UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
IARTE

GIULIA MALTA ARGOLO

Folclore e Mídia:
criação visual de personagens para jogos eletrônicos

Uberlândia
2024

GIULIA MALTA ARGOLO

Folclore e Mídia:
criação visual de personagens para jogos eletrônicos

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Artes Visuais, da Universidade Federal de Uberlândia, como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.
Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli.

Uberlândia
2024

GIULIA MALTA ARGOLO

Folclore e Mídia:
criação visual de personagens para jogos eletrônicos

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Artes Visuais, da Universidade Federal de Uberlândia, como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.
Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli.

Uberlândia, 25 de Abril de 2024

Banca Examinadora:

_____
Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli - Orientador

_____
Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

_____
Prof. Ms. Paulo Eduardo Santos de Faria

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pela oportunidade e apoio que me deram durante minha trajetória no curso de Artes Visuais.

Ao meu orientador João Agreli, pela paciência e assistência durante o curso e desenvolvimento deste trabalho.

A universidade pública, pelo apoio e recursos essenciais disponibilizados para a realização desta pesquisa.

A todos os professores e colegas do curso, que me ensinaram muito e contribuíram para meu crescimento pessoal.

A Livia Noleto, a quem conheci durante a graduação e me proporciona uma amizade além do que eu poderia pedir.

A todos os meus amigos, que me apoiaram e tornaram essa jornada menos árdua.

A todos que se dedicam a pesquisar e difundir o conhecimento do folclore brasileiro e tem a bela missão de preservar essa rica cultura.

RESUMO

A mídia tem um impacto significativo na forma como vemos e interagimos com a cultura popular brasileira. Diante disso, este trabalho busca explorar e entender como criar personagens para um videogame que apresente o folclore brasileiro e desperte o interesse do público. Utilizando-se de uma pesquisa com mitos selecionados, o trabalho busca ilustrar novas possibilidades de designs e registrar seu processo de desenvolvimento. Destaca-se, por fim, a importância de buscar referências em estudos realizados por folcloristas e especialistas no assunto e explorar novas abordagens para projetos relacionados ao folclore brasileiro.

Palavras-Chave: Mídia; Cultura Popular; Folclore Brasileiro; Videogame; Design de Jogos

ABSTRACT

The media has a significant impact on how we view and interact with Brazilian popular culture. In light of this, this research seeks to explore and understand how to create characters for a video game that presents Brazilian folklore and arouses the player's interest. Researching selected myths, this work seeks to illustrate new design possibilities and register their development process. Lastly, it highlights the importance of seeking references in studies carried out by folklorists and experts on the subject and exploring new approaches for projects related to Brazilian folklore.

Keywords: Media; Popular culture; Brazilian folklore; Video game; Game Design

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Saci, interpretado por Romeu Evaristo, e Cuca, na adaptação do Sítio do Pica Pau Amarelo de 1977……...13

FIGURA 2 - Lobisomem de Saramandaia (2013), interpretado por Gabriel Braga Nunes…….. 14

FIGURA 3 - Mula sem Cabeça na série “Cidade Invisível” (2021)..... 14

FIGURA 4 - Ilustração de alguns dos personagens presentes no projeto Guerreiros Folclóricos……... 18

FIGURA 5 - Captura de tela do trailer do jogo, onde a personagem Araní está batalhando contra um inimigo…… 19

FIGURA 6 - Captura de tela de um diálogo do jogo Três Reinos, no qual o mito “Corpo Seco” é mencionado……. 20

FIGURA 7 - Tutorial do jogo de cartas Poranduba……. 21

FIGURA 8 - Demonstração do QR Code presente nas cartas, que informa mais sobre a manifestação cultural ilustrada……....21

FIGURA 9 - Estudo inicial da anatomia do urso para o filme “Irmão Urso” (2003)... 22

FIGURA 10 -Estilização dos personagens com variações de formas arredondadas e quadradas…….. 23

FIGURA 11 - Exploração de vários personagens do filme “Irmão Urso” (2003), com diversas formas, cores e tamanhos……... 23

FIGURA 12 - Exemplo de *Moodboard*……... 24

FIGURA 13 - Fotografia tirada pelo ex-peão Osmar Nascimento……. 28

FIGURA 14 - Cena de “Frankenstein Encontra o Lobisomem” (1943) legendada em português, no qual o personagem afirma se transformar em lobisomem na lua cheia…… 30

FIGURA 15 - Imagem retirada de uma coleção da Turma da Mônica……. 30

FIGURA 16 - *Moodboard* realizado para o Lobisomem……. 31

FIGURA 17 - Ilustração tradicional de Lobisomem baseado na descrição de Barroso (1921)..... 32

FIGURA 18 - Ilustração tradicional baseada na fotografia de Osmar Nascimento… 33

FIGURA 19 - Ilustrações tradicionais de cabeça de lobisomem misturado com outros animais…….. 33

FIGURA 20 - Ilustração tradicional do lobisomem touro, baseado na descrição de Vasconcellos (1880)..... 34

FIGURA 21 - Ilustração digital do lobisomem-touro, baseado na descrição de Vasconcellos (1880) ……35

FIGURA 22 - Ilustração digital do lobisomem em um cemitério…….. 36

FIGURA 23 - *Moodboard* realizado para a Mula sem Cabeça……. 38

FIGURA 24 - Ilustrações tradicionais com estudos da Mula……..39

FIGURA 25 - Ilustração tradicional da Mula sem Cabeça baseada na descrição de Cascudo (1952)…… 40

FIGURA 26 - Ilustração tradicional da mula sem cabeça baseada na descrição de Araújo (1952)……40

FIGURA 27 - Ilustração digital da Mula sem Cabeça baseada na descrição de Cascudo (1952)..... 41

FIGURA 28 - Ilustração digital da Mula sem Cabeça em meio a árvores…….. 42

FIGURA 29 - Modelo Juliano Quites interpretando mito do Boto Cor de Rosa……. 44

FIGURA 30 - Compilado de imagens de representações do mito do Boto Cor de Rosa……44

FIGURA 31 - *Moodboard* realizado para o Boto Cor de Rosa…….. 45

FIGURA 32 - Ilustração tradicional do Boto Cor de Rosa……46

FIGURA 33 - Ilustração tradicional do personagem Boto Cor de Rosa, baseado na descrição de Cascudo (1952)..... 47

FIGURA 34 - *Model Sheet* tradicional do personagem Boto Cor de Rosa……..48

FIGURA 35 - Ilustrações digitais do personagem Boto Cor de Rosa……...48

FIGURA 36 - Ilustração digital do Boto Cor de Rosa em meio a uma festa……...49

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 9

CAPÍTULO 1 - O FOLCLORE BRASILEIRO 11

CAPÍTULO 2 - MÍDIA 15

2.1 - Indústria Cultural 15

2.2 - Jogos Eletrônicos 16

2.3 - Panorama do Folclore Brasileiro nos Jogos 18

CAPÍTULO 3 - CONCEPT ART E MOODBOARD 22

CAPÍTULO 4 - DESENVOLVIMENTO 25

4.1 - A Escolha dos Mitos 25

4.2 - Lobisomem 26

4.3 - Mula sem Cabeça 36

4.4 - Boto Cor de Rosa 43

CONSIDERAÇÕES FINAIS 50

REFERÊNCIAS 51

INTRODUÇÃO

O folclore nacional desempenha um papel fundamental na preservação e valorização da identidade cultural de um país, além de realizar uma importante função na educação. Para Fausto Teixeira (1949), a tradição popular é "um verdadeiro repositório da história de um povo, de sua evolução cultural através dos tempos".

Os contos folclóricos ficaram marcados entre o povo brasileiro através das diversas adaptações do Sítio do Pica Pau Amarelo, obra original de Monteiro Lobato. Ao longo dos anos, essas histórias foram apresentadas em livros e programas de TV, recebendo diferentes versões. E ainda em 2021, a Netflix lançou sua série original “Cidade Invisível”, que combina e resgata esses personagens do universo do folclore brasileiro em uma trama de suspense e mistério. Percebe-se que as mídias desempenham um papel importante na preservação e propagação dessa cultura que geralmente se restringia oralmente, mantendo-a viva nos dias de hoje.

Juntamente, a internet também teve um papel importante em disseminar conteúdos sobre o assunto e conectar pessoas entusiastas pelo folclore, dando a possibilidade de um fácil acesso e longo alcance. Mas outros problemas surgiram. Em muitos sites é possível encontrar artigos com descrições errôneas dos contos e desprovidas de fontes confiáveis.

Um caso que pode ilustrar essa questão é o da Revista Superinteressante e seu artigo “Quais são os principais deuses da mitologia indígena brasileira?”[1] de 2016. Nele, Anhangá é descrito como “Inimigo de Tupã, Anhangá é o deus das regiões infernais”. Porém ao buscar em outras fontes, como Luís da Câmara Cascudo (1952), sua definição se altera para: “...o deus da caça do campo; Anhangá devia proteger todos os animais terrestres contra os índios que quisessem abusar de seu pendor para

[1] Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quais-sao-os-principais-deuses-da-mitologia-indigena-brasileira>
Acesso em: 17 jun. 2023.

a caça, para destruí-los inutilmente.” Em nenhum momento é mencionado Anhangá ter uma relação com Tupã, nem ser seu inimigo. Perante o exposto, é importante ressaltar o valor da pesquisa com variadas fontes confiáveis para o desenvolvimento de conteúdos relacionados à mitologia brasileira.

Diante da relevância das mídias de entretenimento e sua relação com o folclore brasileiro, proponho a questão: É possível explorar esse tema em *concept art* para videogames?

O objetivo geral deste estudo é desenvolver a *concept art* de três mitos do folclore brasileiro. Quanto aos objetivos específicos, irei selecionar as lendas, pesquisar sobre suas características, conduzir um estudo ilustrativo dessas descrições, ilustrar três personagens e documentar o processo de desenvolvimento e escolha das imagens.

A metodologia adotada neste estudo será fundamentada em uma pesquisa sobre personagens do folclore brasileiro e suas características distintas. Para coletar informações, será realizada uma busca em diversas fontes, como livros, artigos, registros históricos e relatos de especialistas renomados nessa área. Realizada a seleção de descrições, características e imagens para a montagem de um painel semântico, realizar-se-á variados rascunhos explorando possibilidades de visuais para os personagens selecionados.

A primeira etapa da pesquisa envolverá a revisão da literatura existente sobre o folclore brasileiro, que abrange contos, lendas e mitos. Além disso, serão explorados registros históricos e fontes documentais que ajudarão a rastrear algumas origens e evoluções de contos folclóricos em diferentes regiões do Brasil. Essa pesquisa permite encontrar descrições que auxiliem na criação visual dos personagens selecionados. Em seguida, será desenvolvido os visuais desses personagens, buscando refletir suas variações regionais e as descrições presentes nos contos folclóricos.

O intuito do trabalho é promover a valorização e a disseminação do folclore brasileiro, incentivando a apreciação de nossa cultura e despertando a curiosidade dos jogadores em conhecer mais sobre as tradições e lendas do nosso país.

1. O FOLCLORE BRASILEIRO

A palavra folclore tem origem do inglês *folklore*, um termo cunhado por William Thoms em 1846. O prefixo *folk* designa povo, enquanto *lore* significa conhecimento ou tradição. O folclore é uma manifestação de identidade e conhecimentos, compreendê-lo é reconhecer a história de um povo, seu cotidiano, costumes e tradições. De acordo com Bráulio do Nascimento (apud Brandão, 1982, p. 24),

> A valorização do folclore, o reconhecimento da importância das manifestações populares na formação do lastro cultural da nação, constituem procedimentos capazes de assegurar as opções necessárias ao seu desenvolvimento

Uma das características mais marcantes do folclore é a sua transmissão oral, o que permite que as histórias variem regionalmente e, até mesmo, de geração em geração, adaptando-se e moldando-se de acordo com as tradições e costumes daquele povo. De acordo com Carlos Rodrigues Brandão (1982), em alguns países da Europa e nos Estados Unidos, há a prevalência da ideia de que o folclore é constituído apenas por essas histórias e contos transmitidos oralmente, como o conto da Chapeuzinho Vermelho.

Porém, no Brasil, não há essa restrição, festividades e cerimônias também constituem como parte da cultura popular. Para a Carta do Folclore Brasileiro[2] de 1995, “Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social.” Não apenas os personagens de histórias e cantigas como o Saci-pererê e a Cuca, mas também os festivais como o carnaval e a festa junina, até mesmo o modo de fazer uma peça tradicional de cerâmica pode ser considerado parte do folclore brasileiro.

---

[2] Disponível em: <https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/CartadoFolcloreBrasileiro1995.pdf> Acesso em: 23 jan. 2024.

> Não apenas a legenda do herói ancestral, o mito (aquilo que muitas vezes explica, tanto a camponeses quanto a índios, a origem do mundo e de todas as coisas), mas também o rito, a celebração coletiva que revive o mito como festa, com suas procissões, danças, cantos e comilanças cerimoniais. Não apenas a celebração, o rito, o ritual, mas a própria vida cotidiana e os seus produtos: a casa, a vestimenta, a comida, os artefatos do trabalho, os instrumentos da fiadeira [...] (BRANDÃO, C. R., 1982, p. 30)

Diante disso, a preservação desses bens culturais sempre são expressas como de grande importância. No documento “Recomendações na Proteção da Cultura Tradicional e do Folclore[3]”[4] de 1989, a UNESCO sugere que os governos devam ativamente criar normas para a educação e conservação da cultura popular. Um aspecto particularmente significativo desse documento é a ênfase colocada na era crescente da mídia de massa, com a seguinte ressalva:

> Encoraja-se uma cobertura mais ampla do material folclórico na imprensa nacional e regional, publicando em televisão, rádio e outros meios de comunicação, por exemplo através de subvenções, criando empregos para folcloristas nestas unidades, assegurando o arquivo e a divulgação adequados destes materiais folclóricos recolhidos pelas mídias de massa, e pelo estabelecimento de departamentos de folclore dentro dessas organizações[5]

Este é um tópico de relevância não apenas em âmbito internacional, mas também dentro do contexto brasileiro, onde a mídia desempenhou historicamente um papel notável na disseminação e na moldagem da compreensão do folclore pelo país. Nesse sentido, a "Carta do Folclore Brasileiro" complementa:

> Reconhece-se que não se pode mais desconsiderar o papel desempenhado pela comunicação de massa na dinâmica do folclore, tanto pela divulgação descontextualizante, quanto pela influência ideológica de valores que lhe são próprios. Recomenda-se o estudo das interrelações do folclore com os fatos da cultura de massa e, em especial, com as interferências, aproveitamentos e reelaborações recíprocas. (COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE. Fundação Joaquim Nabuco. Carta do Folclore Brasileiro (1995))

---

[3] Recommendation on the Safeguarding of Traditional Culture and Folklore (UNESCO, 1989, Tradução Nossa)

[4] Disponível em: <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-safeguarding-traditional-culture-and-folklore>. Acesso em: 23 jan. 2024.

[5] encourage a broader coverage of folklore material in national and regional press, publishing television, radio and other media, for instance through grants, by creating jobs for folklorists in these units, by ensuring the proper archiving and dissemination of these folklore materials collected by the mass media, and by the establishment of departments of folklore within those organizations (UNESCO, 1989, Tradução Nossa)

A obra de Monteiro Lobato, um dos maiores escritores reconhecidos por introduzir os personagens do folclore brasileiro em seus livros, teve várias adaptações ao longo dos anos: em 1952 pela rede Tupi, 1964 pela TV Cultura, 1967 pela Band e uma versão em 1977 e outra em 2001 pela TV Globo ; além de uma recente animação de 2012 pela mesma.

Figura 1 - Saci, interpretado por Romeu Evaristo, e Cuca, na adaptação do sítio do pica pau amarelo de 1977



Fonte: GShow[6].

Em outras produções televisivas, também vemos o uso desses personagens como elementos integrais de suas histórias, como por exemplo o Lobisomem em "Saramandaia" (2013), a Caipora no clássico "Castelo Rá Tim Bum" (1994) e a Iara, Curupira e Pisadeira em "Os Mutantes – Caminhos do Coração" (2008). Já em 2021, o serviço de *streaming* Netflix apresentou sua série ‘Cidade Invisível’, que também insere esses personagens em sua trama. Com a direção de Carlos Saldanha, o enredo conta a história de um policial que, ao investigar o assassinato de sua esposa, deparar-se com criaturas lendárias do folclore brasileiro.

[6] Disponível em: <https://gshow.globo.com/tudo-mais/tv-e-famosos/noticia/dia-do-saci-relembre-atores-que-ja-interpretaram-o-personagem-do-folclore-brasileiro.ghtml> Acesso em: 3 abr. 2024.

Figura 2 - Lobisomem de Saramandaia (2013), interpretado por Gabriel Braga Nunes



Fonte: UOL TV e Famosos[7].

Figura 3 - Mula sem Cabeça na série “Cidade Invisível” (2021)



Fonte: Netflix.

Os personagens do folclore brasileiro estão há anos inseridos na mídia e é possível dizer que essas representações contribuíram na disseminação de uma cultura que, em sua maioria, está limitada à propagação oral, podendo alcançar novas regiões e até mesmo gerações. Mas afinal, seria apropriado a indústria cultural assumir um papel ativo na promoção do folclore nacional?

[7] Disponível em: <https://televisao.uol.com.br/noticias/redacao/2013/09/10/o-lobisomem-era-aceito-ate-sair-do-armario-diz-autor-de-saramandaia.htm> Acesso em: 4 abr. 2024

2. MÍDIA

2.1. Indústria Cultural

Uma das maiores críticas da inserção da cultura em um modelo de produção industrial é sua padronização e que manifestações de diversidade e identidade de um povo acabam sendo moldadas ao que convém ao lucro do mercado, perdendo toda sua riqueza de pluralidade cultural. Um exemplo dessa crítica vem de Brandão (1982):

> Há centros controladores da produção desta cultura. Meios de reprodução de uma cultura de massa que impõem gostos e padrões em dia a milhões de pessoas. Centrais de uma verdadeira indústria cultural que se volta hoje sobre a própria música sertaneja (cada vez mais controlada por empresas de discos, por emissoras de rádio e programas sertanejos na televisão) e que se aproxima também do folclore. E, todos sabemos, para a indústria da cultura não há arte, devoção, tradição ou ritual. Há produtos culturais que interessam à Indústria pelo seu valor comercial. 'Vendem? São bons. (BRANDÃO, 1982,p. 46/47)

Mas, de fato, a indústria cultural apenas prejudica a chamada "cultura tradicional"? Marques de Melo, um estudioso do campo da folkcomunicação[8] e da folkmídia[9], oferece uma perspectiva otimista dessa relação da comunicação de massa com o folclore, argumentando que ela tem sido fundamental na expansão da cultura brasileira.

> (...) a globalização tem potencializado, no mosaico mundial, a projeção da cultura brasileira. A Indústria de entretenimento, cujas forças motrizes são a diversidade, a polivalência e o multiculturalismo, vem assegurando condições para a inserção das culturas nacionais ou regionais no contrafluxo simbólico

[8] "conjunto de procedimentos de intercâmbio de informações, ideias, opiniões e atitudes dos públicos marginalizados urbanos e rurais, através de agentes e meios direta ou indiretamente ligados ao folclore" (BELTRÃO, 1980 apud SILVA, BOMFIM, 2022, p. 203)

[9] "um campo da comunicação que se propõe a investigar a presença de elementos da cultura popular pela mídia de massa e [a] analisar a maneira como são utilizados" (LUYTEN, 2002 apud CARDOSO, NEVES, apud SILVA, BOMFIM, 2022, p. 203)

> gerado pela aldeia global. (MARQUES DE MELO, 2001 apud SOUZA, 2008, p.7)

Consequentemente, formas de expressão cultural que antes ficavam restritas a determinadas áreas geográficas ou se perdiam conforme o tempo, agora têm a capacidade de alcançar um público mais amplo, composto por pessoas de diferentes origens geográficas e gerações.

> que pareciam sepultados na memória nacional, regional ou local [...] [ressuscitaram] profusamente, facilitando a interação entre gerações diferentes [e] permitindo o resgate de celebrações, ritos ou festas aparentemente condenados ao esquecimento (MELO, 2005 apud SILVA, BOMFIM, 2022, p. 215)

Portanto, embora a mídia ofereça a chance de desempenhar um papel significativo na divulgação e preservação de certas expressões culturais para além de seus locais de origem, é crucial enfatizar a importância de realizar pesquisas e consultar as próprias comunidades e estudiosos culturais, assegurando uma representação mais próxima do autêntico.

2.2. Jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos, popularmente conhecidos como vídeo games, possui uma história muito recente. Os primeiros relatos que temos de algo que podemos chamar de um jogo eletrônico é o “*Tennis for Two*” de William Higinbotham, criado em 1958, ou o *Spacewar!* criado por um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* por volta de 1961.

Originalmente feito nos enormes computadores da época, o videogame foi tomando conta dos lares e estabelecimentos através de consoles e arcades, ambos dispositivos equipados de botões e telas exclusivamente para reproduzir esses jogos. Atualmente, computadores de mesa e até mesmo celulares conseguem ser uma plataforma para a jogatina, sua rápida evolução possibilitou que praticamente qualquer pessoa pudesse ter acesso.

Essa indústria é a que mais cresce e fatura atualmente, de acordo com a Forbes[10], “A indústria global de games movimentou US$175,8 bilhões em 2021, de acordo com os últimos dados consolidados e preliminares da consultoria Newzoo.”

Além de entretenimento, os jogos e videogames podem ser uma ferramenta de ensino. Para James Paul Gee (2003), em “O que Videogames tem para nos Ensinar sobre Aprendizado e Alfabetização”[11], os videogames podem ter o poder de desenvolver o pensamento crítico através de soluções de problemas e tomadas de decisões, recompensando quando o desafio é superado.

Essa visão de Gee ressalta a capacidade dos jogos de oferecer um ambiente de aprendizado envolvente e interativo. Ao integrar elementos de desafio e narrativa, os jogos proporcionam a oportunidade de experimentar as consequências de suas ações em um ambiente seguro e controlado, permitindo que eles desenvolvam habilidades de resolução de problemas, raciocínio crítico e tomada de decisões de maneira prática.

> Tradicionalmente, as metodologias ativas têm sido implementadas por meio de diversas estratégias, como a aprendizagem baseada em projetos (project-based learning – PBL); a aprendizagem por meio de jogos (game-based learning – GBL); o método do caso ou discussão e solução de casos (teaching case); e a aprendizagem em equipe (team-based learning – TBL). (BACICH e MORAN, 2018, p. 28)

Videogames são uma forma de narrativa multimídia que incorpora imagem, texto e som de maneira interativa. Essa combinação de elementos artísticos oferece um potencial criativo diverso para contar histórias de maneiras inovadoras e envolventes, proporcionando aos jogadores a oportunidade de se tornarem parte ativa do enredo e explorar narrativas de formas totalmente novas.

---

[10] Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/> Acesso em: 25 jan. 2024.

[11] “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy” (Tradução Nossa)

2.3 Panorama do folclore brasileiro nos jogos

A indústria de jogos eletrônicos no Brasil ainda é bem nova e, apesar de existir produções de estúdios como a *Pocket Trap* e a *Dumativa Game Studio*, o tema do folclore brasileiro ainda foi pouco explorado nessa área.

No Podcast “Somando Visões”[12] do canal FolcloreBR, o ilustrador e host Anderson Awvas convida diversos desenvolvedores que estão criando jogos baseados neste tema para conversar sobre como o folclore brasileiro ocupa esse espaço.

O baiano Joe Santos é o criador do jogo “Guerreiros Folclóricos”, um RPG de ação onde o jogador assume papéis de personagens em um cenário fictício. O jogo se passa em Akakor, um mundo onde personagens do folclore brasileiro batalham entre si. Inspirado em jogos populares como *God of War* e *The Witcher*, Joe diz querer despertar a curiosidade sobre as lendas brasileiras, apresentando personagens não tão conhecidos como Mapinguari e Anhangá e desenvolver um conteúdo para um público mais maduro e fora do espectro infantil.

Figura 4 - Ilustração de alguns dos personagens presentes no projeto Guerreiros Folclóricos



Fonte: Catarse[13].

[12] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gjYtti2D75w> Acesso em: 26 mar. 2024.
[13] Disponível em: <https://www.catarse.me/guerreiros_folcloricos_o_reino_de_tupa_1a4a> Acesso em: 3 abr. 2024.

O estúdio pernambucano de jogos Diorama Digital, por sua vez, apresentou Araní, um jogo estilo *Hack and Slash* focado em ação, onde os jogadores enfrentam hordas de inimigos em combates rápidos e frenéticos. Nele, a protagonista é uma guerreira indigena e deve lutar contra criaturas fantásticas inspiradas no folclore brasileiro. O objetivo do estúdio também é produzir um jogo para um público mais maduro e trazer de volta esse encantamento pelo folclore que muitos experienciaram na infância.

Figura 5 - Captura de tela do trailer do jogo, onde a personagem Araní está batalhando contra um inimigo.



Fonte: Araní Reveal Teaser[14].

Por fim, Christopher Kastensmidt é um escritor norte-americano que desenvolveu diversos livros inspirados no folclore brasilero, muitos deles na língua inglesa. A série de nome “A Bandeira do Elefante e da Arara” conta as aventuras do holândes Gerard van Oost e seu amigo originário da África Ocidental, Oludara, que juntos, cruzam caminhos com uma variedade de personagens folclóricos brasileiros. Kastensmidt tem a intenção de divulgar o folclore brasileiro para o exterior e, em novembro de 2019, ele lançou um financiamento coletivo para um jogo inspirado na sua série, chamado de Três Reinos[15].

[14] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=itivM0vC8SA> Acesso em: 3 abr. 2024.
[15] Disponível em: <https://www.catarse.me/tresreinos#about> Acesso em: 26 mar. 2024.

Figura 6 - Captura de tela de um diálogo do jogo Três Reinos, no qual o mito “Corpo Seco” é mencionado



Fonte: Catarse[16].

Além dos artistas presentes no podcast “Somando Visões”, é interessante citar o jornalista e pesquisador Andriolli Costa e seu jogo de cartas Poranduba[17], semelhante a populares *card games* como “*Pokémon*” (1996) e “*Yu-Gi-Oh!*” (1999). O projeto junta 27 ilustradores de 13 estados brasileiros diferentes e ainda conta com um *QR Code* que leva a um site com informações sobre as manifestações culturais, com referências bibliográficas. Poranduba tem o objetivo de informar e criar um diálogo sobre o folclore brasileiro, além de ser acessível para todas as idades.

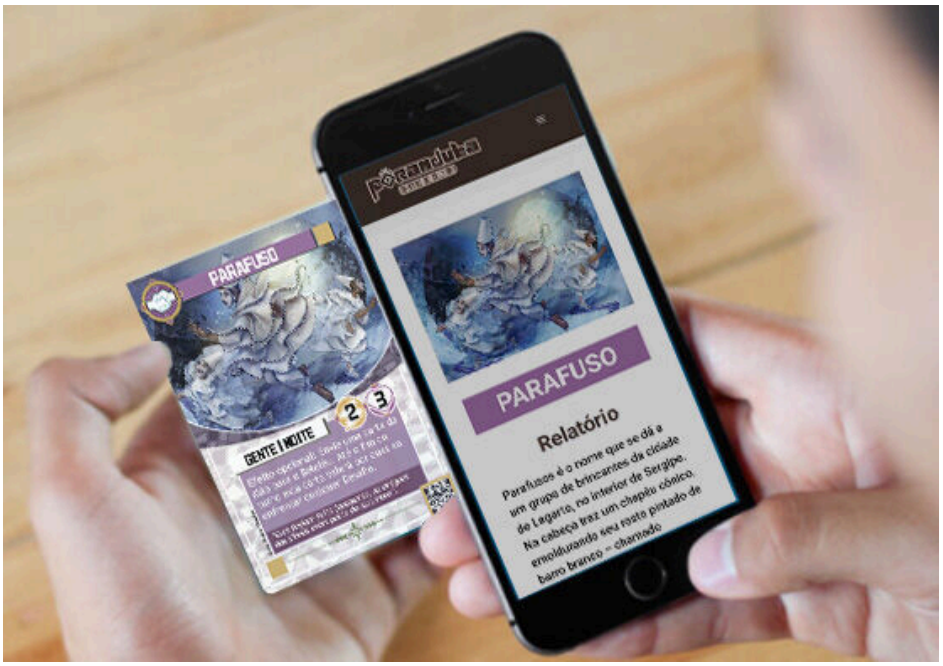
[16] Disponível em: <https://www.catarse.me/tresreinos#about> Acesso em: 26 mar. 2024.
[17] Disponível em: <https://colecionadordesacis.com.br/2023/07/25/como-jogar-poranduba-cartas-de-cultura/> Acesso em: 26 mar. 2024.

Figura 7 - Tutorial do jogo de cartas Poranduba



Fonte: Catarse[18].

Figura 8 - Demonstração do *QR Code* presente nas cartas, que informa mais sobre a manifestação cultural ilustrada



Fonte: Catarse[19].

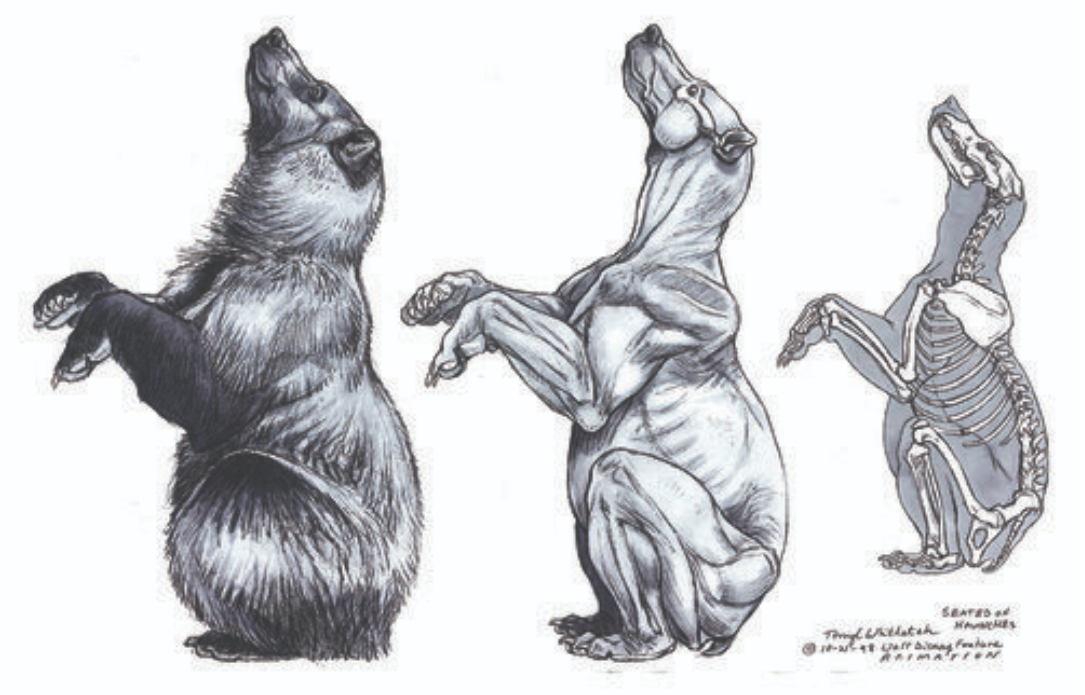
[18] Disponível em: <https://www.catarse.me/cartasdecultura> Acesso 3 abr, 2024
[19] Disponível em: <https://www.catarse.me/cartasdecultura> Acesso 3 abr, 2024

3. CONCEPT ART E MOODBOARD

Concept Art é um termo que surgiu a pouco tempo e sua popularização se deu pelo estúdio americano de animação *Walt Disney*, em meados de 1930. Apesar do nome semelhante, a *concept art* é diferente da *conceptual art*, ou em tradução, a chamada arte conceitual, que descreve o movimento artístico de 1960. Enquanto a arte conceitual busca provocar reflexões e questionamentos, muitas vezes se distanciando da estética, o *concept art* tem como objetivo desenvolver inúmeros conceitos visuais para um projeto, explorando diversas ideias para assim definir o material final.

Amplamente empregada na indústria cinematográfica, de jogos e em outras formas de mídia, a *concept art* tende a explorar silhuetas dos objetos ou personagens que ainda estão sendo desenvolvidos, suas formas, seu movimento e cores, transformando uma ideia em algo concreto visualmente.

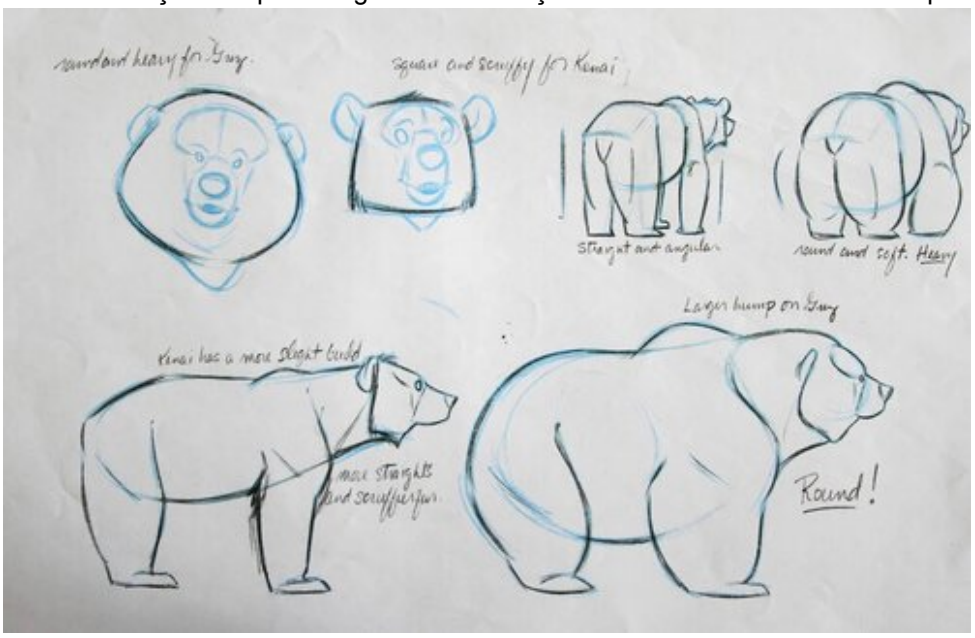
Figura 9 - Estudo inicial da anatomia do urso para o filme “Irmão Urso” (2003)



Fonte: Character Design References[20]

[20] Disponível em: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-brother-bear>. Acesso em: 24 mar. 2024.

Figura 10 - Estilização dos personagens com variações de formas arredondadas e quadradas



Fonte: Character Design References[21]

Figura 11 - Exploração de vários personagens do filme “Irmão Urso” (2003), com diversas formas, cores e tamanhos



Fonte: Character Design References[22]

[21] Disponível em: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-brother-bear>. Acesso em: 24 mar. 2024.
[22] Disponível em: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-brother-bear>. Acesso em: 24 mar. 2024.

Outra técnica que pode ser utilizada junto com o *concept art*, é o *moodboard*. Muito utilizado no design, o *moodboard* é uma maneira do artista expressar suas intenções e inspirações visuais para seu projeto, utilizando de uma colagem de imagens, cores, textos, entre outros.

Se um projeto requer uma atmosfera sombria e misteriosa, por exemplo, o *moodboard* pode incluir imagens que evocam essa sensação, como paisagens noturnas, figuras enigmáticas ou elementos góticos. Por outro lado, se a intenção é criar uma atmosfera mais vibrante e colorida, o *moodboard* pode ser preenchido com imagens vivas e dinâmicas que inspirem essa energia.

Figura 12 - Exemplo de *Moodboard*



Fonte: Compilação do autor.[23]

[23] Montagem a partir de imagens coletadas nos sites *Zarpo Magazine*, *The Hollywood Reporter*, *Fandom*, G1, Instagram, Guia de Destinos, Pinterest, *Myloview*, Reddit, Fandom, Mundo Educação - UOL, Youtube e Portal MultiRio.

4. DESENVOLVIMENTO

4.1. A Escolha dos Mitos

No Brasil, há uma grande variedade de personagens folclóricos a serem explorados, desde os mais populares como a Iara e o Boitatá, até os mais desconhecidos como Anhangá e Corpo-Seco.

Escolhi trabalhar com o mito da Mula sem Cabeça, do Lobisomem e do Boto Cor de Rosa pois são mitos que possuem uma conexão com o mundo humano. Como protagonistas, abre-se uma possibilidade de identificação com o jogador, estes podendo morar em uma grande cidade ou em uma pequena vila, terem problemas em seu relacionamento, lidar com a tecnologia ou rotina de um trabalho, mas ainda sim se conectarem com o folclore e poderem se comunicar com o Curupira, por exemplo.

Além disso, são personagens que se assemelham à sua natureza: são pessoas comuns que se transformam em seres místicos, mas ainda sim possuem uma abordagem distinta em relação a esse dom. Enquanto o Lobisomem é vítima da maldição desde seu nascimento, desconsiderando casos de mordida por outro, a Mula sem Cabeça foi castigada por seus atos e o Boto Cor de Rosa em si não é tratado como uma maldição, até aparenta desfrutar da sua condição. Isso pode enriquecer a narrativa na forma diferente que lidariam com, talvez, os mesmos problemas.

Sendo contos bem populares, suas representações visuais geralmente se mantêm padronizadas, como a mula sem cabeça geralmente ter sua cabeça inteira trocada por chamas, ou o lobisomem ser meio lobo e meio homem. Trazer esses designs diferentes do que é geralmente reproduzido pode atiçar a curiosidade de muitos em redescobrir outras formas visuais que esses contos podem adquirir.

4.2. Lobisomem

O lobisomem é uma figura presente nas mais diversas culturas, sendo um dos primeiros registros de licantropia na Grécia Antiga, com o mito de Licaão, um rei que foi transformado em lobo por Zeus. Câmara Cascudo (1947) observa que esta lenda considera a licantropia uma forma de punição.

> A crença na metamorfose humana em lobo, por um castigo divino,atravessou séculos. Na Inglaterra, São Patrício transformou em lobo o rei de Gales, Vereticus, e São Natálio, na Irlanda, mandou que um homem ficasse lobo durante sete anos. Na Rússia a tradição era viva. A maioria dos lobos,cujas alcateias famintas uivavam nas noites geladas de dezembro, eram pecadores amaldiçoados por crimes cometidos na terra. Estavam cumprindo penitência e um dia voltariam à comunhão de todos os fiéis. (CASCUDO, L. C. Geografia dos Mitos Brasileiros, 1947, p.156-157)

Conforme esse mito se espalhou junto com a expansão romana, certas características se perdiam e adquiriam novas peculiaridades, se nacionalizando conforme a cultura do povo.

De acordo com Câmara Cascudo (1952), em Portugal, o lobisomem em sua forma humana possui uma figura pálida, magra, de orelhas compridas e nariz empinado. Se origina como filho de incesto ou ao nascer homem após uma série de sete filhas mulheres. Ao completar 13 anos, numa terça ou sexta-feira, busca um lugar à noite no qual um jumento se despojou, se transformando. Após adquirir sua forma, ele deve correr da meia-noite às duas horas entre “sete adros (cemitérios) de igreja, sete vilas acasteladas, sete partidas do mundo, sete outeiros, sete encruzilhadas, até regressar ao mesmo espojadouro, onde readquire sua forma humana” (CASCUDO, 1952, p. 402). Esse ritual se mantém até alguém feri-lo, mas se essa pessoa sujar-se com o sangue dele ou for mordido, herdará sua maldição.

Muitas dessas características foram mantidas ao chegar no Brasil. Portanto há certas diferenças regionais, Câmara Cascudo (1947) observa que no sul do Brasil há o castigo por ter tido relações incestuosas.

> Diziam que eram homens que havendo tido relações impuras com as suas comadres, emagreciam; todas as sextas-feiras, alta noite, saíam de suas casas transformados em cachorro ou em porco, e mordiam as pessoas que a tais desoras encontravam; estas, por sua vez, ficavam sujeitas a transformarem-se em Lobisomens... (NETO, 1913 apud CASCUDO, 1947, p. 161-162).

Essa característica do lobisomem luso brasileiro se assemelhar muito ao porco ou outros animais é citada por outros autores como Hélio Serejo (2008a) e José Vasconcellos (1880). No podcast do Mundo Freak de título “Popularium 07 – O lobo do homem”[24], Andriolli Costa e Andrei Fernandes fala um pouco desses relatos:

> Joaquim Homem Machado, que investiga o folclore da ilha do Minho, registra a maioria dos lobisomens da região como híbridos de homens com touro. (…) Em J. Vasconcellos, alguns informantes dizem que os lobisomens são principalmente jumentos. Outros, citam lobisomens pato ou marreco, que vivem na lagoa e impedem a irrigação (VASCONCELLOS, 1880, apud COSTA, 2017, p. 8). No Brasil, o lobisomem é frequentemente descrito como uma mistura de homem com cachorro e porco. Em Mato Grosso do Sul, o memorialista Hélio Serejo aponta: “Alguns lobisomens (metade porco, metade cachorro) passam pelos caminhos arrastando grossa corrente. (...) Cada elo da corrente representa uma transformação. A cada transformação, a corrente ganha mais um elo. (SEREJO, 2008a, apud COSTA, 2017, p. 9). O barulho das correntes contamina os arvoredos e cercas de arame,que começam a repetir o barulho em eco.

Andriolli Costa e Andrei Fernandes ainda chegam à conclusão que grande parte desses animais geralmente são rurais, dando a ideia de um perigo próximo a nós, que “O homem é o lobo do homem”.

> Interessante notar que para além do lobo, os outros animais que compõe os mitos luso-brasileiros de lobisomem estão sempre ligados ao cotidiano da vida no campo: são touros, porcos, cabras, jumentos. Não se fala em lobisomens onça, ou criaturas de igual selvageria, mas aquelas próximas a nós.

[24] Disponível em: <https://www.mundofreak.com.br/2017/08/14/popularium-07-o-lobo-do-homem/> Acesso em: 25 mar, 2024

Essa descrição de uma criatura misturada com outros animais aparece até em uma popular fotografia de um ex-peão tirada em abril de 1985. Osmar Nascimento alega ter fotografado um lobisomem no cemitério de Nova Granada, porém ele não apresenta características convencionais de um lobo ou canídeo. O focinho aparenta ser achatado e suas orelhas compridas se assemelham mais com uma mescla de um javali, além de sua pelagem se concentrar nas suas costas.

Figura 13 - Fotografia tirada pelo ex-peão Osmar Nascimento



Fonte: Portal de notícias G1[25].

No Norte, o Lobisomem era associado com a ancilostomose e a Malária, já que as pessoas com essas doenças possuíam uma aparência magra e pálida. Ele ataca homens, mulheres, crianças e animais, buscando sugar o sangue para suprir o seu organismo enfermo.

> Na sua opinião, todos os homens muito pálidos, opilados, que eles (os sertanejos nordestinos) chamam “amarelos”, “empambados” ou “come-longes”, transformam-se em lobisomens nas noites de quinta para sexta-feira. Para esse efeito, viram a roupa às avessas, esponjam-se sobre o estrume de qualquer cavalo ou no lugar em que este se esponjou. Crescem-lhes logo as orelhas, que caem sobre os ombros e se agitam como asas de morcegos. A

[25] Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-jose-do-rio-preto-aracatuba/noticia/lobisomem-assusta-moradores-de-mirassolandia-ha-mais-de-30-anos-apos-imagem-misteriosa.ghtml> Acesso em: 29 mar. 2024

> cara torna-se horrível, meia de lobo e meia de gente. E os infelizes saem correndo pelas estradas, loucamente, a rosnar, cumprindo o seu fado (BARROSO, 1921 apud CASCUDO, 1947, p. 162).

Uma ideia popular que acompanha a lenda do lobisomem é dele realizar sua transformação nas noites de lua cheia. Essa ideia é extremamente polêmica, tendo muitos estudiosos como Bourgault du Coudray (2014) e Willem de Blécourt (2015), que cita isso como uma criação do século 20, “o tema da lua cheia é uma invenção moderna, pois as fontes históricas não o mencionam como o instigador da metamorfose"[26] (apud OGDEN, 2021, p.191)

Um dos poucos relatos anteriores ao século 20 que associa a licantropia com a lua cheia, é no livro de Sabine Baring-Gould, “O Livro dos Lobisomens”[27] de 1865 no qual ele afirma que:

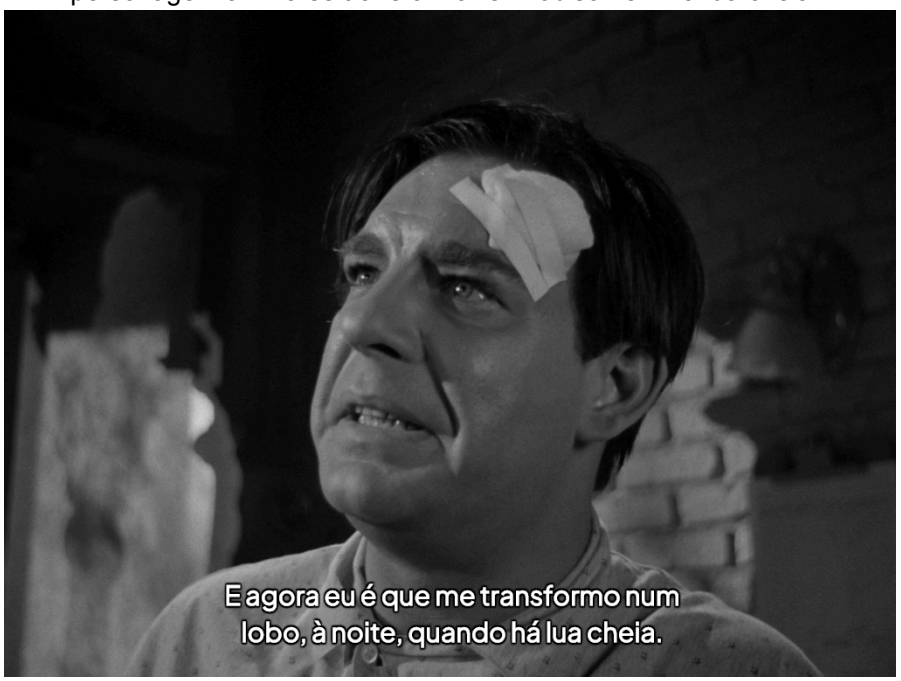
> No sul da França, ainda se acredita que o destino reservou certos homens a serem licantropos - que se transformam em lobos na lua cheia (...) No Périgord, o lobisomem chama-se *louléerou*. Certos homens, especialmente os bastardos, são obrigados a cada lua cheia a se transformar nessas feras diabólicas[28].[29]

É difícil adquirir o registro de uma lenda que se espalhou mundialmente e manter categorizado cada peculiaridade que adquiriu ao chegar em um novo povoado, mas é possível que a mídia ajudou a popularizar a ideia da licantropia através da lua cheia. Inicialmente visto em “Frankenstein Encontra o Lobisomem” (1943), filmes como “Um Lobisomem Americano em Londres” (1981) e o livro “A Hora do Lobisomem” (1983) de Stephen King continuaram com essa ideia e até mesmo o lobisomem da Turma da Mônica (1970) de Maurício de Souza possui essa característica, mesmo sendo uma obra brasileira.

---

[26] “the motif of the full moon is a modern invention, since historical sources do not mention it as an instigator of metamorphosis” (Willem de Blécourt apud OGDEN, 2021, p.191, Tradução Nossa)
[27] “The Book of Were-Wolves” (Tradução Nossa)
[28] “In the south of France, it is still believed that fate has destined certain men to be lycanthropists—that they are transformed into wolves at full moon (...) In the Périgord, the were-wolf is called louléerou. Certain men, especially bastards, are obliged at each full moon to transform themselves into these diabolic beasts” (Sabine Baring-Gould, 1865, Tradução Nossa)
[29] Disponível em: <https://www.gutenberg.org/cache/epub/5324/pg5324-images.html> Acesso em: 02 fev. 2024.

Figura 14 - Cena de “Frankenstein Encontra o Lobisomem” (1943) legendada em português, no qual o personagem afirma se transformar em lobisomem na lua cheia



Fonte: Frankenstein Encontra o Lobisomem, 1943.

Figura 15 - Imagem retirada de uma coleção da Turma da Mônica



Fonte: Lendas Brasileiras Lobisomem, 2011.

Para sua exploração visual, o Lobisomem brasileiro abre uma gama de possibilidades. No *moodboard* eu quis explorar os tons escuros e acinzentados que ele possui, misturando com uma paleta azulada, remetendo a noite. Junto disso, tive a ideia de associá-lo com a vida noturna da grande cidade, como São Paulo, e fazer um paralelo com os outros protagonistas, que vem de cidades menores. Também selecionei imagens do lobisomem de “Um Lobisomem Americano em Londres” (1981) e “Frankenstein Encontra o Lobisomem” (1943), junto com duas versões de lobisomens nacionais, sendo a foto Osmar Nascimento e a versão do Maurício de Souza.

Figura 16 - *Moodboard* realizado para o Lobisomem



Fonte: Compilação do autor.[30]

[30] Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Zarpo Magazine, The Hollywood Reporter, Fandom, G1 e Instagram.

Inicialmente, desenvolvi a ideia mencionada por Barroso (1921), de um animal com rosto meio humano e meio lobo. Minha inspiração foi os lobisomens hollywoodianos presentes no *moodboard*, que muitas vezes em suas cenas de licantropia faz essa mescla entre o humano e o animal. Esse lobisomem nordestino possui como diferencial as suas longas orelhas que caem sobre seus ombros, no qual usei referência às orelhas de cachorro como as do *Cocker Spaniel* inglês.

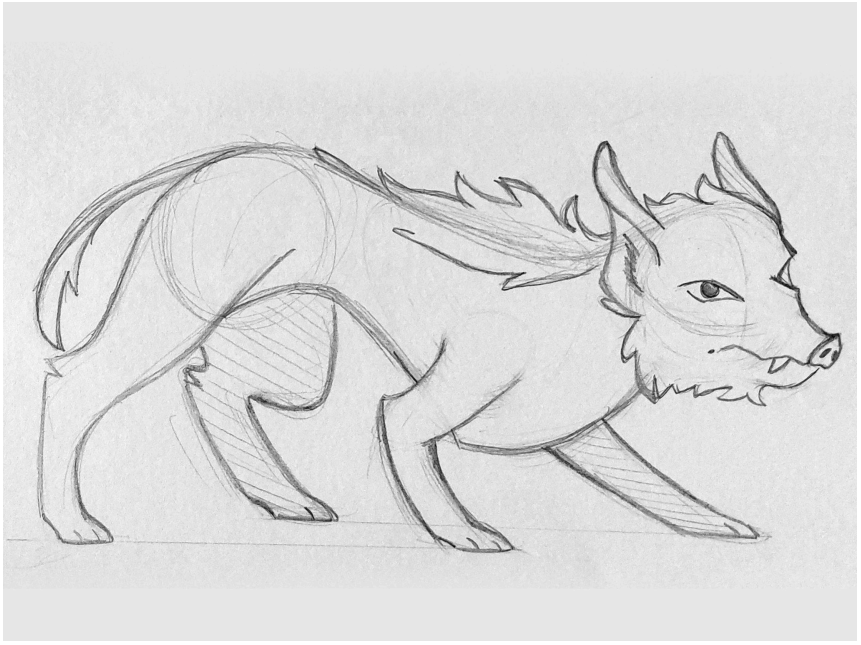
Figura 17 - Ilustração tradicional de Lobisomem baseado na descrição de Barroso (1921)



Fonte: Arquivo Pessoal.

Já para a segunda exploração, refiz a fotografia do lobisomem tirada pelo ex-peão, buscando capturar e compreender suas características. Seu corpo geralmente se mantém como de um cão ou lobo, em uma pose agachada, mas sua cabeça possui características de porco, sendo um animal escuro e peludo.

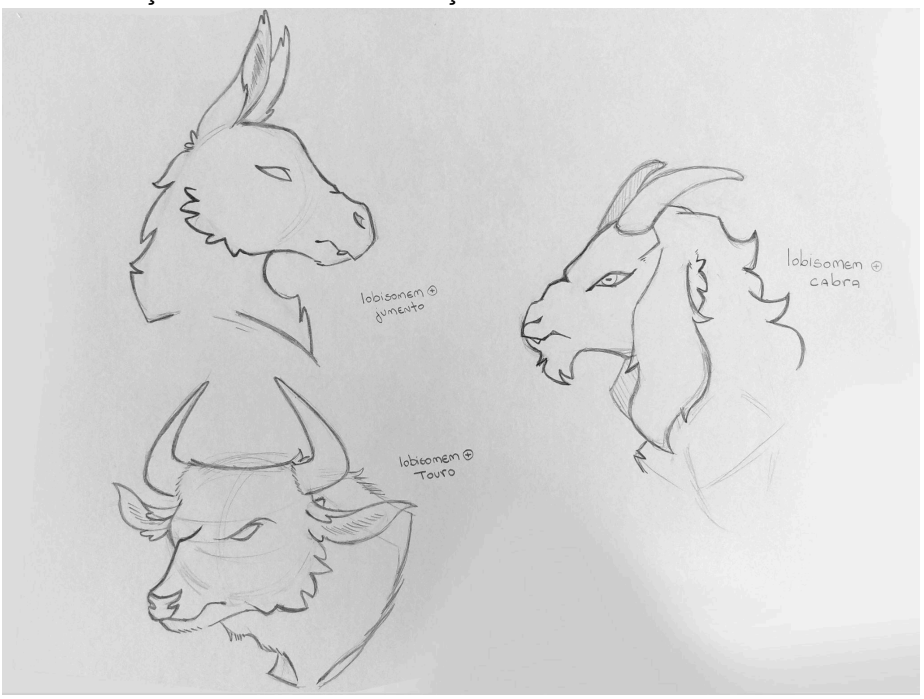
Figura 18 - Ilustração tradicional baseado na fotografia de Osmar Nascimento



Fonte: Arquivo Pessoal.

Inspirada por essa mescla, também fiz experimentações de rostos do lobisomem mesclando com características de outros animais citados pelos folcloristas, sendo eles o jumento, o touro e a cabra, buscando também resgatar as orelhas compridas do lobisomem feito anteriormente.

Figura 19 - Ilustrações tradicionais de cabeça de lobisomem misturado com outros animais



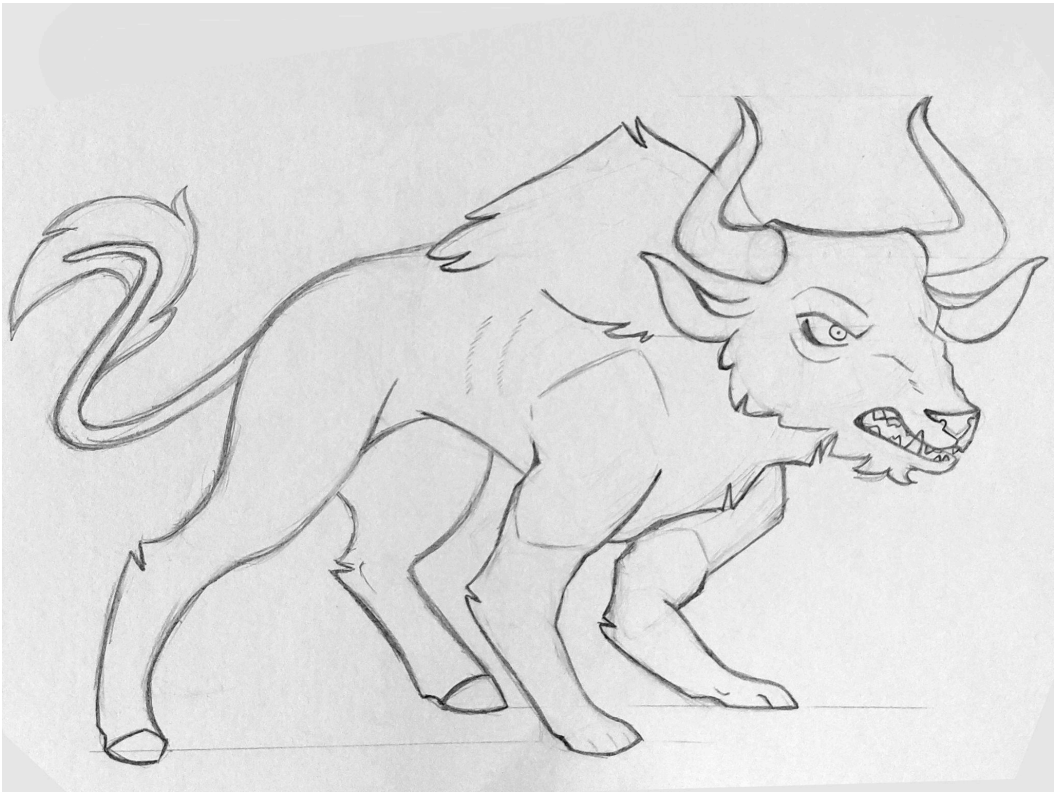
Fonte: Arquivo Pessoal.

Por fim, dos três animais explorados, escolhi o lobisomem-touro para realizar uma concepção final. O touro é um animal forte e agressivo, e condiz bem com as descrições do lobisomem, além de oferecer uma variação interessante em relação ao lobisomem-porco ilustrado pelo ex-peão. Também quis me afastar do design que se assemelha mais com o lobisomem hollywoodiano, para trazer algo novo e original.

Mesclei sua face com mais características de lobo em relação a exploração inicial das cabeças e adicionei cascos em suas patas dianteiras. Alonguei suas orelhas e mantive um físico magro mas musculoso, de orelhas compridas e uma pose agachada, características sugeridas por vários pesquisadores citados anteriormente.

> Um grande cão, tendo as pernas traseiras muito mais compridas que as dianteiras; corre e muito depressa com as pernas dianteiras (como quem apoia a cabeça nos cotovelos) dobrados para cima, na direção das orelhas. (STEINEN, apud CASCUDO, 2002, apud COSTA, 2017, p. 11).

Figura 20 - Ilustração tradicional do lobisomem touro, baseado na descrição de Vasconcellos (1880)



Fonte: Arquivo Pessoal.

Na finalização do desenho por meio do processo digital, usei a paleta de cores do *moodboard*, sendo variações escuras e acinzentadas de tons frios e azulados. Essas tonalidades fazem um paralelo com os tons quentes da mula sem cabeça, além de ser remetido com a noite e madrugada.

Figura 21 - Ilustração digital do lobisomem-touro, baseado na descrição de Vasconcellos (1880)



Fonte: Arquivo Pessoal

E por fim, para o cenário, fiz ele em um cemitério, sendo uma das inúmeras localizações que ele precisa percorrer enquanto está na forma de lobisomem, para que possa se transformar novamente em humano.

Figura 22 - Ilustração digital do lobisomem em um cemitério.



Fonte: Arquivo Pessoal

4.3. Mula-sem-cabeça

Mula-sem-Cabeça, também conhecida como Burrinha-de-Padre ou Burrinha, é um mito que abrange todo o Brasil e, ainda de acordo com Câmara Cascudo (1947), é o equivalente a uma mulher lobisomem, tendo um processo de encantamento semelhante ao mesmo.

> A Mula-sem-cabeça é uma tradição que nos veio da Península Ibérica, trazida pelos portugueses e espanhóis. Corre toda América, desde o México, onde é a Malora, até a Argentina, onde é a Mula Anima. Chamam-se também Alma Mula, Mula Sin Cabeza, Mujer Mula e Mala Mula. As versões são idênticas e sempre com finalidade punitiva embora parcial. (CASCUDO, 1947, p. 169)

Apesar do nome, os relatos variam entre ser de fato uma mula sem cabeça, mas que emite relinchos, mas como também ser uma mula que “lança chispas de fogo

pelas narinas e pela boca.” (Cascudo, 1952) . Da noite de quinta para sexta-feira, a amante do padre católico toma a forma desse animal e galopa ferozmente por sete freguesias ou até o terceiro cantar do galo. Emitindo relinchos estridentes e atacando qualquer um que encontra em seu caminho.

> É uma mula que não tem cabeça mas relincha. É um animal quase negro, com uma cruz de cabelos brancos. Tem olhos de fogo. Tem um facho luminoso na ponta da cauda. Geme como uma criatura humana. [Ou] Não geme, relincha, e ao terminar, geme como se morresse de dor (ARAÚJO, 1952 apud ALVES, 2017, p.260)

Para evitar que a transformação ocorra, é necessário que o padre a amaldiçoe antes de celebrar a Santa Missa, caso contrário, para desencantá-la é necessário enfrentá-la e retirar o freio de ferro. Em certos estados do Brasil, há menções de fazer-lhe sangue, semelhante ao lobisomem.

Para o *moodboard*, selecionei as cores quentes do fogo e as cores escuras de seu corpo, mantendo uma paleta quente. As cores e o conto dela me remete bastante a pequenas cidades do interior, como a de Tiradentes em Minas Gerais. Junto disso, selecionei algumas figuras de cavalos imponentes, como o cavalo de fogo que aparece no filme “Motoqueiro Fantasma” (2007) e o cavalo de Frollo da animação “O Corcunda de Notre Dame” (1996), além da clássica representação da Mula sem Cabeça, representada no traço da “Turma da Mônica” (1970).

Figura 23 - *Moodboard* realizado para a Mula sem Cabeça

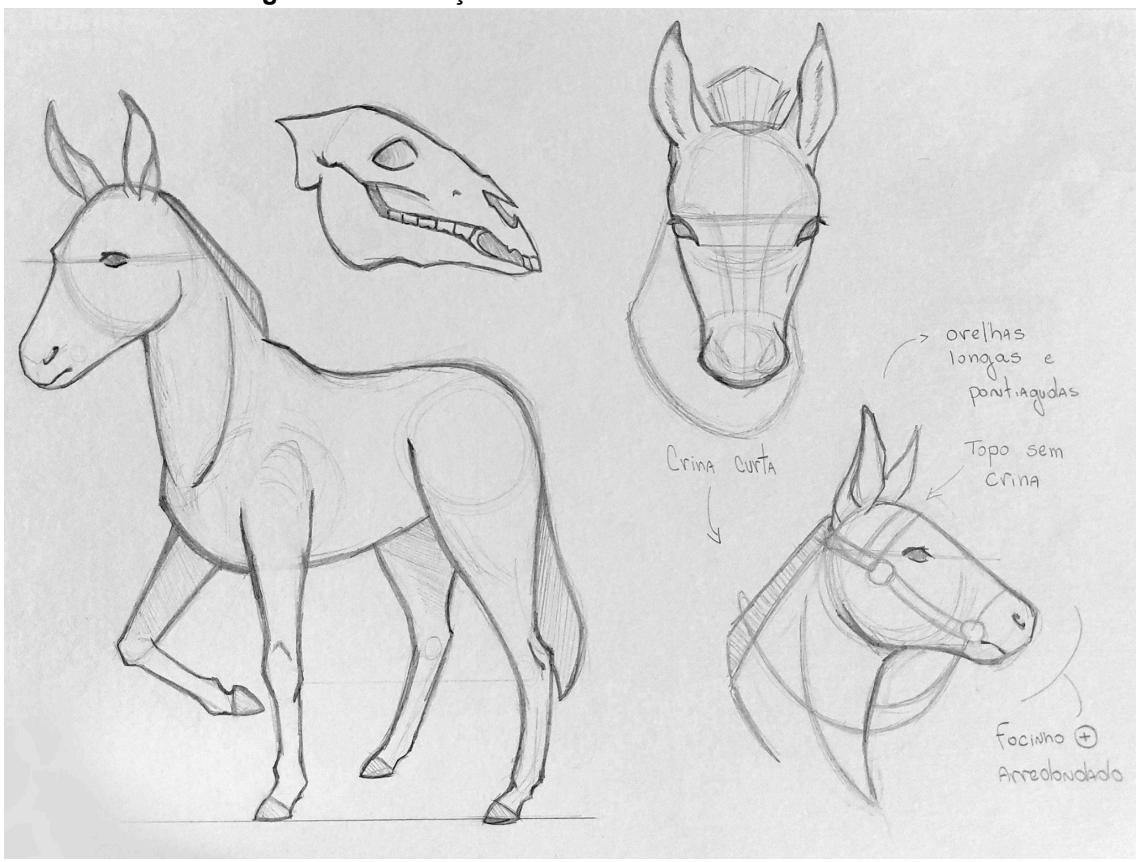


Fonte: Compilação do autor.[31]

Para começar a criar um visual para a Mula sem Cabeça, realizei uma breve pesquisa sobre o animal em questão. Realizei estudos de observação, se atentando a compreender a sua anatomia e características do animal, como suas orelhas mais alongadas e focinho arredondado.

[31] Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Guia de Destinos, Pinterest, Myloview, Reddit e Fandom.

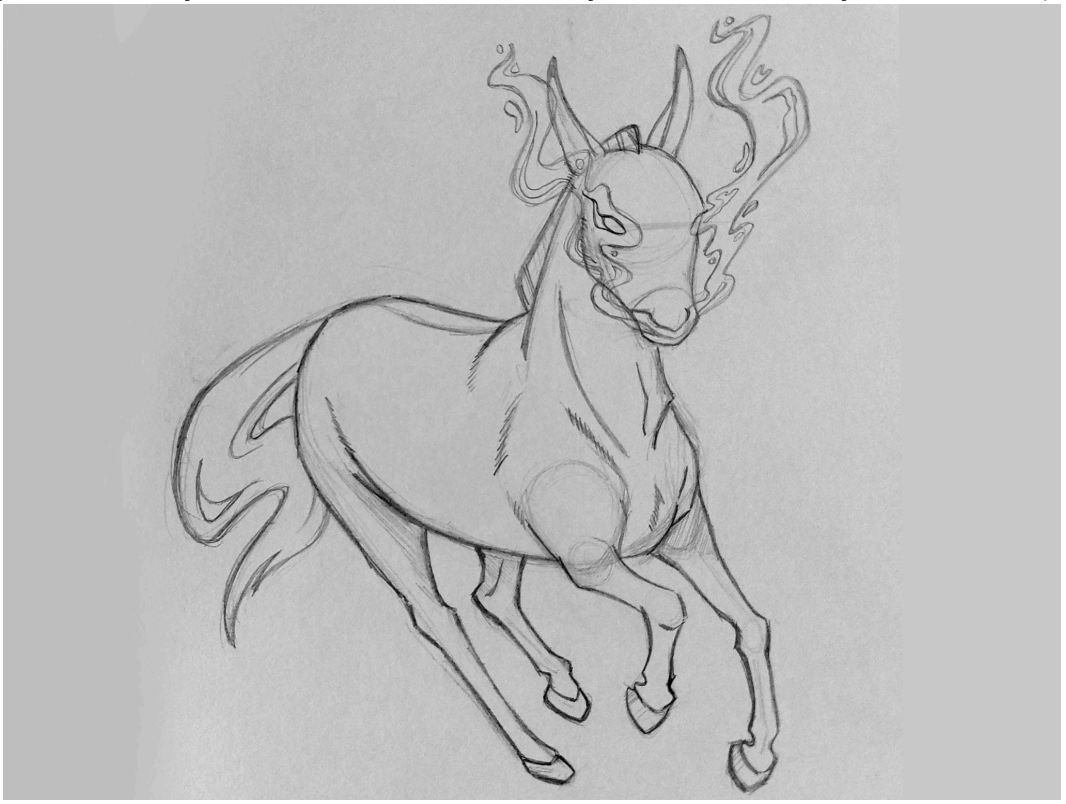
Figura 24 - Ilustrações tradicionais com estudos da Mula.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Em seguida, explorei duas ideias descritas anteriormente: a mula que “lança chispas de fogo pelas narinas e pela boca.”, citado por Cascudo (1952), e a mula que “não tem cabeça mas relincha” descrita por Araújo (1952), no qual substitui sua cabeça por seu esqueleto, já que ele também menciona seus “olhos de fogo”. Essa mesma mula possui a característica de ter um “facho luminoso na ponta da cauda”, no qual adicionei como se sua cauda terminasse como uma fumaça.

Figura 25 - Ilustração tradicional da Mula sem Cabeça baseada na descrição de Cascudo (1952)



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 26 - Ilustração tradicional da mula sem cabeça baseada na descrição de Araújo (1952)



Fonte: Arquivo Pessoal.

Para finalizar a ilustração no digital, escolhi a mula descrita por Cascudo. Optei por ela já que em ambas as descrições seus olhos de fogo são mencionados e acredito que colocar uma cabeça em uma figura popularmente conhecida por sua ilustração sem essa, quebra a expectativa e adiciona algo novo. É possível até mesmo interpretar o seu nome “sem cabeça” como uma característica de sua fúria e dor incontrolável, que a faz tomar atitudes irracionais.

Figura 27 - Ilustração digital da Mula sem Cabeça baseada na descrição de Cascudo (1952)



Fonte: Arquivo Pessoal.

Para as cores, mantive tons quentes, seja para o fogo ou para o seu corpo. Esse tom acinzentado do vermelho fica com esse aspecto amarronzado, que é próximo do tom do animal. Junto disso eu adicionei o facho de luz na ponta de sua cauda, mesclando a descrição de Cascudo com a de Araújo.

Foquei também em no acabamento da luz, adicionando efeitos que desse essa sensação de luminosidade, como a ferramenta de blur e o modo de camada "*Screen*" em torno do fogo de seus olhos e narinas, além do reflexo em seu rosto e perna com o modo de camada "*Add (Glow)*". Adicionei um cenário arborizado, buscando realçar na vegetação a luz que o fogo emana, junto da vastidão do campo atrás da mesma, em um tom mais rural que o desenho desenvolvido anteriormente.

Figura 28 - Ilustração digital da Mula sem Cabeça em meio a árvores.



Fonte: Arquivo Pessoal.

4.4. Boto Cor-de-Rosa

O Boto Cor de Rosa é uma espécie de golfinho de água doce muito presente pelo curso do rio Amazonas, cortando estados como o Pará e o Amazonas e figura proeminente em uma das lendas mais populares do folclore brasileiro.

De acordo com o Dicionário do Folclore Brasileiro (1952), é dito que nas primeiras horas da noite, ele toma a forma de um rapaz atraente, alto, forte, acompanhado de um chapéu para esconder o espiráculo em sua cabeça. Sendo um ótimo dançarino e "bebedor", geralmente frequenta festas e bailes, sendo muito sociável e paquerando com as mulheres do local e, antes da madrugada, pula na água e toma novamente sua forma de boto.

Desse mito, se originou o termo "filho de boto", para explicar a ausência ou o desconhecimento do pai de uma criança. Apesar disso, Cascudo (1952) explica que as primeiras menções do boto sedutor aparecem apenas no século XIX. Em um artigo sobre o ensaio fotográfico "Folclore Nu – Desnudando a cultura brasileira[32]" de Andriolli de Brites da Costa, ele completa:

> Apesar de frequentemente tido como mito nativo, nenhum cronista registra narrativas fantásticas sobre o boto cor de rosa até o século XIX (BATES, 1864 apud COSTA, 2002). O boto encantado emerge de origem branca e mestiça, com projeção no imaginário após o estabelecimento dos colonizadores

Nesse mesmo ensaio, o fotógrafo busca mostrar que o folclore pode inspirar qualquer tipo de narrativa ou obra, não apenas histórias infantis.

[32] Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/6317/631773526017/html/> Acesso em: 4 abr. 2024.

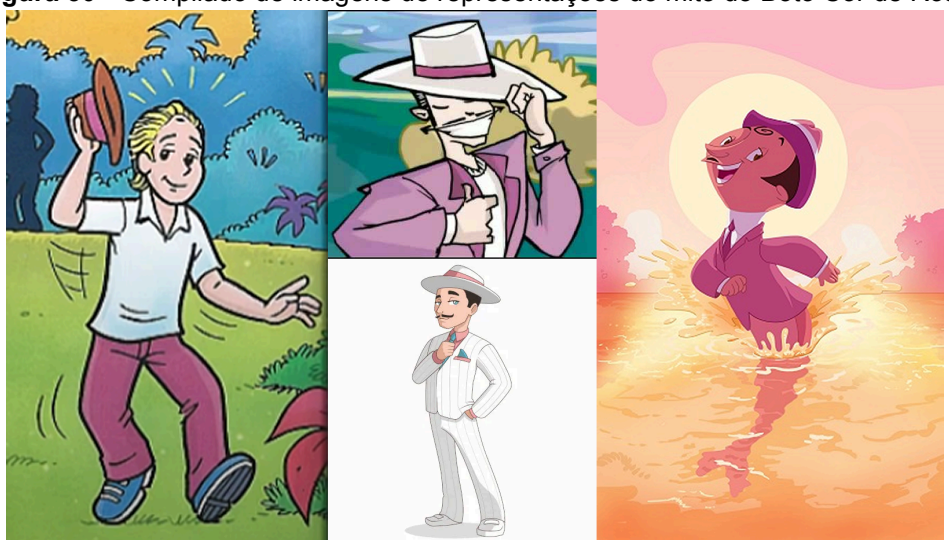
Figura 29 - Modelo Juliano Quites interpretando mito do Boto Cor de Rosa



Fonte: Andriolli Costa, 2017.

O processo de criação do Boto Cor de Rosa se difere dos dois últimos mitos retratados, já que sua forma de besta é apenas um boto comum. Geralmente, em sua forma humana, o boto é retratado como um homem charmoso de traje branco, muitas vezes um terno, junto com um chapéu, um acessório essencial pois utiliza para esconder o respiradouro.

Figura 30 - Compilado de imagens de representações do mito do Boto Cor de Rosa



Fonte: Compilação do autor.[33]

Para a construção do personagem “Boto”, há uma restrição geográfica, já que ele habita os rios da região amazônica. Nas margens desses rios, é possível encontrar a população ribeirinha, então optei por ele também fazer parte dessa comunidade. No *moodboard*, separei algumas inspirações e ícones que podem ser associados ao boto, além de sua paleta de cores rosada e branca.

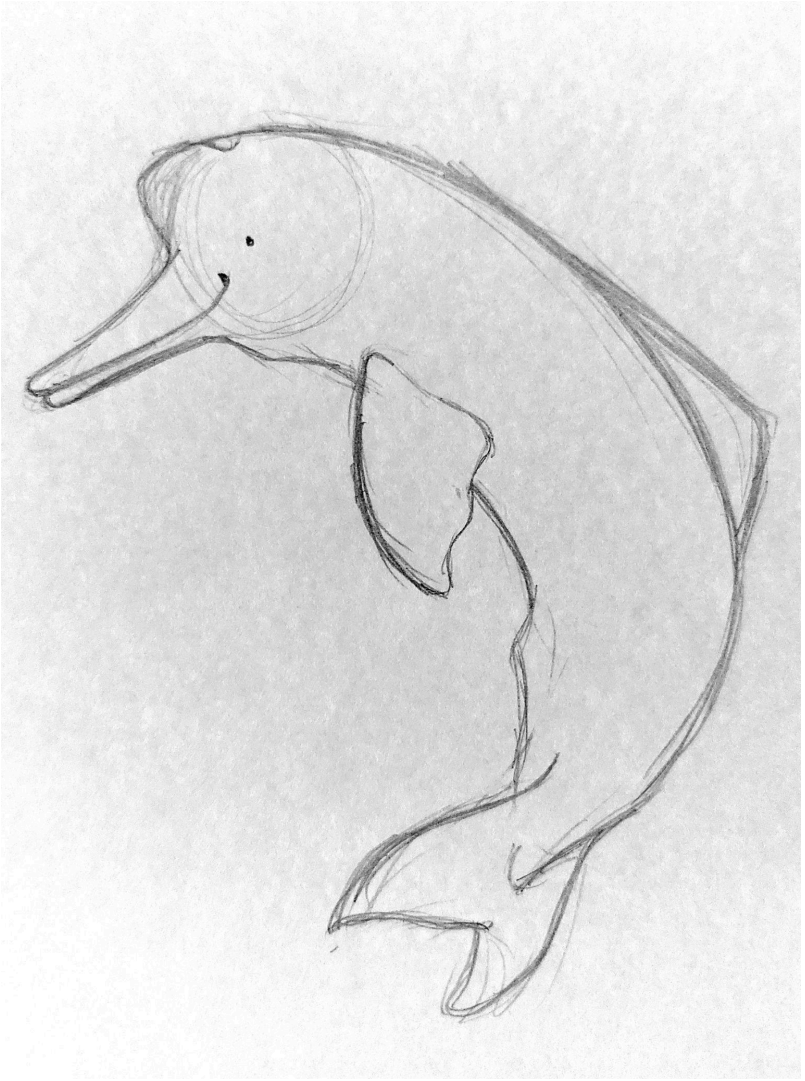
Figura 31 - *Moodboard* realizado para o Boto Cor de Rosa



Fonte: Compilação do autor[34].

[33] Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Mundo Educação - UOL, Youtube e Portal MultiRio.
[34] Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Folha - UOL, Brasil Amazônia Agora, RedeTV! Em rede com você, El Hombre e Mundo Educação - UOL.

Figura 32 - Ilustração tradicional do Boto Cor de Rosa.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Inicialmente eu rascunhei um boto que utilizava roupas mais casuais, pois o terno no Brasil, ainda mais na região quente da Amazônia, fica desconexo. Utilizei a blusa xadrez e botinas, porém grande parte dos feedbacks desse design foi que ele estava mais se assemelhando com uma roupa mais de fazenda, rural.

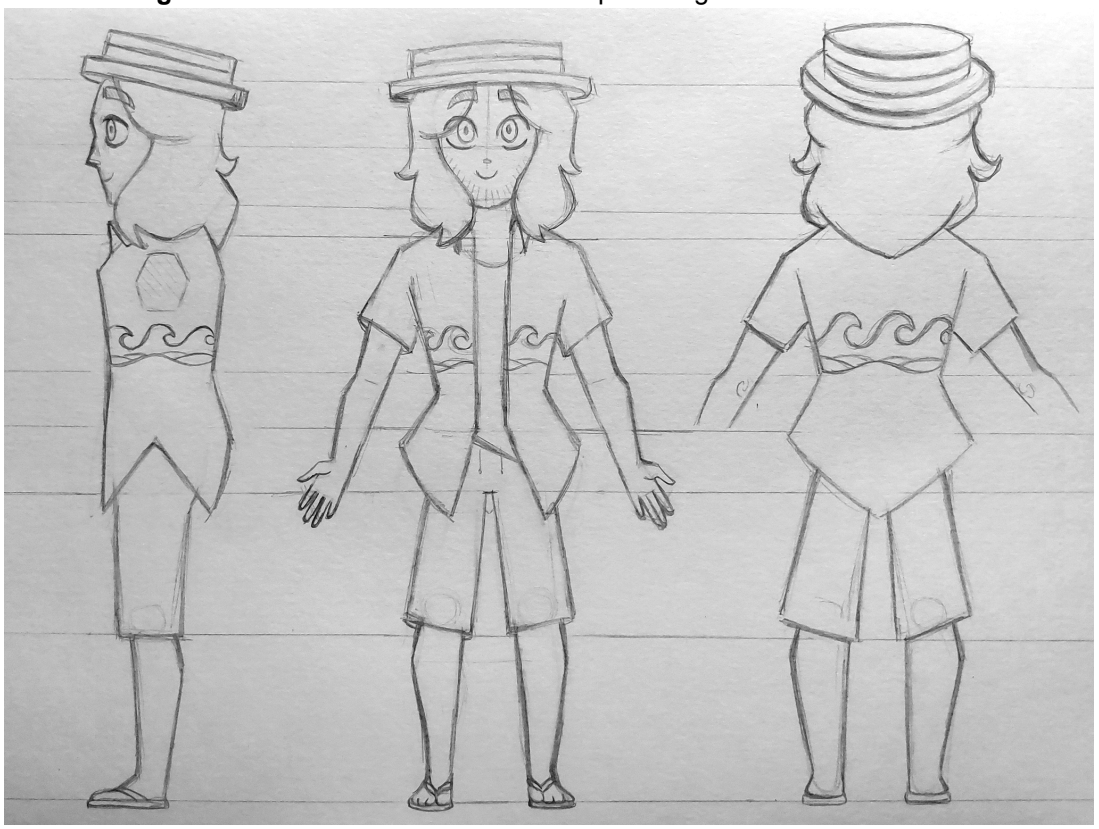
Figura 33 - Ilustração tradicional do personagem Boto Cor de Rosa, baseado na descrição de Cascudo (1952).



Fonte: Arquivo Pessoal.

Logo, optei por fazer uma variação com uma moda mais praiana, surfista, que é um estilo casual que rapidamente pode ser associado com a água, estilizando o desenho do tecido com ondas, sempre mantendo a paleta de cores rosa e branca. Além de uma roupa mais despojada, tentei expressar também uma personalidade e estilo mais descontraído. Para o cenário, fiz ele em meio a uma festa da comunidade ribeirinha.

Figura 34 - *Model Sheet* tradicional do personagem Boto Cor de Rosa



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 35 - Ilustrações digitais do personagem Boto Cor de Rosa.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 36 - Ilustração digital do Boto Cor de Rosa em meio a uma festa.



Fonte: Arquivo Pessoal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo busquei investigar uma forma de elaborar personagens para um jogo baseado no folclore brasileiro, que pudesse ser divertido ao mesmo tempo que instigasse a curiosidade dos jogadores em conhecer mais sobre a cultura brasileira. Por meio da coleta e análise de textos sobre pesquisas de folcloristas, foi possível recriar visuais de personagens populares.

Foi possível a partir da pesquisa a desconstrução da ideia que a mídia apenas prejudica a cultura, podendo exercer um papel na educação, preservação e divulgação, ressaltando a importância de se realizar estudos sobre as diversas manifestações culturais, bem como de consultar e envolver as próprias comunidades culturais, garantindo uma representação autêntica e sensível em meio às narrativas midiáticas.

Com a linguagem dos jogos digitais é possível criar uma experiência engajadora, no qual cumprir objetivos, pegar itens e interagir com os personagens do folclore estimula o interesse em conhecer e aprender mais sobre os mitos. Além disso, podem engajar tanto crianças e adolescentes, como também adultos.

A pesquisa foi uma parte essencial para o desenvolvimento deste trabalho, sendo uma peça importante para evitar a reprodução de estereótipos e ideias incorretas, mas também pôde inspirar a exploração de novos visuais para personagens com aparências bem estabelecidas. A realização deste projeto pôde ampliar o ponto de vista sobre o folclore brasileiro, pois não só se redescobriu a origem de mitos, como também enxergou novas perspectivas de personagens que muitos conhecem desde a infância.

Apesar da pesquisa delimitar certas características dos mitos, ainda foi possível chegar em variados designs, já que há uma vasta diversidade na cultura brasileira. Junto disso, foi possível realizar todas as etapas pensadas para esse trabalho, alcançando resultados diversificados e até mesmo acima das minhas expectativas.

Pretendo dar continuidade a esse trabalho, desenvolvendo mais personagens que possam enriquecer a narrativa visual, promovendo assim uma apreciação e interesse na rica diversidade cultural do Brasil.

REFERÊNCIAS

ALVES, Januária Cristina. Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro. São Paulo: Edições Sesc, 2017.

AWVAS, Anderson. Somando visões #05 | Existe espaço para o folclore nos jogos?. Youtube, 20 ago. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gjYtti2D75w. Acesso em: 27 mar. 2024.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso Editora, 2018. 28 p.

BARING-GOULD, Sabine. The Book of Were-Wolves. Londres: Smith, Elder & Co., 1865. Disponível em: https://www.gutenberg.org/cache/epub/5324/pg5324-images.html. Acesso em: 26 mar. 2024.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. O Que é Folclore. 4. ed. Brasil: Editora Brasiliense, 1982.

BRASIL. Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular. Carta do Folclore Brasileiro. Anais VIII Congresso Brasileiro de Folclore, [Salvador]: 1995. Disponível em: https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/CartadoFolcloreBrasileiro1995.pdf. Acesso em 27 mar. 2024.

CABRAL, Danilo Cezar. Quais são os principais deuses da mitologia indígena brasileira?. Mundo Estranho, 2016. Disponível em: https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quais-sao-os-principais-deuses-da-mitologia-indigena-brasileira. Acesso em: 27 mar. 2024.

CASCUDO, Luís Da Câmara. Dicionário do Folclore Brasileiro. Brasil: Grupo Editora Global, 1952.

CASCUDO, Luís Da Câmara. Geografia dos mitos brasileiros. Brasil: Global Editora, 1947. 156-157 p.

COSTA, Andriolli. COMO JOGAR PORANDUBA – CARTAS DE CULTURA?. Colecionador de Sacis, 2023. Disponível em: https://colecionadordesacis.com.br/2023/07/25/como-jogar-poranduba-cartas-de-cultura/. Acesso em: 26 mar. 2024.

COSTA, Andriolli; FERNANDES, Andrei. Popularium 07 – O lobo do homem. Mundo Freak, 2017. Disponível em: https://www.mundofreak.com.br/2017/08/14/popularium-07-o-lobo-do-homem/. Acesso em: 26 mar. 2024.

DA COSTA, Andriolli De Brites. Folclore Nu – Desnudando a cultura brasileira. Redalyc, 2022. Disponível em: https://www.redalyc.org/journal/6317/631773526017/html/. Acesso em: 27 mar. 2024.

GEE, James Paul. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Estados Unidos: St. Martin's Press, 2014.

KASTENSMIDT, Christopher. Gerard van Oost. EAMB, 2011. Disponível em: https://www.eamb.org/brasil/gerard-van-oost-2/. Acesso em: 26 mar. 2024.

KASTENSMIDT, Christopher. Conheça TRÊS REINOS, o primeiro jogo digital de ABEA!. EAMB, 2019. Disponível em: https://www.eamb.org/brasil/conheca-tres-reinos-o-primeiro-jogo-digital-de-abea/. Acesso em: 26 mar. 2024.

KASTENSMIDT, Christopher. Oludara. EAMB, 2011. Disponível em: https://www.eamb.org/brasil/oludara-2/. Acesso em: 26 mar. 2024.

"LOBISOMEM" assusta moradores de Mirassolândia há mais de 30 anos após imagem misteriosa. G1 Globo [Online], São Paulo. 2018. Disponível em: https://g1.globo.com/sp/sao-jose-do-rio-preto-aracatuba/noticia/lobisomem-assusta-moradores-de-mirassolandia-ha-mais-de-30-anos-apos-imagem-misteriosa.ghtml. Acesso em: 26 mar. 2024.

NFI. Concept Art – Everything You Need To Know. NFI. Disponível em: https://www.nfi.edu/concept-art/. Acesso em: 27 mar. 2024.

OGDEN, Daniel. The Werewolf in the Ancient World. United Kingdom: Oxford University Press, 2021. https://doi.org/10.1093/oso/9780198854319.001.0001

PACETE, Luiz Gustavo. 2022 promissor: mercado de games ultrapassará US$ 200 bi até 2023. Forbes, 2022. Disponível em: https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/. Acesso em: 27 mar. 2024.

"Recommendation on the Safeguarding of Traditional Culture and Folklore". UNESCO. 1989. Disponível em: https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-safeguarding-traditional-culture-and-folklore. Acesso em 27 mar. 2024.

SILVA, A.; BOMFIM, I. O mito folclórico brasileiro na era digital: diálogos entre cultura popular, cultura de massa e hibridização cultural. Revista Internacional de Folkcomunicação, [S. l.], v. 20, n. 45, p. 198–221, 2022. DOI: 10.5212/RIF.v.20.i45.0011. Disponível em: https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/20500. Acesso em: 31 mar. 2024.

SOUZA, M. I. de. A INDÚSTRIA CULTURAL E A FOLKMÍDIA. Revista Internacional de Folkcomunicação, [S. l.], v. 1, n. 2, 2008. Disponível em: https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/18567. Acesso em: 31 mar. 2024.

STAGINI, Thais. Guerreiros Folclóricos é um game brasileiro inspirado em God of War. IGN Brasil, 2017. Disponível em: https://br.ign.com/brasil/51747/feature/guerreiros-folcloricos-e-um-game-brasileiro-inspirado-em-god-of-war. Acesso em: 27 mar. 2024.

TEIXEIRA, Fausto. Estudos de folclore. Universidade da Califórnia: Movimento Editorial Panorama, 1949.

VANAS. What is Concept Art?. Vanas. Disponível em: https://www.nfi.edu/concept-art/. Acesso em: 27 mar. 2024.