadas no início desta seção. Assim também, insinuou-se ao místico através do elemental fada ou de relação próxima a natureza, como folhas, abóboras e guaraná. A escolha destas plantas deve-se ao guaraná possuir uma flor com forma semelhante ao olho humano, produzindo uma atmosfera de medo e misticismo, além de ser uma planta originária da Amazônia, reforçando referências brasileiras. Já a abóbora, é um elemento trazido da lenda originária da Coca, onde

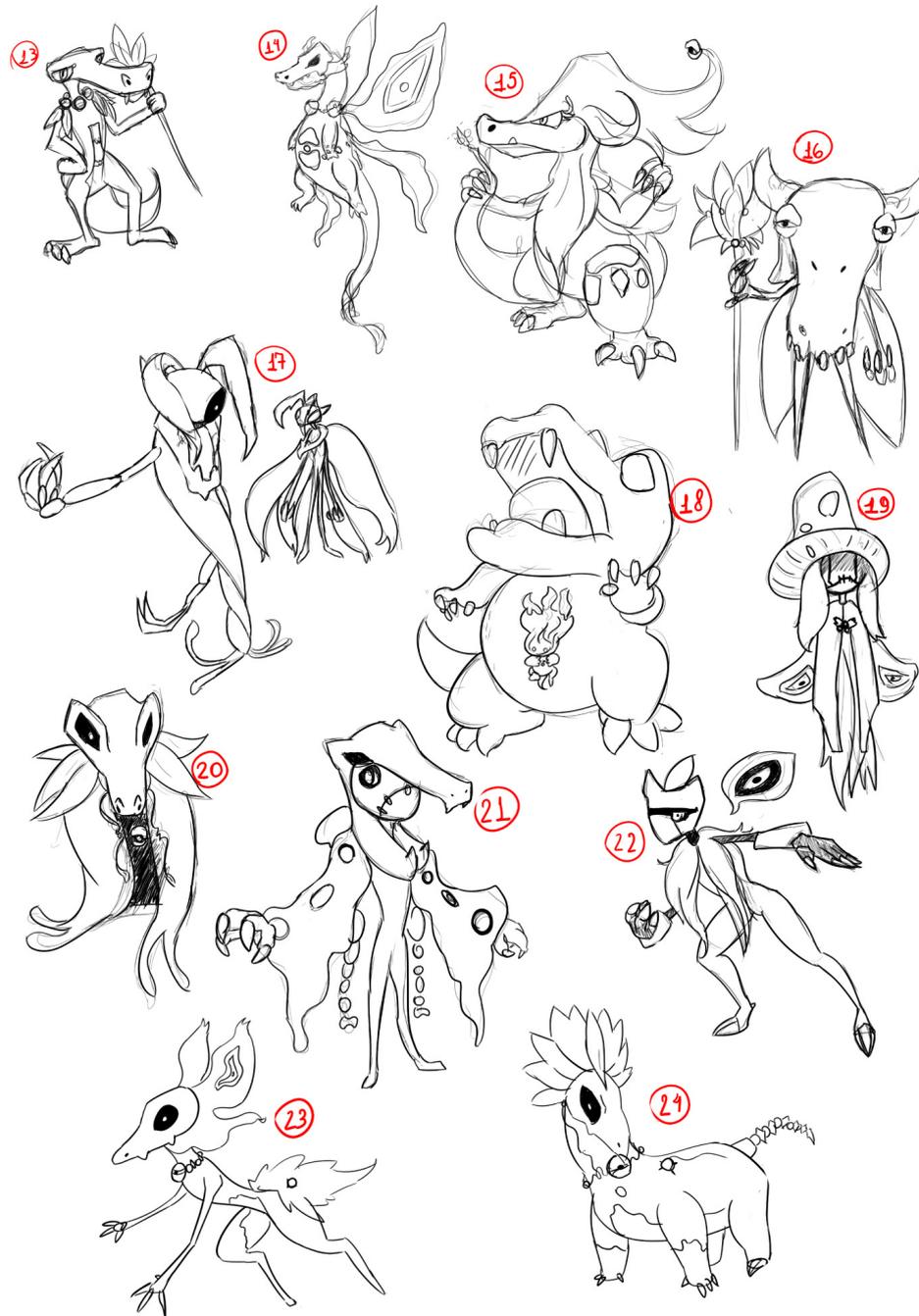
as abóboras eram iluminadas com uma vela dentro de sua cavidade. Os esboços descritos encontram-se nas Figura 26 e Figura 27.

Figura 26 - Esboços da personagem Cuca, buscando a baixa estatura e o fofo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 27 - Esboços da personagem Cuca, buscando a alta estatura e explorando novas referências



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após um esgotamento de tentativas relacionadas ao clichê explorou-se referências de outros Pokémon lendários, como o grupo dos mosqueteiros (**figura 28**), na tentativa de esvair-se da repetição de ideias nos primeiros esboços e beber de uma referência que faz alusões indiretas à sua fonte, de forma bastante original. Com este fluxo produziu-se esboços com alegorias à cervos, répteis e insetos. As características predominantes no design foram a

presença de elementos que referenciam mariposas, como asas e manchas em formato de olhos presentes em 13 dos 24 esboços produzidos, e que referenciam a natureza, como folhas, plantas, frutas e cogumelos presentes em 14 dos 24 esboços. É importante lembrar que pela correlação dos personagens em um arquétipo na intervenção ao universo de Pokémon aqui proposto, tomadas de decisões de um personagem irão influenciar na escolha de aparência e narrativa do outro.

Figura 28 - Pokémon Mosqueteiros, da esquerda para a direita, Virizion, Cobalion, Keldeo e Terrakion



Fonte: Pokeblog. Disponível em

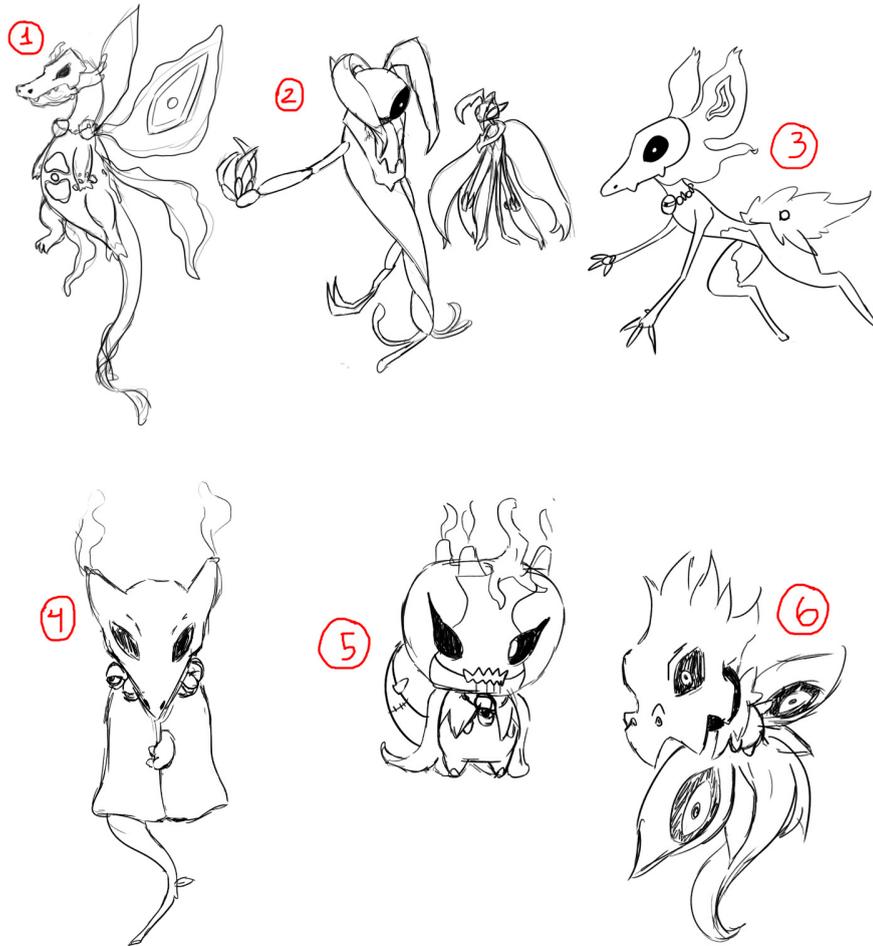
<http://3.bp.blogspot.com/-BoewlNKLCGw/T68Ghv_uR9I/AAAAAAAAAVk/XzYiUHRokC8/s1600/mosqueteiros+lend%C3%A1rios2.png> acesso 14 de ago.2021.

4.5.1.1 *Cuca: de esboço ao design final*

Os esboços escolhidos são apresentados na Figura 29. A amostra 1 tem a ideia de associar novamente a Cuca com dragões, mas que poderia ser ajustada para se assemelhar a jacaré com asas espectrais de mariposa, e possui os atributos elementais do tipo Fantasma e Fada. A amostra 2 tenta reproduzir uma associação com insetos, em especial uma mariposa bruxa (*Ascalapha odorata*), assim suas asas formariam um vestido que escondesse suas verdadeiras intenções e feitiços, e possui o atributo elementar do tipo Inseto e Fantasma. A amostra 3 tem como objetivo associar a bruxa a um espectro que utiliza de cadáveres para imitar um corpo, assim dando aspectos mais animais e místicos, além de habilitada com os atributos elementais do tipo Fantasma e Fada. A amostra 4 é uma Cuca misteriosa, coberta pelo capuz e com uma máscara escondendo seu verdadeiro rosto, a ideia é que a identidade verdadeira da bruxa projete-se com base no imaginário da vítima, nessa ideia ela possui mãos espectrais e velas fantasmagóricas em sua cabeça, além de possui os atributos elementais do tipo Fantasma e Psíquico. A amostra 5 trabalha com a ideia de referências às cabeças de

abóbora que são uma das raízes de Coca, dessa forma possuindo o atributo elemental do tipo Fantasma. Por fim, a amostra 6 reproduz a ideia que a bruxa é uma boneca que molda um corpo espectral dracônico para aumentar seu tamanho e amedrontar suas vítimas, além de possuir os atributos elementais do tipo Fantasma e Fada.

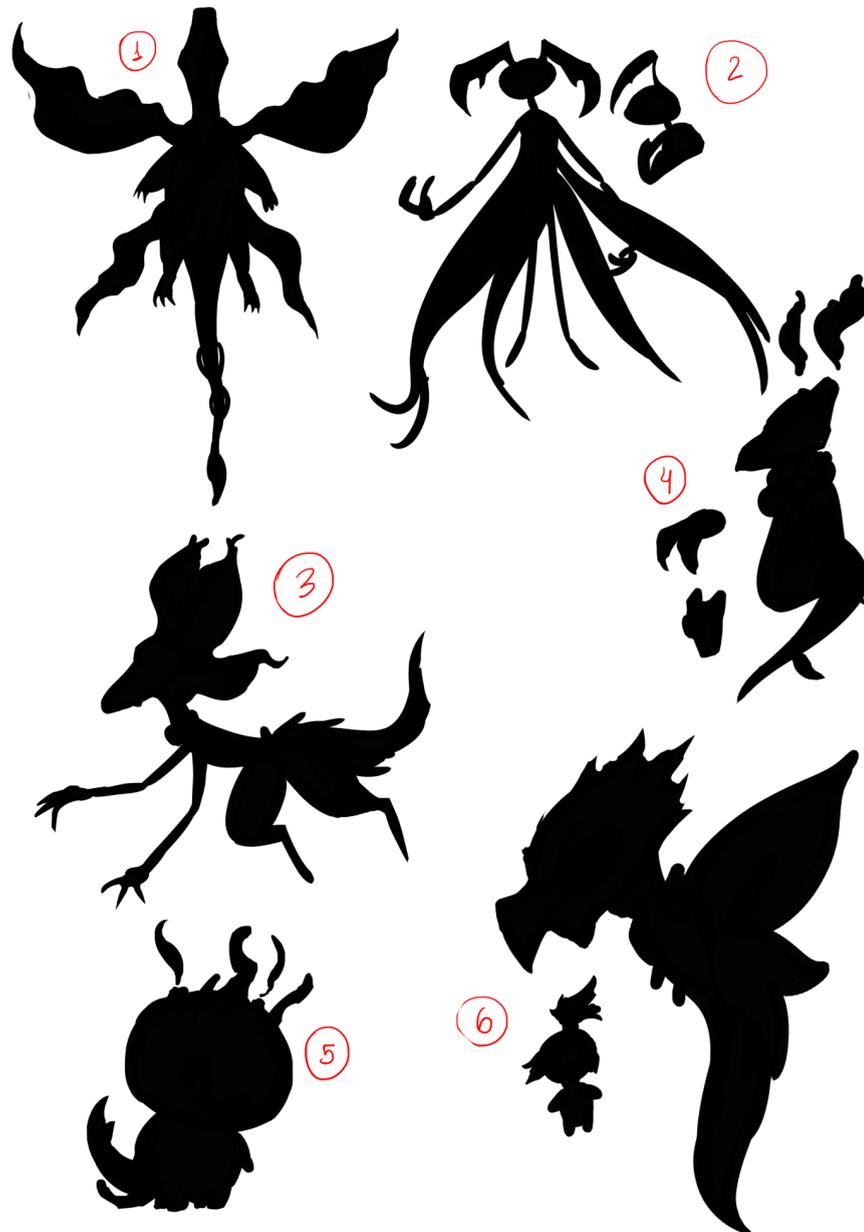
Figura 29 - Esboços selecionados para curadoria do conceito final de Cuca



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a escolha, comparou-se a silhueta das amostras com o intuito de escolher o design que passasse simplicidade e autenticidade. As amostras 3 e 2 foram as que mais chamaram a atenção do autor, por serem simples de executar comparadas as amostras 6 e 2, além de mais autênticas que um inseto, um dragão ou um ser com cabeça de abóbora. A Figura 30 apresenta as silhuetas.

Figura 30 - Silhueta das ideias escolhidas para comparação



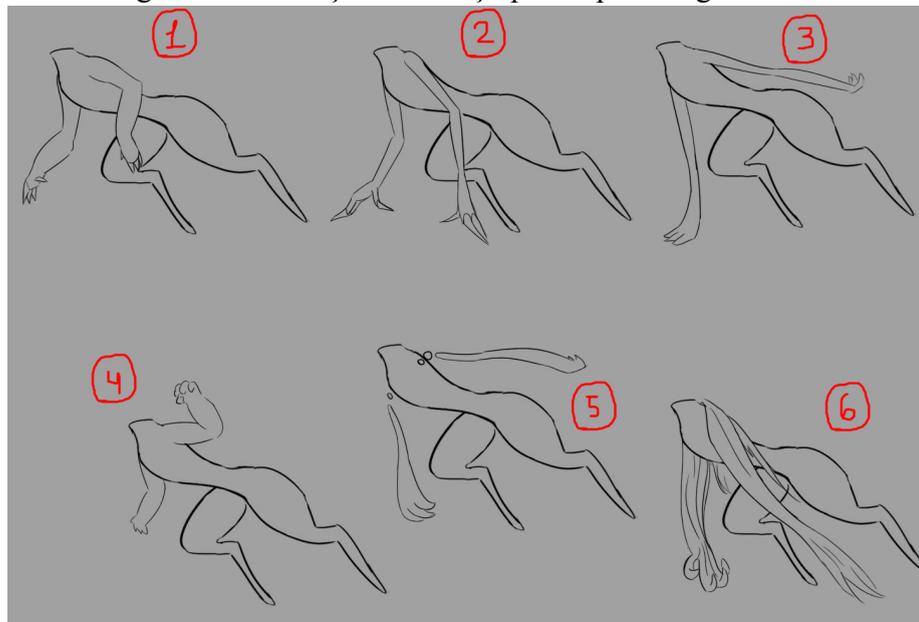
Fonte: Elaborado pelo autor.

A proposta 3 foi a escolhida por representar a ideia de uma entidade da floresta que se alimenta da inimizade e constrói sua aparência material através de um cadáver, possibilita uma reimaginação da forma da bruxa, além de trabalhar com algo mutável, visto que entidades folclóricas possuem inúmeros relatos de sua aparência física. Também, sua silhueta se destaca por uma ideia própria por não se associar diretamente com simbologias genéricas como dragões e insetos. O tipo fantasma nesse design se relaciona com a forma espectral e sua associação com os mortos, além do conceito apresentado do grupo de fantasmas na seção 4.3, já o tipo fada se dá pelo misticismo que espíritos possuem e pela

associação da Cuca com elementos da floresta, além de trabalhar com o conceito de travessuras realizadas por fadas em contos infantis como Tinker Bell (PETER PAN, 1953. Disney).

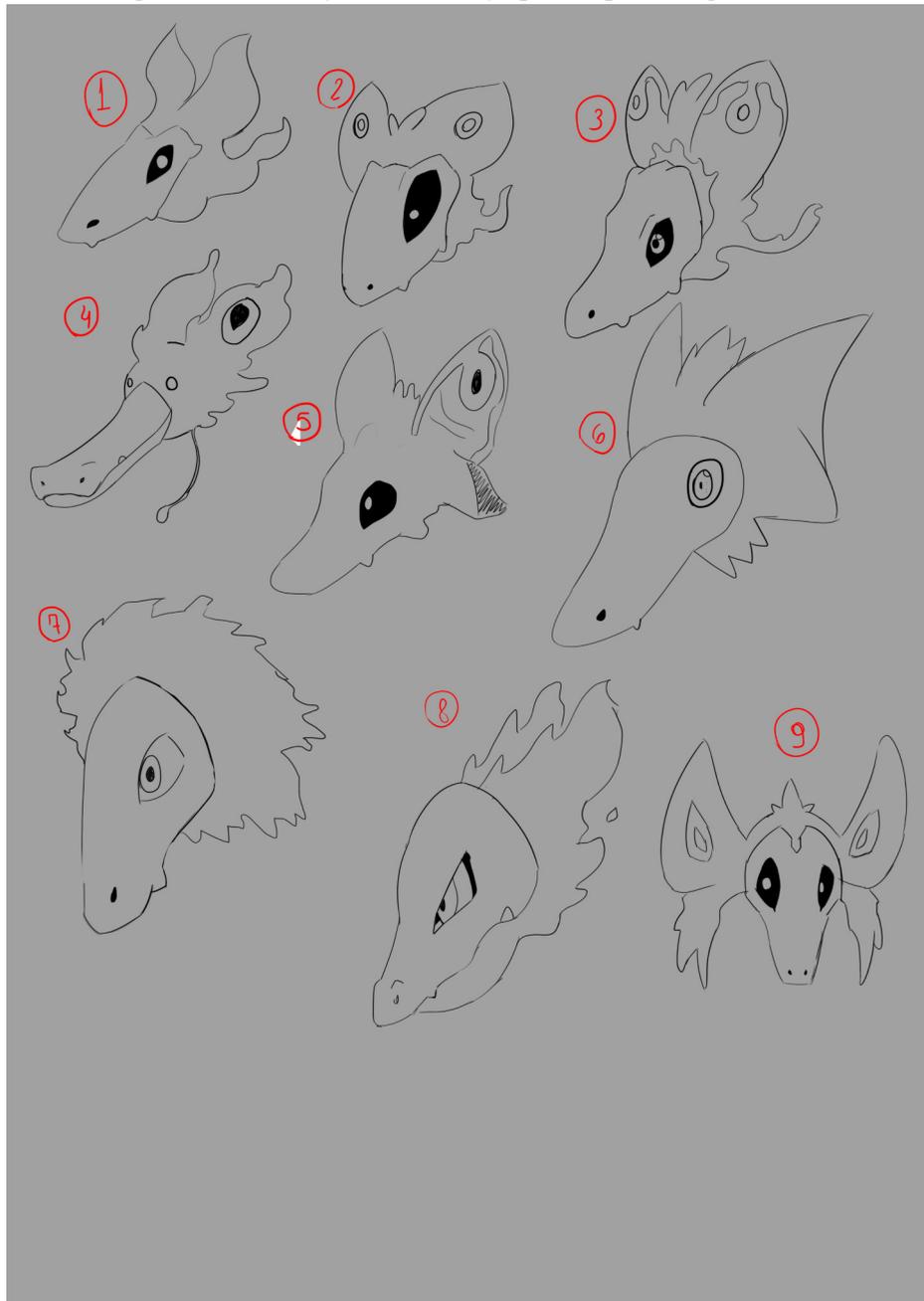
Foram feitos novos esboços de cabeças, braços, partes espectrais, forma espectral, manchas e variação de poses para averiguar o design final de Cuca. Ao todo foram produzidos 6 variações de braços (**figura 31**), 9 variações de cabeças (**figura 32**), 3 variações de partes espectrais (**figura 33**), 4 variações de forma espectral (**figura 34**), 4 variações de manchas (**figura 35**) e 5 variações de poses (**figura 36**). Selecionou-se, com base na estética harmônica e simples apresentada com o conjunto, a variante 3 para a cabeça, a variante 4 para o braço, a variante 3 para a parte espectral, a variante 4 para a forma espectro e a variante 3 para manchas. Para a variante de pose se optou por duas, uma para representar a arte final da criatura (variante 1) e outra para ser a pose de lado (variante 2), assim se satisfaz duas das necessidades em apresentar o design final em multifacetadas. Uma das poses foi utilizada para produzir uma silhueta utilizada para reforçar a autenticidade da intervenção, sendo comparada a Pokémon com aparência semelhante no contexto geral, no contexto do tipo Fantasma e no contexto do tipo Fada (**figura 37**). O contorno final da personagem pode ser visualizado na Figura 38.

Figura 31 - Variações de braço para a personagem Cuca



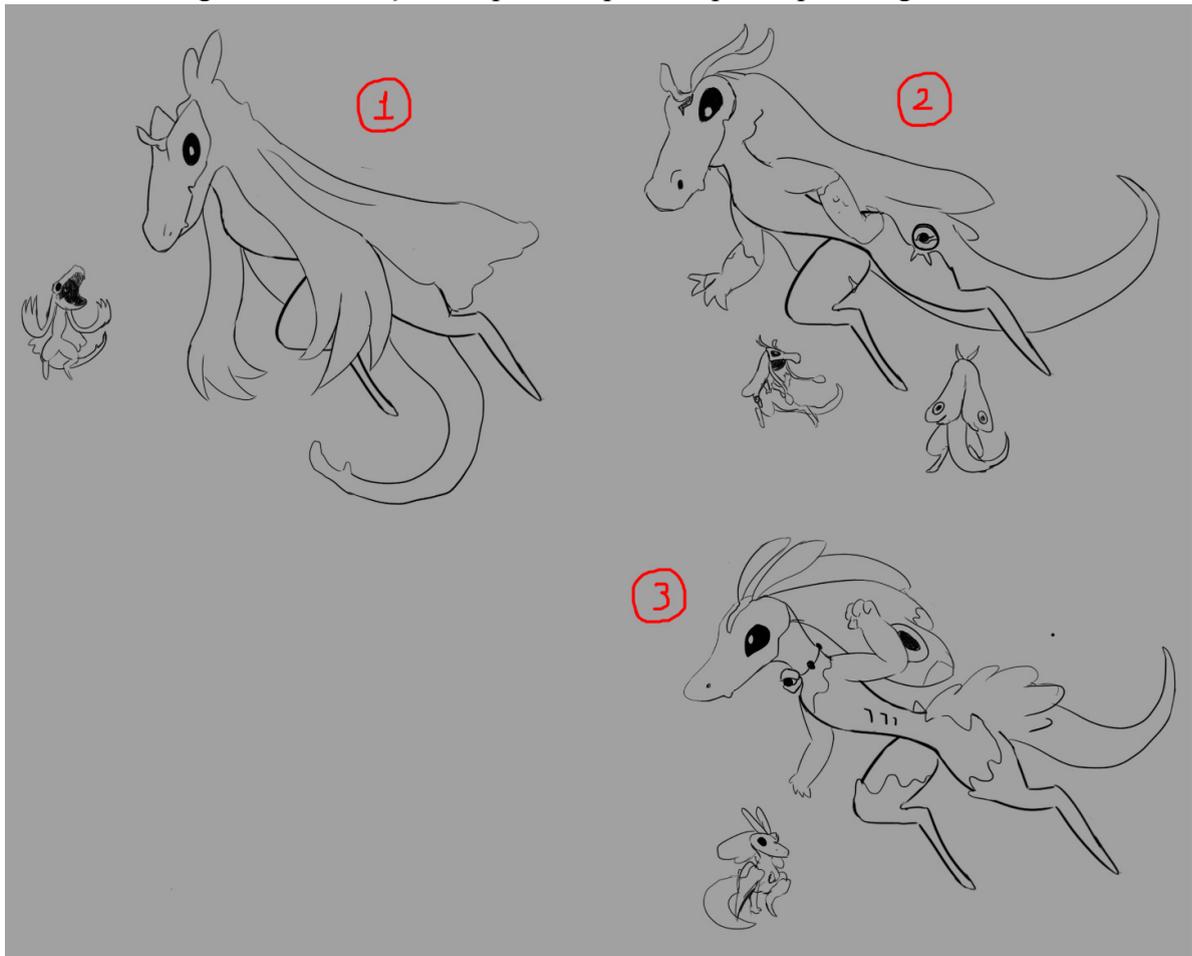
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 32 - Variações de cabeça para a personagem Cuca



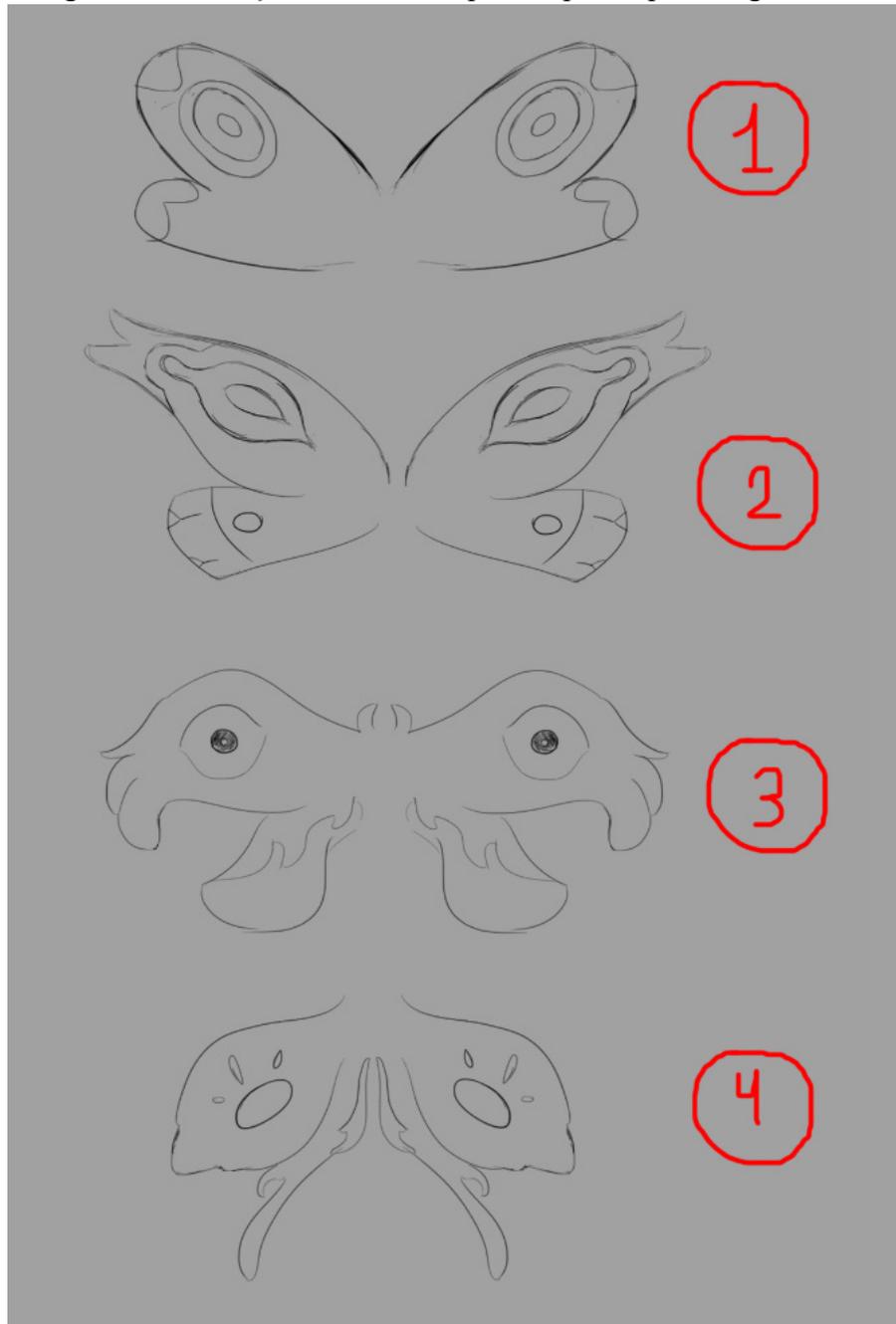
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 33 - Variações de partes espectrais para a personagem Cuca



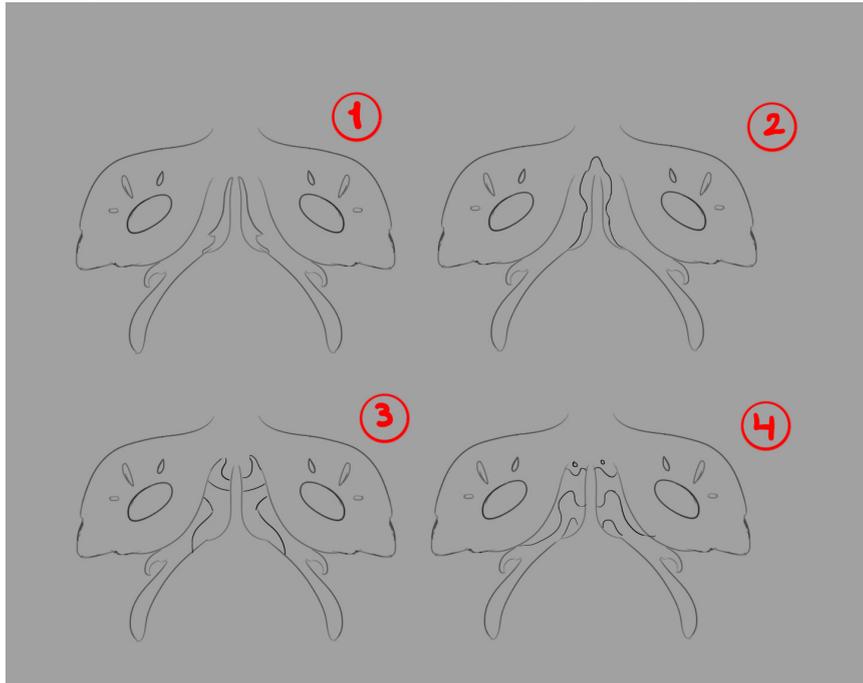
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 34 - Variações de forma espectral para a personagem Cuca



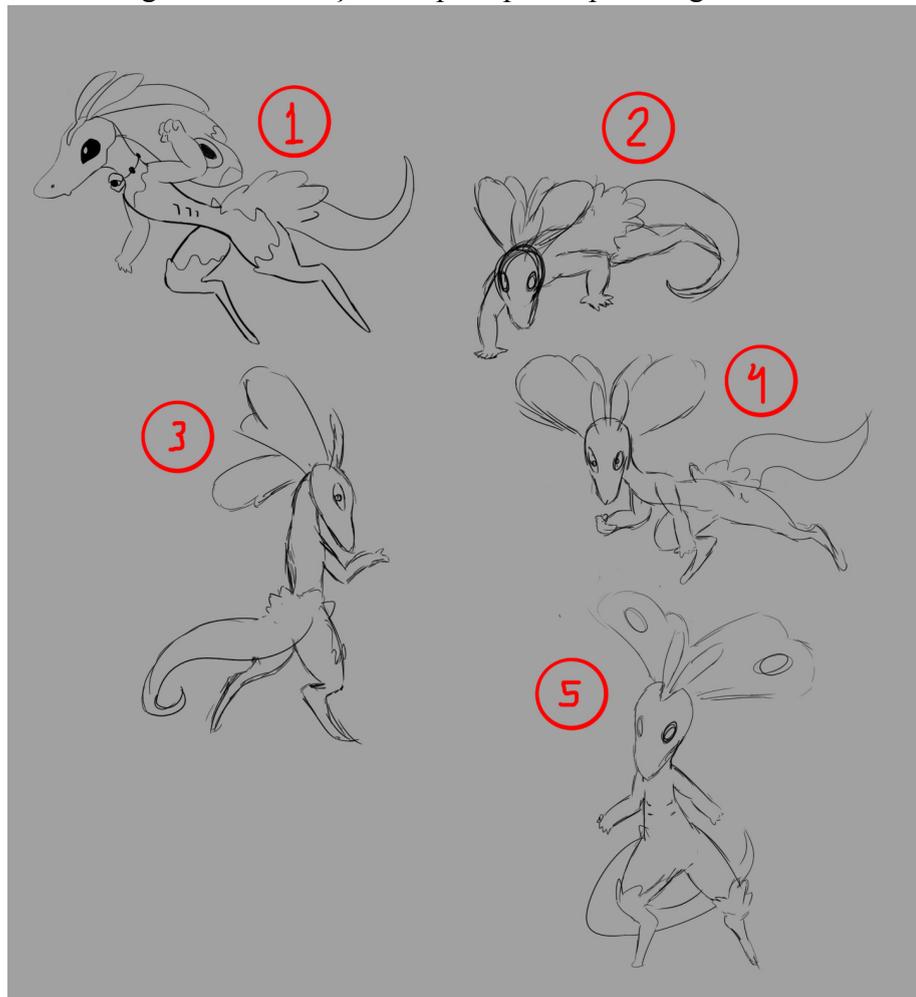
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 35 - Variações de manchas para a personagem Cuca



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 36 - Variações de pose para a personagem Cuca



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 37 - Cuca: Comparativo com Pokémon existentes. Da esquerda para a direita, respectivamente, comparativo com Pokémon aparências semelhantes no contexto geral, no contexto do tipo fantasma e no contexto do tipo fada



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 38 - Contorno final da personagem Cuca



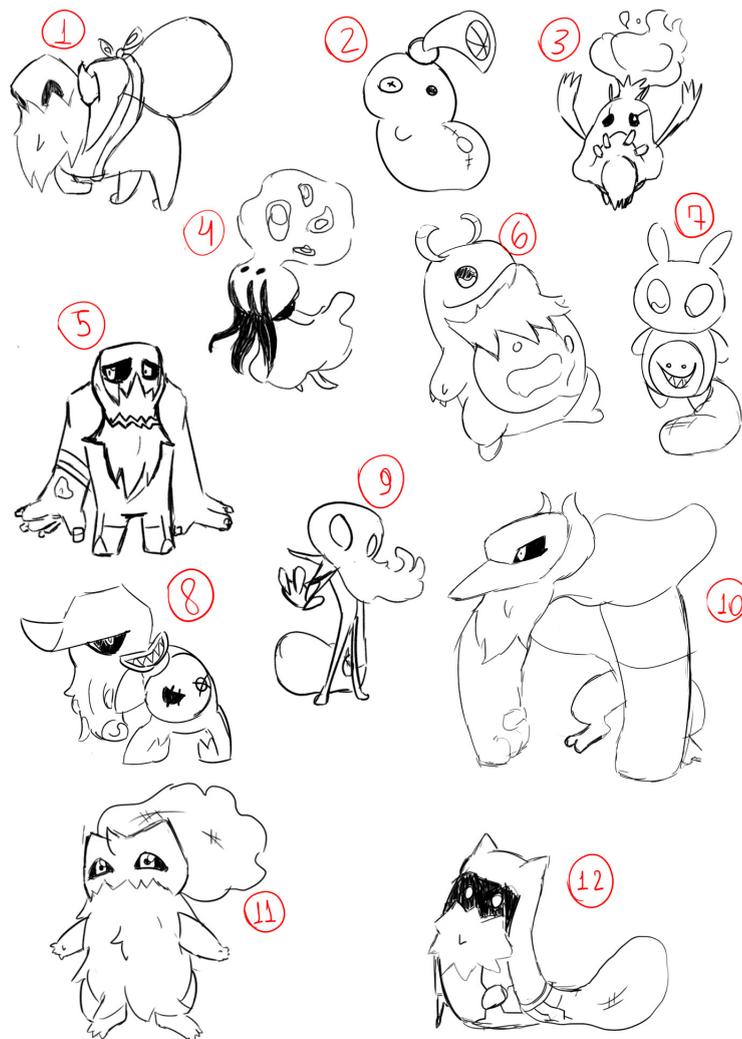
Fonte: Elaborado pelo autor.

4.5.2 Papa Figo

Assim como em Cuca, para o Papa Figo o processo teve o mesmo propósito e inspirou-se na fisiologia dos Pokémon Fantasma descritos no início da seção, mas com

referências conceituais próprias das exploradas na etapa 4.4. Os primeiros esboços se inspiravam em apresentar elementos como a barba e assombrações com traços de humanoide, algo semelhante a um zumbi. Em outros, tentou-se substituir o saco que o personagem carrega por variações como armazenamento na barriga, bonecos com repositórios, o próprio ser vivo ser o saco, cabelo fantasma, capas e pêlos. A ideia principal era ressaltar as características marcantes descritas na lenda original, mas sem perder as estéticas *kawaii* e *kimokawaii*. O personagem precisava ser ameaçador, mas ainda precisava ser algo semelhante a um animal de estimação, então buscou-se inspiração em uma personalidade calma e sorrateira, em outros esboços com algo mais assombroso e imponente, como nas amostras 3, 4 e 9. Os esboços de baixa estatura podem ser visualizados na Figura 39.

Figura 39 - Esboços do personagem Papa Figo, buscando a baixa estatura e o fofo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os esboços de ideia para personagem com maiores estaturas obtiveram resultados e referências bastante divergentes dos de baixa estatura, especialmente se comparados aos esboços de mesma categoria da Cuca. Para os de alta estatura de Papa Figo, imaginou-se o personagem como parte de uma alegoria que foi confundida com algum animal da floresta, e não um humanoide. Também, bebeu-se das fontes dos próprios esboços da Cuca, para manter uma consistência entre os personagens que fazem parte do mesmo grupo na intervenção proposta. Os principais animais imaginados para representar o Papa Figo foram macacos, babuínos e gorilas por suas características humanoides e abundância de pelos, assim como aves devido os relatos de unhas grandes nos conceitos descritos na seção 4.2.2, além de aproveitar-se da características dos pelicanos em possuir uma membrana na boca capaz de carregar outro ser vivo. Ademais, tentou-se imaginar Papa Figo como um inseto e como um cervo, em referência aos designs de Cuca de mesmo cunho. A personalidade do personagem pode ser expressa também em forma de ideia através de suas feições, em algumas procurou-se um semblante mais neutro e misterioso, em outras, perversidade e malícia, afinal é um personagem que buscava em seu conto original a cura para sua doença e variava entre o mistério e a imoralidade. Uma característica importante, mas dificultosa no processo, era o icônico saco, uma vez que é um elemento importante da lenda original, mas que representá-la de forma natural e associada com fantasmas foi desafiador, buscou-se exemplos em mamíferos e objetos do cotidiano, além de apelos para gases e elementos fantasmagóricos. As características mais predominantes nos esboços foram a barba, que se fez presente em 19 dos 24 esboços produzidos, e o saco, ou algo capaz de carregar algo fisicamente ou na forma espectral, que se faz presente em 19 dos 24 esboços. Os esboços de Papa Figo referentes a alta estatura podem ser visualizados na Figura 40.

Figura 40 - Esboços do personagem Papa Figo, buscando a alta estatura e explorando novas referências



Fonte: Elaborado pelo autor.

4.5.2.1 Papa Figo: De esboços ao design final

Os esboços escolhidos são apresentados na Figura 41. A amostra 1 traz a figura humanoide com barba, semelhante à um golem atrapalhado, com os atributos elementais do tipo Fantasma. A amostra 2 tenta reproduzir uma associação mais forte com barbas e sacos, mas trabalha com a idéia semelhante à um boneco que projeta formas espectrais de Cuca, aqui o boneco seria o saco que armazenaria a vítima enquanto engana e amedronta outras com uma forma espectral, também possui o atributo elementar do tipo Fantasma e Noturno. A amostra 3 traz o conceito de um espírito com aparência bondosa e misteriosa, mas com intenções

malignas, pareando-se à uma das ideias de Cuca, e possuindo os atributos elementais do tipo Fantasma e Psíquico. A amostra 4 é uma mistura de Cuca com Papa Figo animalesca e com intenções de brincar com sua vítima antes de abduzi-la com suas sacolas espectrais do braço, aqui o personagem teria a tipagem Fantasma e Noturno. A amostra 5 trabalha com a ideia de referenciar novamente golens, mas que carrega um saco nas mãos, além de trazer um corpo animalesco com referência à gorilas, esse teria o tipo Fantasma. Por fim, a amostra 6 tenta reproduzir a ideia de um inseto-cavaleiro que convida, com segundas intenções, suas vítimas para locais isolados e então à captura, esse seria do tipo Fantasma e Inseto.

Figura 41 - Esboços selecionados para curadoria do conceito final de Papa Figo



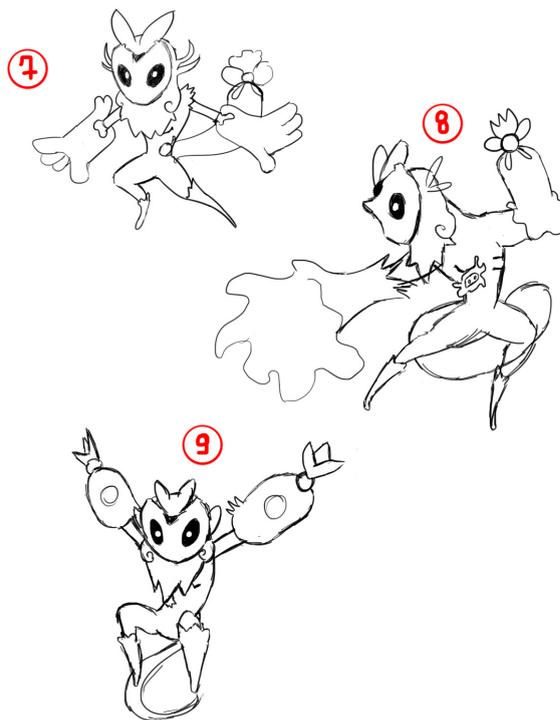
Fonte: Elaborado pelo autor.

A amostra 4 foi escolhida por apresentar um conceito e visual chamativo, charmoso e maléfico, além das características animalescas serem determinantes para a sintonia com o design de Cuca. As amostras 1 e 2 apresentaram silhuetas pouco autênticas e

não tão chamativas, apesar do bom conceito aplicado na amostra 2. Com o descarte da ideia de um inseto fantasmagórico para Cuca, a amostra 6 foi desclassificada. A amostra 5 era rica em autenticidade, e tem uma silhueta abastada de simplicidade, além de um conceito proveitoso.

Com a elaboração do design final de Cuca, Papa Figo sofreu influência para a criação de novas ideias, produzindo-se 3 novos esboços (**figura 42**). Os novos conceitos compartilham silhuetas e referências das seis amostras escolhidas, em especial da amostra 4, que havia sido selecionada entre as 6, retendo a substância, e acrescentando a ideia de uma entidade que incorpora cadáveres. Sendo assim, entre as 9 propostas, escolheu-se a proposta 9 por sua simplicidade, dinamicidade e formato de braço, que detém um equilíbrio visual. As silhuetas discutidas das amostras podem ser observadas na Figura 43.

Figura 42 - Variações da amostra 4, influenciada pelo design final de Cuca



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 43 - Silhueta das ideias escolhidas para comparação



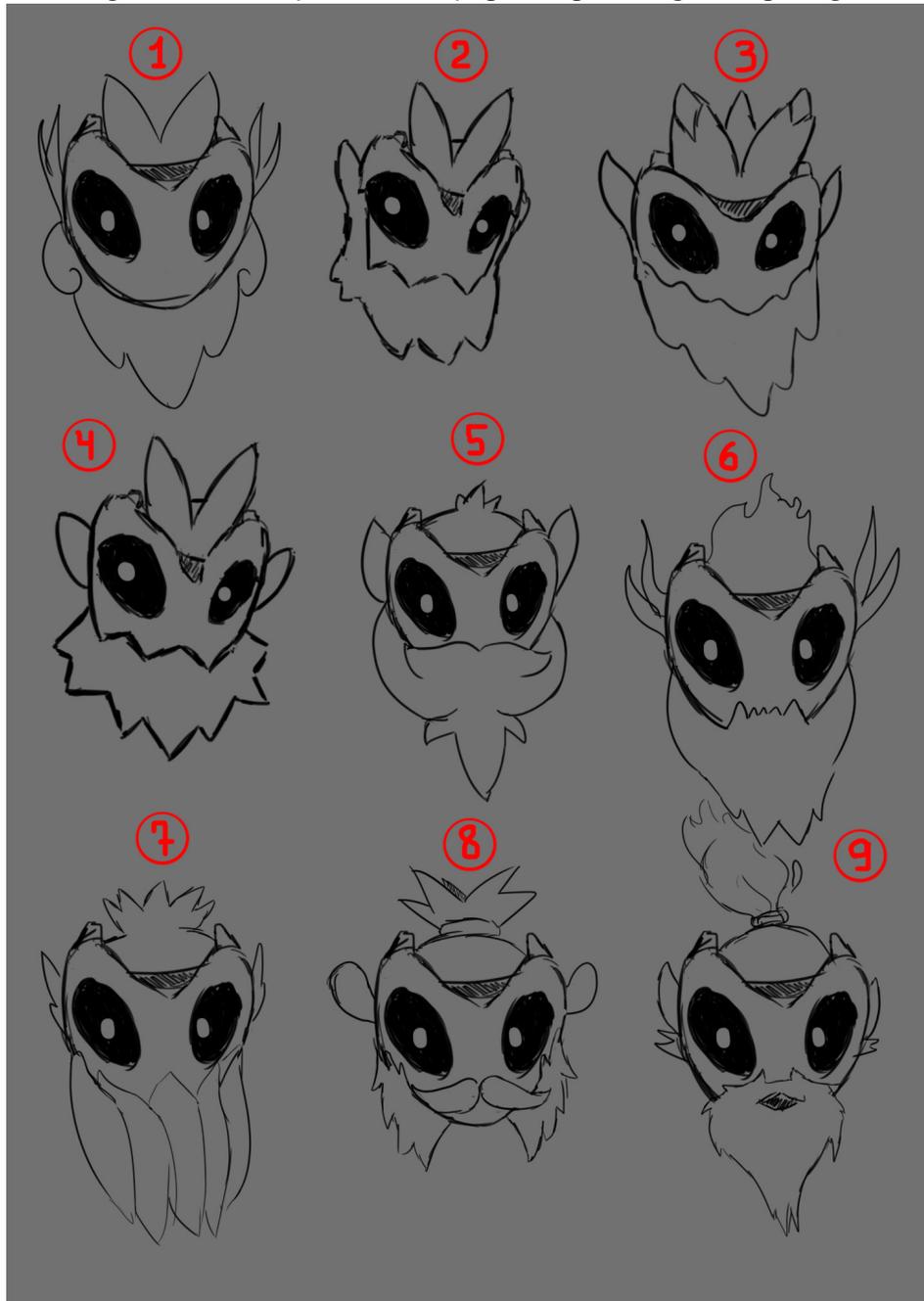
Fonte: Elaborado pelo autor.

Sendo assim, Papa figo consagrou-se como uma entidade da calamidade encarnada na floresta, que busca alvos isolados nas redondezas de saídas de cidades e vilarejos, os carregando para dentro da floresta, e para isso utiliza um hospedeiro morto para criar um corpo material. O tipo Fantasma justifica-se pela sintonia com Cuca e o grupo que fazem parte, além de estar aliado à ideia de um espectro que utiliza um cadáver como hospedeiro para se materializar no mundo físico. O tipo noturno é associado a malícia, a vilanice e a ideias traiçoeiras, o fato do braço do personagem raptar inimigos fortalece essas perversidades.

Foram elaboradas variações de cabeças, braços, poses e pernas para averiguar o design final de Papa Figo. Ao todo foram produzidas 9 variações de cabeça (**figura 44**), 6 variações de braço (**figura 45**), 5 variações de pose (**figura 46**) e 5 variações de perna (**figura 47**). Selecionou-se, com base na estética harmônica e simples apresentada com o conjunto, a variante 2 para a barba e a variante 5 para o topo da cabeça nas amostras de cabeça, a variante 4 para o braço, a variante 3 para a pose e a variante 4 para as pernas. Os braços sofreram algumas alterações para reforçar a ideia de sacola, adicionando alças amarradas. Uma das poses foi utilizada para produzir uma silhueta utilizada no reforço da

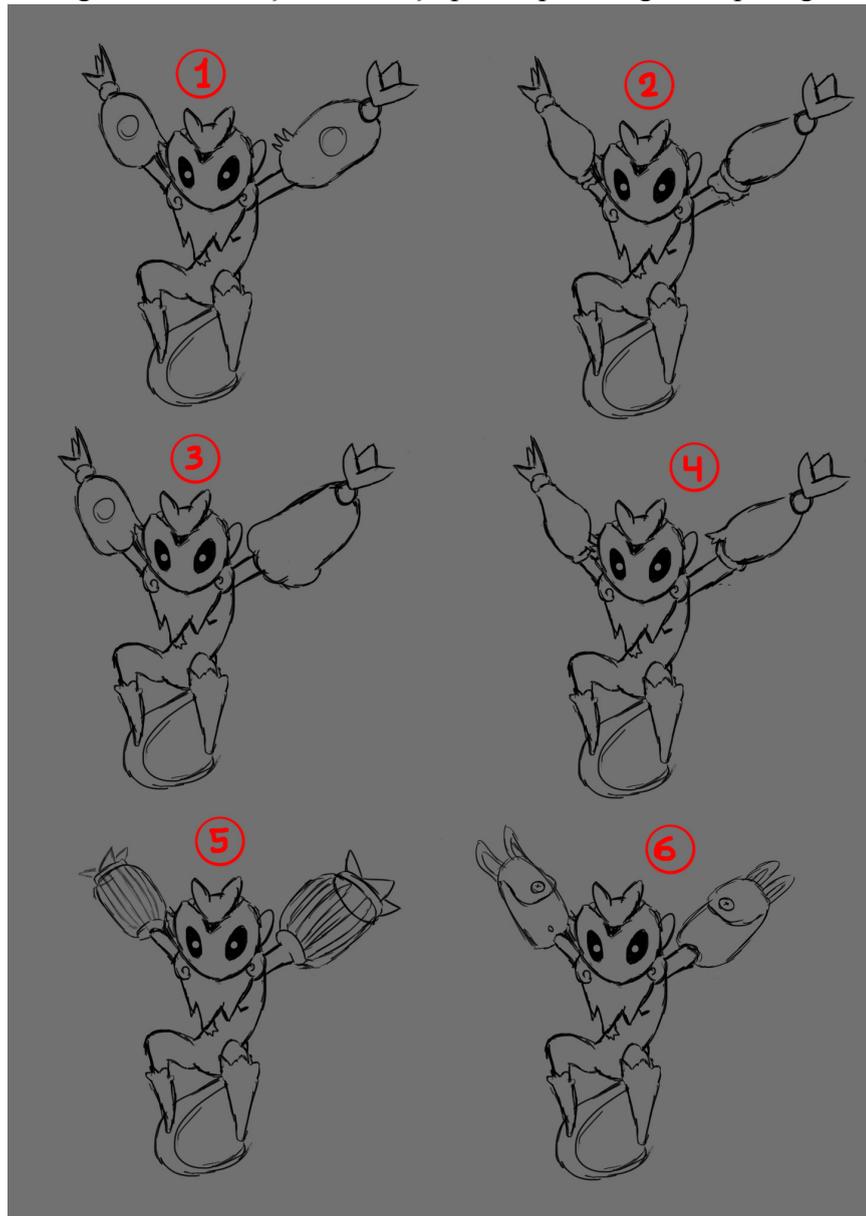
autenticidade na intervenção, sendo comparada a Pokémon com aparência semelhante no contexto geral, no contexto do tipo Fantasma e no contexto do tipo Fada (**figura 48**). O contorno final do personagem pode ser visualizado na Figura 49.

Figura 44 - Variações de cabeça para o personagem Papa Figo



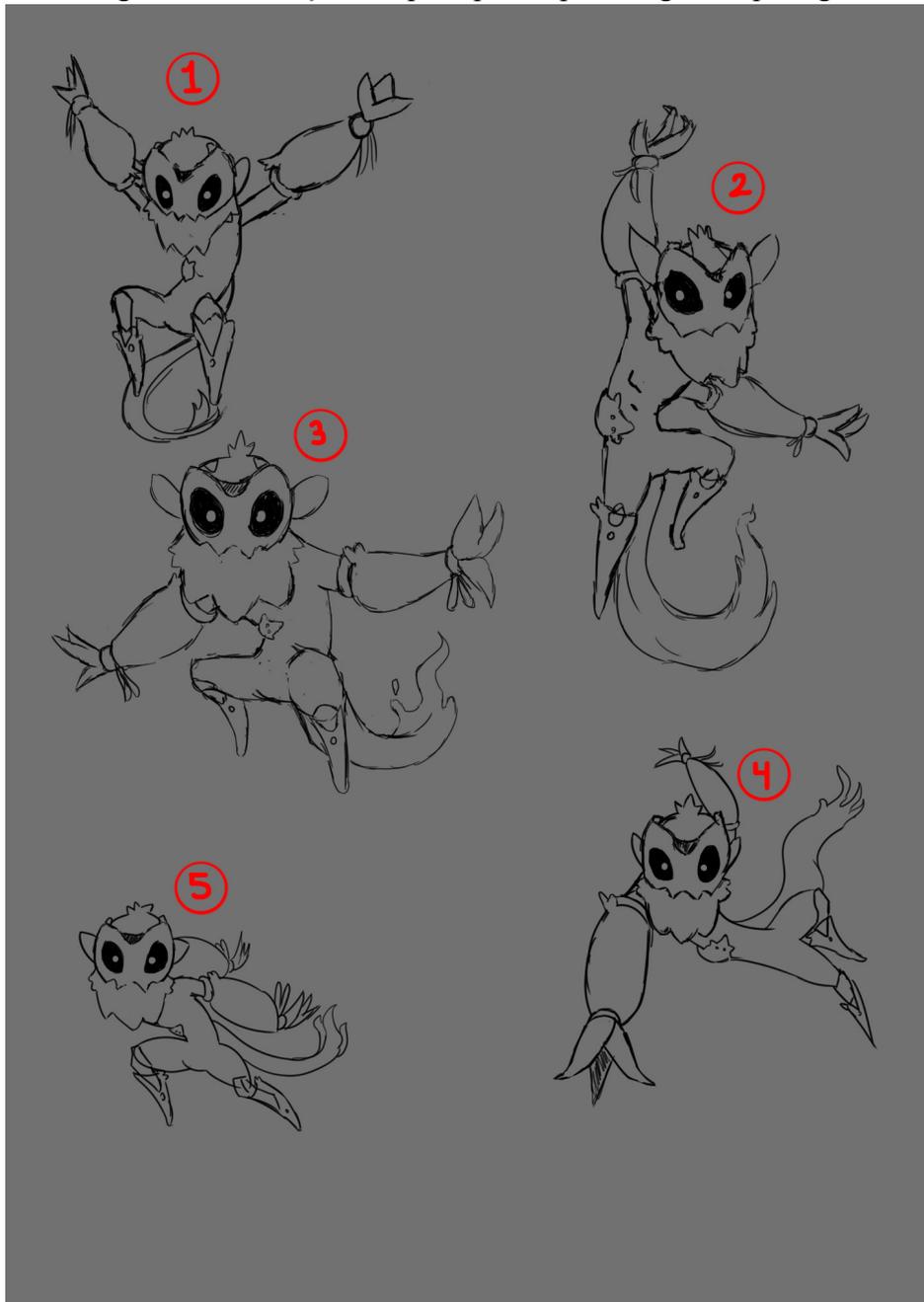
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 45 - Variações de braço para o personagem Papa Figo



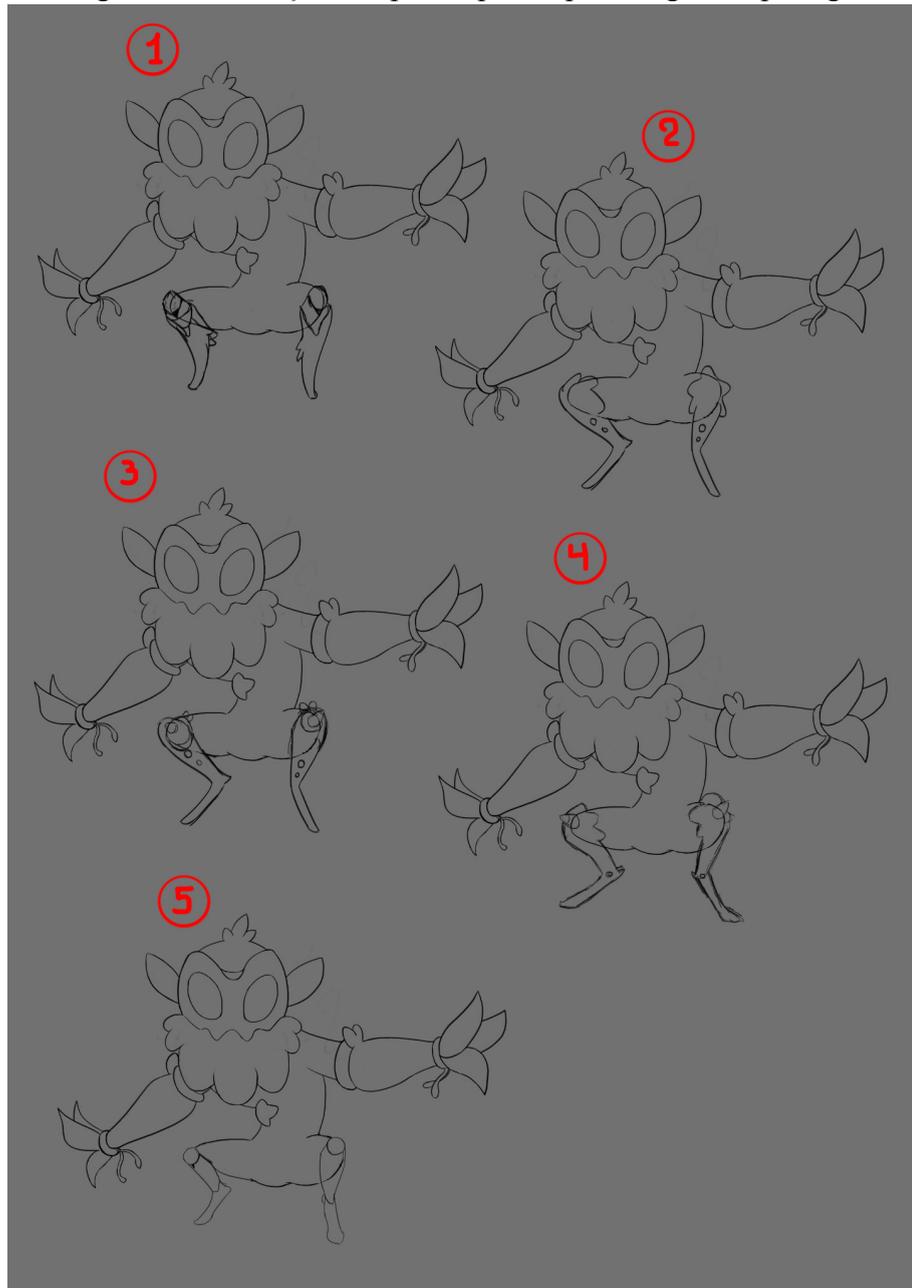
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 46 - Variações de pose para o personagem Papa Figo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 47 - Variações de perna para o personagem Papa Figo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 48 - Papa Figo: Comparativo com Pokémon existentes. Da esquerda para a direita, respectivamente, comparativo com Pokémon aparências semelhantes no contexto geral, no contexto do tipo noturno e no contexto do tipo fantasma



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 49 - Contorno final do personagem Papa Figo



Fonte: Elaborado pelo autor.

4.6 Etapa 6: Finalização de Personagem

4.6.1 *Cuca: Cores, Model sheet e Arte final*

Após a decisão do contorno final do personagem, inicia-se a etapa de geração de paletas de cores e aplicação no contorno para testar a composição. Liapis (2018) testou sprites de Pokémon de todos os tipos elementais para determinar a paleta de cores mais presente em cada tipo. Para os tipo Fantasma foram testadas 55 imagens, enquanto para os tipo Fadas foram testadas 53 imagens. O autor observou que variações de roxo e magenta são frequentemente presentes nas paletas desses atributos elementais.

Dado isso, se procedeu o início da geração de paletas com a ferramenta My Color Space, além de variações na saturação, brilho e matiz dessas cores para produzir paletas. Cores complementares ou com referências a elementos do personagem também foram utilizadas, como o verde, para remeter a natureza, o marrom para remeter ao outono (época de árvores com galhos secos e constantemente associada ao terror na mídia) e o ciano para remeter a espectros e espíritos. O branco e o amarelo foram utilizados para referenciar as partes ósseas do personagem, assim como já utilizados em designs de Pokémon como Marowak (**figura 50**). Algumas paletas apresentam as mesmas cores, mas são aplicadas em partes diferentes do personagem. As variações de paletas podem ser observadas na Figura 51, ao todo foram produzidas 9 variações de paletas, sendo 8 antes da produção da paleta de cores do personagem Papa Figo, e uma posterior.

Figura 50 - Marowak



Fonte: Victory Road Wiki. Disponível em https://static.wikia.nocookie.net/victoryroad/images/d/dd/SMArt_Alolan_Marowak.png/revision/latest?cb=20160812174205 acesso 14 de ago.2018.

Figura 51 - Variação de paleta para a personagem Cuca



Fonte: Elaborado pelo autor.

Com relação às cores escolhidas, a amostra 1 possui tons de roxo e azul escuro, dando início com um padrão visual comum aos tipos Fantasma, a utilização do rosa se faz presente para reforçar o elemental Fada; A amostra 2 utiliza dos mesmos tons de roxo, mas mudando a cor do corpo para um verde amarelado, na tentativa de associação com jacarés e a natureza; A amostra 3 tem a mesma intenção da 2, mas diminuindo um pouco a saturação da cor. A amostra 4 tenta trazer o ciano para representar o espectro, mas acabou sendo vibrante demais e passível de confusão com o tipo elemental venenoso, comum por essa tonalidade de roxo; A amostra 5 substitui o rosa pelo ciano, mantém o roxo no corpo do espectro e traz para o corpo do hospedeiro o cinza, sendo assim apostando em duas cores presentes nos tipo Fantasma, o roxo e o cinza; A amostra 6 é referente à 5, e apenas substitui o ciano pelo rosa; A amostra 7 traz o ciano para o corpo espectral e mantém o rosa nas manchas, para apostar em um contraste mais escuro para o corpo; Por fim, a amostra 8 é referente à 7, apenas substituindo o ciano pelo marrom na tentativa de remeter a cores mortas e ao outono. A paleta escolhida dentre as 8 iniciais foi a variante 7, mas com a produção da paleta de Papa Figo, utilizou-se a variante 9 que apenas modifica um pouco os valores de matiz, saturação e brilho da variante 7. O design final do personagem Cuca, sem iluminação, pode ser observado na Figura 52.

Figura 52 - Design final, sem iluminação, da personagem Cuca



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a produção do design final da personagem, elaborou-se variações de perspectiva na visualização do personagem através de um *model sheet*. O objetivo do *model sheet* é facilitar a reprodução do personagem em projetos que se farão necessários a visualização do personagem em diversos ângulos e apresentando ações ou emoções, sendo assim fundamental no processo de *character design*. Para esse trabalho acadêmico, funciona como um extra para facilitar a visualização da autenticidade, simplicidade e aparência do personagem para os leitores, reforçando os conceitos e fornecendo um olhar tridimensional ao design do personagem. Foram produzidas 8 perspectivas de visualização do personagem, a Figura 53 apresenta as imagens. Da esquerda para a direita, de cima para baixo temos: O personagem de frente, de costas com as asas espectrais abaixadas, de costas com as asas levantadas, de lado, a versão *shiny*¹⁶, a forma de entidade sem um hospedeiro, leves alterações na fisionomia ao atacar - demonstrando que as partes espectrais são voláteis - visão do crânio na perspectiva de baixo.

¹⁶ Pokémon *Shinies* são amostras raras com variações de cores que surgiram nos jogos Pokémon Gold e Pokémon Silver (1999). Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/01/pokemon-go-shiny-saiba-o-que-e-veja-lista-de-criaturas-e-como-conseguir.ghtml>> acesso 22

Figura 53 - *Model sheet* da personagem Cuca

Fonte: Elaborado pelo autor.

A aplicação de luz e sombra foi elaborada com base na descrição feita na seção 4.1, com apenas uma camada de luz e sombra, com uma leve mudança de tons e a adição de alguns efeitos para realçar características ou estruturas do corpo do personagem. Para Cuca, utilizou-se uma iluminação baixa, com o objetivo de realçar os assombrosos olhos e manchas rosadas espreitando sua presa na escuridão, sendo relevada brevemente pela fraca luz da lua a sua esquerda (**figura 54**).

Figura 54 - Design final de Cuca com aplicação de iluminação.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Dessa forma, nasce Laphaxard, nome utilizando as palavras *Ascalapha adorata*, Bruxa e *Lizard*¹⁷ ou *Wizard*¹⁸. Laphaxard é um Pokémon espírito que se alimenta da inimizade dos seres e se materializa utilizando um cadáver como hospedeiro. As cantigas dizem que Laphaxard aparecerá para se alimentar da energia negativa de crianças que se recusarem a dormir, provocando a elas pesadelos entre outras condições desagradáveis.

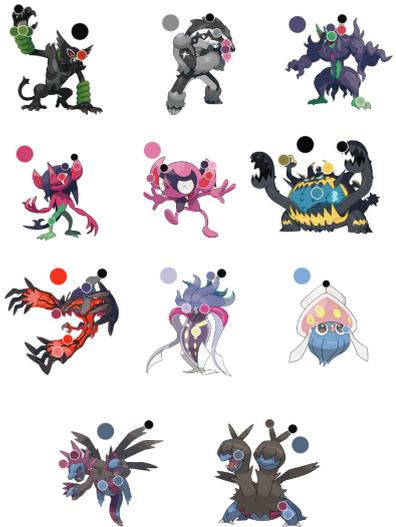
4.6.2. Papa Figo: Cores, Model sheet e Arte final

Para o Papa Figo utilizou-se observação empírica para assumir cores predominantes do tipo Noturno, com especulação em tons de preto e branco sendo a mais presente. Foi observado e anotado a cor predominante e as cores que se mostravam em 33 dos 66 Pokémon do tipo noturno, dentre eles os 11 primeiros dos 13 com tipagem pura, 11 dos 30 com tipagem primária no tipo Noturno, e os 11 últimos dos 23 com com o tipo Noturno na tipagem secundária, utilizou-se a ferramenta Adobe Color Wheel para geração de uma paleta automática através da análise dos pixels da imagem inserida. A Tabela 3 apresenta os resultados obtidos.

¹⁷ Lagarto em Inglês.

¹⁸ Mago, Feiticeiro ou Bruxo em inglês

Tabela 3 – Percentual da presença de cores em Pokémon do tipo Noturno

Categoria de Pokémon Noturno	Imagem dos Pokémon e sua paleta	Percentual de presença de cores
11 dos 13 Pokémon com tipagem pura em Noturno.		<p>9 dos 11 (81,81%) possuem cores em tons de preto e branco predominante;</p> <p>9 dos 11 (81,81%) possuem cores em tons de preto e branco;</p> <p>5 dos 11 (45,45%) possuem amarelo;</p> <p>7 dos 11 (63,63%) possuem vermelho;</p> <p>2 dos 11 (18,18%) possuem roxo.</p>
11 dos 30 Pokémon com tipagem primária em Noturno.		<p>4 dos 11 (36,36%) possuem cores em tons de preto e branco predominante;</p> <p>9 dos 11 (81,81%) possuem cores em tons de preto e branco;</p> <p>3 dos 11 (27,27%) possuem amarelo;</p> <p>5 dos 11 (45,45%) possuem vermelho;</p> <p>7 dos 11 (63,63%) possuem tons entre o rosa e o azul escuro.</p>

11 dos 23 Pokémon com tipagem secundária em Noturno.



0 dos 11 (**0%**) possuem cores em tons de preto e branco predominante;
 7 dos 11 (**63,63%**) possuem cores em tons de preto e branco;
 7 dos 11 (**63,63%**) possuem amarelo;
 4 dos 11 (**36,36%**) possuem vermelho;
 4 dos 11 (**36,36%**) possuem tons muito próximos ao roxo.

Fonte: Elaborado pelo autor.

A análise confirmou a presença forte de cores em tons de preto e branco, presente em 25 dos 33 (**75,75%**) Pokémon observados, sendo predominante em 13 (**39,39%**). Notou-se também, a forte presença de tons de amarelo (**45,45%**), vermelho (**48,48%**) e roxo (**39,39%**). Dessa forma, conclui-se que existe uma forte presença de cores em tons de preto e branco, amarelo, vermelho e roxo em Pokémon do tipo noturno, contudo não é possível afirmar qual é a cor predominante no tipo Noturno, uma vez que apenas 39,39% das amostras apresentou o preto e branco como cor predominante.

Com essa observação, foi possível um direcionamento de cores a serem testadas para a criação da paleta de cores do Papa Figo, sendo elas tons de preto e branco, amarelo, vermelho e roxo. É importante mencionar que apesar da análise, as cores testadas na personagem Cuca também podem ser utilizadas na geração da paleta com fins de padronização de um grupo, como o branco e o amarelo justificada na presença do osso, e o ciano pela ideia de espectro. Foram produzidas 15 paletas de cores, com tons de vermelho, branco e preto, verde, ciano e marrom. O amarelo, apesar de apresentar 45,45% de aparições na análise feita já está presente nas partes ósseas do personagem, e não consegue associar-se conceitualmente algo espectral como o ciano, vermelho e roxo, portanto não esteve presente predominantemente nas paletas desenvolvidas. A Figura 55 mostra as paletas com os testes desenvolvidos.

Figura 55 - Variação de paleta para o personagem Papa Figo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Tentou-se replicar a aplicação de cores utilizada no personagem Cuca, replicando o roxo no corpo e utilizando outras cores para reproduzir o corpo espectral, como tons de vermelho que se mostraram bastante presentes na pesquisa realizada, além de reforçar aspectos como o perigo, a violência e o medo, assim também como são as cores das chagas, elemento simbólico da lenda. Tons de azul e roxo para reforçar a melancolia e a noite, aspectos comumente associados ao medo e ao personagem original como uma criatura da

noite. Os tons de preto e branco são cores que além de estarem presente na paleta dos tipo Noturno, se encaixam em elementos da noite no geral. Na dramaturgia se representa a melancolia com tons cinzentos e azulados, essas cores dificultam a visão dos telespectadores e provocam sentimentos como tristeza e solidão (DE CASTRO ABREU e ANDRADE, 2016).

As paletas com vermelho predominante passavam a imagem de um personagem muito violento e forte quando associada ao design escolhido, assim foi evitada em abundância com o decorrer do processo. Algumas paletas utilizando vermelhos e verdes mais cinzentos produziram um personagem que destoava do conceito proposto na ideia de ser uma entidade assustadora, então buscou-se por um equilíbrio visual harmônico entre a ideia de um espectro e um espreitador noturno. A paleta escolhida pode ser visualizada no design final do personagem (**figura 56**), uma vez que optou-se pela predominância de cores escuras com o destaque fantasmagórico do ciano, mantendo uma identidade com a Cuca através da escolha de cores, utilizando o roxo cinzento no corpo, o amarelo para os ossos, e o ciano com manchas em azul-escuro para a parte espectral.

Figura 56 - Design final, sem iluminação, do personagem Papa Figo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a produção do design final do personagem, elaborou-se variações de perspectiva de visualização do personagem, ou *model sheet*, assim como feito para Cuca.

Foram produzidas 7 perspectivas de visualização do personagem (**figura 57**). Da esquerda para a direita, de cima para baixo temos: A demonstração de como o personagem fica ao abduzir um inimigo criando um saco espectral de costas e de costas, o saco se desfazendo - retornando a calda e o braço para o formato original - o personagem de costas, o rosto de lado, a forma da entidade sem um hospedeiro, a forma shiny e o personagem atacando - demonstrando como suas partes espectrais são voláteis e une os braços para esticar.

Figura 57 - *Model Sheet* do personagem Papa Figo



.Fonte: Elaborado pelo autor.

Por fim, a aplicação de luz e sombra elaborada nos mesmos moldes descritos na seção 4.1, também utilizada em Cuca. O objetivo é semelhante, demonstrar uma criatura à espreita na baixa iluminação, para realçar seus brilhantes olhos azuis que observam atentamente a sua presa amedrontada, sendo revelada parcialmente por uma fraca luz nas brechas da porta (**figura 58**).

Figura 58 - Design final de Papa Figo com aplicação de iluminação



Fonte: Elaborado pelo autor.

Dessa forma, nasce Armespium, nome advindo das palavras *Arm*¹⁹, espectro e *Marsuppium*²⁰, um Pokémon espírito que se alimenta da inimizade dos seres e se materializa utilizando um cadáver como hospedeiro. A lenda diz que Armespium aparecerá para se alimentar da energia negativa de crianças e Pokémon isoladas e teimosas, as absorvendo em uma espécie de bolsa espectral para levá-las para bem longe de seus conhecidos, drenando e provocando dores enquanto se alimenta da energia negativa produzida.

¹⁹ Braço em inglês.

²⁰ Bolsa em latim.

4.6.3. Inserindo Laphaxard e Armespium no universo Pokémon

Nas seções 2.3 e 2.4 foram elencadas, respectivamente, características básicas que fazem um Pokémon pertencer ao universo Pokémon e características de design utilizadas por Pokémon. A tabela 4 ilustra, em cada etapa, como cada personagem atende as exigências para ser integrado como parte do universo proposto, características que foram justificadas durante todo o processo de construção do personagem, e todas são respondidas através da ficha de personagens de cada produto.

Tabela 4 - Características Narrativas

Característica Narrativa	Laphaxard	Armespium
Pokémon possuem sempre um ou dois atributos elementais	Possui os atributos elementais Fantasma e Fada	Possui os atributos elementais Fantasma e Noturno
Pokémon são encontrados tanto na natureza quanto na civilização	É capaz de aparecer em qualquer floresta ou redondezas. Mas seu ambiente natural é uma floresta densa, com neblina e árvores secas, se localizando em uma caverna coberta por folhagens e madeira seca.	É capaz de aparecer em qualquer floresta próxima a locais urbanos ou habitáveis.
Pokémon podem ser utilizados por humanos em batalhas	Possui os seguintes pontos de atributos para batalhar: Pontos de vida=98 Defesa Física=85 Defesa Especial=135 Ataque Físico=75 Ataque Especial=135 Velocidade=72	Possui os seguintes pontos de atributos para batalhar: Pontos de vida=72 Defesa Física=107 Defesa Especial=92 Ataque Físico=135 Ataque Especial=59 Velocidade=135
Pokémon podem fazer parte da mitologia do universo	Pokémon Mítico, com a descrição: "Um espírito antigo que se alimenta da inimizade. Se apresenta através de um cantiga e é capaz de gerar pesadelos e condições negativas para torturar suas presas."	Pokémon Mítico, com a descrição: "Um espírito antigo que se alimenta da inimizade. Após encontrar uma fonte de alimento, ele a amarra em seus braços espectrais, formando uma espécie de sacola para drenar a sanidade do alvo."

Pokémon podem ou não possuir uma linha evolutiva	Não possui uma linha evolutiva.	Não possui uma linha evolutiva.
---	---------------------------------	---------------------------------

Fonte: Elaborado pelo autor.

Quanto às características de design, para Pokémon, foram elencadas cinco, sendo elas:

1. Precisam ser memoráveis e balanceadas;
2. Podem ter como base de referência animais, plantas, mitos e objetos;
3. Mistura inocência com agressividade;
4. Podem ter inspirações em mitologias do mundo todo;
5. Devem possuir neutralidade do contexto cultural ou amenizar o processo.

Para atender a primeira, Laphaxard e Armespium passaram por curadorias de ideias, silhuetas e formas descritas na seção 4.5 deste relatório, trazendo em sua versão final o mais próximo possível de algo memorável, sendo exemplificado através da busca pela originalidade. Quanto ao segundo tópico, a utilização de referências visuais em animais, plantas e objetos podem ser encontradas em todas as referências imagéticas e no processo de *character design*, respectivamente, nas seções 4.4 e 4.5, já o mito em si é o alicerce destes personagens e deste relatório, que é baseado em lendas do folclore brasileiro, em consequência atendendo ao tópico quatro. Já a mistura de inocência com agressividade pode ser percebida em questões narrativas através da suavização do tema proposto para a ressignificação, descrito na seção 4.3, e na aparência dos personagens, que misturam elementos agressivos, como garras, ossos, poses de ameaça, formas triangulares e pontudas, com uma suavização através de formas curvas e uma estética cartunizada. Por fim, a neutralidade se apresenta através da autenticidade, uma vez que na fuga de elementos genéricos, para representar os personagens, acaba-se gerando uma neutralidade, visto que suas narrativas são análogas às dos personagens originais, Cuca e Papa Figo. Logo, Laphaxard e Armespium acabam por atender a origem de personagens no mundo Pokémon, se passando por algo normal para alheios ao contexto folclórico, como pode acabar sendo percebido suas inspirações por aqueles inseridos nas circunstâncias folclóricas.

É válido, também, um comparativo final para perceber se os personagens desenvolvidos conseguem se integrar, além de se destacar em meio aos já existentes como algo autêntico, no universo Pokémon. As Figuras 59 e 60 mostram um quadro com quatro Pokémon que possuem aparências semelhantes aos Laphaxard e Armespium, quatro Pokémon

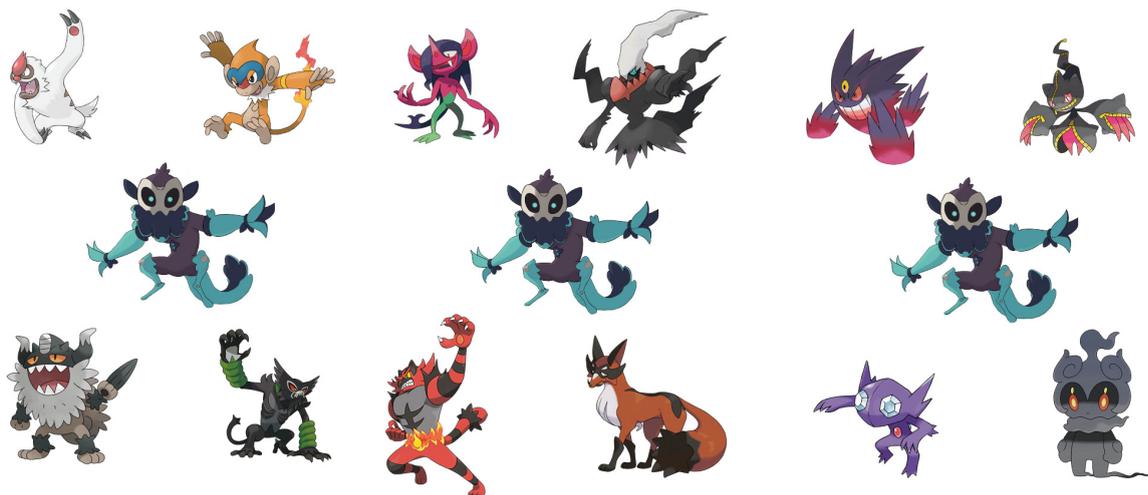
que possuem o primeiro atributo elemental de Laphaxard e Armespium (Fantasma), e quatro do segundo atributo elemental de Laphaxard (Fada) e Armespium (Noturno).

Figura 59 - Comparativo de Design de Cuca. Da esquerda para a direita, comparação no design geral, comparação com Pokémon do tipo Fantasma e comparação com tipo Fada



Fonte: Compilação do autor. Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Pokémon.com e Google Imagens, e elaboradas pelo autor.

Figura 60 - Comparativo de Design de PapaFigo. Da esquerda para a direita, comparação no design geral, comparação com Pokémon do tipo Noturno e comparação com tipo Fantasma

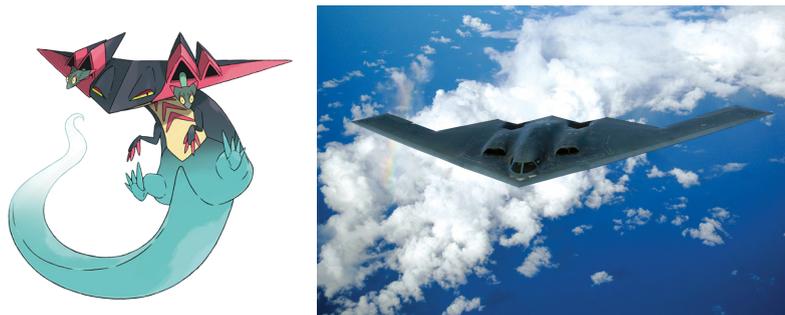


Fonte: Compilação do autor. Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Pokémon.com e Google Imagens, e elaboradas pelo autor.

Para Laphaxard, que é semelhante a um réptil, vista a inspiração em jacaré de Cuca, nota-se que um réptil cadáver é um conceito que Pokémon ainda não explorou, apesar de Dragapult (figura 61, esquerda) ser um exemplo próximo à um réptil espectral, sua

cabeça lembra um jato *B-2 Spirit* (**figura 61, direita**), que podem ter sido a ideia por trás de seu design, o que já o torna diferente da proposta de Laphaxard em representar uma entidade com aspectos místicos, porém o uso do ciano reforça uma sintonia em atributo elemental e metáfora do universo Pokémon para representar forças espectrais. Também em relação aos atributos elementais, para o tipo fantasma percebe-se que os outros três fantasmas, excluindo Dragapult não apresentam semelhanças de forma com Laphaxard, o dando autenticidade dentre os fantasmas. Junto das fadas a autenticidade é mais forte, uma vez que muitas possuem cores rosadas e formas mais voltadas para o estilo *kawaii*, e a relação de Laphaxard com o terror o destaca entre as fadas. Todavia, é válido mencionar a existência do Pokémon Mimikyu (**figura 62**) que partilha dos mesmos atributos elementais de Laphaxard (Fantasma e Fada), mas possui um design diferente, o que elenca autenticidade, para o produto, mesmo com atributos elementais iguais a outro Pokémon.

Figura 61 - Dragapult (esquerda) e *B-2 Spirit* (direita)



Fonte: Dragapult: Pokedex.com. Disponível em <https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/887.png> Acesso em 31 de ago.2021).. B-2 Spirit: US Air Force. Disponível em https://www.google.com/url?q=https://www.flickr.com/photos/39513508@N06/7414115528/in/photolist-ciahf5-ciah95-aFacaT-dj2dLS-bcms9a-b6GJBD-5RWD4c-cAsSPY-e3s9DJ-cznrNy-ciaxYs-ciay1b-dj2fLg-dj2dKu-dj2fwT-dj2fyp-dj2fMp-aFacdV-cM2pAW-XNPGN-f7Lbig-f81dYS-f81dEL-f7KZbt-f81eiQ-f81eEG-f81d3f-eUfk82-bY6Bv3-bY6ASb-bY6B2Q-bY6AHG-bY6Bem-bY6BjJ-ePh4ip-8yUikG-aNcoex-aNcpCM-6yRf2F-ePtsNJ-8UN5Qk-8UN5Op-8UN5Ox-cH3Bfj-aXTCdt&sa=D&source=editors&ust=1630526042515000&usg=AOvVaw0MgRxIGqPUy0na_q7f09Jo Acesso em 31 de ago.2021).

Figura 62 - Mimikyu



Fonte: Pokedex.com. Disponível em <<https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/778.png>>
Acesso em 29 de ago.2021.

Já para Armespium, que se assemelha a um símio, também é possível enxergar autenticidade através do conceito de características póstumas e místicas misturadas com um simiesco, além de outros Pokémon com aspectos selvagens e com abundância de pêlo no rosto. Em atributos elementais do tipo fantasma, Armespium partilha do uso de corpos espectrais e características assustadoras, mas consegue se destacar entre os Pokémon, reforçando a presença no universo e ganhando local próprio. No tipo noturno, ele partilha de paletas escuras e da personalidade maliciosa, mas se destaca na forma. Também, é importante realçar a existência do Pokémon Marshadow (**figura 25**, a esquerda) que partilha dos mesmos atributos elementais que Armespium, fantasma e noturno, e possui semelhança com ele em paletas e na ideia de uma forma espectral, mas também se diferencia em proposta e em silhueta, dessa forma, também elencando autenticidade, para o produto, mesmo com atributos elementais iguais a outro Pokémon.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A essência de um personagem é o conjunto de referências que o criador uniu para produzir o seu conceito. O conceito é o que torna o personagem um produto único em meio a todas as referências utilizadas, o visual é a representação física desse conceito, sua realização, é o produto que será consumido pelos espectadores. Dessa forma, assim como o mito é um fenômeno inerente ao ser humano, ele também é capaz de produzir seres fantásticos em um contexto específico de um povo, logo uma poderosa referência para criação de personagens.

O ato de ressignificar um personagem folclórico, esse mesmo que já nutrido de várias versões, agora, ganha uma nova versão na mente de um criador de personagens e dos consumidores. Pokémon, por possuir um universo fictício próprio, consegue ressignificar lendas em criaturas particulares desse universo, que se integra ao conceito da franquia e, ao mesmo tempo, tem sua própria originalidade (conceito), sem se desprender de sua referência no mundo real.

A metodologia análoga à proposta por Da Silva Filho *et al.* (2016) comprovou-se como uma ferramenta eficaz no processo de *character design*, assim como os métodos de Seegmiller (2008) e Tillman (2012), uma vez que, utilizando os Pokémon empregados como comparativo de silhuetas, e em uma comparação de design ao lado dos produtos deste relatório, é possível perceber como os personagens desenvolvidos se encaixam visualmente ao universo de base, ao mesmo tempo que possuem uma identidade própria.

Apesar disso, não foi um processo simples, é custoso transportar uma lenda para outro universo, uma vez que ela vem carregada de referências e versões conhecidas pelo artista, em consequência, possuindo uma possível perspectiva viciada, especialmente quando a própria possui versões na mídia, como é o caso de Cuca ao possuir um estereótipo famoso na mídia brasileira, sendo associada à um jacaré. Entretanto, isso também a torna rica em referências visuais, diferente de Papa Figo, que possuía uma única representação conhecida pelo autor, tornando-o muito mais trabalhoso. A produção de vários esboços é uma solução para a perspectiva viciada, uma vez que quanto mais ideias se testa, mais distante se fica da repetição de uma perspectiva viciada.

Além disso, juntar os dois personagens em um único conceito teve lados positivos e negativos, no caso deste relatório, foi positivo para ajudar a minimizar a falta de referências visuais midiáticas para o Papa Figo, contemplando ele com referências dos esboços da própria Cuca. Mas, o lado negativo se encontra na diminuição de possibilidades e, talvez, um

enviesamento de sua aparência, que pode ter sido determinante, especialmente em sua paleta de cores, porém não danosa à sua autenticidade.

Quanto à variedade de esboços iniciais para ambos, é perceptível como as ideias para Cuca foram próximas, uma vez que já se tinha uma perspectiva midiática sobre ela, custando a trazer um conceito com autenticidade satisfatória. Quanto ao Papa Figo, por ter poucas referências midiáticas, houve uma maior quantidade de formas e conceitos diferenciados entre si. Explorar diferentes pedaços do personagem acontecia quando não se estava satisfeito com os apresentados no conceito inicial, buscando-se uma forma de trazer a autenticidade desejada e que se encaixe ao conceito do personagem, dessa forma não possuindo limites para quantas variações podem ser geradas. Neste relatório, poderia-se explorar diversas variações para cada parte do personagem, porém, devido ao tempo de entrega do trabalho, não foi possível.

Assim como exigido pelos moldes de design da franquia Pokémon, as lendas produzidas aqui e ressignificadas para o universo de Pokémon, também, devem possuir alguma característica única, que se apresenta através da capacidade do desenvolvimento de Laphazard e Armespium, produtos deste trabalho, em serem criaturas capazes de possuir cadáveres e produzir uma forma no mundo material através deste conceito. Portanto, ao se ressignificar algo para o universo Pokémon é importante levar em consideração as regras de criação daquele mundo, explorados na seção 4.1. deste relatório, que aborda o processo de identificação e análise do universo a ser explorado. Todavia, para um processo de ressignificação é importante não esquecer das referências do próprio objeto que chegará ao universo proposto, e na utilização da metodologia, lembrar que é um processo iterativo.

A autenticidade é um dos elementos que faz o personagem ter um bom design, e apesar de não ser uma regra, é um conceito que instiga o designer a produzir pelo seus personagens, e testar diversas ideias até que uma seja única, atraente e memorável. Portanto, é desafiador, instigante e construtivo transportar personagens do folclore para universos midiáticos, assim também, é uma intervenção para manter vivo esses personagens em uma nova linguagem, que é moderna e universal.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Amadeu. **O dialeto caipira**. 1976.

ANDREO, Patrícia Kelen Takahashi Marcelo Castro; TAKASHI, Patrícia Kelen. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. SBGames Salvador, BH, 2011.

ARMSTRONG, Karen. **A short history of myth**. Canongate Books, 2004.

BASTIDE, Roger. **Sociologia do folclore brasileiro**. COMUNICAÇÕES CULTURAIS, p. 39, 1959.

BELTRÃO, Luiz. **Comunicação e Folclore**: um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressão de ideias. Edições Melhoramentos, 1971.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. Brasiliense, 2017.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é folclore**. Brasiliense, 2017.

BRUSEBERG, Ann; MCDONAGH, Deana; WORMALD, Paul. The use of images to elicit user needs for the design of playground equipment. **Design And Emotion: The Experience of Everyday Things**, Taylor and Francis, Londres, 2004.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**. [Trad. David Jardim Júnior]. Rio de Janeiro, 2002.

BUCKLEY, Sean. **Pokemon games didn't make Pokemon famous. Pokemon made Pokemon famous**. CNET. USA, 26 de fev.2021. Disponível em <<https://www.cnet.com/tech/computing/pokemon-games-didnt-make-pokemon-famous-pokemon-made-pokemon-famous/>> Acesso em 29 de ago.2021.

BRANDÃO, Amanda. **Cidade Invisível: Por que a Cuca de Alessandra Negrini não é um jacaré?** AdoroCinema. 26 de fev.2021. Disponível em <<https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-157727/>> Acesso em 14 de ago.2021.

CARMO, João Paulo de Oliveira; GUSHIKEN, Yuji.; HIRATA, Tatiane. **Os preceitos imagéticos de Pokémon como difusores da cultura japonesa**. In: Intercom-XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste. Anais... Rio Verde. 2013.

CARMO, João Paulo de Oliveira. **Pokémon: transmidiação, cultura pop e participação coletiva em torno da série japonesa**. 2016.

CIDADE INVISÍVEL. Direção de Júlia Pacheco Jordão e Luis Carone. Netflix, 2021. Acesso em: 04 mar. 2021.

DA SILVA, Maria da Luz. **A (Re) Construção das memórias do mito do Papa-Figo na cidade de Bayeux-PB**. 2008

DA SILVA FILHO, João Ramos; FRANCO, Artur de Oliveira da Rocha; CHICCA Jr., Natal Anacleto; MACHADO, Liandro Roger Memória; MAIA, José Gilvan Rodrigues. A. **Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game**. SBGames 2016, XV., 2016, São Paulo.

DE CASTRO ABREU, Tami; ANDRADE, Ana Lúcia M. **O Uso da Cor no Cinema de Animação de Tim Burton**. Anagrama, v. 10, n. 1, p. 1-15, 2016.

DIÉGUES, Manuel Jr. **Portugal no folclore do nordeste**. Trabalhos de Antropologia e Etnologia, v17, n. 1-4, 2020.

FERNANDES, Florestan. **Mário de Andrade e o folclore brasileiro**. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, n. 36, p. 141-159, 1994.

FERRARI, Dener Gabriel; FOSCHIERA, Renan Cesar Venazzi. **AS ORIGENS DA CUCA DE MONTEIRO LOBATO: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE EGITO, PORTUGAL E BRASIL**. Volume II–Trabalhos Completos, p. 231.

GARNER, Steve; MCDONAGH-PHILP, Deana. **Problem interpretation and resolution via visual stimuli: the use of ‘mood boards’ in design education**. Journal of Art & Design Education, v. 20, n. 1, p. 57-64, 2001.

GOMEZ, Jesse; BARNETT, Michael; GRILL-SPECTOR, Kalanit. **Extensive childhood experience with Pokémon suggests eccentricity drives organization of visual cortex**. Nature human behaviour, v. 3, n. 6, p. 611-624, 2019.

GRIMAL, Pierre. **Mitologia Grega**. Tradução de Rejane Janowitz. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2009.

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling**. 2003.

KRAPPE, Alexander. **The Science of Folk-lore**, 1930.

LIAPIS, Antonios. **Recomposing the Pokémon Color Palette**. International Conference on the Applications of Evolutionary Computation. Springer, Cham, 2018. p 308-324.

LOBATO, Monteiro. **O Saci**, 1921. Editora: Brasiliense. P. 18.

LUYTEN, J. M. **Folkmídia: uma nova visão de folclore e de folkcomunicação**. In: SCHMIDT, Cristina (org.). Folkcomunicação na arena Global. São Paulo: Ductor, 2006. p.39-49.

MERONI, Anna. (ed.). **Creative Communities. People Inventing Sustainable Ways of Living**. Milan: Edizioni Polidesign, 2007.

MERONI, Anna; SANGIORGI, Daniela. **Design for services**. Gower Publishing, 2011.

MILANEZ, Nilton. **A Cuca vai pegar! Medidas do corpo no caldeirão discursivo do medo**. Acta Scientiarum. Language and Culture, v.33, n.2, p.251-258, 2011..

MORTOZA, Marina Pelluci Duarte. **Cuca, the “Bogeywoman” of Brasil**. *Nuntius Antiquus*, v.14, n. 1, p. 159-183, 2018.

OLIVEIRA, A. C. F.; CAMARGO, H. W. de. **Narrativas audiovisuais e mitologia: a quaternidade mítica aplicada aos animes**. *RuMoRes*, [S. l.], v. 14, n. 27, p. 216-237, 2020.

OLIVEIRA, Bruno Silva de. **Onde o bicho-papão se esconde: o medo dos animais na literatura fantástica**. 2014 113 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Universidade Federal de Goiás, Catalão, 2014.

PERRY. **The-influence of literature and myth in videogames**. IGN, 2012. Disponível em : <https://www.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-in-videogames> Acesso em 31 fev 2021.

PETER Pan. Direção de Hamilton S. Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Jack Kinney. USA: Disney, 1953. 1 DVD (77 min.).

PETERSON, Jon. Character Sheets in 1975. **Playing at the world**, 7 jun 2013. Disponível em: <http://playingattheworld.blogspot.com/2013/07/character-sheets-in-1975.html>. Acesso em 29 ago 2021.

POKÉMON White. Tokyo: Game Freak, Creatures Inc., 2011. 1 jogo eletrônico.

POKÉMON Shield. Tokyo: Game Freak, 2019. 1 jogo eletrônico.

RIBEIRO, Denise Santos. **O folclore brasileiro na obra infanto-juvenil de Monteiro Lobato : uma tradução do livro O Saci**. 62 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras - Tradução - Inglês)—Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SATO. **Pokemon Designer on Balancing Cool or Cute Pokemon By Adding Uncool or Uncute Features**, 27 jul 2018. Disponível em: <https://www.siliconera.com/pokmon-designer-on-balancing-cool-or-cute-pokmon-by-adding-uncool-or-uncute-features/>. Acesso em 18 set 2021.

SEEGMILLER, D. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Graphics series. Charles River Media, 2008.

SEQUEIRA, A Sá. **Identidade visual: o simbolismo na identidade organizacional**. Instituto Politécnico do Porto, 2013.

SILVA, Nadine Rodrigues da. **O uso do jogo de cartas do universo transmidiático Pokémon sob a perspectiva das estruturas aditivas e multiplicativas**. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática e Tecnológica) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018.

SUMILANG- ENGRACIA, Erika Ann. **Repackaging Japanese culture: The digitalisation of folktales in the Pokémon franchise**. *CAMPAGNE 2015-2016 RAPPORTS D’ACTIVITÉS VOLUME 5*, V. 5, 2018.

TILLMAN, B. **Creative Character Design**. Taylor & Francis, 2012.

VÁSQUEZ, RP. **Identidade de marca, gestão e comunicação**. Revistas.usp.br, Organicom, 2007.

APÊNDICE A – FICHA DE PERSONAGEM: CUCA

A - CARACTERÍSTICAS GERAIS

1 Nome:

Laphaxard

2 Atributo Elemental:

Fantasma e Fada

3 Qual seu habitat?

Florestas e Cavernas.

4 Possui evoluções?

Não

5 Qual sua raridade?

Mítico

B - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

1 Qual seu tamanho?

Em pé tem cerca de 1,2m. Em quatro patas tem 0,6M. Possui cerca de 2,1M de comprimento.

2 Qual seu peso?

45kg.

3 Como é sua aparência física?

Em formato de espectro se assemelha à uma mariposa. É verde e possui olhos e aura em tom de rosa. Na forma de possessão, ela junta os restos mortais de um cadáver e complementa as partes em falta com seu espectro.

4 Qual sua cor predominante?

Verde.

5 Qual a cor de seus olhos?

Rosa.

6 Como seriam seus valores de Pontos de vida, Defesa Física e Defesa Especial?

Pontos de vida=98

Defesa Física=85

Defesa Especial=135

7 Como seriam seus valores de Ataque Físico e Ataque Especial?

Ataque Físico=75

Ataque Especial=135

8 Como seriam seus valores de Velocidade?

Velocidade=72

9 Ela pode voar?

Sim, flutuar.

10 Ela pode nadar?

Sim. Utilizando a cauda e as patas.

11 Ela pode correr?

Sim. Em quatro patas

12 Ela consegue saltar?

Sim. Bípede.

13 Ela consegue respirar embaixo d'água?

Sim. É um espectro, então ele não exatamente respira.

14 Ela consegue escalar paredes?

Sim. Em quatro patas, como um lagarto.

C - CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

1 Qual sua base de amizade?

0, e não aumenta.

2 Qual sua comida favorita?

Discordância Humana oriunda de pesadelos

3 Qual seu objeto favorito?

Brinquedos

4 Qual a coisa que mais odeia?

Amizade.

5 Gosta do ambiente em que vive?

Sim, é um local fértil para consumir o medo.

6 Qual seu horário favorito do dia?

A noite, entre 20:00 e 3:00

7 Qual o nível de inteligência?

Consegue interpretar e raciocinar em cima de suas vontades, mas segue presa ao instinto da fome.

8 Ela se sacrificaria por alguém?

Não.

9 Ela é maligna ou benigna?

Pode ser considerada uma entidade maligna, pois consome a discórdia oriunda dos pesadelos dos humanos e dos Pokémon. Porém, também pode ser interpretada como um mal necessário para que os mesmos passem por suas dificuldades e a superem.

10 Como ela ataca?

Induz as vítimas ao sono e invade seus sonhos os nutrindo com os traumas conflitantes do indivíduo, a dor e o sofrimento provocado dá forças para este Pokémon. Também é capaz de

produzir poderes sombrios e mágicos. Utiliza de golpes especiais e físicos, em especial do tipo fantasma e do tipo fada, sendo os golpes especiais sua especialidade. Não é muito veloz, mas é bastante resistente.

11 Ela é sorrateira ou exibida?

Sorrateira.

12 Ela agiria para proteger algo ou alguém?

Não.

D - ASPECTOS NARRATIVOS

1 Qual seu objetivo?

Consumir energias negativas oriunda de pesadelos.

2 Quais são suas habilidades?

Capacidade de produzir curas, induzir sono, paralisia, envenenamento, queimaduras, confusão e congelamento. É capaz de flutuar. Invocar poderes mágicos e sombrios.

3 Quais são suas capacidades físicas?

Possui uma capacidade física limitada, atuando melhor com poderes mágicos.

4 Possui telepatia?

Consegue se comunicar através dos sonhos na língua da vítima.

5 Como é o ambiente em que vive?

É capaz de aparecer em qualquer floresta ou redondezas. Mas seu ambiente natural é uma floresta densa, com neblina e árvores secas, se localizando em uma caverna coberta por folhagens e madeira seca.

6 Qual seria sua entrada na Pokédex?

Um espírito antigo que se alimenta da inimizade. Se apresenta através de um cantiga e é capaz de gerar pesadelos e condições negativas para torturar suas presas.

7 Qual sua relação com outros Pokémon?

Faz parte de um grupo chamado: Terrors da Discórdia. Composto por 5 entidades do atributo elemental Fantasma. Sendo cada representante de uma etapa e forma de consumo. O Arauto, o Convocador, a Preparadora, o Perseguidor e a Morte. Fulano representa a A preparadora, e está associada ao consumo de energia negativa - originadas na discórdia - através dos sonhos.

8 Quais suas fraquezas?

É fraco ao tipo Fantasma e ao tipo Metal.

9 Quantos anos de existência possui?

Mais de 1000 anos.

10 É capaz de mudar de forma?

Sim, pode mudar sua forma dentro dos sonhos. Assim como mudar sua aparência dependendo do cadáver utilizado.

11 Qual o limite da mudança de forma?

O campo dos sonhos. No mundo físico, se limita à forma que o cadáver teve enquanto vivia.

12 Quais as condições para a mudança de forma?

Que o alvo esteja dormindo. Encontrar um hospedeiro morto.

APÊNDICE B – FICHA DE PERSONAGEM: PAPA FIGO

A - CARACTERÍSTICAS GERAIS

1 Nome:

Armespium

2 Atributo Elemental:

Fantasma e Noturno

3 Qual seu habitat?

Florestas e Regiões Próximas à áreas Urbanas.

4 Possui evoluções?

Não.

5 Qual sua raridade?

Mítico.

B - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

1 Qual seu tamanho?

1,2m

2 Qual seu peso?

26,7kg

3 Como é sua aparência física?

Em forma de espectro se assemelha a um platelminto. É verde e possui marcas pretas no corpo. Possui olhos verdes. Ao possuir um cadáver adquire a silhueta do hospedeiro em vida, preenchendo partes em falta com seu próprio espectro.

4 Qual sua cor predominante?

Roxo.

5 Qual a cor de seus olhos?

Verde.

6 Como seriam seus valores de Pontos de vida, Defesa Física e Defesa Especial?

Pontos de vida=72

Defesa Física=107

Defesa Especial=92

7 Como seriam seus valores de Ataque Físico e Ataque Especial?

Ataque Físico=135

Ataque Especial=59

8 Como seriam seus valores de Velocidade?

Velocidade=135

9 Ele pode voar?

Sim, pode flutuar.

10 Ele pode nadar?

Não. O cadáver possuído não tinha essa aptidão em vida.

11 Ele pode correr?

Sim. Corre em quatro patas, como um macaco.

12 Ele consegue saltar?

Sim. Utilizando os braços e a cauda, como um macaco.

13 Ele consegue respirar embaixo d'água?

Não. O cadáver possuído não tinha essa aptidão em vida.

14 Ele consegue escalar paredes?

Sim. Em quatro patas.

C - CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

1 Qual sua base de amizade?

0, e não aumenta.

2 Qual sua comida favorita?

Discordância Humana oriunda do isolamento.

3 Qual seu objeto favorito?

Qualquer tipo de compartimento.

4 Qual a coisa que mais odeia?

Amizade.

5 Gosta do ambiente em que vive?

Sim, é um local fértil para o consumo.

6 Qual seu horário favorito do dia?

Entre 17:00 e 19:00

7 Qual o nível de inteligência?

Consegue raciocinar somente o suficiente para identificar o desejo de suas vítimas e atraí-las para o isolamento, ademais é puramente movida pelo desejo de se alimetar.

8 Ele se sacrificaria por alguém?

Não.

9 Ele é maligno ou benigno?

Pode ser considerado uma entidade maligna, pois consome a discórdia oriunda do isolamento dos humanos e dos Pokémon. Porém, também pode ser interpretado como um mal necessário para que os mesmos passem por suas dificuldades e a superem.

10 Como ele ataca?

Atrai suas vítimas para locais isolados. Então as “devora” com os braços criando uma espécie de saco nas costas, prendendo a vítima que não consegue reproduzir sons que atinjam o exterior. Em combate utiliza de suas partes espectrais para produzir golpes físicos e especiais, em especial do tipo fantasma e do tipo noturno, além de seus golpes físicos serem mais poderosos. É extremamente veloz, mas possui baixa resistência.

11 Ele é sorrateira ou exibido?

Sorrateiro.

D - CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS

1 Qual seu objetivo?

Atrair suas vítimas para um local isolado enquanto se alimenta de suas energias negativas.

2 Quais são suas habilidades?

Produz ilusões e ataques sombrios.

3 Quais são suas capacidades físicas?

Consegue causar dano físico através da energia sombria.

4 Possui telepatia?

Não.

5 Como é o ambiente em que vive?

É capaz de aparecer em qualquer floresta próxima a locais urbanos ou habitáveis.

6 Qual seria sua entrada na Pokédex?

Um espírito antigo que se alimenta da inimizade. Após encontrar uma fonte de alimento, ele a amarra em seus braços espectrais, formando uma espécie de sacola para drenar a sanidade do alvo.

7 Qual sua relação com outros Pokémon?

Faz parte de um grupo chamado: Terrors da Discórdia. Composto por 5 entidades do atributo elemental Fantasma. Sendo cada representante de uma etapa e forma de consumo. O Arauto, o

Fornecedor, a Preparadora, o Perseguidor e a Morte. Fulano representa o Fornecedor, e está associada ao consumo de energia negativa - originadas na discórdia - através do isolamento.

8 Quais suas fraquezas?

Fadas.

9 Quantos anos de existência possui?

Mais de 1000 anos.

10 É capaz de mudar de forma?

Sim, ao possuir um cadáver. Suas partes espectrais são voláteis.

11 Qual o limite da mudança de forma?

Enquanto a vítima estiver isolada. Consegue esticar suas partes espectrais em até 10 metros.

12 Quais as condições para a mudança de forma?

Combate ou possessão de um cadáver.

APÊNDICE C – PRIMEIRA VERSÃO DA FICHA DE PERSONAGEM: CUCA**A - CARACTERÍSTICAS GERAIS****1 Nome:****2 Atributo Elemental:**

Fantasma.

3 Qual seu habitat?

Florestas e Cavernas.

4 Possui evoluções?

Não

5 Qual sua raridade?

Mítico

B - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS**1 Qual seu tamanho?****2 Qual seu peso?****3 Como é sua aparência física?****4 Qual sua cor predominante?****5 Qual a cor de seus olhos?****6 Como seriam seus valores de Pontos de vida, Defesa Física e Defesa Especial?****7 Como seriam seus valores de Ataque Físico e Ataque Especial?**

8 Como seriam seus valores de Velocidade?

9 Ela pode voar?

Sim, flutuar.

10 Ela pode nadar?

11 Ela pode correr?

12 Ela consegue saltar?

13 Ela consegue respirar embaixo d'água?

14 Ela consegue escalar paredes?

C - CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

1 Qual sua base de amizade?

0, e não aumenta.

2 Qual sua comida favorita?

Discordância Humana oriunda de pesadelos

3 Qual seu objeto favorito?

Brinquedos

4 Qual a coisa que mais odeia?

Amizade.

5 Gosta do ambiente em que vive?

Sim, é um local fértil para consumir o medo.

6 Qual seu horário favorito do dia?

A noite, entre 20:00 e 3:00

7 Qual o nível de inteligência?

Consegue interpretar e raciocinar em cima de suas vontades, mas segue presa ao instinto da fome.

8 Ela se sacrificaria por alguém?

Não.

9 Ela é maligna ou benigna?

Pode ser considerada uma entidade maligna, pois consome a discórdia oriunda dos pesadelos dos humanos e dos Pokémon. Porém, também pode ser interpretada como um mal necessário para que os mesmos passem por suas dificuldades e a superem.

10 Como ela ataca?

Induz as vítimas ao sono e invade seus sonhos os nutrindo com os traumas conflitantes do indivíduo, a dor e o sofrimento provocado dá forças para este Pokémon. Também é capaz de produzir poderes sombrios e mágicos.

11 Ela é sorrateira ou exibida?

Sorrateira.

12 Ela agiria para proteger algo ou alguém?

Não.

D - CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS**1 Qual seu objetivo?**

Consumir energias negativas oriunda de pesadelos.

2 Quais são suas habilidades?

Capacidade de produzir curas, induzir sono, paralisia, envenenamento, queimaduras, confusão e congelamento. É capaz de flutuar. Invocar poderes mágicos e sombrios.

3 Quais são suas capacidades físicas?

Possui uma capacidade física limitada, atuando melhor com poderes mágicos.

4 Possui telepatia?

Consegue se comunicar através dos sonhos na língua da vítima.

5 Como é o ambiente em que vive?

É capaz de aparecer em qualquer floresta ou redondezas. Mas seu ambiente natural é uma floresta densa, com neblina e árvores secas, se localizando em uma caverna coberta por folhagens e madeira seca.

6 Qual seria sua entrada na Pokédex?

7 Qual sua relação com outros Pokémon?

Faz parte de um grupo chamado: Terrors da Discórdia. Composto por 5 entidades do atributo elemental Fantasma. Sendo cada representante de uma etapa e forma de consumo. O Arauto, o Convocador, a Preparadora, o Perseguidor e a Morte. Fulano representa a A preparadora, e está associada ao consumo de energia negativa - originadas na discórdia - através dos sonhos.

8 Quais suas fraquezas?

9 Quantos anos de existência possui?

Mais de 1000 anos.

10 É capaz de mudar de forma?

Sim, pode mudar sua forma dentro dos sonhos.

11 Qual o limite da mudança de forma?

O campo dos sonhos.

12 Quais as condições para a mudança de forma?

Que o alvo esteja dormindo.

APÊNDICE D – PRIMEIRA VERSÃO DA FICHA DE PERSONAGEM: PAPA FIGO**A - CARACTERÍSTICAS GERAIS****1 Nome:****2 Atributo Elemental:**

Fantasma

3 Qual seu habitat?

Florestas e Regiões Próximas à áreas Urbanas.

4 Possui evoluções?

Não.

5 Qual sua raridade?

Mítico.

B - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS**1 Qual seu tamanho?****2 Qual seu peso?****3 Como é sua aparência física?****4 Qual sua cor predominante?****5 Qual a cor de seus olhos?****6 Como seriam seus valores de Pontos de vida, Defesa Física e Defesa Especial?****7 Como seriam seus valores de Ataque Físico e Ataque Especial?**

8 Como seriam seus valores de Velocidade?

9 Ele pode voar?

Sim, pode flutuar.

10 Ele pode nadar?

11 Ele pode correr?

12 Ele consegue saltar?

13 Ele consegue respirar embaixo d'água?

14 Ele consegue escalar paredes?

C - CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

1 Base de amizade:

0, e não aumenta.

2 Qual sua comida favorita?

Discordância Humana oriunda do isolamento.

3 Qual seu objeto favorito?

Qualquer tipo de compartimento.

4 Qual a coisa que mais odeia?

Amizade.

5 Gosta do ambiente em que vive?

Sim, é um local fértil para o consumo.

6 Qual seu horário favorito do dia?

Entre 17:00 e 19:00

7 Qual o nível de inteligência?

Consegue raciocinar somente o suficiente para identificar o desejo de suas vítimas e atraí-las para o isolamento, ademais é puramente movida pelo desejo de se alimentar.

8 Ele se sacrificaria por alguém?

Não.

9 Ele é maligno ou benigno?

Pode ser considerado uma entidade maligna, pois consome a discórdia oriunda do isolamento dos humanos e dos Pokémon. Porém, também pode ser interpretado como um mal necessário para que os mesmos passem por suas dificuldades e a superem.

10 Como ele ataca?

Atrai suas vítimas para locais isolados.

11 Ele é sorrateiro ou exibido?

Sorrateiro.

D - CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS**1 Qual seu objetivo?**

Atrair suas vítimas para um local isolado enquanto se alimenta de suas energias negativas.

2 Quais são suas habilidades?

Produz ilusões e ataques sombrios.

3 Quais são suas capacidades físicas?

Consegue causar dano físico através da energia sombria.

4 Possui telepatia?

Não.

5 Como é o ambiente em que vive?

É capaz de aparecer em qualquer floresta próxima a locais urbanos ou habitáveis.

6 Qual seria sua entrada na Pokédex?**7 Qual sua relação com outros Pokémon?**

Faz parte de um grupo chamado: Terrors da Discórdia. Composto por 5 entidades do atributo elemental Fantasma. Sendo cada representante de uma etapa e forma de consumo. O Arauto, o Fornecedor, a Preparadora, o Perseguidor e a Morte. Fulano representa o Fornecedor, e está associada ao consumo de energia negativa - originadas na discórdia - através do isolamento.

8 Quais suas fraquezas?**9 Quantos anos de existência possui?**

Mais de 1000 anos.

10 É capaz de mudar de forma?

Sim, durante o processo de isolamento.

11 Qual o limite da mudança de forma?

Enquanto a vítima estiver isolada.

12 Quais as condições para a mudança de forma?

Enquanto a vítima estiver isolada.