

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE DESIGN

Douglas Wilson Lisboa de Melo

Criação de personagens do folclore nacional com estética da fauna brasileira

Florianópolis
2023

Douglas Wilson Lisboa de Melo

Criação de personagens do folclore nacional com estética da fauna brasileira

Projeto de Conclusão de Curso submetido(a) ao
Curso de Design da Universidade Federal de
Santa Catarina como requisito parcial para a
obtenção do Grau de Bacharel em Design

Orientador: Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi

Florianópolis

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Lisboa de Melo, Douglas Wilson
Criação de personagens do folclore nacional com estética da
fauna brasileira / Douglas Wilson Lisboa de Melo ; orientador,
Douglas Luiz Menegazzi, 2023.
48 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Graduação em Design, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. Folclore brasileiro. 3. Modelagem de
Personagens. 4. Personagem em 3D. I. Menegazzi, Douglas Luiz.
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design.
III. Título.

Douglas Wilson Lisboa de Melo

Criação de personagens do folclore nacional com estética da fauna brasileira

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel em Design", e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design.

Florianópolis, 23 de Novembro de 2023.

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Gabriel De Souza Prim Profa.

Dra. Josiane Wanderlinde Vieira



Documento assinado digitalmente

Douglas Luiz Menegazzi

Data: 04/12/2023 15:48:14-0300

CPF: ***.935.969-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi
Orientador(a)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a mim mesmo por ter superado as adversidades impostas pela vida. Nasci em um ambiente onde as circunstâncias pareciam apontar para caminhos diferentes, no entanto, optei por seguir um caminho contrário. Mantive o foco nos meus objetivos e tomei a decisão certa de embarcar em uma graduação de uma área completamente nova para mim, aceitando esse desafio com determinação e sanidade mental. Mesmo durante períodos de solidão da pandemia, encontrei nos estudos a motivação necessária para persistir e concluir essa jornada.

Quero agradecer imensamente à Assistência Estudantil, pois graças aos auxílios, à alimentação de qualidade e à moradia estudantil, pude continuar nesta árdua jornada. Sem a sua existência, nem poderia sonhar em realizar uma graduação.

Sou grato aos amigos que fiz ao longo destes anos, os quais se tornaram parte da minha família e me apoiaram com conselhos, conversas e, às vezes, apenas por me ouvirem quando eu precisava. Entre muitos amigos que fiz enquanto cursava Engenharia Elétrica, não posso deixar de mencionar Alisson Carlos, Diefferson Santos, Elvis Aron, Luis Felipe, Carlos Matheus, Rodrigo Medeiros, Rodolfo Borges, e Giovana Wosniak, que proporcionaram momentos especiais que me motivaram a concluir esta fase.

Deixo um agradecimento especial ao meu orientador Douglas Menegazzi pela dedicação do seu tempo ao meu projeto de pesquisa.

E, por fim, não posso deixar de agradecer à Universidade Federal de Santa Catarina por toda a sua estrutura, apoio psicológico e a todos os professores pela elevada qualidade do ensino oferecido.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo detalhar o processo de criação de personagens que representam o folclore nacional para estilo de série animada 3D, adaptando suas características à fauna brasileira. O projeto visa promover a imersão na riqueza cultural brasileira, explorando as referências encontradas na vida selvagem e na história da arte do país, para dar maior destaque aos protagonistas de nosso folclore. Os personagens foram concebidos seguindo uma metodologia Lima e Meurer (2011), que foi adaptada às necessidades do projeto. Foram realizadas análises de obras de artistas brasileiros e de animais da fauna para desenvolver uma releitura dos personagens. Inicialmente, foram criados desenhos em 2D para servir de base na modelagem em 3D, seguida da aplicação de texturas e da produção de vídeos de visualização em 360 graus dos personagens.

Palavras-chave: Folclore, Fauna Brasileira, Personagens, Modelagem 3D

ABSTRACT

This work aims to detail the process of creating three-dimensional characters that represent Brazilian folklore, adapting their characteristics to the Brazilian fauna. The project seeks to promote immersion in the richness of Brazilian culture, exploring references found in wildlife and the country's art history, in order to give greater prominence to the protagonists of our folklore. The characters were conceived following a methodology by Lima and Meurer (2011), which was adapted to the project's needs. Analyses of works by Brazilian artists and fauna were conducted to develop a reinterpretation of the characters. Initially, 2D drawings were created as a basis for 3D modeling, followed by the application of textures and the production of 360-degree view videos of the characters.

Keywords: Folklore, Brazilian Fauna, Characters, 3D Modeling

LISTA DE FIGURAS

Figura 1a - série cidade invisível	13
Figura 1b - novela mutantes	13
Figura 2 - metodologia Lima e Meurer	16
Figura 3 - painel semântico de artista nacional	23
Figura 4 - painel semântico de referências de personagens em 3D	24
Figura 5 - análise de cores	25
Figura 6 - análise de formas	26
Figura 7 - painel semântico de referências de mico leão dourado	28
Figura 8 - Silhuetas abstratas	29
Figura 9 - Vistas do personagem Curupira	30
Figura 10 - Vetor de vistas do personagem Curupira	30
Figura 11 - Vetor em vista perspectiva do personagem Curupira	31
Figura 12 - Processo de blocagem do personagem Curupira	32
Figura 13 - Primeira Subdivisão de topologia e detalhamento de malha	33
Figura 14 - Layers das partes separadas do personagem	34
Figura 15 - Segunda subdivisão de topologia e detalhamento de malha	34
Figura 16 - Detalhes do personagem	35
Figura 17 - painel semântico de referências do Lobo guará	37
Figura 18 - Silhuetas abstratas Lobisomem	38
Figura 19 - Vistas do personagem Lobisomem	39
Figura 20 - Vetor em vistas Lobisomem	39
Figura 21 - Vetor em vista perspectiva do personagem Lobisomem	40
Figura 22 - Processo de blocagem do personagem Lobisomem	41
Figura 23 - Primeira Subdivisão de topologia e detalhamento de malha	41
Figura 24 - Poses transparentes em vistas com ZSphere	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.2 OBJETIVOS	12
1.2.1 Objetivo Geral	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
1.3 JUSTIFICATIVA	12
1.4 DELIMITAÇÃO	14
1.5 METODOLOGIA DE PROJETO ADOTADA.....	14
1.6 ESTRUTURA	15
2 PROJETO	15
2.2 METODOLOGIA PROJETUAL.....	15
2.2.1 - Metodologia de Lima e Meurer (2011)	16
2.2.1.1 - <i>Estratégia</i>	16
2.2.1.2 <i>Escopo</i>	17
2.2.1.3 <i>Esqueleto</i>	18
2.2.1.4 <i>Pré-Estética</i>	18
2.2.1.7 <i>Estética</i>	19
2.2.1.7 <i>Experimentação</i>	19
3 PESQUISA.....	20
3.1 FOLCLORE BRASILEIRO.....	20
3.2 PESQUISA DE ESTILOS GRÁFICOS	22
4 DESENVOLVIMENTO	27
4.1 CONCEITO PERSONAGEM CURUPIRA	27

4.2 FORMA E COR.....	29
4.3 PRODUÇÃO.....	31
4.3.1 Modelo 3D.....	31
4.3.1.1 <i>Blocagem</i>	32
4.3.1.2 <i>Escultura</i>	33
4.3.1.2 <i>Detalhamento</i>	33
4.4 REVESTIMENTO.....	35
4.5 CONCEITO PERSONAGEM LOBISOMEM.....	37
4.6 FORMA E COR.....	38
4.7 PRODUÇÃO LOBISOMEM.....	40
4.7.1 Blocagem.....	40
4.7.1.2 <i>Escultura</i>	41
4.7.1.3 <i>Pose</i>	41
4.8 REVESTIMENTO.....	42
5 CONCLUSÃO.....	44
REFERÊNCIAS.....	46

1 INTRODUÇÃO

A representatividade tem se tornado um tema cada vez mais presente na sociedade atual, com o intuito de dar visibilidade a pautas ou cultura de determinados grupos, classe sociais ou povos, inspirando pessoas a ocuparem espaços onde a sociedade não as possibilita ou de modo que suas crenças sejam também valorizadas. Essa busca por representatividade é uma reação a longas décadas de marginalização e invisibilidade, e tem levado a mudanças significativas em várias áreas, incluindo a cultura popular e a indústria do entretenimento.

No campo da animação e dos jogos, a representatividade tem sido uma questão cada vez mais relevante, com as empresas buscando diversificar seus personagens e histórias para refletir melhor a diversidade do mundo real. Esse movimento tem se mostrado fundamental para criar um ambiente mais inclusivo, no qual diferentes grupos possam se sentir representados e valorizados (Silva & Santos, 2019). Inclusive, a representatividade, neste segmento da indústria do entretenimento, pode abranger a valorização de crenças de determinados povos ao invés da oposição de apenas uma única visão eurocêntrica de religiosidade, costumes, lendas e credos.

Diante desse cenário, o presente projeto tem como objetivo criar personagens do folclore brasileiro em 3D, a partir das lendas comumente inseridas em nossa cultura, utilizando como estética também uma solução criativa para apresentar animais característicos da fauna brasileira. O objetivo principal é contribuir para a promoção da representatividade e valorização da cultura nacional, criando personagens autênticos e inovadores que reflitam as características únicas da fauna brasileira e as lendas do folclore local.

O folclore brasileiro é rico em personagens e lendas que fazem parte da cultura do país, mas quando são representados pela indústria do entretenimento, buscam manter os personagens de forma antropomorfizada, como comumente são representados, perdendo a oportunidade de inserir características exclusivas presentes no bioma brasileiro, que podem enfatizar a autenticidade cultural presente em nosso país. Assim, a proposta deste projeto é apresentar uma abordagem idealizada em animais que fazem parte da diversidade presente no país, utilizando a estética desses animais que compõem a fauna brasileira para representar os personagens de forma inovadora e autêntica como proposta para personagens tridimensionais que possam inspirar futuros interessados, a compor uma animação cinematográfica ou série animada com a temática do folclore brasileiro.

Para a realização do projeto, são previstas algumas fases, as quais em resumo abrangem desde a pesquisa acerca do folclore nacional, definição de requisitos de design, estudos de referências e estilos para os personagens, esboços e estudos de conceito, modelagem 3D e tratamento dos modelos. Para isso serão utilizadas ferramentas de design, especialmente de design de personagens, *softwares* gráficos como *Illustrator*, *Photoshop* e *software* de modelagem 3D *ZBrush*, que é amplamente utilizado na indústria de jogos e animação e oferece uma vasta gama de ferramentas para modelagem orgânica de alta qualidade. Serão aplicadas técnicas de modelagem, texturização e render para criar os personagens e dar vida às suas histórias.

A relevância deste projeto está em sua contribuição para a valorização e difusão do folclore brasileiro, bem como na promoção da representatividade da cultura nacional por meio de personagens criados a partir de referências da fauna brasileira. Além disso, o projeto poderá ser utilizado como base para futuros trabalhos na área de modelagem e animação 3D, servindo como referência para outros artistas e designers em formação.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Criar um par de personagens 3D com o tema do folclore brasileiro de forma inovadora, buscando atribuir características físicas presentes em animais nativos do bioma nacional, buscando estimular a apreciação e valorização da cultura brasileira.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Pesquisa bibliográfica e estética sobre as lendas brasileiras
2. Pesquisa de similares e referências
3. Criar e implementar artes conceituais dos personagens;
4. Gerar e implementar a Modelagem 3D a partir das artes gráficas conceituais;
5. Entregar vídeo de visualização tridimensional (360 graus) com *turnaround* de cada modelo (PDF).

1.3 JUSTIFICATIVA

O folclore brasileiro é uma parte importante da cultura nacional, repleto de

lendas, mitos e histórias que são transmitidas de geração em geração. Essas histórias são uma fonte valiosa de conhecimento e representam um patrimônio cultural que deve ser preservado e valorizado. No entanto, nas poucas vezes representadas, seja em uma série (Fig. 1a) ou novela (Fig.1b), carregam fortes características estereotipadas ou pouco representativas, com personagens antropomorfizados que não expressam as lendas com uma aparência semelhante à fauna de nosso país. Exemplos disso podem ser vistas em produções de narrativas audiovisuais, como séries e novelas nacionais, como é o caso de Cidade Invisível (Netflix, 2023) e Caminhos do Coração (Record, 2007).

Figura 1a - Série Cidade Invisível

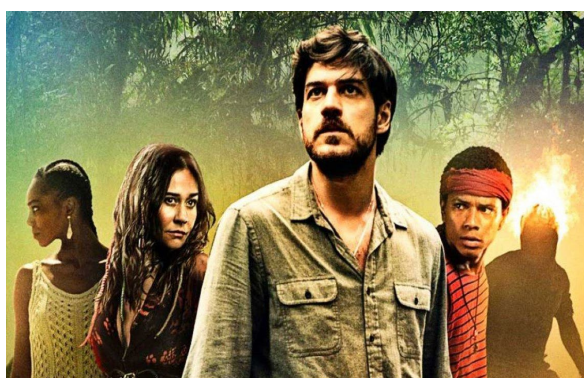


Figura 1b - Novela Mutantes



Fonte: Google Imagens

A criação de personagens do folclore brasileiro em 3D com a estética dos animais da fauna brasileira se torna uma oportunidade para representar as lendas e mitos de forma autêntica e representativa, enfatizando a grandiosidade do bioma nacional e respeitando a diversidade cultural e a riqueza da fauna brasileira. Não deixa de ser uma hipótese de que muitas lendas acerca de criaturas do folclore, na verdade derivam de experiências percebidas a partir do exagero de características de animais locais. Essa abordagem de representação mais baseada na fauna pode ser uma maneira inovadora de aproximar as pessoas do folclore nacional, especialmente as novas gerações que cada vez mais se conectam com o mundo através de jogos e animações que tratam dos temas por meio da representação de criaturas animais, conforme muitos relatos da história oral.

Outro ponto a ser destacado é a importância da representatividade na sociedade atual. Com cada vez mais pessoas buscando por diversidade e inclusão, é importante que a cultura brasileira seja representada de forma autêntica e valorizada,

incluindo suas crenças e lendas. Assim, acredita-se que este projeto contribui para a promoção da representatividade através dos detalhes dos personagens com suas características únicas, centradas na preservação e valorização do patrimônio cultural brasileiro encontrados em animais únicos da nossa fauna.

Também o projeto é visto como uma oportunidade para que o estudante possa explorar o potencial do *software Zbrush* para criar personagens em estilo de série animada, o que estima que contribua para aprimoramento do seu *portfólio*.

1.4 DELIMITAÇÃO

Considerando que este projeto tem como objetivo principal explorar as riquezas presentes no folclore nacional unido à diversidade da fauna brasileira, apresenta a criação de personagens 3D para uma proposta de série animada. Assim, é importante esclarecer que o escopo deste trabalho se limita à exploração dos procedimentos de construção de personagens, desde a pesquisa, esboços, conceitos, até modelagem 3D. Sendo assim, o projeto não tem como objetivo aprofundar-se em conceitos de animação, *rigging*¹ de personagem ou outros princípios de animação. Ou seja, foca principalmente no processo de criação e aprimoramento dos detalhes dos personagens, com a intenção de proporcionar detalhes, explorar e representar características únicas e distintas aos personagens.

1.5 METODOLOGIA DE PROJETO ADOTADA

O desenvolvimento deste projeto se baseia em uma adaptação do método proposto por Lima e Meurer (2011), com ênfase na idealização e fabricação de personagens 3D para diversas aplicações, como animações ou jogos. As adaptações feitas foram para garantir que o método fosse aplicável ao contexto específico do projeto. Levando em consideração aspectos culturais, históricos e estéticos relacionados ao folclore brasileiro. Além disso, foi realizada uma fase de pesquisa, análise e seleção de referências visuais e elementos de design para garantir a similaridade e autenticidade dos personagens criados, as quais ressaltam a idealização e confecção dos personagens desde os esboços, estudos de conceito em 2D até a modelagem 3D.

¹ Rigging é um termo comum atribuído à prática dos profissionais da produção em 3D que designa a associação do esqueleto virtual à malha poligonal e sua adaptação para a movimentação como apresentado na metodologia de Lima e Meurer (2011)

1.6 ESTRUTURA

Este PCC apresenta a seguinte estrutura:

Capítulo 1 – apresenta o projeto em si: tema, objetivos, método e limitações;

Capítulo 2 – Metodologia Lima e Meurer de maneira detalhada;

Capítulo 3 – Aplicação da metodologia na criação dos personagens;

Capítulo 4 – Apresentação dos resultados, principais contribuições e considerações finais.

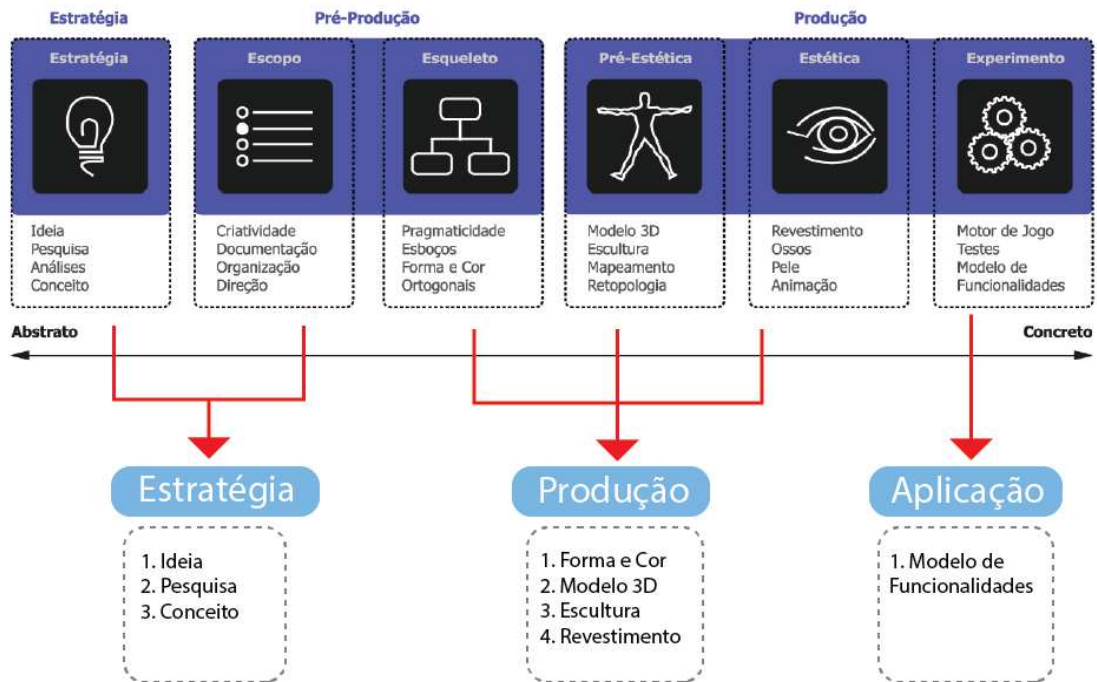
2 PROJETO

Nesta etapa, desenvolvemos uma adaptação do projeto com base na metodologia criada por Lima e Meurer (2011). As fases do processo foram descritas em detalhes para facilitar a compreensão da implementação do método.

2.2 METODOLOGIA PROJETUAL

O projeto adota um método dividido em três seções (Estratégia, Produção e Aplicação) e três blocos (Pré-Produção, Produção e Pós-Produção), nos quais cada bloco é composto por quatro etapas de produção. Para se adequar às especificidades do trabalho em questão, as etapas descritas por Lima e Meurer (2011) foram ressignificadas pelo autor, a fim de condensar, descartar ou realocar os processos de acordo com as demandas do projeto (Fig. 2). Dessa forma, o método utilizado busca otimizar as etapas de criação e aperfeiçoamento de personagens, garantindo eficiência e eficácia no desenvolvimento do projeto.

Figura 2 - Metodologia Lima e Maurer



Fonte: Lima e Meurer (2011), adaptado pelo autor

2.2.1 - Metodologia de Lima e Meurer (2011)

2.2.1.1 - Estratégia

Na fase inicial do processo, é crucial estabelecer o planejamento e uma visão ampla do projeto, levantando questões relevantes para a compreensão do trabalho como um todo, a fim de concretizar uma ideia abstrata. Para isso utilizam-se algumas questões para levantar informações necessárias para moldar o escopo do personagem.

Questões Projetuais - (1) O que projetar? (2) Para que projetar? (3) Como projetar? (4) Para quem projetar? (5) Qual será a tecnologia utilizada? Responder a estas questões permite uma contextualização acerca do personagem e o meio a qual ela será inserida de forma precisa.

(LIMA, E MEURER, 2011, p 6)

Responder essas perguntas se torna um fator crucial para o desenvolvimento do projeto, pois identificam o público alvo, o foco e as ferramentas para alcançar o objetivo. Afirmando que o projeto seria voltado para um público em geral, a próxima decisão foi focada em como começar a desenvolver esse projeto e quais ferramentas

seriam utilizadas, definindo assim para o processo 2D os softwares Photoshop e Illustrator e para o processo em 3D os softwares Zbrush e Blender.

Seguindo para o próximo passo, a imaginação e a pesquisa de referências são os norteadores nessa etapa, onde as características principais são consideradas para a idealização da forma do personagem a ser criado. Além disso, os conceitos, ideias e visões devem ter prioridades para os direcionamentos e compreensão do processo para as próximas etapas de criação sejam seguidas com propriedade.

Lima e Meurer (2011) ressaltam a importância de estabelecer a situação inicial do projeto e seus objetivos finais. Para isso, é necessário realizar uma problematização, onde fatores e questões projetuais devem ser considerados para uma análise adequada do problema. A pesquisa prévia, baseada em argumentação teórica e prática, auxilia na seleção do material a ser pesquisado, adicionando propriedade à produção dos personagens.

Em seguida, os autores sugerem uma análise de quinze a vinte e cinco modelos de personagens, porém para o referido projeto utilizaremos apenas as referências de pesquisa tanto para análise de estrutura de personagem, quanto às características de animais nativos, pois a intenção é identificar características presentes em elementos culturais e nos animais que possam ser inseridas nos personagens. Essa análise inclui diversos aspectos, tais como fatores taxonômicos, visuais e psicológicos, linguísticos, artísticos, estruturais, cromáticos, funcionais, personificações, appeal e pictográficos.

Conforme descrito por Lima e Meurer (2011), existem três requisitos básicos que devem ser atendidos na construção dos personagens, de modo a satisfazer as restrições de cada projeto: (1) **técnico** (que na adaptação não utilizaremos uma engine de jogos), (2) **funcional** (considerando a função efetiva em um jogo) e (3) **estético** (prestando atenção ao detalhamento artístico). Como o objetivo deste projeto é apenas a criação dos personagens, a parte funcional será apenas citada como metodologia, porém não será utilizada.

2.2.1.2 Escopo

Nesta fase, utilizando muito a criatividade, o intuito é definir a estética e estrutura que o projeto deve seguir, baseado na estratégia previamente definida. As pesquisas e referências são estudadas minuciosamente, com o objetivo de identificar particularidades que possam agregar valor e impacto visual dos personagens, seguido

da criação de esboços da ideia proposta, levando em consideração as críticas construtivas para o aperfeiçoamento do projeto.

A observação é uma ferramenta crucial na metodologia, onde a pesquisa anterior deve ser vista como um todo, sob a ótica da aplicação posterior dos personagens (tipo de animação) e onde serão inseridos. Para isso, é necessário que a organização dos materiais recolhidos (imagens, sons, entre outros) seja feita, a fim de facilitar a busca de referências para determinadas etapas na produção.

Além disso, os autores Lima e Meurer (2011) orientam que o posicionamento deve estar bem estabelecido perante as referências recolhidas para facilitar a determinação da qualidade gráfica (complexidade visual) e na linguagem gráfica (estilo gráfico) que o modelo deve seguir. Aspectos como a personalidade do personagem também podem ser observados e discutidos, em função de um painel de imagens referenciais bem construído. Tais referências devem estar documentadas, assim como outros procedimentos projetuais relevantes ao documento de projeto de animação.

2.2.1.3 Esqueleto

Nesta etapa do processo com base no material de pesquisa coletado e analisado, inicia-se a produção da arte conceitual e desenvolvimento visual do personagem, que deve ser conduzido com pragmaticidade, segundo Lima e Meurer (2011). O objetivo é criar algo que se destaque em relação aos concorrentes, reforçando o conceito e escolhendo um foco claro que expresse a ideia inicial do projeto e que envolva o desenvolvimento dos personagens em termos visuais e psicológicos.

Diferentes técnicas podem ser utilizadas para concretizar essas ideias durante o processo de produção. Os autores sugerem o uso de pintura, esboços (em meios tradicionais ou digitais), silhuetas, formas, cores e desenhos ortogonais (model sheet). Estes últimos são fundamentais para as futuras etapas na modelagem 3D e também ajudam a apresentar a personalidade do personagem em diferentes situações que expressam sentimentos como raiva, alegria, dor ou desprezo.

2.2.1.4 Pré-Estética

Nesta fase, o projeto toma forma pois a partir desta etapa a execução se inicia efetivamente. Os autores propõem a divisão da metodologia em "Pré-estética" e

"Estética", pois segundo eles a questão "Estética" é intrinsecamente ligada à construção de modelos tridimensionais. Nesta etapa, inicia-se a construção visual do modelo base, que será finalizado na próxima fase.

Segundo Lima e Meurer, nesta etapa encontram-se a modelagem 3D, tendo o foco na estruturação dos personagens, modelando em uma topologia de malha tridimensional de forma a desenvolver a base dos personagens, e posteriormente acrescentar detalhes, o mapeamento, gerando a orientação do revestimento que posteriormente servirá de base para a aplicação da textura, segundo a complexidade do personagem, a modelagem escultórica, onde o modelo é feito com muitos detalhes sem a preocupação da alta complexidade da malha e a retopologia, onde o personagem é refeito com um número menor de polígonos tendo o modelo complexo como base.

O modelo 3D pode ser confeccionado como um protótipo digital ou físico, dependendo da necessidade de cada projeto.

2.2.1.7 Estética

Nesta etapa é realizada a finalização da aparência do personagem, conferindo acabamentos e detalhes finais ao modelo e atribuindo textura, utilizando técnicas de pintura digital ou fotocomposição, como afirmam os autores. Além disso, são trabalhados os aspectos dos materiais simulados nos modelos, como brilho, opacidade e relevo.

A estruturação do modelo digital para permitir qualquer tipo de movimentação requer a associação de todo o material produzido até o momento. O modelo tridimensional e digital, o esqueleto e a pele precisam ser combinados por meio de funções em softwares de desenvolvimento que controlarão o modelo digital dentro do software de animação ou jogo. Em seguida, são realizados movimentos de animação, geralmente por especialistas da animação, conforme afirmam Lima e Meurer.

2.2.1.7 Experimentação

Finalizado todos os processos anteriores o modelo criado segue para a experimentação, etapa a qual se desenvolve os movimentos dos personagens e ocorre a verificação do funcionamento conforme o projeto, e caso necessário é feita a correção. Como o projeto visa apenas criar o personagem esta etapa será apenas citada como metodologia e não será detalhada pois não compõe o processo.

3 PESQUISA

Neste capítulo, irão ser abordadas as pesquisas relacionadas ao tema do projeto, que são: folclore brasileiro, diversidade de personagens e as lendas de cada personagem escolhido.

3.1 FOLCLORE BRASILEIRO

O folclore brasileiro é um patrimônio cultural singular e diversificado, cujo a origem refere-se à interação de manifestações artísticas, crenças, tradições e conhecimentos transmitidos de geração para geração. Essa riqueza cultural tem início na interação dos povos indígenas, africanos e europeus durante o período colonial, que ao longo dos anos, difundiram lendas e tradições que se tornaram parte integrante da história brasileira. “Neste sentido exato, o folclore é tradição; de consequência, é também a base de conservação da vida social” (Gnaccarini, J. C. 1987, 67).

Além disso, este vale ressaltar também a definição de folclore conforme estabelecido na Carta de Folclore Brasileiro, que foi reeditada durante o VIII Congresso Brasileiro de Folclore em 1995. A definição é a seguinte:

Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. (COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE, 1995).

No que se refere à definição do conceito de folclore, a riqueza de pensadores criativos ao longo da história resultou em várias interpretações associadas a ela. Alguns pensadores a comparam e têm seu próprio modo de expressá-la:

Na cabeça de alguns, folclore é tudo o que o homem do povo faz e reproduz como tradição. Nade outros, é só uma pequena parte das tradições populares. Na cabeça de uns, o domínio do que é folclore é tão grande quanto o do que é cultura. Na de outros, por isso mesmo folclore não existe e é

melhor chamar cultura, cultura popular o que alguns chamam folclore. (BRANDÃO, J. C ,1982, p. 23):

Isso exemplifica a diversidade criativa presente em apenas uma definição, que engloba uma extensa variedade de tradições culturais, as quais continuam a ser transmitidas e estão profundamente enraizadas em nossa identidade cultural.

O folclore brasileiro está repleto de lendas e personagens que cativam a imaginação do povo brasileiro. Dentre essas lendas, há alguns personagens que se destacam como ícones reconhecidos em todo o território nacional. Estes personagens folclóricos, por mais que variem suas características conforme a região do país, desempenham um papel significativo na preservação e transmissão das tradições culturais do Brasil. Personagens como o Saci-Pererê, o Curupira, o Boto Rosa, o Lobisomem e outros são conhecidos em todo o país, devido às características distintivas que os tornam facilmente reconhecíveis, seja pelo uso de algum artefato, aspecto físico ou pela combinação de atributos animais. Eles se tornaram símbolos do poder da imaginação e da narrativa na construção da identidade cultural e na conexão das pessoas com suas raízes culturais. Portanto, o reconhecimento e a disseminação desses personagens são fundamentais para a preservação e valorização do folclore brasileiro.

Ao longo das pesquisas, muitos personagens despertaram interesse devido à ampla variedade de características específicas que cada um possui. No entanto, com o intuito de delimitar o escopo do projeto, foi optado por selecionar apenas dois personagens que melhor se alinhavam com o conceito proposto. Essa escolha se baseou nas formas e nas combinações de elementos que permitiam ressignificar os aspectos dos personagens sem perder a sua essência, associando-os aos animais nativos da fauna brasileira.

De acordo com os dados apresentados no Relatório Nacional sobre a Biodiversidade, o Brasil ostenta a maior biodiversidade do mundo, abrigando aproximadamente 100 mil espécies de animais em sua fauna. Essa riqueza e diversidade proporcionam uma ampla seleção de animais a serem representados neste projeto. Nesse contexto, foi optado por escolher animais que estejam listados como em risco de extinção, com o objetivo de não apenas representá-los, mas também promover reflexão e conscientização por meio de um vínculo cultural entre os personagens e os próprios animais.

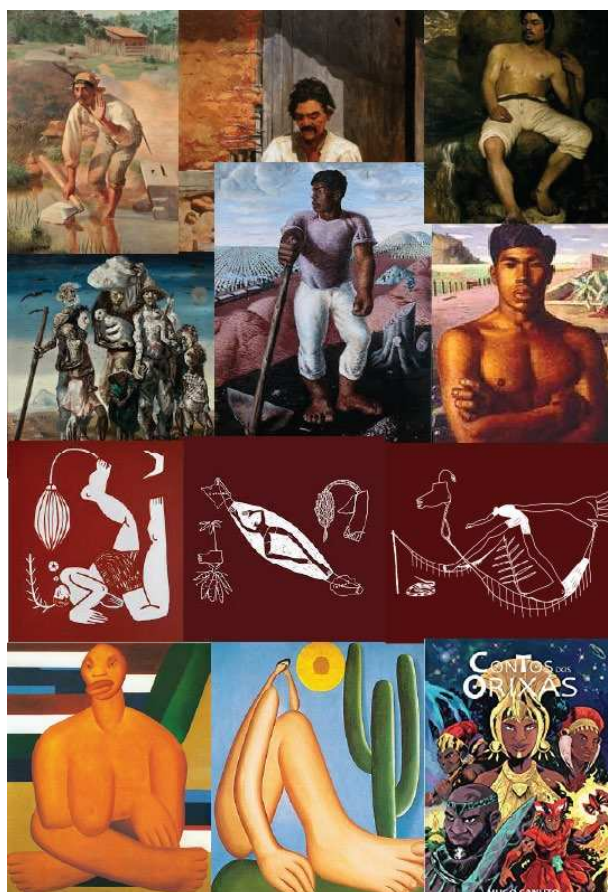
Os personagens escolhidos para essa função foram o Curupira e o Lobisomem. O Curupira é uma figura conhecida por seus cabelos de fogo, que podem ser associados à vibrante coloração dourada e vermelho-dourada do mico-leão-dourado, um dos animais em risco de extinção. Por outro lado, o Lobisomem expressa imponência, agressividade e temor, que podem ser associadas ao lobo-guará, pois além de ser um lobo é o maior canídeo da América do Sul, com características únicas, como membros longos e finos. Sua pelagem, predominantemente laranja-avermelhada, difere notavelmente da representação convencional de um lobo norte-americano, destacando as características únicas da fauna brasileira.

Assim, ao unir o Curupira ao mico-leão-dourado e o Lobisomem ao lobo-guará, esse projeto busca não apenas celebrar a biodiversidade brasileira, mas também ressaltar a importância da conservação dessas espécies em risco de extinção, promovendo uma conexão cultural que sensibiliza as pessoas para a proteção de nossa fauna única e valiosa.

3.2 PESQUISA DE ESTILOS GRÁFICOS

Uma forma de expressar o conceito de representatividade neste projeto envolve direcionar o foco para artistas que conquistaram destaque no cenário artístico nacional. Diante da extensa variedade de artistas e obras disponíveis no acervo nacional, a seleção de alguns criadores de diferentes períodos se revelou um grande desafio. No entanto, com base na relevância e na diversidade de técnicas empregadas, optou-se por analisar as contribuições de cinco artistas, sendo eles Cândido Portinari (1903 -1962), Tarsila do Amaral (1886 -1973), Almeida Júnior (1850-1899), Gustavo Caboco (atual) e Hugo Canuto (atual) - Figura 3.

Figura 3 - painel semântico de artista nacional

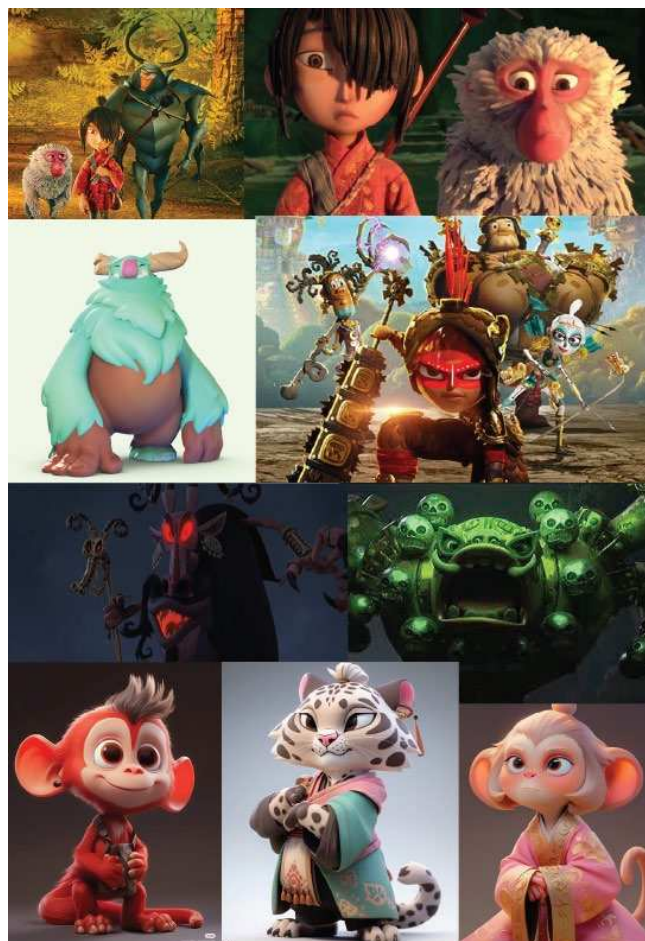


Fonte: Produzido pelo autor

Nesse contexto de análise, o objetivo principal foi identificar os conceitos aplicados nas obras desses artistas, abrangendo elementos como formas, proporções, traços e paleta de cores. Buscando compreender como esses elementos contribuíram para a representação das culturas, ideias e sensibilidades presentes em seus trabalhos, promovendo uma compreensão mais profunda das nuances da representatividade artística.

Além dessa análise centrada na produção artística, também foi realizada uma pesquisa abrangente sobre personagens 3D já estabelecidos e prestigiados no mercado de animação, direcionada a atender ao mesmo nicho de público: culturas étnicas. Dois exemplos notáveis são "Maya e os 3 Guerreiros" (2021) e "Kubo" (2016) (conjunto de imagens da Figura 4), além dos artistas independentes encontrados nas redes sociais que também foram referenciados. Essa pesquisa visa identificar as estratégias aplicadas para alcançar o público-alvo através das formas, acessórios, cores e design dos personagens para atender às expectativas desse público específico.

Figura 4 - Painel semântico de referências de personagens em 3D



Fonte: Montagem do quadro produzida pelo autor

Através da análise do painel semântico, foi identificado uma paleta de cores predominantemente terrosa (Fig. 5). Essa paleta faz referências às paisagens presentes no solo brasileiro, incorporando tons de marrom, ocre e terra, que estabelecem uma profunda ligação com culturas de diversas regiões do Brasil. Essas cores evocam as paisagens interioranas de São Paulo e as regiões áridas do Nordeste. Além disso, as cores terrosas demonstram uma notável harmonia entre si e com outras cores, facilitando a criação de composições visuais agradáveis e equilibradas.

Figura 5 - análise de cores



Fonte: Produzido pelo autor

Ao analisar as formas, foi possível evidenciar a predominância da combinação de elementos geométricos retos e circulares. (Fig. 6) Essas formas demonstram uma poderosa expressão artística, evocando emoções, simbolismo e estética identitária. Características almejadas para a execução do projeto.

Figura 6 - análise de formas



Fonte: Produzido pelo autor

Com estas análises, tornou-se possível identificar padrões de cores, formas desproporcionais e elementos geométricos marcantes que efetivamente expressam as características distintivas dos autores e de suas obras. Enfatizando uma profunda conexão entre a expressão visual e a identidade artística, e como esses elementos visuais são reflexos autênticos das intenções criativas dos autores e contribuem para a singularidade das obras como um todo.

Para fins de execução, esses resultados serão aplicados na concepção e desenvolvimento de cada personagem, sendo assim, não haverá a necessidade de repetir essa mesma análise individualmente.

Com isso, foi determinado que cada personagem poderá apresentar uma ou

mais dessas características identificadas em sua composição. Por exemplo, essas características podem incluir aspectos não proporcionais, a adoção de uma paleta de cores terrosas e a integração de formas geométricas distintas. Essa abordagem foi essencial para garantir que cada personagem carregasse a essência das características culturais e estéticas que os tornam únicos, resultando em representações autênticas e envolventes.

4 DESENVOLVIMENTO

Nesta etapa do processo, foram documentadas as realizações efetivas do desenvolvimento do projeto, baseando-se na metodologia descrita previamente, incluindo também a descrição das ferramentas empregadas em cada atividade.

Utilizando as pesquisas de referência, explorando não apenas os aspectos físicos, mas também os traços psicológicos que tornaram cada obra singular. Considerando que a representação visual desempenha um papel fundamental na comunicação dessas características, buscou-se traduzir os conceitos psicológicos em elementos visuais que não apenas os destaquem, mas também criem conexões emocionais com o público.

Esse processo criativo envolve uma profunda reflexão sobre como expressar a essência de cada personagem por meio da linguagem visual, explorando formas, cores e detalhes que transmitem sua personalidade e história.

4.1 CONCEITO PERSONAGEM CURUPIRA

Para retratar o personagem Curupira, foi adotado uma abordagem que o distancia das representações tradicionalmente temerosas que o caracterizam. Em vez disso, foi incorporado características psicológicas inspiradas na leveza de pequenos símios encontrados em nossa fauna. Essas características foram selecionadas de forma a preservar a essência do personagem, assim definidas como: bondoso, protetor e calmo.

Figura 7 - Painel semântico de referências de mico leão dourado



Fonte: Produzido pelo autor

Quanto às características estéticas do personagem, foi optado por baseá-lo tanto nas obras de referência onde foram feitas as análises quanto na estética da fauna brasileira, nesse caso o mico leão dourado, sendo assim foi retratada as proporções do quadro *Abaporu* da Tarsila do Amaral, detalhes no mico leão dourado e foi utilizada a paleta de cores identificada anteriormente. Além disso, em suas formas pretendeu-se retratar conforme as características psicológicas escolhidas, uma aura carismática, enfatizando seu instinto protetor e sua natureza amigável. Seu imponente aspecto físico, com uma estatura de 2,8 metros, transmite respeito e apreensão para quem o observa. Isso, porém, não condiz com suas intenções não violentas, tornando-o uma figura temerosa aos olhos de quem o vê, embora não o seja.

4.2 FORMA E COR

O processo de criação do personagem teve início com um esboço abstrato em 2D, realizado no *software Photoshop*. Foram desenhadas algumas silhuetas do personagem, levando em consideração os traços de sua personalidade. Esse processo resultou em três opções possíveis, sendo a primeira delas a escolha final para ser aprimorada.

Figura 8 - Silhuetas abstratas Curupira



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Logo em seguida, foram desenvolvidas as vistas frontal e lateral. Nesse processo, foram desenhadas linhas-guia para garantir o dimensionamento correto do corpo do personagem. Além disso, para padronizar sua proporção e suas características, foram usadas formas geométricas em sua estrutura.

Figura 9 - Vistas do personagem Curupira



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Com o personagem definido, tornou-se mais simples aplicar os ajustes necessários para a concretização de sua estrutura. Estes incluíram o alongamento de seus braços, a definição de suas cores e a adição do rabo, presas, bem como a incorporação das chamas no rabo e na cabeça.

Figura 10 - Vetor de vistas do personagem Curupira.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Figura 11 - Vetor em vista perspectiva do personagem Curupira.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Foi utilizada a técnica de vetorização para dar os acabamentos finais e ter controle total do dimensionamento da arte através do *software Illustrator*, essa etapa desempenhou um papel crucial na visualização e experimentação das características do personagem, contribuindo significativamente para o desenvolvimento de sua estética única. Isso me permitiu ter uma visão prévia do personagem, possibilitando a incorporação de características específicas, como formas arredondadas e partes do corpo exageradas de maneira desproporcional. Além disso, as cores escolhidas são inspiradas na paleta de cores analisada nas pinturas de referência. Elas consistem em tons terrosos que conferem coesão ao personagem, representando segurança, simplicidade e conforto.

4.3 PRODUÇÃO

Nesta fase do processo, deu-se início ao desenvolvimento do personagem em 3D, utilizando as referências geradas nas etapas anteriores. O processo de produção se divide em duas etapas: a primeira envolve a criação do modelo 3D, que abrange a blocagem, a escultura e o detalhamento. A segunda etapa consiste no revestimento, na qual atribuímos texturas e pelagem aos personagens.

4.3.1 Modelo 3D

A criação do modelo 3D é a fase do processo em que as características do

personagem são representadas em uma realidade tridimensional, permitindo a incorporação de detalhes que se assemelham aos personagens de grandes estúdios de animação, séries entre outras aplicações.

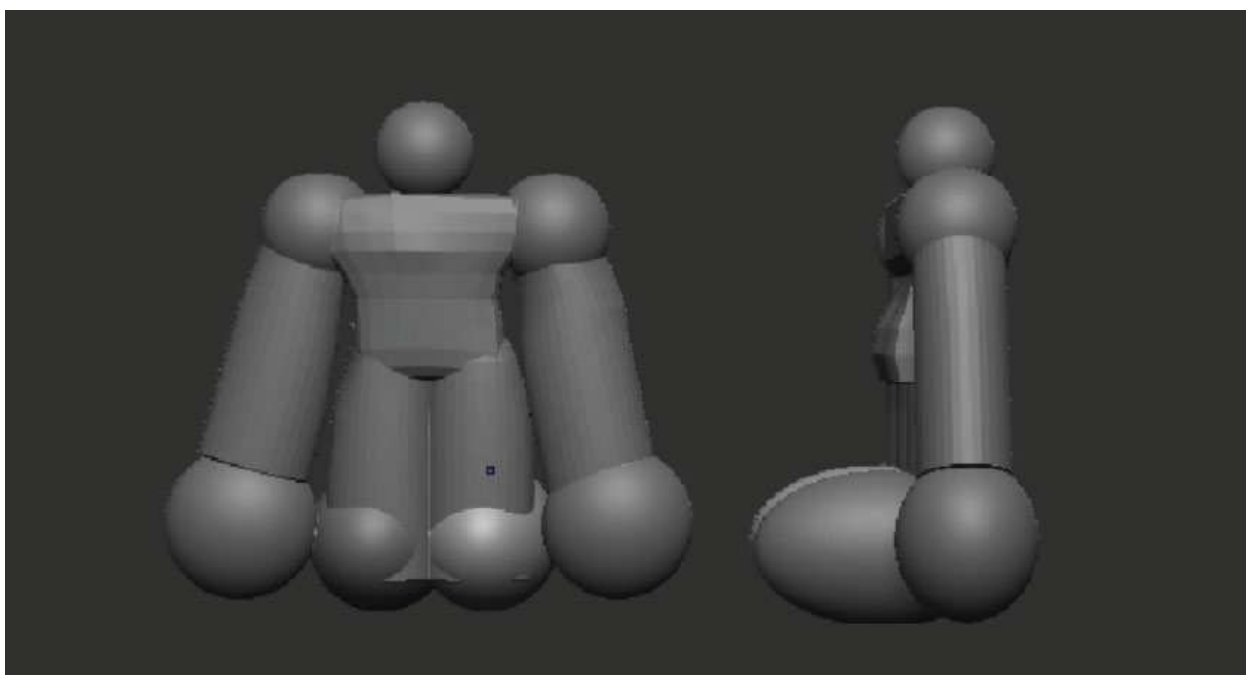
4.3.1.1 Blocagem

Com o personagem devidamente definido em 2D, o passo seguinte consistiu em criar o modelo em 3D. Para alcançar esse objetivo, utilizando o *software* de modelagem 3D, *Zbrush*, foram utilizadas formas geométricas como esferas e cilindros para estruturar o personagem, com base referencial nas vistas frontal e lateral previamente desenvolvidas na arte conceitual em 2D.

Durante essa etapa, não houve detalhamentos na topologia da malha, pois o objetivo era ajustar os blocos conforme a estrutura.

Esse processo foi fundamental para a transição da representação bidimensional para a tridimensional, conferindo um vislumbre da estrutura do personagem.

Figura 12 - Processo de blocagem do personagem Curupira.



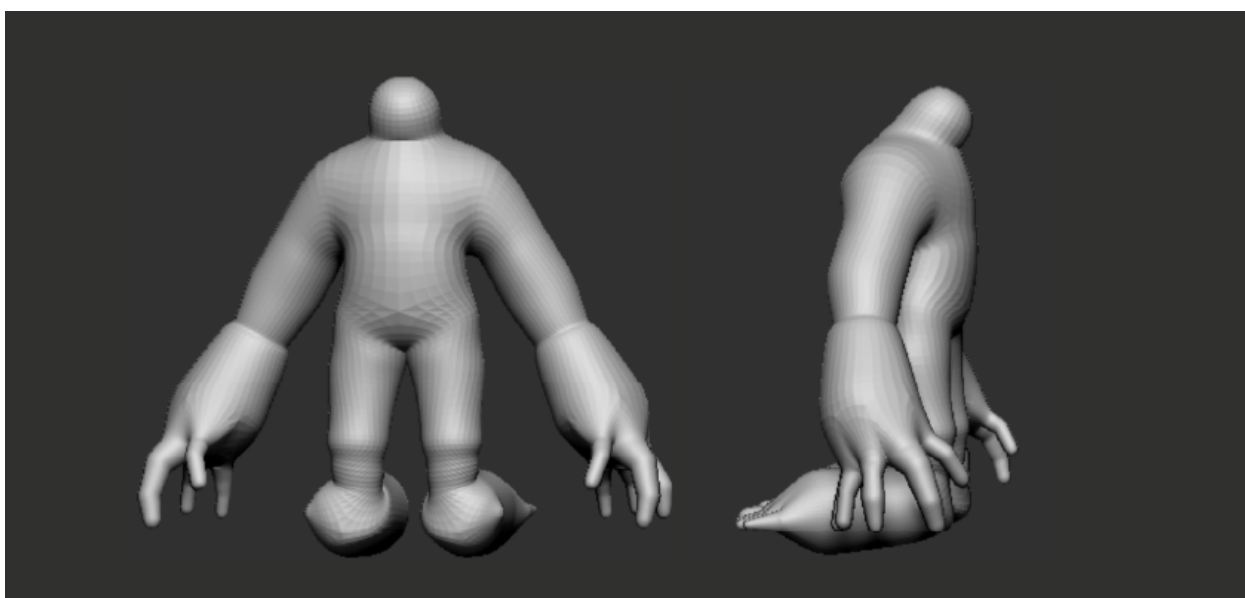
Fonte: elaborada pelo autor (2023).

4.3.1.2 Escultura

Com a estrutura estabelecida, foi adicionado volume ao modelo com a subdivisão da malha poligonal, tornando-a facilmente maleável, além de habilitar a adesão de mais ferramentas do *software ZBrush*. Nesse estágio, foram realizados ajustes especialmente focados na proporção e anatomia dos braços, pernas e tronco do personagem. Utilizando os *brushes* de modelagem também houve atribuição de detalhes, como dedos nas mãos e pés, além de aprimoradas as proporções em busca de maior fidelidade à arte de conceito em 2D.

Esse processo foi crucial para aproximar ainda mais representação tridimensional do personagem ao que havia sido idealizado previamente no âmbito bidimensional.

Figura 13 - Primeira Subdivisão de topologia e detalhamento de malha.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

4.3.1.2 Detalhamento

O passo seguinte envolveu a atribuição de detalhes ao personagem. No desenvolvimento dessa etapa, foi necessário subdividir ainda mais a malha, e alterar sua cor para ter um alto contraste com o fundo, isso foi feito para tornar melhor a visualização dos detalhes, permitindo mais precisão na modelagem.

Durante esse processo foram inseridas esferas para criar os olhos e as presas, também foi modelado o nariz, boca e rabo. Alguns elementos como pelos dos ombros, pelos da cabeça, as presas e os olhos foram colocados em camadas

diferentes para que pudessem ser manipulados independentemente.

Além disso, houve o refinamento de partes como os dedos, face, bem como a aplicação de ajustes nas proporções do personagem. Essa etapa do processo visa conferir ao personagem um nível de detalhamento ainda mais próximo da concepção original estabelecida no plano 2D.

Figura 14 - Layers das partes separadas do personagem.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Figura 15 - Segunda subdivisão de topologia e detalhamento de malha.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Figura 16 - Detalhes do personagem



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

4.4 REVESTIMENTO

Após a conclusão da fase de modelagem do personagem, o processo seguinte envolveu a exportação do arquivo no formato FBX, pois esse formato tem uma grande compatibilidade entre os *softwares* devido ser uma estrutura aberta para a transferência de dados 3D, seguida da importação no *software Blender*. A escolha do Blender se baseou em sua robusta estrutura de shaders e iluminação, amplamente reconhecida e com vasto conteúdo de suporte disponível na internet, tornando-o um recurso inclusivo e de fácil acesso. Além disso, é um *software* gratuito. Nesta etapa, foram aplicadas as cores conforme a paleta previamente definida, foi incluída texturas

de fogo na pelagem da cabeça e na extremidade da cauda, incorporamos pelos em áreas específicas do personagem e realizamos o processo de iluminação, essencial para a obtenção de um resultado de renderização de alta qualidade. Tudo isso foi realizado com o objetivo de permitir que o personagem desempenhasse seu papel de acordo com as lendas que o representam, transformando o modelo 3D em uma representação visual que se assemelha às utilizadas em estúdios de animação, buscando alcançar um nível de fidelidade à essência do personagem.



4.5 CONCEITO PERSONAGEM LOBISOMEM

Para retratar o personagem LobisOMEM, mantivemos a essência vilanesca comumente associada a ele, devido à associação dos lobos com voracidade. Suas características psicológicas incluem traços como maldade, astúcia e habilidade.

Figura 17 - Painel semântico de referências do Lobo guará



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Quanto às características estéticas do personagem, foi optado por baseá-lo em um lobo-guará, cujas proporções se assemelham a membros finos e longos, conforme retratado pelo artista Gustavo Caboco.

4.6 FORMA E COR

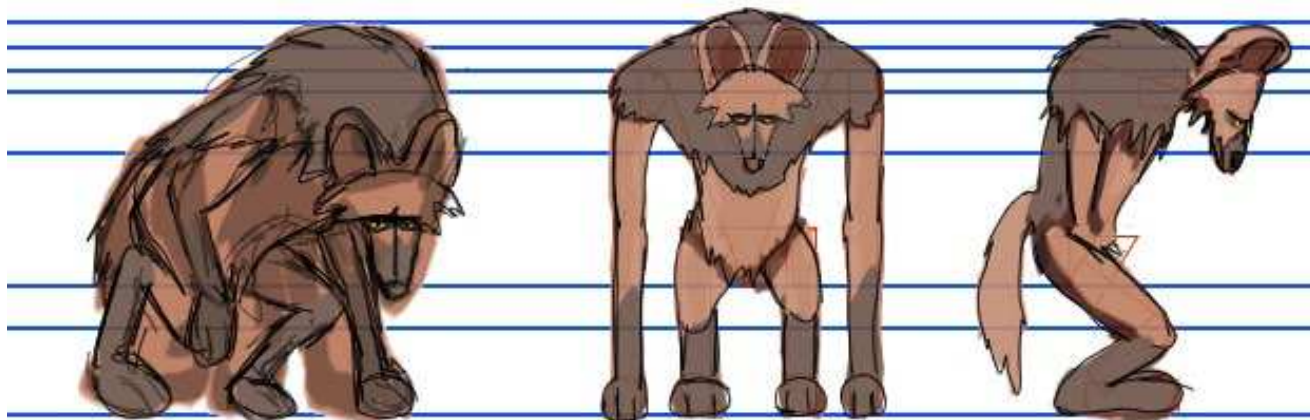
O processo de criação do personagem seguiu o mesmo padrão anterior, com a elaboração dos traços em 2D, culminando no vetor final do lobo-guará. Suas formas triangulares e alongadas refletem sua personalidade e são inspiradas no próprio animal, aderindo às mesmas técnicas e mantendo a paleta de cores previamente analisada.

Figura 18 - Silhuetas abstratas Lobisomem.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Figura 19 - Vistas do personagem LobisOMEM.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Figura 20 - Vetor em vistas LobisOMEM.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Figura 21 - Vetor em vista perspectiva do personagem LobisOMEM.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

4.7 PRODUÇÃO LOBISOMEM

Etapa que descreve sobre o processo de criação em malha tridimensional

4.7.1 Blocagem

Para esta etapa, utilizando o *software Zbrush* foram blocadas as partes individuais do personagem, utilizando esferas para as articulações e patas, e cilindros para as outras partes do corpo, ajustados com a ferramenta de escultura do *software*. Diferente da fase de blocagem do personagem anterior, desta vez, uma cor contrastante foi utilizada desde o início.

Figura 22 - Processo de blocagem do personagem Lobisomem.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

4.7.1.2 Escultura

Após a fase de blocagem, com a divisão da malha foi realizado o detalhamento do personagem, com atenção especial à incorporação de novos elementos, como olhos, boca e orelhas na composição do personagem.

Figura 23 - Primeira Subdivisão de topologia e detalhamento de malha.



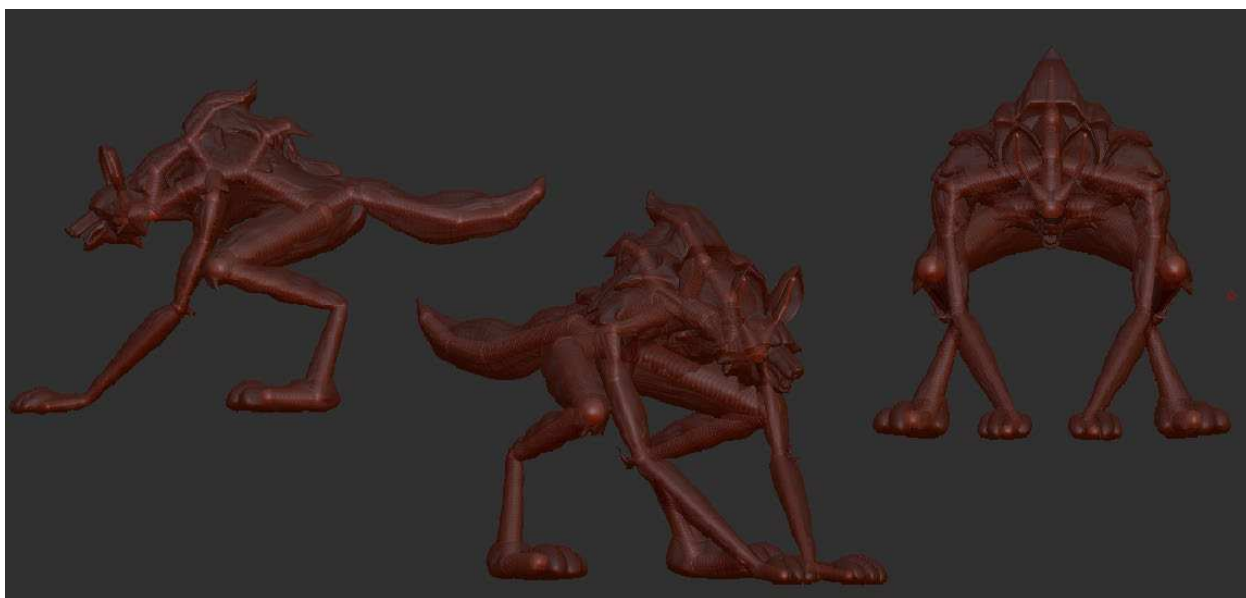
Fonte: elaborada pelo autor (2023).

4.7.1.3 Pose

O próximo passo envolveu a criação de uma pose para o personagem, a fim

de incorporar elementos que refletissem sua personalidade e características distintas. Para realizar isso, foi utilizado a funcionalidade "*Transpose Mesh*" do *ZBrush*, que permite ajustar o personagem à pose desejada sem a necessidade de remodelar todo o personagem. Isso foi realizado por meio da criação de uma estrutura corporal interna utilizando a ferramenta chamada *ZSphere*, a qual possibilitou a modificação da pose do personagem.

Figura 24 - Poses transparentes em vistas com *ZSphere*.



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

4.8 REVESTIMENTO

Considerando que este personagem não demandaria simulações ou qualquer outra necessidade de um software externo, todo o processo de finalização foi realizado inteiramente no *ZBrush*. Utilizando a ferramenta *FiberMesh*, responsável pela criação de pelos e cabelos, foram adicionadas variações de tamanho e cores ao personagem. O processo foi concluído com a renderização e visualização em 360 graus.



5 CONCLUSÃO

Este projeto de conclusão de curso teve origem na escassez de personagens do folclore capazes de representar a rica diversidade da fauna brasileira em suas características. Existe nas mídias de entretenimento, como séries, jogos e desenhos animados, uma baixa utilização dos personagens folclóricos. Nas poucas vezes quando apresentados, esses personagens são representados de forma antropomorfizada, perdendo a oportunidade de expressar a multipluralidade de referências encontradas em nosso bioma nacional.

A ausência de representação da fauna na cultura deixa de lado uma das maiores riquezas do nosso país: a abundância de espécies exclusivas que habitam diversas regiões do solo nacional. Este projeto buscou preencher essa lacuna, dando início ao desenvolvimento de alguns personagens. No caso, o Curupira que foi representado com elementos estéticos do Mico-Leão-Dourado, e o Lobisomem que incorporou traços do Lobo Guará. O objetivo principal foi representar esses personagens de maneira inovadora, respaldada pela adaptação de uma fundamentação teórica já consolidada.

O processo de criação dos personagens foi desafiador, tendo em vista o pouco tempo para se aprofundar em trabalhos acadêmicos que traziam como propostas principal o desenvolvimento de personagens, mesmo havendo diversos trabalhos, houve uma grande dificuldade em encontrá-los devido a baixa simplificação dos softwares de pesquisa acadêmicos, além disso no caso de criação de personagens do folclore há muito pouca referência para seguir como base. Em relação ao desenvolvimento dos personagens, o domínio e a experiência necessários para a utilização do software, desempenharam grande relevância na simplificação do processo, tornando-o mais divertido e superando os desafios que surgiram ao longo do projeto. Mesmo diante da limitada base de material disponível, foi possível adaptar a metodologia de Lima e Meurer (2011) para atender às necessidades específicas do projeto, permitindo que avançássemos com sucesso na realização deste projeto.

Através do projeto, espera-se que o estímulo à exploração das lendas urbanas e das diversas culturas seja despertado em cada apreciador dos personagens. Deseja-se que este projeto sirva como catalisador para muitos outros que, da mesma forma, venham a valorizar a riqueza cultural do nosso folclore e sirvam de inspiração para setores de grande relevância, como a preservação da floresta amazônica, local

onde temos a maior biodiversidade do planeta. Além de servir como base para outros desenvolvedores que tenham interesse no tema.

REFERÊNCIAS

ALVES, Januária Cristina. Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas, São Paulo: FTD: Edições Sesc, 2017.

ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO DO IBAMA (2021). Fauna brasileira tem mais de 100 mil espécies. Disponível em: <https://www.gov.br/ibama/pt-br/assuntos/noticias/2021/fauna-brasileira-tem-mais-de-100-mil-especies>. Acesso em: 28 outubro. 2023.

BEZERRA, F. E. L. A Indústria dos Videogames: Um Mercado em Ascensão. 2018. 25f. TCC (Tecnólogo em Gestão da Tecnologia da Informação) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2018.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. O que é folclore. 4. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

COMISSÃO NACIONAL DA BIODIVERSIDADE (1994). Ministério do Meio Ambiente e Mudança do Clima. Distrito Federal, Distrito Federal. Disponível em: <https://www.gov.br/mma/pt-br/assuntos/biodiversidade#:~:text=O%20Brasil%20ocupa%20quase%20metade,e%20tr%C3%AAs%20grandes%20ecossistemas%20marinhos>. Acesso em: 17 outubro. 2023.

COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE (1995). Carta do folclore brasileiro. Salvador, Bahia. Disponível em: <http://www.folcloreminas.com.br/CMFICartaFolcloreAtual.pdf>. Acesso em: 30 outubro. 2023.

CORREA, Luisa Penna. Pesadelo: uma releitura digital do folclore brasileiro. Rio de Janeiro. Trabalho de conclusão de curso (Comunicação Visual Design) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2021.

FRADE, Cáscia. Folclore/Cultura Popular: Aspectos de sua História. Projeto Folclore, UNICAMP. Disponível em: . Acesso em 24 agosto. 2023.

GNACCARINI, José Cesar. Folclore e consciência nacional: a visão crítica de Florestan Fernandes. Revista da Universidade de São Paulo, n. 5, p. 67-78, 1987.

HAGEN, Ricardo. Concept Art para Jogos Mobile: Design de Personagens e Folclore Brasileiro. Porto Alegre, Trabalho de conclusão de curso (Design Visual) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2023.

STOLBERG, Leonardo. Desenvolvimento de personagem 3D para animação : Explorando ferramentas acessíveis para o cenário nacional. Florianópolis, Trabalho de conclusão de curso (Animação) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2021.

LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. Projeto de personagens tridimensionais e virtuais: validação e adaptação de metodologias. Porto Alegre, Trabalho de conclusão de curso (graduação) - UniRitter, 2011.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. Técnicas de pesquisa: Planejamento e Execução de Pesquisa - Amostras e Técnicas de Pesquisa - Elaboração, Análise e Interpretação de Dados. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1996.

RIBEIRO, Beatriz Stephanie et al. Uma tradução comentada de O saci: internacionalização de um símbolo nacional. 2023.

PRADO, Laryssa Gabriele de Moreira do. Séries de animação brasileiras: expressão e gênero em o Show da Luna!, e Irmão do Jorel. Juiz de Fora: Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação - Universidade Federal de Juiz de Fora, 2019.

SILVA, Daniel Neves. "Curupira"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiab/curupira.htm>. Acesso em 05 de setembro de 2023.

SILVA, Daniel Neves. "Lobisomem"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/lobisomem.htm>. Acesso em 05 de outubro de 2023

SILVA, M. A. C., & Santos, M. P. S. (2019). A representatividade na animação brasileira contemporânea: Uma análise dos personagens principais de “Irmão do Jorel” e “Cupcake e Dino”. *Lumina*, 13(2), 88-103.

SOARES, T. A., & Torres, C. P. (2020). A importância da representatividade na produção de jogos eletrônicos. *Revista de Sistemas e Computação*, 10(2), 14-25.

SOUZA, J. (2020). Personagens LGBT na animação brasileira: análise comparativa de "Super Drags" e "Copa Studio". *Anais do IX Simpósio Nacional da ABCiber*.

TAKAHASHI, Patrícia; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. 2011. Disponível em: Acesso em 26 agosto. 2021.

TEODOROSKI, Pedro Clark. CRIAÇÃO DE PERSONAGENS 3D PARA JOGOS : ETAPAS E PROCESSOS DE CRIAÇÃO. Florianópolis, Trabalho de conclusão de curso (Design) - Universidade Federal de Santa, 2016.