



UNISUL

UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

BRUNA TERNES LENNERT

DESIGN DE PERSONAGEM:

A ADAPTAÇÃO DO MITO DO WENDIGO PARA UM PÚBLICO INFANTOJUVENIL

Florianópolis

2020

BRUNA TERNES LENNERT

**DESIGN DE PERSONAGEM:
A ADAPTAÇÃO DO MITO DO WENDIGO PARA UM PÚBLICO INFANTOJUVENIL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Universidade do Sul de Santa Catarina
como requisito parcial à obtenção do título
de bacharel em Design.

Orientador: Prof. Cláudio Henrique da Silva, Dr.

Florianópolis

2020

BRUNA TERNES LENNERT

**DESIGN DE PERSONAGEM:
A ADAPTAÇÃO DO MITO DO WENDIGO PARA UM PÚBLICO INFANTOJUVENIL**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Florianópolis, 23 de julho de 2020.



Professor e orientador Cláudio Henrique da Silva, Dr.
Universidade do Sul de Santa Catarina



Profa. Kamilla Santos de Souza, Ma.
Universidade do Sul de Santa Catarina



Prof. Roberto Forlín Pereira, Me.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Dedico este trabalho à minha mãe, por ter me carregado quando eu precisei, ao meu pai, por não me deixar procrastinar, ao Kevin, que atravessou o planeta por mim, à Mariana, que tento orgulhar, à Talia, meu anjo nas horas mais escuras, e à Lola, pelo amor incondicional que ilumina meus dias.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor Cláudio, não só pela orientação, mas pelas opiniões e pelo entusiasmo, aos meus primos Júlia e Guilherme, que me ajudaram numa das etapas mais importantes da pesquisa, e a todos os autores e artistas que semearam e cultivaram minhas paixões.

“Inventamos horrores fictícios para nos ajudarem a suportar os reais.” (KING, 2011).

RESUMO

O mito do wendigo tem aparecido com frequência na cultura moderna, em livros, filmes, televisão, quadrinhos e jogos. Mas muitas das adaptações não possuem a essência original dos contos antigos, perdendo identidade conforme vão se transformando. Dessa forma, este trabalho buscará o desenvolvimento de um personagem baseado na mitologia original dos povos que criaram a lenda do wendigo, como forma de transmitir sua individualidade e características únicas a um público infantojuvenil, que tem se mostrado receptivo à trabalhos sobre mitologia. Para isso, é utilizada a metodologia Double Diamond e, dentro dela, as etapas de desenvolvimento de personagem desenvolvidas por Souza e Castro em 2014.

Após pesquisa acerca da mitologia e do folclore característicos da criatura, são aplicadas técnicas de desenvolvimento de personagem, com o objetivo de gerar alternativas a serem apresentadas ao público-alvo. A ilustração escolhida foi o *design* final do personagem, usado para criar um *model sheet* do wendigo, com vista anterior, lateral e traseira, e três expressões faciais.

Palavras-chave: wendigo, design de personagem, folclore, mitologia, *model sheet*

ABSTRACT

The myth of the wendigo has appeared frequently in modern culture, in books, movies, television, comic books and games. But many of the adaptations do not have the original essence of the ancient myths, losing identity along their transformation. This way, this work will pursue the development of a character based on the original mythology of the peoples that created the legend of the wendigo, as a way to convey its individuality and unique characteristics to a public of children and teenagers, that has showed itself receptive to works about mythology. For that, it is utilized the Double Diamond methodology and, inside it, the steps to character development created by Souza and Castro in 2014.

After research about the creature's characteristic mythology and folklore, character development techniques are applied, with the intent of generating alternatives to be presented to the target audience. The chosen illustration was the final design of the creature, used in the making of a model sheet of the wendigo, with front, lateral and back views, and three facial expressions.

Keywords: wendigo, character design, folklore, mythology, model sheet

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Leshy, Demônio de Jersey, Anhangá e Wendigo tradicionais	16
Figura 2 - Leshy, Demônio de Jersey, Anhangá e Wendigo atuais	17
Figura 3 - Metodologia <i>Double Diamond</i>	22
Figura 4 - Esquema da metodologia desenvolvida por Souza e Castro	24
Figura 5 - União das metodologias <i>Double Diamond</i> e a metodologia de Souza e Castro	26
Figura 6 - O homem-cervo	33
Figura 7- O wendigo de <i>Maneater</i>	34
Figura 8- O wendigo de <i>Frostbiter</i>	34
Figura 9 - O wendigo em <i>Ducktales</i>	35
Figura 10 - O wendigo no desenho animado <i>My Little Pony</i>	35
Figura 11 - O wendigo em Hannibal	36
Figura 12 - Daryl, o wendigo	37
Figura 13 - Algumas das aparições do Wendigo nos quadrinhos da editora Marvel Comics	38
Figura 14 - O wendigo cervo na arte contemporânea	39
Figura 15 - Os wendigos em <i>Until Dawn</i>	40
Figura 16 - O wendigo em <i>Seeking Evil: the Wendigo</i>	41
Figura 17 - O wendigo em <i>Fallout 76</i>	41
Figura 18 - O wendigo em Kona	42
Figura 19 - Wendigos similares em jogos	42
Figura 20 - O wendigo cervo em jogos	43
Figura 21 - <i>Concept art</i> dos cães para o filme <i>Up</i>	44
Figura 22 - Hierarquia de personagens	46
Figura 23 – Estereótipos	49
Figura 24 - Personagens com características animais	50
Figura 25 - Formas circulares, quadradas e triangulares	51
Figura 26 - Personagens do filme “ <i>Up</i> ” representados em formas básicas	51
Figura 27 - Contraste entre as formas torna um personagem mais interessante	52
Figura 28 – Conceito de um wendigo mulher em uma floresta	53
Figura 29 - O bíceps se contrai enquanto o tríceps se estende	54

Figura 30 - Diferentes proporções anatômicas no conceito de um wendigo	55
Figura 31 - O intelectual Dr. Banner se transforma no violento Hulk	57
Figura 32 - Guerreiro Chippewa (Ojibua)	58
Figura 33 – Exageração e distorção no conceito de um wendigo	62
Figura 34 - A deusa da vida Te Fiti, do filme Moana	66
Figura 35 - Os mutantes radioativos do desenho Hora de Aventura	66
Figura 36 - A personagem Elsa, que tem controle sobre o gelo e a neve	67
Figura 37 - O wendigo de Morriseau devora peixes em um lago	69
Figura 38 - Imagens do questionário 1	70
Figura 39 - Esboços do personagem	77
Figura 40 - Mais esboços do personagem	78
Figura 41 - As imagens apresentadas ao público-alvo	79
Figura 42 - <i>Model sheet</i> em preto-e-branco	81
Figura 43 - <i>Model sheet</i> colorido	81
Figura 44- Expressões do personagem	82
Figura 45 - Desenhos do wendigo	82
Figura 46 - Ambientação do personagem	83

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Qual das imagens é a mais próxima do que VOCÊ ACHA que um wendigo deveria se parecer?"	71
Gráfico 2 - Seleção da alternativa pelo público-alvo	80

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Observação das características selecionadas em representações do wendigo	73
Tabela 2 - Observação das características selecionadas em representações do wendigo	74

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
1.1 PROBLEMÁTICA	15
1.2. OBJETIVOS	17
1.2.1 Objetivo Geral	17
1.2.2 Objetivos Específicos	17
1.3 JUSTIFICATIVA	18
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	20
1.5 DELIMITAÇÃO	26
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	27
2.1 A LENDA DO WENDIGO	28
2.1.1 A possessão pelo wendigo	29
2.1.2 O inverno e a destruição da sociedade	30
2.1.3 O wendigo na cultura popular atual	31
2.1.3.1 Obras literárias	31
2.1.3.2 Filmes e televisão	33
2.1.3.3 Quadrinhos, arte e ilustração	36
2.1.3.4 Jogos	39
2.2 DESIGN DE PERSONAGEM	43
2.2.1 O simbolismo da imagem	44
2.2.2 O personagem infantil e infantojuvenil	45
2.2.3 Construção de personagem	47
2.2.3.1 Personalidade e “vida interior”	48
2.2.3.2 Arquétipos e estereótipos	49
2.2.3.3 Formas	50
2.2.3.4 Figura humana e animal	53
2.2.3.5 Detalhes, vestimenta e acessórios	56
2.2.3.5.1 <i>Roupas tradicionais das tribos algonquinas</i>	57
2.2.3.6 Gestalt	58
2.2.3.7 Semiótica	62
2.2.3.7.1 <i>Design e cultura</i>	63
2.2.3.8 Cor	64
3. DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM	67

3.1 A APARÊNCIA DO WENDIGO	67
3.1.1 Pesquisa inicial da percepção sobre o wendigo	69
3.1.2 Comparação de representações visuais	72
3.1.3 Características visuais selecionadas	75
3.2 CONTEXTO DO PERSONAGEM	75
3.3 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	76
3.3.1 Validação perante o público-alvo	79
3.4 MODELO FINAL	80
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
REFERÊNCIAS	85
APÊNDICES	91
APÊNDICE A - Questionário 1	92
APÊNDICE B - Painéis Semânticos	97
APÊNDICE C - Geração de Alternativas	101
APÊNDICE D - Questionário 2	112
APÊNDICE E - Alternativa Final	119

1. INTRODUÇÃO

O presente projeto de pesquisa tem como objetivo desenvolver um personagem baseado no mito do wendigo e voltado para o público infantojuvenil, de forma a disseminar o conhecimento e as tradições da cultura das tribos algonquinas da América do Norte. Segundo Smallman, (2014) essas tribos formam o maior grupo cultural na América do Norte. Os chamados povos algonquinos são formados por diferentes tribos que compartilham certos aspectos linguísticos, culturais e religiosos. Eles eram primariamente caçadores-coletores, apesar de as vezes suplementarem sua dieta com agricultura. Seu estilo de vida foi o que teceu suas lendas e mitos. Esses mitos eram transmitidos oralmente, através de histórias e contos, de geração para geração, e serviam como uma forma de educação informal, preparando crianças para a vida adulta (SMALLMAN, 2014). Foram nessas histórias que nasceu o wendigo.

O wendigo é uma criatura do inverno e da fome, mas também da natureza humana; um produto da vida em uma das regiões mais perigosas do planeta, onde “[...] a morte era uma possibilidade constante e o terreno nunca era completamente familiar.” (HOOPES II e COE, 1978). Quase como uma personificação desses perigos naturais, o wendigo era um espírito poderoso que se apoderava das pessoas em suas horas mais vulneráveis, transformando pessoas em monstros (DILLON, 2014).

As condições extremas dos meses de inverno, a caça era escassa e a população era obrigada a se separar e viver em pequenos grupos familiares (SMALLMAN, 2014). O frio, a fome, e o isolamento poderiam levar qualquer um à loucura, revertendo suas mentes a um estado primitivo e animalesco, onde eles matariam e comeriam sua família e amigos, se tornando wendigos.

Serão coletadas informações sobre o contexto original da lenda do wendigo, bem como a transformação e adaptação da sua narrativa após o contato dos primeiros povos com colonizadores europeus. Esse simbolismo original será então comparado com a representação da criatura no contexto da cultura popular atual, através da análise de livros, filmes e jogos digitais.

Após a análise desses dados, eles serão utilizados no desenvolvimento de um personagem bidimensional que represente e evidencie a narrativa do mito do wendigo.

1.1 PROBLEMÁTICA

O mito do wendigo está enraizado nos costumes e tradições que o criaram. São muitas as nuances que permeiam as lendas, com simbolismo moldado pelas condições únicas da vida dos primeiros povos canadenses, compreensão das quais pode ser impossível para aqueles do mundo exterior. Mas uma representação leal ao espírito da lenda pode trazer maior conhecimento dessa cultura.

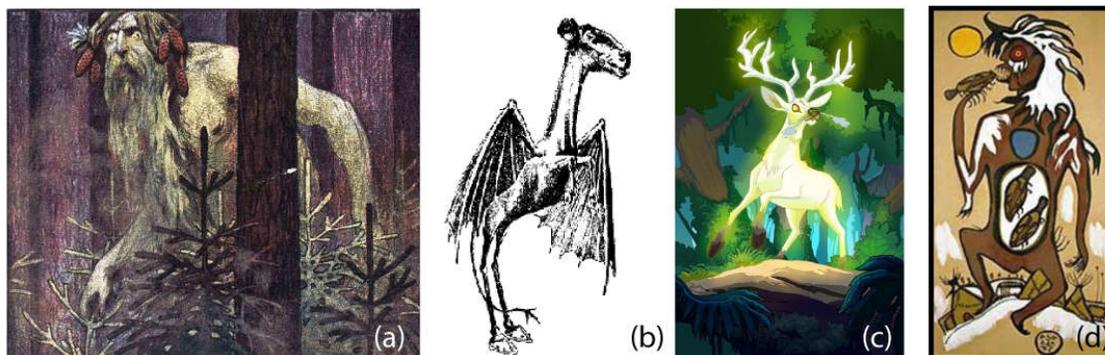
A representação atual do wendigo perdeu parte de sua identidade. Outrora um poderoso espírito cujo nome trazia noções de invernos letais, solidão e fome, hoje o wendigo é apenas mais um monstro. Mas cada lenda reflete a época e a cultura em que nasceu.

O objetivo a ser alcançado por esse projeto é expressar a identidade única de seres mitológicos; demonstrar que cada criatura é resultado de uma cultura e estilo de vida único. O produto final deverá refletir as tradições e valores dos povos algonquinos, mas também expor os aspectos mais difíceis de sua vida e, assim, a sagacidade daqueles que viveram nas terras do wendigo.

Essa importante noção parece ser perdida nos livros, jogos e filmes dos dias atuais, onde as características mais marcantes do wendigo são o canibalismo e a voracidade. Entretanto, o que o torna mais interessante e único são todas as suas outras características e contexto social, que expressam a vida dos povos que o criaram.

Como exemplo dessa descaracterização da mitologia, pode-se observar a convergência ocorrida na imagem de quatro criaturas lendárias, de diferentes épocas e diversas partes do mundo, sendo representados por diferentes artistas: O Leshy, o Demônio de Jersey, O Anhangá e o Wendigo (figura 1).

Figura 1 - Leshy, Demônio de Jersey, Anhangá e Wendigo tradicionais.



(a) Leshy ou Leshen. Fonte: Mayakovsky, 1906¹.

(b) "The Jersey Devil". Fonte: Johnson e Munn, Atlantic County Library, [20--]².

(c) Anhangá. Fonte: Duval, Soares e Leão, 2017³.

(d) "Wendigo". Fonte: Morrisseau, [1963?]⁴.

O Leshy, ou Leshen (figura 1A) é um espírito da mitologia eslava, descrito como um homem com barba e cabelos feitos de plantas, com uma pele pálida e olhos verdes. Gasparini (1998) descreve o Leshy como protetor dos animais selvagens e o espírito que designa presas a caçadores. Tão alto como a floresta que governa, o Leshy diminui caso deixe seu domínio.

O *website Weird NJ*, em seu artigo sobre o Demônio de Jersey (figura 1B), descreve a criatura como possuindo longos chifres e garras, asas como as de um morcego, com olhos vermelhos incandescentes e penas e pelo cobrindo seu corpo.

A palavra *Anhangá* (figura 1C), segundo o Dicionário Informal, é formada das palavras *anhã* (correr) e *anga* (alma ou espírito), da linguagem tupi-guarani. Espírito patrão da caça nos campos e cerrados, normalmente toma a forma de um veado "[...] que, por sua rapidez, era de difícil caça" (LUIZ, 2010), mas também poderia tomar a forma de um tatu, pirarucu, boi ou até um homem (RICON, 2017).

Por fim, o wendigo (figura 1D) é habitualmente descrito como tendo a aparência de uma pessoa velha e de aspecto esquelético, com a pele pálida. Normalmente, o wendigo não possui lábios, não tendo resistido à tentação de mastigá-los, devido à sua fome insaciável (SMALLMAN, 2014).

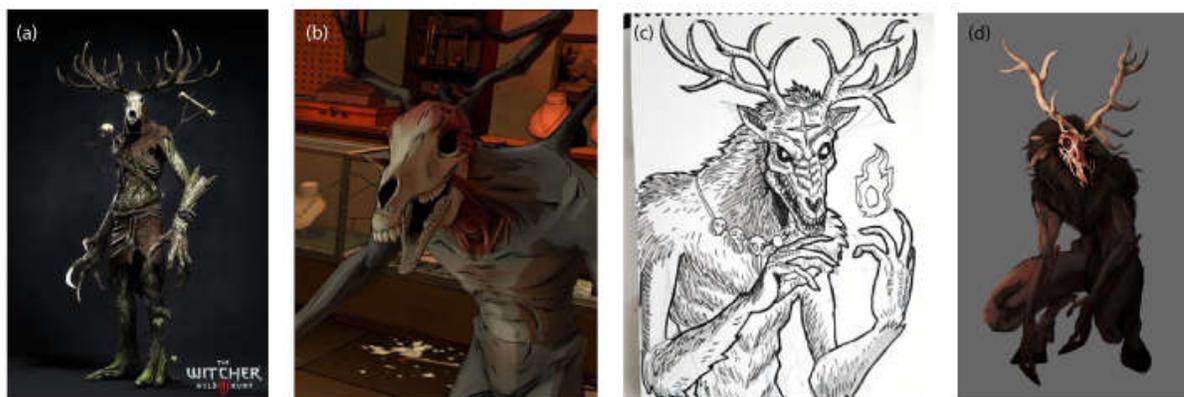
¹ Disponível em: <https://guides.library.yale.edu/c.php?g=623601&p=4344786>. Acesso em: 11 jul. 2019.

² Disponível em: <https://www.atlantic-county.org/history/jersey-devil-pg1.asp>. Acesso em: 11 jul. 2019.

³ Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/interaja/multiclube/9a11/diz-a-lenda/13059-anhang%C3%A1>. Acesso em: 11 jul. 2019.

⁴ Disponível em: <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/windigo>. Acesso em: 11 jul. 2019.

Figura 2 - Leshy, Demônio de Jersey, Anhangá e Wendigo atuais.



(a) Leshy ou Leshen, *concept art* para o jogo “Witcher 3”. Fonte: Blaszcak, 2016⁵.
 (b) “The Jersey Devil”, imagem do jogo “The Wolf Among Us”. Fonte: Fables Wiki, [201-?] ⁶.
 (c) Anhangá. Fonte: Costa, 2019⁷.
 (d) Wendigo. Fonte: Itaudia, 2017⁸.

Quase como uma espécie de “evolução convergente”, esses seres mitológicos (figura 2) foram representados de forma extremamente similar, apesar de suas origens e aparências distintas.

Neste contexto social, com a era da globalização e da internet, como pode o design ser usado para resgatar cultura e tradição do mito do wendigo e transmiti-la para o público infantojuvenil?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver graficamente uma versão do personagem do wendigo, voltado ao público infantojuvenil, baseada no folclore algonquino, de forma a expressar seu simbolismo original.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Caracterizar a significância do wendigo para as tribos algonquinas da América do Norte.

⁵ Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/PgGa8>. Acesso em: 11 jul. 2019.

⁶ Disponível em: https://fables.fandom.com/wiki/Jersey_Devil. Acesso em: 11 jul. 2019.

⁷ Disponível em: <https://www.facebook.com/Rionegrohq/posts/2452488391493456>. Acesso em: 11 jul. 2019.

⁸ Disponível em: <https://www.deviantart.com/itaudia/art/Wendigo-687907010>. Acesso em: 11 jul. 2019.

- Clarificar os conceitos de design de personagem, simbolismo da imagem, Gestalt, semiótica e teoria da cor.
- Analisar as representações do wendigo na cultura popular atual.
- Desenvolver um personagem bidimensional alinhado ao folclore original do wendigo.
- Validar o personagem desenvolvido perante o público-alvo de pré-adolescentes e adolescentes de 11 a 14 anos.

1.3 JUSTIFICATIVA

O design de personagens é utilizado em praticamente todas as formas de mídia visual, de quadrinhos a filmes, como forma de envolver emocionalmente o público (BACROFT, 2016). Munari (1997) explica que a comunicação visual é insubstituível, enquanto Lins (2004) afirma que o exterior do personagem, se desenvolvido corretamente, pode transmitir tanto a sua personalidade quanto seu estilo de vida.

Komatsu, Yoda e Alt (2017) argumentam que monstros mitológicos foram os primeiros personagens criados pela humanidade, seu medo personificado. E esses medos trazem uma introspecção única da vida e do pensamento dos grupos que os criaram. Medo de lobos, risco de afogamento, fome, frio. Horrores reais que conceberam os monstros que aterrorizam a humanidade.

Warburg (2015, p. 268) explica que essa personificação, ou “biomorfismo”, é natural ao homem, exemplificando com um caso observado por ele: “Quando, por exemplo, a enigmática locomotiva é vista como hipopótamo, ela adquire para os selvagens o caráter de algo de que são capazes de se proteger com sua técnica de luta.”

O biomorfismo é uma forma que o homem tem de lidar com o que ele não pode controlar, e os personagens nascidos refletem a vida e a cultura dos povos que os criaram.

O wendigo é um exemplo perfeito de uma mitologia endêmica que inclui não só o estilo de vida, mas as dificuldades, medos e tabus da sociedade na qual se originou. Um espírito maligno capaz de levar pessoas a cometer atos terríveis, o wendigo manifesta as dificuldades da vida dos primeiros povos da América do Norte (SMALLMAN, 2014; CROSSLEY, 2014), principalmente trazidas pelos invernos rigorosos e escassez de comida.

Recentemente, ocorreu um crescimento nas obras envolvendo o wendigo, em filmes, séries e jogos. A série “Hannibal”, exibida de 2013 até 2015, se utiliza profundamente do simbolismo do wendigo e sua relação com o canibalismo. A série foi aclamada pela crítica em periódicos como *The New Yorker* e *The Guardian* (NUSSBAUM, 2015; CAIN, 2015). O filme de 2019 “O Cemitério Maldito” recebeu 12,4 milhões de dólares em bilheteria só nos Estados Unidos, e é baseado em umas das obras do renomado autor de terror, Stephen King. Tanto o livro quanto o filme de 2019 trazem o wendigo como o principal antagonista, que manipula os acontecimentos pelas sombras.

No mercado dos jogos digitais, o jogo *Until Dawn* (publicado em 2015), que baseia sua narrativa no mito do wendigo, foi nomeado para os prêmios melhor jogo para *Play Station 4* do ano, nos *Golden Joystick Awards*, melhor narrativa no *Game Awards*, entre outros, e venceu o prêmio de melhor Propriedade Original no *British Game Awards*. Na semana de publicação, o jogo foi o segundo mais vendido no Reino Unido e o sétimo mais vendido nos Estado Unidos (HILLIARD, 2015).

Assim sendo, percebeu-se a possibilidade de utilizar a popularidade do wendigo, para transmitir conhecimento sobre suas características e sobre a vida das culturas que o originaram.

Séries voltadas ao público infantojuvenil, como Harry Potter e Percy Jackson, são franquias internacionais extremamente bem-sucedidas que trazem a mitologia como parte essencial da narrativa. A franquia Harry Potter produziu 10 livros, 10 filmes e vários jogos de *videogame* e de tabuleiro e apresenta a seu público criaturas da mitologia europeia, como hipogrifos, *selkies*, dragões, lobisomens, sereias e basiliscos. Seus filmes mais recentes, “Animais Fantásticos e Onde Habitam”, de 2016 e sua continuação, de 2018, revolvem ao redor de criaturas mitológicas de diferentes culturas, apresentando suas características únicas.

A série de filmes e livros “Percy Jackson”, por sua vez, se baseia na mitologia grega, apresentando deuses e guerreiros lendários, trazendo também criaturas como centauros, manticores, minotauros, esfinges e sátiros. Assim, é possível verificar que a mitologia pode ser um tema prolífico quando apresentado a esse público de adolescentes e pré-adolescentes. Portanto, pode-se usar do design de um personagem como forma de transmitir identidade cultural, utilizando-se do apelo do personagem e do poder que a imagem tem de comunicar informações rapidamente.

Dessa forma, esse projeto pode auxiliar no resgate de tradições, promovendo a reconexão desse público infantojuvenil com tradições mitológicas, por meio de personagens. Seja em livros, filmes, ou jogos, o personagem se torna uma ponte entre a audiência e o mundo em que vive. Por isso, espera-se que a metodologia elaborada neste trabalho possa ser utilizada por outros, dando vida (e um rosto) para tradições e lendas que, de outra forma, poderiam ser esquecidas.

A ideia deste projeto partiu de um interesse pessoal em lendas e mitologia, não apenas pela parte fantástica, mas pelo lado antropológico; o modo como o folclore é moldado pelas pessoas e seus estilos de vida. Por esse motivo, poder aplicar conhecimentos em design e linguagem visual de modo a dar vida ao wendigo (e, com ele, os povos que o conceberam), foi um processo satisfatório e envolvente, além de uma forma de caminhar profissionalmente na direção almejada. E, talvez, abrir as portas para a adaptação de outros personagens do folclore.

1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a elaboração desse projeto, foi feita uma pesquisa científica, aplicando metodologias de projeto e pesquisa, com o intuito de verificar a problemática e encontrar uma solução que possa ser aplicada ao desenvolvimento de personagem.

Com esse objetivo, uma metodologia mista foi empregada, utilizando-se de pesquisa bibliográfica, com revisão de literatura sistemática de textos acadêmicos e científicos, para a compreensão da mitologia algonquina e o contexto histórico da lenda do wendigo. Para o entendimento do mito no contexto da tradição popular dessas tribos, foi utilizada uma estratégia etnográfica, descrita por Sordi (2017, p. 69) como uma metodologia “[...] de coleta de dados que captam seus significados sociais [...]” e que presta “[...] especial atenção às estruturas sociais e ao comportamento dos indivíduos na condição de membros do grupo”, de modo que os dados colhidos reflitam as circunstâncias que deram origem ao wendigo em primeiro lugar.

Para a coleta de dados com o público-alvo (acerca de interesses, personagens, desenhos animados e literatura), será realizada uma pesquisa qualitativa com crianças, adolescentes e guardiões, seguindo a estratégia descrita por Flick em seu livro “Introdução à Pesquisa Qualitativa”.

O desenvolvimento do projeto seguiu a metodologia *Double Diamond*, desenvolvida pelo Design Council (2015) em conjunto com a “Metodologia de Projeto

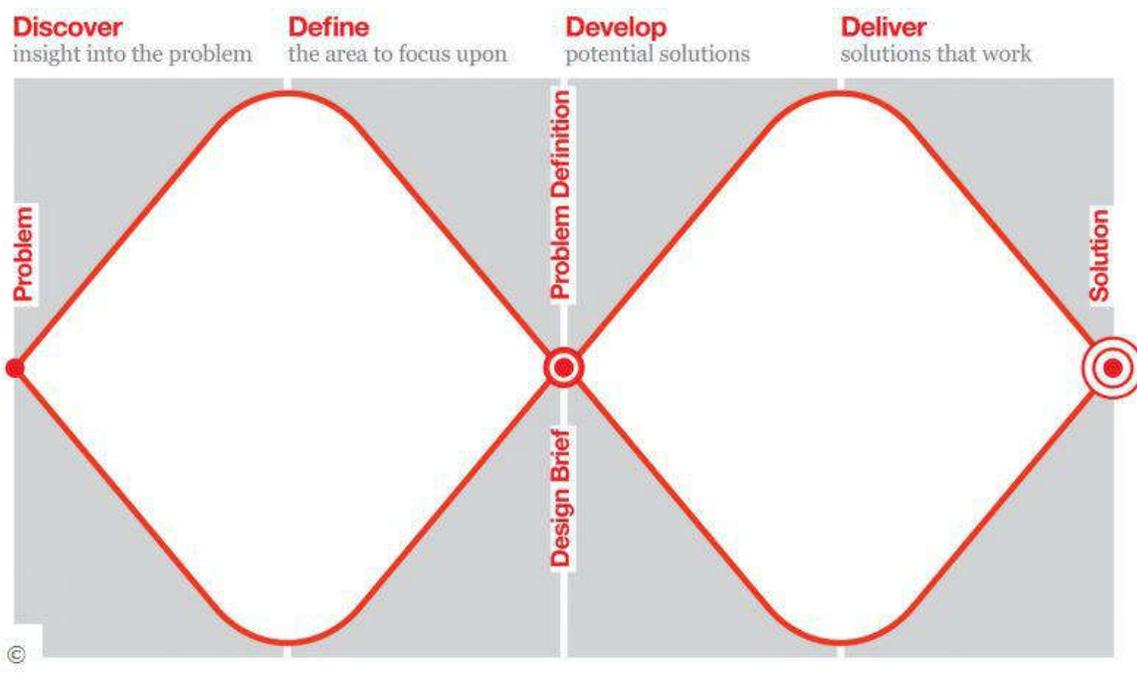
Gráfico Aplicada ao Design de Personagens para Animação” desenvolvida por Souza e Castro.

A metodologia de projeto *Double Diamond* (ou diamante duplo) se divide em quatro etapas:

- **Discover, ou descobrir:** escolha do tema, identificação do problema ou oportunidade. Neste projeto, a escolha da utilização de design de personagem para recriar uma criatura mitológica.
- **Define, ou definir:** *briefing*, especificações do projeto e especificação do tema; a utilização de um personagem baseado no mito do wendigo para trazer informação à um público infantojuvenil.
- **Develop, ou desenvolver:** parte prática do projeto onde serão elaboradas soluções. Nesse caso, a definição das características do personagem e geração de alternativas.
- **Delivery, ou entrega:** finalização do projeto, onde a solução encontrada é aplicada. Para este trabalho, a apresentação e defesa do personagem desenvolvido.

Esse método foi desenvolvido após a observação e análise de múltiplas técnicas de projeto e processo criativo e consiste em duas etapas de expansão seguida de limitação, criando o formato de dois diamantes (figura 3).

Figura 3 - Metodologia *Double Diamond*



Fonte: Design Council⁹ (2015)

Partindo da oportunidade ou problema, a etapa de descobrimento expande o conhecimento do assunto, buscando introspecção sobre o tópico a ser trabalhado. A etapa de definição vem para limitar o projeto, definindo o foco dentre todas as informações levantadas na etapa anterior. A etapa de desenvolvimento expande novamente a pesquisa, elaborando múltiplas soluções possíveis para o problema. Finalmente, a etapa de entrega seleciona a solução mais eficaz dentre as encontradas.

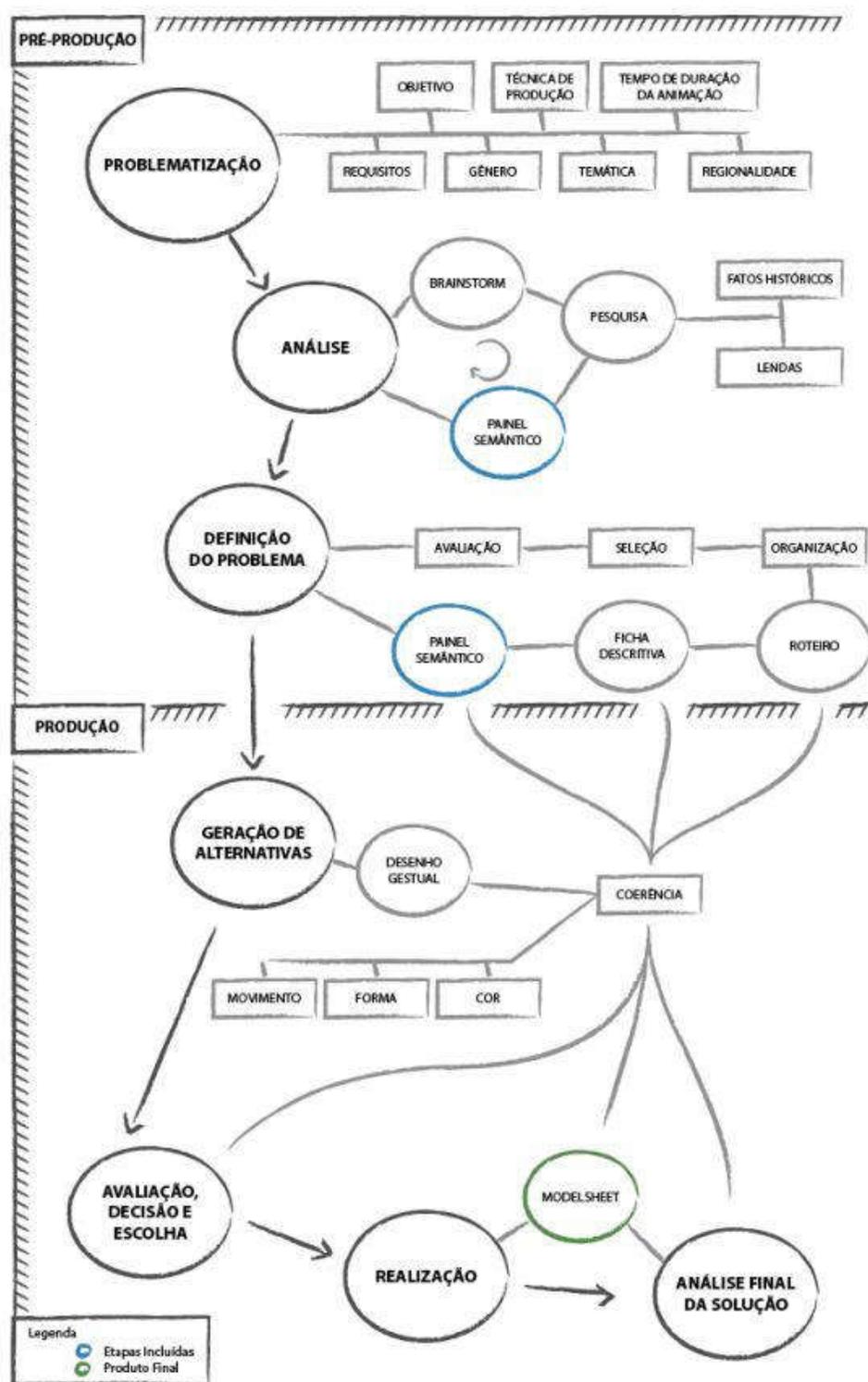
Quanto ao desenvolvimento de personagem, foram utilizados os procedimentos concebidos por Souza e Castro em seu trabalho “Metodologia de Projeto Gráfico Aplicada ao Design de Personagens para Animação”, que adapta a metodologia inicialmente criada por Gui Bonsiepi, para design gráfico, ao desenvolvimento de personagens. Essa metodologia se divide nas etapas de pré-produção e produção (figura 4).

⁹ Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>. Acesso em: 11 jul. 2019.

- Pré-Produção: etapa que se estende do *briefing* até a criação da ficha de personagem e se divide em **problematização, análise e definição do problema**.
- Produção: começa a partir dos primeiros esboços do personagem até a finalização do projeto. Se divide em **geração de alternativas, análise, decisão e escolha, realização e análise final da solução**.

Convém observar que a etapa de produção também inclui etapas voltadas para a utilização do personagem em animação (tabela de requisitos da animação, criação de roteiro, criação de ficha descritiva e desenho gestual) que não fazem parte da proposta deste projeto e, portanto, não serão utilizadas.

Figura 4 - Esquema da metodologia desenvolvida por Souza e Castro



Fonte: Souza e Castro¹⁰ (2014)

¹⁰ Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/6816/1/CT_CODEG_2014_1_10.pdf. Acesso em: 3 maio 2019.

Dentro da etapa de descobrimento da metodologia “*Double Diamond*” se encaixa a etapa de problematização, da descoberta da oportunidade e problemática que levaram ao desenvolvimento deste projeto, as representações incompletas ou errôneas de lendas e mitos e a possibilidade de representação através de um personagem.

Na etapa de descobrimento, ou análise, na metodologia de Souza e Castro, é utilizada uma pesquisa exploratória, se aprofundando no simbolismo do mito do wendigo e descobrindo formas de representar suas características mais importantes. Será realizada uma análise das diversas aparências tomadas pelo wendigo em histórias folclóricas e subseqüentes interpretações da criatura em trabalhos literários, programas de televisão, filmes e jogos de tabuleiro e eletrônicos.

Essa compilação de informações permitirá que sejam conhecidos e comparados os aspectos originais do personagem e a forma como é representado e caracterizado na cultura atual. Esses aspectos serão a base das etapas futuras de desenvolvimento do personagem, definindo a aparência que ele deverá tomar.

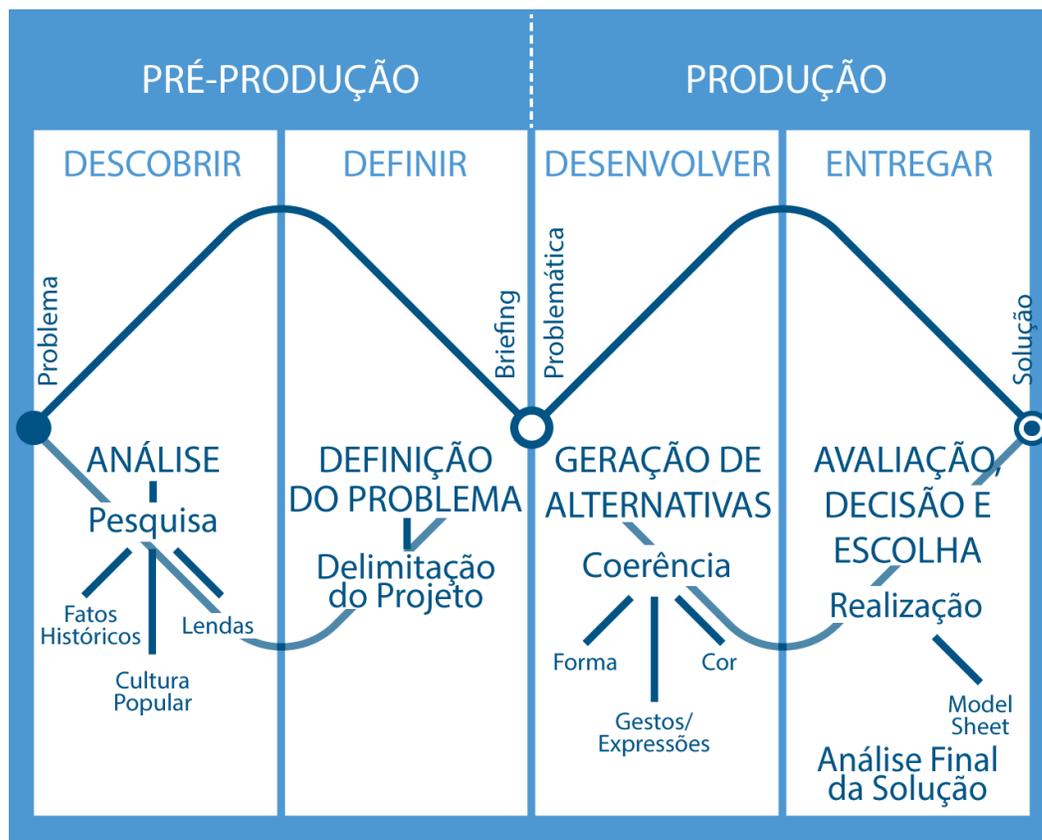
Partindo para a etapa de produção e para o segundo diamante, após decididas as características necessárias à uma representação adequada da mitologia, serão estudados casos similares na mídia voltada especificamente ao público infantojuvenil, na representação de personagens mitológicos em desenhos animados, jogos e livros. Com os dados coletados através do estudo desses casos similares, será elaborada uma pesquisa qualitativa com o público-alvo.

Com os dados dessa pesquisa inicial, serão feitos alguns *sketches* de conceitos para o personagem e elaborada nova pesquisa, com o objetivo de captar a reação do público ao personagem específico.

Por fim, para a etapa de entrega, ou solução final, serão geradas alternativas coloridas de *concept art* para o personagem, que serão pontuadas em uma matriz de decisão. O conceito escolhido será usado na criação de uma ficha de personagem.

Essa união de metodologias foi esquematizada na seguinte imagem (figura 5):

Figura 5 - União das metodologias *Double Diamond* e a metodologia de Souza e Castro



Fonte: a autora (2019).

1.5 DELIMITAÇÃO

O projeto desenvolverá um *model sheet*¹¹ para o wendigo, detalhando vestuário (se aplicável) e acessórios. Esse possuirá vistas frontal, lateral e traseira, bem como uma renderização colorida e três detalhamentos de rosto com expressões diferentes.

Não será feita vista 3/4 e não serão desenvolvidos cenário ou personagens de suporte.

¹¹ "Folha modelo" (em tradução livre) do personagem, com sua construção, proporções, estrutura e design. Normalmente utilizadas para que o desenho do personagem não varie durante um projeto de animação (LAURIA, 1999).

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Campbell (2015, p. 7) fala que “o material do mito é o material da nossa vida, do nosso corpo, do nosso ambiente [...]” e que a mitologia tem como função colocar o homem em harmonia com o universo conhecido. Henderson (1987) explica como a história da humanidade é redescoberta através de mitos antigos, dando vida à civilizações passadas. Ele também afirma que, apesar de separados pelo tempo, as histórias antigas ainda trazem símbolos que não perderam a importância para a humanidade (HENDERSON, 1987). O mito do herói, da transição para a adolescência, das relações entre mãe e criança, são todos elementos atemporais que sempre serão relevantes, não importa a sociedade (HENDERSON, 1987 e CAMPBELL, 2015).

Crenças mitológicas e religiosas datam da época dos Neandertais, quando povos caçadores tinham um pacto sagrado com a natureza, vendo os animais não como formas de vida inferiores, mas equivalentes (CAMPBELL, 2015). A ideia de mundos físico e espiritual interligados, de respeito e gratidão aos animais caçados foi uma que perdurou por séculos em tribos de caçadores e coletores, perdurando até a chegada dos europeus na América do Norte (CAMPBELL, 2015; SMALLMAN, 2014).

Segundo ele (CAMPBELL, 2015), nas antigas mitologias dos índios americanos, não só o corpo e alma são santificados, mas também a paisagem e toda a região que eles habitam, é a ideia da terra sagrada. “A função do ritual e do mito é deixar que você o experimente aqui, e não em algum outro lugar e há muito tempo” (CAMPBELL, 2015, p. 50).

Jaffé (1987) ensina que, quanto mais primitiva a sociedade, mais literalmente deve-se interpretar seu folclore. Ela explica que “um chefe primitivo não se disfarça apenas de animal; quando aparece nos ritos de iniciação inteiramente vestido com sua roupa de animal, ele é o animal” (JAFFÉ, 1987, p. 231).

Nos dias atuais, a mitologia se divide naquela atuante, crenças e religiões ativamente praticadas, e crenças antigas, exauridas, que pertencem a outros povos de outras épocas (CAMPBELL, 2015).

2.1 A LENDA DO WENDIGO

A definição de “wendigo” (também *windigo*, *wee-tee-ko*, *wihtikow*, *witiko* e outros) é colocada por Smallman (2014) como:

Um espírito canibalístico que pode transformar um homem, mulher, criança ou animal em um ser associal e assassino. Esse termo também pode se referir a um gigante canibal em narrativas orais de tempos antigos. Na crença dos Cree das planícies, o termo comumente se refere a um ser cômico. O termo evoluiu através do tempo. (SMALLMAN, 2014, tradução nossa)¹².

Descrito como um espírito maligno canibal, o wendigo tem o poder de possuir humanos e animais em criaturas sedentas por sangue. Em outras narrativas, ele é um gigante canibal, ou até uma figura cômica, um vilão travesso. Essa diferença de percepção na mitologia era influenciada por fatores geográficos e culturais (SMALLMAN, 2014).

O wendigo é apenas um de muitos “*manitous*” presentes nessas culturas. Os *manitous* são espíritos da crença das tribos Algonquinas, que podiam ser benevolentes ou malignos. O wendigo é tipicamente perverso, sofrendo de uma fome insaciável por carne humana e pode afligir humanos com essa mesma voracidade (DILLON, 2014).

O espírito (ou *manitou*) teria o poder de se apoderar de pessoas enfraquecidas, seja pela fome doença, idade, ou em espírito, e essa pessoa se tornaria um wendigo com o coração de gelo que, em tempo, poderia se tornar um gigante (SMALLMAN, 2014).

Dillon (2014) ainda oferece maior contextualização do wendigo na cultura e mitologia, explicando suas características e poderes de influência sobre humanos, citando ainda que alguns contadores de história nativos apresentam em suas narrativas uma certa dualidade no mito do wendigo, que pode ser visto como um espírito da ganância, não apenas punindo excesso, mas recompensando a moderação.

Entretanto, contadores de história nativos como Basil Johnston desafiam a suposição de que o wendigo é exclusivamente maligno. O windigo pode conferir recompensas aos moderados. O windigo é uma metáfora para o

¹² “A cannibalistic spirit being that can transform a man, woman, child, or animal into an asocial and murderous being. This term can also refer to a giant cannibal being in oral narratives of ancient times. In Plains Cree belief, this term often refers to a clown-like being. The meaning of the term evolved through time.”

excesso, e por extrapolação ele encoraja moderação. (DILLON, 2014, tradução nossa)¹³.

O wendigo é descrito como um monstro humanoide canibal, com longas garras, cabelo desgrenhado e corpo esquelético (CARLSON, 2009). Seu rosto é o de um cadáver, com olhos arregalados dentro de órbitas fundas e escuras, contrastando contra sua pele pálida e doentia (HOOPES II e COE, 1978; CARLSON, 2009). Algumas lendas dizem que o wendigo é tão alto quanto as árvores da floresta (HOOPES II e COE, 1978; SMALLMAN, 2014) enquanto outras afirmam que a criatura cresce de acordo com o que come, de forma a acomodar todo tipo de presa em seu estômago (SMALLMAN, 2014); nunca satisfazendo sua fome.

Todas as lendas, entretanto, concordam com que ele possui força e velocidade sobre-humanas, que fazem dele o derradeiro predador de homens (HOOPES II e COE, 1978; SMALLMAN, 2014).

2.1.1 A possessão pelo wendigo

São numerosas as formas pelo qual um wendigo poderia se apoderar do corpo de um humano; de acordo com Jusiak (2015), alguns afirmam que o wendigo é resultado de invernos escassos e rigorosos, nos quais a fome e o isolamento levariam alguém ao impensável ato de canibalismo, recebendo poderes desses espíritos malignos para caçar suas presas.

Outra forma de ser possuído pelo wendigo era através dos sonhos. Para essas tribos, que valorizavam sua conexão com o espiritual, o mundo dos sonhos era tão importante quanto o mundo “acordado”. Interações em sonhos teriam repercussões no mundo real (SMALLMAN, 2014). Esse era mais um dos fatores que tornava o wendigo tão terrível; o espírito poderia enganar alguém durante um sonho e, então, influenciar sua vítima durante o dia, dominando sua mente com o desejo de comer carne humana, concordam Smallman (2014) e Jusiak (2015).

A loucura com frequência era porta de entrada para *manitous* malignos. De acordo com Jusiak (2015), “*bushing*” é um fenômeno comum nas geladas planícies canadenses, onde o isolamento poderia levar qualquer um à insanidade. Não existem

¹³ “However, Native storytellers such as Basil Johnston challenge the assumption that the windigo is exclusively malevolent. The windigo can confer rewards upon the moderate. The windigo is a metaphor for excess, and by extrapolation it encourages moderation.”

wendigos na cidade; o frio e o isolamento são essenciais. “Não é que monstros sejam humanos, mas que os próprios humanos são monstros em potencial” (Atwood *apud* Jusiak, 2015, p.5).

2.1.2 A família, o inverno e a destruição da sociedade

Os povos algonquinos formam o maior grupo cultural da América do Norte, o que, de acordo com Smallman (2014), pode explicar a dimensão alcançada pelo mito do wendigo. Enquanto as tribos mais ao sul não tratavam o wendigo com tanta seriedade, tendo o espírito como um vilão cômico, nas regiões subárticas, onde o frio era mais severo, a comida mais escassa e os invernos mais letais, o wendigo era a personificação do frio e da fome.

Comida era mais escassa no subártico do que nas planícies, onde as pessoas contavam com o buffalo, ou no alto ártico, onde mamíferos marinhos e caribus eram vastos. Essa forte diferença ajuda a explicar o tremendo medo que circulava os windigos no subártico. (SMALLMAN, 2014, tradução nossa).

Afinal, “[...] nesse ambiente, fome era uma ameaça sazonal [...]. Isso pode ajudar a explicar as diferentes percepções do windigo pelos povos das planícies e aqueles das florestas.” (SMALLMAN, 2014, tradução nossa).

Smallman (2014) descreve as difíceis condições para os que viviam nas regiões subárticas, nas quais o árduo inverno trazia a falta de alimentos e impossibilitava a vida em grandes comunidades. Enquanto no verão grupos de pessoas se reuniam para socializar, pescar e participar de rituais, no inverno eles eram obrigados a se separar em grupos menores, na maioria das vezes famílias, pois era impossível a obtenção de comida suficiente para muitos.

Essa contextualização expõe a seriedade do inverno nas áreas mais setentrionais da região, as dificuldades encontradas por essas pessoas e, principalmente, a importância dos grupos familiares. Smallman (2014) também discorre sobre importância das tradições orais, falando sobre as histórias e lendas contadas nessas noites de inverno e como elas serviam como meio chave de educação para as novas gerações, ensinando sobre tradição e relações sociais.

Jusiak (2015) explica a transformação em wendigo como a perda de humanidade e devastação da mente. Quando alguém se torna wendigo, ele está perdido para a família e sociedade, pois eles são guiados apenas pela fome e não possuem pensamento racional; deixam de ser um ente querido e passam a ser apenas um perigo para a comunidade.

Dessa forma, o wendigo parece quase uma forma de superação para uma sociedade que era forçada a matar um de seus membros para garantir a segurança do todo. Segundo Carlson (2009), alguns dos sintomas mais comuns que indicavam a transformação em wendigo eram estupor, depressão, anorexia, náusea, vômitos, catatonia, olhos vidrados, violência e alucinações. Nenhuma dessas condições era sintoma exclusivo de uma possessão, e os diagnósticos eram dados caso a caso, mas para os pequenos grupos familiares enfrentando invernos letais, um membro doente poderia significar a morte de todos.

Smallman (2014) observa que conflitos sociais e familiares, bem como papéis sociais (como casamento, fertilidade e produção de comida) era muitas vezes o tema de contos e narrativas envolvendo o wendigo. “Muitas dessas histórias acabavam, fundamentalmente, descrevendo o desmantelamento da família e ordem social [...]” (SMALLMAN, 2014, tradução nossa). Os wendigos eram vistos como destruidores da família e sociedade.

Por outro lado, muitas histórias contavam como a destruição do wendigo só era possível com a ajuda de companheiros e familiares, ou wendigos curados ao serem aceitos em uma família de humanos (SMALLMAN, 2014).

Os wendigos, fadados a viverem sozinhos e a se destruírem uns aos outros (SMALLMAN, 2014), eram o arquétipo da insanidade trazida pela solidão, que, muitas vezes, só poderiam ser derrotados por fortes laços familiares.

2.1.3 O wendigo na cultura popular atual

2.1.3.1 Obras literárias

Na história de 1910, “*The Wendigo*”, escrita por Algernon Blackwood, o wendigo é descrito como o Chamado Selvagem (“*Call of the Wild*”), com uma voz que soa como o vento, água corrente e o ruído dos animais. Mas a característica mais interessante do wendigo nessa história é a sua velocidade espantosa, que faz com que a criatura sangre pelos pés, por conta do terreno gelado, e pelos olhos, por causa do vento frígido. A vítima que responde a esse “Chamado Selvagem” do wendigo é fadada a também se transformar em um, correndo até que seus pés caíam e sejam substituídos pelos cascos redondos e pontudos de um wendigo.

Ao seguir as pegadas de um homem que avistara o wendigo, os personagens da história percebem como elas se tornam mais e mais distantes, como se a pobre alma saltasse distâncias impossíveis. Durante a noite, eles ouvem seu companheiro gritando de dor nos pés, incapaz de parar de correr como o vento e saltar mais alto do que as árvores.

Já o wendigo de Stephen King (2011, p. 542), é descrito como “[...] uma coisa horripilante, de dentes arreganhados e olhos brilhantes [...]”, com a pele esticada sobre os ossos do rosto, com olhos puxados para cima e dentes manchados e apodrecidos, as orelhas curvadas como os chifres de um carneiro, olhos e narinas em chamas e veias saltadas. O autor também adere ao conceito de um espírito gigante que vaga pelas florestas do, como notado no encontro de seu personagem Louis com a criatura:

A névoa desenhou momentaneamente um contorno cinza-azulado, mas aquela forma difusa, maldefinida [sic], tinha quase 20 metros de altura. Não era uma sombra, não parecia um fantasma sem substância, podia sentir o deslocamento do ar à sua passagem, podia ouvir o baque gigantesco de seus pés, a sucção do lodo à medida que eles avançavam. Por um instante, acreditou ter visto duas centelhas amarelo-alaranjadas no alto. Centelhas como olhos. (KING, 2011, p. 544).

Louis, aterrorizado, conclui: “*O Wendigo, meu Deus, aquilo era o Wendigo — a criatura que se move através do norte do país, a criatura que pode nos tocar e nos transformar em canibais. Era isso. O Wendigo passando a uns 60 metros de mim.*” (KING, 2011, p. 545, grifo do autor).

De acordo com Jusiak (2015) o wendigo de “O Cemitério”, apesar de ter forma física e ser capaz de derrubar árvores ao caminhar, está confinado a um território, usando-se de uma forte influência psicológica para desencadear os eventos do livro, que irão possibilitá-lo adquirir um corpo humano.

O livro *Three Day Road*, escrito pelo autor canadense Joseph Boyden e publicado em 2005, conta a história Xavier Bird, que testemunha seu melhor amigo ser corrompido pela loucura e, seguindo os passos de sua tia, acaba se tornando um caçador de wendigos (JUSIAK, 2015). Os wendigos no livro são sempre pessoas acometidas pelo espírito maligno, que devem ser mortas antes que a transformação seja completada, como nos contos tradicionais descritos por Smallman (2014). Mas de acordo com os anciões de sua tribo, os wendigos eventualmente se tornam criaturas gigantescas de força e velocidade descomunal, crescendo em poder e tamanho com o passar do tempo (JUSIAK, 2015).

Nessa história, os wendigos são mortos através de um ritual, que começa com uma reza e acaba com o caçador sentando sobre o peito do wendigo e o estrangulando até a morte. Assim como em algumas das histórias mais antigas, o corpo do wendigo deve ser queimado para que sua loucura não se espalhe (JUSIAK, 2015).

2.1.3.2 Filmes e televisão

O filme norte americano “Wendigo”, de 2001, conta a história de uma família que fica presa numa cidade remota após atropelar um cervo e quebrar seu carro. Enquanto passam os dias numa pequena cabana na floresta, eles se deparam com o mito do wendigo, que passa a atormentar a família, levando-os à loucura. Entretanto, não fica claro se o wendigo era real ou apenas uma manifestação da loucura dos personagens, desencadeada pelo isolamento e pelo medo.

O wendigo desse filme aparece como um híbrido entre homem e cervo, remetendo ao atropelamento que causou a situação (figura 6).

Figura 6 - O homem-cervo



Fonte: Horror News¹⁴, 2015.

O filme de 2009 *Maneater*, traz um wendigo um pouco mais clássico: um espírito maligno que possui o corpo de um homem para cometer assassinatos e canibalismo. A aparência física também é mais tradicional e simples, corpo humano

¹⁴ Disponível em: <https://horrornews.net/102406/film-review-wendigo-2001/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

magro e pálido, com a aparência de um cadáver, e dentes afiados numa boca sem lábios (figura 7).

Figura 7 - O wendigo de *Maneater*



Fonte: Horror Cult Films.co.uk¹⁵, 2015.

A aparência mais singular, no entanto, é a do wendigo do filme italiano “Wrath Of The Wendigo”, de 1990. No filme, o wendigo é um esqueleto com a estrutura corporal de um centauro, possuindo quatro pernas mais um torço humanoide, além de enormes galhadas (figura 8).

Figura 8 - O wendigo de *Frostbiter*



Fonte: Imdb¹⁶, [20--?].

¹⁵ Disponível em: <https://horrorcultfilms.co.uk/2011/04/maneater-nasty-new-creature-horror-see-the-trailer-and-synopsis-here/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

¹⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0116371/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

No desenho animado infantil “Ducktales”, o wendigo é descrito como um espírito vingativo, e sua aparência é a de uma criatura peluda, com garras e dentes afiados, chifres e olhos incandescentes (figura 9).

Figura 9 - O wendigo em *Ducktales*



Fonte: Deviantart¹⁷, 2018.

Já no desenho “My Little Pony”, wendigos são espíritos do gelo e do inverno, que se alimentam de emoções negativas. Sua aparência é a de cavalos espectrais (figura 10) e, como no folclore, são fracos contra fogo e, talvez, coincidentemente ou propositalmente, laços sociais, sendo derrotados pelo “fogo da amizade” (VILLAINS WIKI, 2017).

Figura 10 - Wendigo no desenho animado *My Little Pony*



Fonte: Villains Wiki¹⁸, 2017.

¹⁷ Disponível em: <https://www.deviantart.com/giuseppedirosso/art/Episode-29-Last-Christmas-Wendigo-1-776538219>. Acesso em: 22 jun. 2020.

¹⁸ Disponível em: <https://villains.fandom.com/wiki/Windigos>. Acesso em: 22 jun. 2020.

Por fim, na série de televisão “Hannibal”, o wendigo inicialmente se manifesta como um cervo negro, evoluindo para tomar a aparência do personagem titular, que costuma consumir carne humana (figura 11).

Figura 11 - O wendigo em Hannibal



Fonte: Fanpop¹⁹, 201-.

2.1.3.3 Quadrinhos, arte e ilustrações

A história em quadrinhos com a representação física mais tradicional de um wendigo é a série B.P.R.D. (*Bureau of Paranormal Research and Defense*). Aparecendo inicialmente na saga *The Universal Machine* (publicada entre abril e agosto de 2006), Daryl Tynon estava caçando na floresta quando se perdeu em uma nevasca e começou a ser seguido por um wendigo. Pouco antes de morrer de fome e frio, o wendigo o atacou e transmitiu sua maldição, transformando-o no novo wendigo, para que o antigo “hospedeiro” da maldição pudesse se libertar e morrer (HELLBOY WIKI, [20--?]).

Daryl se recusa a matar outra pessoa e transmitir a maldição como foi feito com ele, eventualmente perdendo sua humanidade e se transformando completamente no wendigo. Mais de 10 anos depois, ele é curado e recupera parte de sua humanidade (HELLBOY WIKI, [20--?]).

¹⁹ Disponível em: <https://es.fanpop.com/clubs/hannibal-tv-series/images/36866664/title/hannibal-episode-205-mukozuke-photo>. Acesso em: 20 nov. 2019.

A aparência de Daryl é extremamente similar à daquela vista nos contos mais tradicionais, com os membros alongados, dentes expostos, grande estatura e força descomunal, seus pelos brancos sendo o único aspecto destoando do tradicional corpo pelado do wendigo. Mesmo assim, a pelagem branca se presta à um bom design de personagem, contrastando e acentuando o sangue vermelho que cobre seu peito (figura 12).

Figura 12 - Daryl, o wendigo



Fonte: Davis²⁰, [20--?].

Nos quadrinhos da editora Marvel, o wendigo também é uma maldição que passa de pessoa para pessoa, libertando o hospedeiro anterior quando uma nova pessoa é atingida, de acordo com o *website* Comic Vine.

A aparência do wendigo mudou ao longo das décadas desde sua primeira aparição, mas ele normalmente mantém o corpo humanoide, longa pelagem branca e uma cauda (figura 13).

²⁰ Disponível em: <https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=914208>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Figura 13 - Algumas das aparições do Wendigo nos quadrinhos da editora Marvel Comics

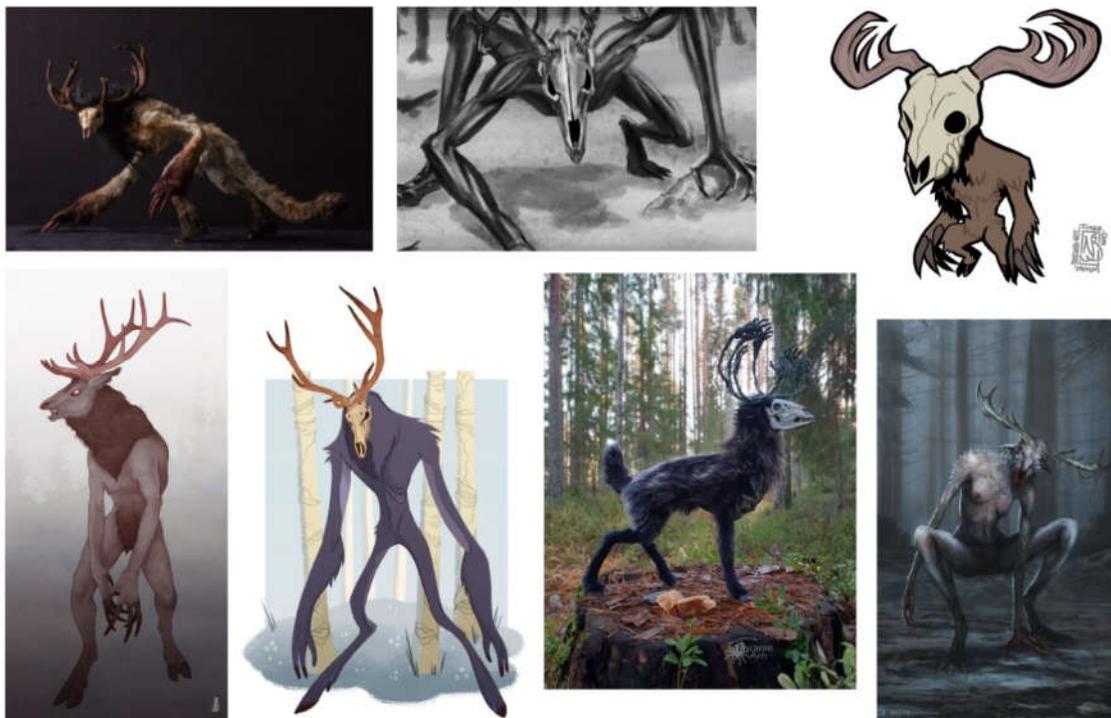


Fonte: Comic Vine²¹, [20--?].

Entre artistas contemporâneos, no entanto, a imagem do wendigo parece ser profundamente conectada ao cervo e aos chifres, sendo o crânio (similar a um de cervo) e galhadas as características mais convencionais na arte compartilhada online (figura 14).

²¹ Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/wendigo/4005-13313/images/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Figura 14 - O wendigo cervo na arte contemporânea



Fonte: compilação da autora²².

Essas representações do wendigo com o corpo coberto de pelos, cabeça e galhadas de cervo dão a impressão de um monstro de origem animal, uma criatura não humana, em oposição às histórias tradicionais, onde o wendigo era apresentado como sendo um humano amaldiçoado.

2.1.3.4 Jogos

Os wendigos são os principais antagonistas do jogo *Until Dawn*. Na história, os espíritos de wendigos foram aprisionados na montanha, possuindo e transformando qualquer um que venha a praticar canibalismo em seu território.

Os wendigos desse jogo são extremamente fiéis aos do folclore algonquino, possuindo tanto o lado “*manitou*” quanto a transformação humana. Sua aparência é de humanos esqueléticos, com membros alongados e afiados dentes expostos, com a pele e os olhos como os de cadáveres (figura 15). Assim como nas lendas antigas (SMALLMAN, 2014), eles estão fadados a passar fome não importa o quanto comam e a matar uns aos outros quando próximos.

²² Imagens coletadas nos *websites* Deviant Art, Art Station, Tumblr e Youtube.

Assim como nas histórias em quadrinhos da B.P.R.D. e da Marvel, no universo de *Until Dawn* existe uma quantidade finita de espíritos de wendigos, que estarão livres para vagar novamente caso um dos corpos humanos seja morto. Da mesma forma, um humano transformado ganha força e agilidade, se tornando incrivelmente difícil de matar. Seu único ponto fraco no jogo é fogo, talvez remetendo às histórias ancestrais, nas quais o coração de gelo do wendigo deveria ser derretido para que ele pudesse ser derrotado (SMALLMAN, 2014; CARLSON, 2009).

Figura 15 - Os wendigos em *Until Dawn*



Fonte: *Call me Kevin* (em Youtube.com)²³, 2018.

O jogo *Seeking Evil: The Wendigo* traz uma mistura da aparência tradicional do wendigo com a sua imagem na cultura popular atual, adicionando galhadas de cervo na cabeça da criatura (figura 16). Esse tipo de adorno na cabeça, junto com a figura do cervo, são as características mais associadas ao wendigo na internet atualmente.

²³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Y_d8PRWnP0k. Acesso em: 20 nov. 2019.

Figura 16 - O wendigo em *Seeking Evil: the Wendigo*



Fonte: Steam²⁴, 2019.

Em *Fallout 76*, o design do wendigo adiciona uma característica interessante: uma barriga distendida (figura 17), similar à de pessoas com deficiências nutricionais (GLASS, 2008). Esse simples indicador visual transmite a maldição do wendigo muito bem: mesmo de barriga cheia, seu corpo é esquelético e ele passa fome.

Figura 17 - O wendigo em *Fallout 76*



Fonte: WhatCulture²⁵, 2018.

²⁴ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/571340/Seeking_Evil_The_Wendigo/. Acesso em: 20 nov. de 2019.

²⁵ Disponível em: <https://whatculture.com/gaming/fallout-76-8-terrifying-enemies-and-what-they-represent?page=7>. Acesso em: 20 nov. 2019.

O wendigo no jogo Kona, da empresa canadense *Parabole*, se afasta um pouco mais da imagem tradicional, com um corpo humano coberto de pelos brancos e chifres de cervo. Apesar disso, o corpo branco e o coração de gelo, visível através de sua caixa torácica (figura 18), são elementos visuais atrativos que instantaneamente conectam o personagem ao frio e ao inverno.

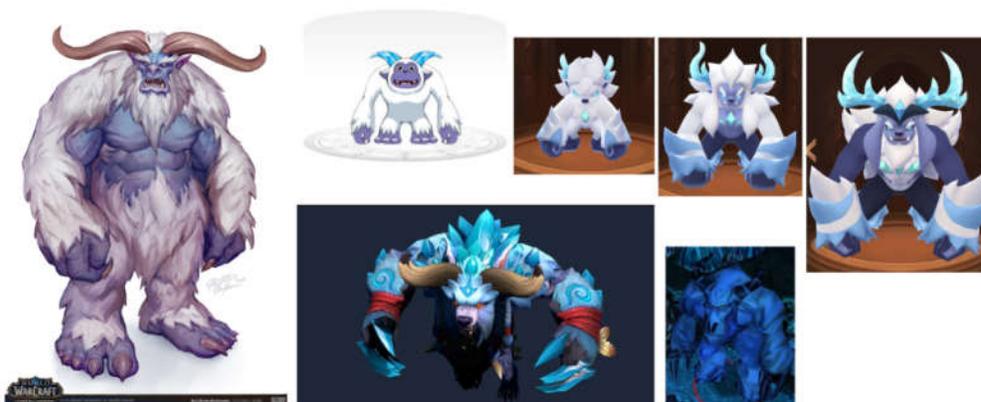
Figura 18 - O wendigo em Kona



Fonte: Kona Game²⁶ (no Twitter), 2018.

Em muitos jogos, no entanto, a aparência do wendigo diverge bastante daquela descrita nos contos tradicionais, se afastando do canibalismo e se associando mais ao frio, o que leva a alguns personagens genéricos, com pelos brancos e chifres, mais parecidos com ursos ou *yetis* (figura 19).

Figura 19 - Wendigos similares em jogos



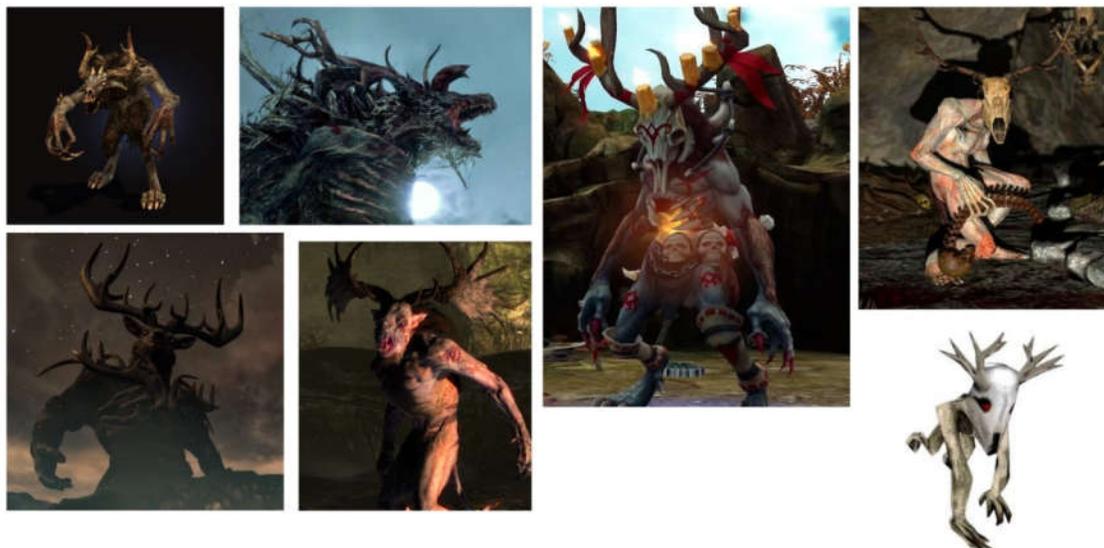
Fonte: compilação da autora²⁷.

²⁶ Disponível em: <https://twitter.com/konagame/status/59637984501120128>. Acesso em: 20 nov. 2019.

²⁷ Imagens coletadas nos websites Art Station, Steam, Wowpedia e no jogo para dispositivos móveis "Monster Super League".

Por outro lado, outra representação muito comum do wendigo possui chifres de cervo ou de alce e cabeça de cervo (ou o crânio de um) (figura 20).

Figura 20 - O wendigo cervo em jogos



Fonte: compilação da autora²⁸.

Novamente, essas interpretações da criatura se aproximam mais do lado animalesco e menos humano.

2.2 DESIGN DE PERSONAGEM

Design de personagem (ou *character design*) é usado em praticamente qualquer filme que possua atores imaginários não-humanos e em alguns com personagens retratados por pessoas reais, atesta Bancroft (2016). “De fato, design de personagem é um dos primeiros passos na estrada para criar os visuais da maioria das formas de entretenimento”²⁹ (BANCROFT, 2016, tradução nossa). “[...] Enquanto o conceito final de um personagem possa parecer maravilhoso, sem uma linha fora do lugar, na verdade é necessário muita tentativa e erro para chegar a esse nível de acabamento [...]”³⁰ (CROSSLEY, 2014, tradução nossa).

²⁸ Imagens coletadas nos websites Steam, Bloodborne Wiki, Rust Wiki e The Elder Scrolls Wiki.

²⁹ “In fact, character design is one of the first steps on the road to creating the visuals for most all forms of entertainment.”

³⁰ “[...] While a final character concept drawing might look amazing without a line out of place, it actually takes a lot of trial and error to achieve such a standard of finish [...]”.

2.2.1 O simbolismo da imagem

Lins (2004) afirma que a linguagem visual é “planetária”. Mais abrangente que a linguagem escrita ou falada, imagens e ícones têm a capacidade de aproximar o público ao tema, transmitindo uma mensagem quase instantaneamente. Ballon (2009, *apud* NIEMINEN, 2017) alega que o espectador leva apenas de sete a doze segundos para criar sua primeira impressão sobre um personagem. Esse conceito é ilustrado brilhantemente neste *concept art* do filme *Up* (figura 21), do estúdio de animação Pixar, onde o contraste de cores e entre formas angulares e arredondadas expressa instantaneamente a diferença nas personalidades dos cães:

Figura 21 - *Concept art* dos cães para o filme *Up*



Fonte: Pixar Animation Studios³¹ (20--).

Dessa forma, a aparência do personagem deve transmitir seu caráter e sua história. Lins (2004, p. 31), disse que “[...] a imagem caracteriza o personagem, podendo dar-lhe personalidades diferentes, idades diferentes e figurinos diferentes e situá-lo em locais e épocas diferentes [...]”, enquanto Nieminem (2017), explica que a psicologia e o estado mental de um personagem podem refletir na aparência exterior, permitindo que a sua apresentação indique personalidade e revele seu passado.

Como disse Munari (1997, p. 10), “cada um tem um depósito de imagens que fazem parte do seu mundo [...] e, juntamente com as imagens, estreitamente ligadas

³¹ Disponível em: <https://www.pixar.com/feature-films/up>. Acesso em: 25 nov. 2019.

a elas, as emoções”. Cabe ao designer descobrir e utilizar corretamente essas ligações, de forma que o resultado seja memorável para o espectador.

A comunicação visual é assim, em certos casos, um meio insubstituível de passar informações de um emissor a um receptor, mas as condições fundamentais do seu funcionamento são a exatidão das informações, a objetividade dos sinais, a codificação unitária e a ausência de falsas interpretações. (MUNARI, 1997, p. 56)

2.2.2 O personagem infantil

Lajolo e Zilberman (2006, *apud* FREITAS e ZIMMERMANN, 2007) afirmam que os primeiros livros voltados ao público infantil surgiram no século XVIII, representados principalmente por contos de fada, mas, de acordo com Freitas e Zimmermann (2007) sua consolidação como um gênero literário se deu apenas com a industrialização e expansão do sistema escolar na Europa do século XIX, quando muitos livros adotaram um caráter pedagógico. “Os livros religiosos, as cartilhas escolares, principalmente as gramáticas, alfabetos (*hornbooks*) e enciclopédias com imagens são considerados, por muitos, os precursores do livro infantil ilustrado” (FREITAS e ZIMMERMANN, 2007, p. 5). Percebe-se que a ilustração tem sido utilizada como forma efetiva de ensinar e informar crianças desde o nascimento da educação formal.

Personagens infantis são normalmente compostos de formas simplificadas e expressões faciais exageradas, pois crianças pequenas ainda não conseguem interpretar informações visuais muito complexas. Por outro lado, adultos normalmente são capazes de interpretar maiores sutilezas em expressões faciais e corporais, de acordo com Tillman (2011, p.104 - 109, *apud* NIEMINEN, 2017).

Por isso, deve-se ter um entendimento do desenvolvimento social e cognitivo do público-alvo, para que possa ser aplicado o nível correto de complexidade (ou simplicidade) na imagem que permita ao personagem transmitir informação da maneira mais eficiente.

Bancroft (2016) divide personagens em uma hierarquia baseada na complexidade de seu desenho: “*iconic*”, “*simple*”, “*broad*”, “*comedy relief*”, “*lead character*” e “*realistic*” (figura 22).

- **Iconic**, ou icônico, é um personagem muito estilizado, com feições ultra simplificadas, mas não muito expressivo. Exemplos são Mickey Mouse e Hello Kitty.

- **Simple** ou simples ainda são muito estilizados, mas com expressões faciais mais complexas que as dos personagens icônicos. Esse estilo é muito usado em animação para televisão e internet. Esse estilo pode ser visto em “O Laboratório de Dexter” e “Os Flintstones”.
- **Broad** ou amplo é um personagem muito mais expressivo do que os anteriores, feito para as animações com expressões exageradas dos desenhos animados, como Roger Rabbit (astro do filme “Uma Cilada para Roger Rabbit”).
- **Comic Relief** ou alívio cômico não possui o humor visual dos anteriores, com expressões menos amplas. Esse personagem normalmente fornece alívio cômico pelo diálogo e comportamento, mas também pode ser sutil em situações mais sérias da história. Mushu (do filme Mulan) e Kronk (de A Nova Onda do Imperador) são exemplos de alívio cômico.
- **Lead Character**, o personagem principal, é muito realista em expressões, anatomia e modo de agir. Como a audiência precisa sentir uma conexão com esse personagem, eles precisam ser capazes de demonstrar emoção, se utilizando de corpos mais proporcionais e rostos mais realistas, como Cinderela e Moisés, de “O Príncipe do Egito”.
- **Realistic** ou realista é o personagem que mais se aproxima da vida real, quase foto realista, mas ainda com alguns elementos exagerados em seu design. Personagens que se enquadram nessa categoria são monstros de filmes com atores reais (como o alienígena do filme “Super 8”), personagens de filmes feitos por computação gráfica (como a princesa Fiona, de “Shrek”) e a maioria dos personagens de quadrinhos.

Figura 22 - Hierarquia de personagens



Da esquerda para a direita: personagem icônico, simples, amplo, alívio cômico, personagem principal e realista.

Fonte: Bancroft, 2016.

Para um personagem voltado a um público de adolescentes e pré-adolescentes, personagens não precisam ser simplificados como para crianças mais jovens, mas ainda pode ser desejada uma expressividade maior do que a de um personagem realista. Sem a necessidade de animação, um personagem no estilo “*lead character*” será eficiente para transmitir a mensagem do wendigo.

2.2.3 Construção de personagem

Seegmiller (2008, *apud* HERMANO, 2018) considera o design de personagem a criação de “algo ou alguém que inserido em uma determinada narrativa ou ambiente” de forma a gerar uma reação ou expectativa por parte do público. Já Bugay (2004, *apud* WOLF, VIEIRA, 2015) acrescenta que ao desenvolver um personagem, se deve levar em consideração sua personalidade e proporções, da mesma forma que se escolheria um ator para o papel de um filme.

Assim, as características visuais do design devem refletir a natureza do personagem de forma clara. Se o personagem for pobre, pode-se passar essa informação através de um físico franzino e roupas velhas. Para transmitir a ideia de bravura, pode-se utilizar linguagem corporal aberta e um físico mais atlético.

McCloud (2008) separa o desenvolvimento de personagem em três partes: o design, a expressão facial e a linguagem corporal. A parte do design, ou da aparência geral, ele ainda separa em “[...] vida interior (história e visão de mundo), distinção visual (corpo, rosto e vestes distintos), traços expressivos (fala e comportamento associado ao personagem) [...]” (BIANCO, 2017, p.13).

Outra estratégia útil no desenvolvimento de um personagem é a utilização de arquétipos. Tillman (2011, *apud* BIANCO, 2017) separa os arquétipos mais comuns em “o herói”, “a sombra”, “o tolo”, “a anima/o *animus*”, “o mentor” e “o trapaceiro”. Nas narrativas orais, o wendigo é um perfeito exemplo do arquétipo da sombra; aquele que “[...] possui maior conexão com o instinto animalesco presente em humanos, costuma ser implacável, misterioso, desagradável e maligno [...]” (BIANCO, 2017, p.18). Definido o arquétipo, pode-se utilizar das suas peculiaridades mais marcantes para transmitir o caráter do personagem.

Decididas as características psicológicas do personagem, elas devem ser exteriorizadas através do formato do corpo, postura, suas roupas, acessórios e a expressão facial.

Silver (2017, *apud* BIANCO, 2017) sustenta que o desenvolvimento de personagem nada mais é do que a organização de formas de modo a criar um sentimento. Através da variação do uso dessas formas se pode criar a personalidade e os hábitos do personagem.

A linguagem corporal, gesto ou pose nos quais são representados também auxiliam ao transmitir o caráter, expressando atitude e índole (BANCROFT, 2016).

2.2.3.1 Personalidade e “vida interior”

Na criação de um personagem, o primeiro passo é sentar e refletir, sugere Bancroft (2014). Ele recomenda pensar sobre a história do personagem, sua descrição, o papel no mundo em que habita (herói, vilão, mentor etc.) e sua personalidade. Quando as respostas estiverem claras, o *designer* terá a direção certa a tomar quando começar seus esboços.

McCloud (2008) alerta que apenas “personalidade” pode não ser suficiente, pois ela significa, muitas vezes, “[...] uma lista de traços comportamentais sem uma **origem** ou **propósito definido**.” (p. 64, grifo do autor). Para resolver esse problema, o autor propõe um aprofundamento na mente dos personagens, procurando “[...] fatores que lhes dão **razão** para tudo o que fazem e dizem [...]” (p.64, grifo do autor). A essa história de vida, propósito do personagem, ele chama de vida interior.

O wendigo é, sem dúvidas, um vilão; mas muitas vezes um vilão trágico, alguém que, perante extrema dificuldade, perdeu a batalha contra o espírito canibal e cometeu terríveis atrocidades por conta dessa influência maligna. Em algumas histórias, entretanto, o wendigo poderia se redimir, como na história do wendigo que recuperou sua humanidade ao encontrar uma família (SMALLMAN, 2014). A história escolhida para esse wendigo em particular tecerá sua vida interior e, por consequência, seus motivos e sua personalidade.

McCloud (2008, p. 66) também se refere a um “momento definidor”, um “[...] único acontecimento que muda a vida do personagem [...]”. No caso do wendigo, seu momento definidor certamente é a sua transformação de humano em terrível monstruosidade, além das circunstâncias que levaram à essa maldição.

2.2.3.2 Arquétipos e estereótipos

Eisner (2008) explica que os personagens dos quadrinhos devem ser facilmente reconhecidos, pois, ao contrário de filmes, o autor não tem muito tempo para estabelecer suas personalidades. Por isso, artistas se utilizam de estereótipos, imagens simplificadas, símbolos, para representar determinadas características (figura 23).

Por exemplo, ao criar o protótipo de um médico, é bastante útil adotar um conjunto de características que o leitor irá aceitar. Normalmente, essa imagem é desenhada tanto a partir da experiência social quanto da forma que o leitor acha que um médico deveria se parecer. (EISNER, 2008, p. 22).

Figura 23 - Estereótipos



Fonte: Eisner, 2008.

Características do personagem também podem ser transmitidas pela sua aparência física (EISNER, 2008). Por exemplo, Bancroft (2016) explica que um personagem com cabeça e olhos grandes e um corpo pequeno evoca fofura e inocência, por estas serem características físicas encontradas em bebês.

McCloud (2008) sugere basear a concepção de personagens em uma ideia unificadora, como por exemplo os quatro tipos de pensamento humano propostos por Carl Jung: intuição, sentimento, intelecto e sensação. Dessa forma, as ações do personagem se tornam mais previsíveis e consistentes com seu caráter.

Arquétipos dos mitos e das lendas, como o “velho sábio”, o “herói” ou o “trapaceiro” também podem ser usados para proporcionar uma variedade de desejos e visões de mundo [...] ao mesmo tempo que explora valores universais que transcendem todo gênero ou cultura. (MCCLLOUD, 2008, p. 68, grifo do autor).

Desenhar um personagem humano com características de animais também serve como forma de transmitir personalidade instantaneamente (figura 24),

concedendo as particularidades daquele animal ao personagem (EISNER, 2008; MCCLOUD, 2008).

Figura 24 - Personagens com características animais



Fonte: Eisner, 2008.

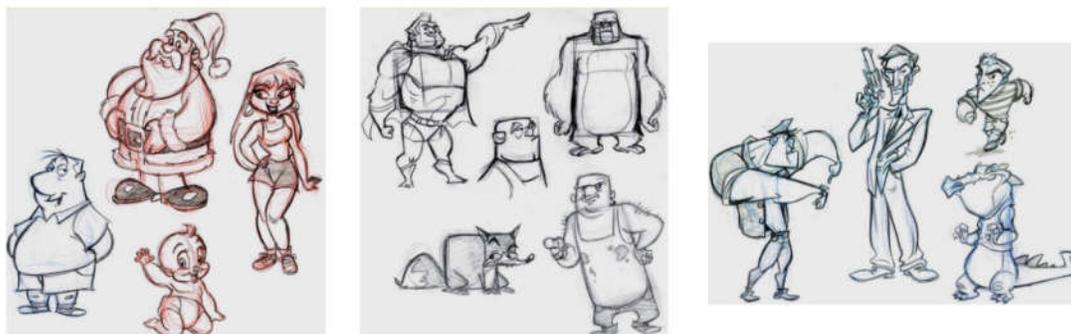
Como o wendigo é uma criatura selvagem, uma pessoa que perdeu sua humanidade e age por instinto ao invés de intelecto, características animais podem ser incorporadas ao personagem para transmitir essa agressividade e selvageria. Além disso, ele é descrito como tendo os olhos de uma coruja e garras como as de um animal selvagem, como as de um urso ou lobo (CARLSON, 2009). Características físicas de animais carnívoros ajudam a apresentar o wendigo como sendo um caçador, um predador.

2.2.3.3 Formas

A possibilidade de dividir um personagem em formas geométricas simples facilita o esboço de diferentes poses e ângulos. Além disso, a forma geral de um personagem ajuda a transmitir sua personalidade mesmo sem detalhes complexos. (BANCROFT, 2016).

As proporções afetam ou até definem o personagem, além de afetar como o público o interpreta (CROSSLEY, 2014). Formas diferentes evocam diferentes interpretações (figura 25), transmitindo a ideia geral do desenho em uma segundos (LINS, 2004). Círculos, explica Bancroft (2016), conjuram a ideia de um personagem fofo, delicado e amigável. Já quadrados, continua o autor, são usados em personagens sólidos, musculosos e confiáveis. Para personagens sinistros ou suspeitos, formas triangulares são as mais comuns e normalmente indicam um vilão.

Figura 25 - Formas circulares, quadradas e triangulares

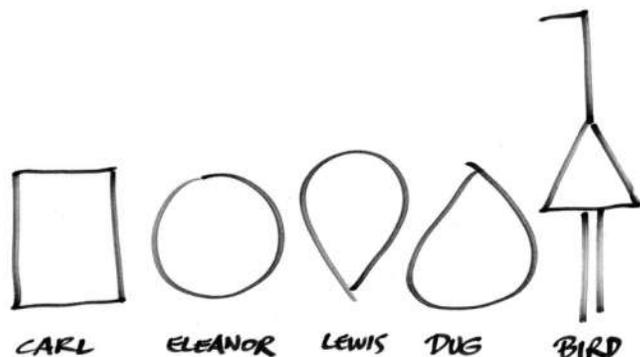


Fonte: Bancroft, 2016.

O estúdio de animação Pixar descreve em seu *website* como traduziu o temperamento dos personagens de seu filme *Up* para formas simples (figura 26):

Acreditando que sinais visuais básicos transmitem muito sobre personalidade, os cineastas reduziram os personagens à sua mais básica essência física. Carl tinha a forma de um tijolo, pesado e resistente a mudanças. Russel tinha a forma de um ovo invertido, inocente, incompleto e otimista. (PIXAR ANIMATION STUDIOS, 20--, tradução nossa).

Figura 26 - Personagens do filme *Up* representados em formas básicas



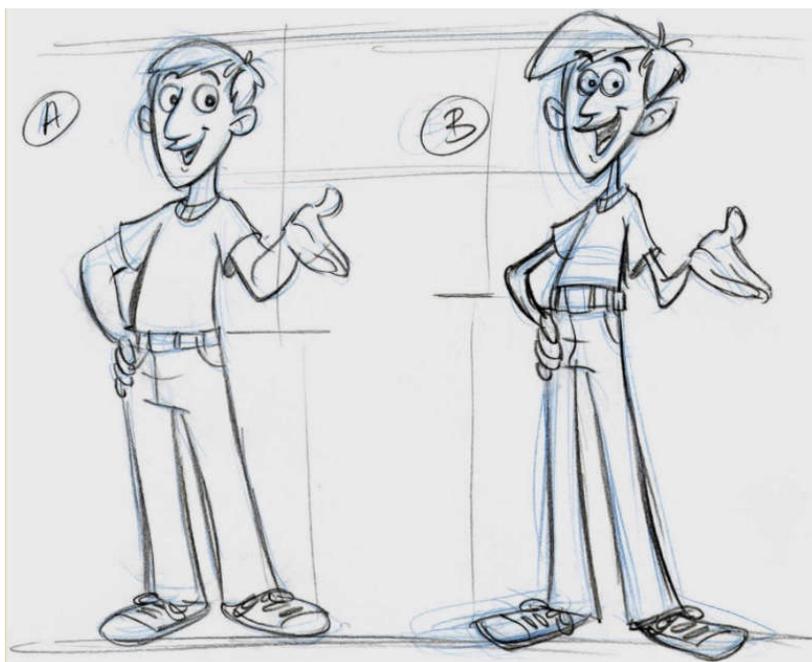
Fonte: Pixar Animation Studios³², 20--.

³² Disponível em: <https://www.pixar.com/feature-films/up>. Acesso em: 25 nov. 2019.

Bancroft (2016) explica que formas simples produzem personagens simples enquanto formas mais complexas (ou combinações de formas) geram personagens complexos. Assim, estas formas dão a representação visual que serão a base do personagem.

O autor também sugere testar diferentes tamanhos e “brincar” com as formas da figura, explicando que tamanhos diferentes entre podem tornar a aparência do personagem mais dinâmica e interessante (figura 27) e assim, memorável.

Figura 27 - Contraste entre as formas torna um personagem mais interessante



Fonte: Bancroft, 2016.

Esse conceito se alinha com o conceito de exageração explicado por Gomes Filho (2014), onde o foco de atração da imagem é usado de modo a amplificar certas características ou detalhes. Corbin (2018) utiliza-se de exageração em seu wendigo (figura 28), chamando atenção aos dentes, olhos, costelas e dedos.

Figura 28 – Conceito de um wendigo mulher em uma floresta



Fonte: Corbin³³, 2018.

Dessa forma, Corbin (2018) chama atenção para o corpo magro e esquelético, dentes de predador e rosto cadavérico, ao mesmo tempo mantendo o aspecto humanoide.

2.2.3.4 Figura humana e animal

Crossley (2014) explica que o primeiro passo para o design de um personagem é a anatomia. “Enquanto simplesmente inventar alguma coisa possa ser fácil,” ele diz,

³³ Disponível em: <https://aphtoncorbin.tumblr.com/post/179221461619/more-ink-the-wendigo>. Acesso em: 19 set. 2019.

“será adicionada muito mais profundidade se houver uma razão por trás de suas decisões de design.”³⁴ (CROSSLEY, 2014, tradução nossa). Apesar de muito do design de personagens para filmes e jogos se basear em fantasia, o que acaba incentivando o exagero e subversão da realidade, essa transformação só será convincente se houver conhecimento da anatomia inicial. Pele, músculos e ossos estão todos conectados, e o entendimento dessa união gera desenhos mais plausíveis, além de transmitir a disposição do personagem através do seu físico aparente. Por isso, Crossley (2014) diz, é essencial entender como os músculos funcionam, se estendendo e contraindo dependendo da pose (figura 29).

Figura 29 - O bíceps se contrai enquanto o tríceps se estende



Fonte: Crossley, 2014.

McCloud (2008) afirma que conhecimento de anatomia é necessário para se desenhar uma linguagem corporal convincente. Mas, para ele, o gesto da figura é ainda mais importante do que um desenho com a anatomia biologicamente correta.

Artistas que se concentram na precisão anatômica, mas **negligenciam** o gesto pode criar figuras tecnicamente “corretas”, porém o resultado pode ser totalmente **sem vida** [...] enquanto artistas com figuras tecnicamente “**incorretas**”, mas com um forte senso de gesticulação, podem produzir arte que parece **real e viva**. (MCCLLOUD, 2008, p. 115, grifo do autor).

³⁴ “While it might be easy to simply make something up, it will add so much more depth if there is some reasoning behind your design decisions.”

Assim, o autor conclui que a linguagem corporal do personagem é tão importante quanto a aparência física, pois o principal objetivo do artista é transmitir uma mensagem (através da linguagem corporal), independente do estilo do desenho e da anatomia do personagem.

Bancroft (2016), Crossley (2014) e McCloud (2008) indicam o uso de referências fotográficas, tanto de homens quanto de animais, para a construção de um personagem que, mesmo que monstruoso, seja plausível anatomicamente.

Crossley (2014) também sugere testar diferentes proporções anatômicas, alterando o tamanho de partes do corpo para criar diferentes atitudes emocionais por parte do leitor, método utilizado pelo ilustrador e artista conceitual Diego Leno ([2016?]) no desenvolvimento de seu wendigo (figura 30):

Figura 30 - Diferentes proporções anatômicas no *concept* de um wendigo



Fonte: Leno³⁵, [2016?].

Leno ([2016?]) decide por um corpo esquelético e membros exageradamente alongados, com ossos protuberantes, dando ao personagem uma silhueta muito mais

³⁵ Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/5bXk8>. Acesso em: 20 set. 2019.

marcante, enquanto seguindo princípios de anatomia da sua origem humana. O artista descreveu sua linha de pensamento: “Eu queria torná-lo o mais horripilante possível, sem deixar de ser ‘humano’.” (LENO, [2016?], tradução nossa)³⁶. Membros longos e esguios são características que, além de condizerem com a mitologia do wendigo, evocam uma sensação de desconforto pela similaridade com insetos e aranhas.

2.2.3.5 Detalhes, vestimenta e acessórios

“A vestimenta é simbólica. Ela consegue transmitir instantaneamente a força, o caráter, a ocupação e a intenção de quem a usa. A maneira como o personagem a usa também pode transmitir uma informação ao leitor.” (EISNER, 2008, p. 26). No caso do wendigo, restos de sua roupa são uma forma de indicar que ele costumava ser um humano, além de ajudar a contextualizar a sua cultura e região de origem. Além disso, roupas rasgadas já são icônicas da perda de humanidade e transformação em monstro, sendo utilizadas em representações clássicas de lobisomens, do monstro de Frankenstein, zumbis, e outras criaturas de intelecto menor, representando selvageria e instinto.

O personagem da empresa Marvel, o Hulk, é um bom exemplo. Assim como Doutor Jekyll e Senhor Hyde, o bem-vestido, civilizado intelectual Bruce Banner se transforma no brutamontes Hulk (figura 31). As roupas rasgadas fazem parte do simbolismo de uma criatura descontrolada que não responde às regras da sociedade.

³⁶ “I wanted to make him look as creepy as possible without stop [sic] being ‘human’.”

Figura 31 - O intelectual Dr. Banner se transforma no violento Hulk.



Fonte: Comic Art Fans³⁷, 2011 *apud* Hamscher, 2011.

Dessa mesma forma, as roupas rasgadas podem indicar que o wendigo foi, uma vez, um membro normal da sociedade, uma pessoa bem-ajustada na sua comunidade, que se transformou em um monstro desumano e selvagem.

2.2.3.5.1 Roupas tradicionais das tribos algonquinas

O website oficial do AAANTC (“*Algonquin Anishinabeg Nation Tribal Council*”, ou “*Conselho Tribal da Nação Algonquina Anishinabeg*”, em tradução livre) esclarece que, em sua maioria, as vestimentas tradicionais eram feitas de pele de cervo ou alce, complementados por peles de urso, para a proteção contra o frio, e peles de castor ou rato-almiscarado, para impermeabilidade.

³⁷ Disponível em: <https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=817950>. Acesso em: 14 abr. 2020.

Figura 32 - Guerreiro Chippewa (Ojibua).



Fonte: Ojibwe Native Americans³⁸, [200-?].

Durante cerimônias e ocasiões especiais, roupas decoradas com conchas, contas ou espinhos de porcos-espinhos eram comuns. A utilização de penas de aves como adornos na cabeça só se tornou popular a partir do século XIX, como forma de enfatizar eventos importantes ou vitória em batalha. Os grandes cocares cheios de penas eram usados apenas pelo chefe em cerimônias importantes (AAANTC, 2016).

2.2.3.6 Gestalt

João Gomes Filho (2014) descreve Gestalt como um movimento sobre a teoria da forma que, através de “[...] numerosos estudos e pesquisas experimentais [...]” (p. 18) sobre percepção, linguagem, inteligência, memória etc., buscou entender o que torna imagens mais atraentes, chamativas e memoráveis.

³⁸ Disponível em: ojibwenatives.weebly.com/clothing.html. Acesso em: 16 mar. 2020.

Através desses estudos, os gestaltistas criaram princípios básicos, ou leis de organização, que explicam como a mente humana interpreta formas visuais. Essas leis foram estruturadas em uma “[...] espécie de abecê da leitura visual [...]” (GOMES FILHO, 2014, p. 27), formando os seguintes fundamentos:

- **Unidades:** os elementos que fazem parte do todo. Essas unidades são percebidas através de sua relação com o todo, dependendo de forma, tamanho, posicionamento, cor, textura, brilho e outros atributos.
- **Segregação:** é a capacidade de se separar as unidades dentro do todo. O tamanho, a distância, a cor e o contraste são algumas formas de se aumentar ou diminuir o efeito de segregação.
- **Unificação:** o oposto de segregação, é a harmonia, igualdade ou semelhança entre os elementos visuais. Assim como a segregação, existem graus ou níveis de unificação, dependendo da combinação de unidades.
- **Fechamento:** é a habilidade da mente humana de perceber uma forma mesmo quando incompleta, por meio de um agrupamento de elementos que indique essa forma.
- **Continuidade:** a impressão de continuidade por meio de um padrão, ou sucessão de elementos. Geralmente formas orgânicas possuem melhor fluidez e continuidade.
- **Proximidade:** a tendência de elementos próximos serem vistos juntos e interpretados como um todo.
- **Semelhança:** a formação de harmonia ou unidade através de formas ou cores semelhantes. Junto com a proximidade, promove a unificação de um todo.
- **Pregnância da Forma:** a “Lei Básica da Percepção Visual da Gestalt” (GOMES FILHO, 2014, p. 36), a combinação das outras leis, que facilita a percepção do elemento. Um objeto com alta pregnância é naturalmente harmônico, equilibrado e apresenta clareza formal, de modo a transmitir um mínimo de complicação visual. É a “legibilidade” do objeto, a facilidade que o observador tem ao interpretá-lo.

Ainda, Gomes Filho (2014, p. 75) traz vinte e seis categorias conceituais, que o autor descreve como tendo a finalidade de, “[...] funcionar para a leitura visual da forma, fornecer também subsídios valiosos para procedimentos criativos com relação à concepção de trabalhos e desenvolvimento de projetos [...]”, tendo como objetivo

permitir maior qualidade expressiva. O autor (GOMES FILHO, 2014) separa essas categorias conceituais em:

- **Clareza:** permite facilidade de leitura e entendimento imediato da imagem, através de organização, harmonia e equilíbrio.
- **Simplicidade:** utiliza-se de baixo número de informações ou unidades visuais de forma a apresentar formas de fácil assimilação.
- **Minimidade:** pode ser entendida como minimalismo, utilizando o mínimo de elementos para realçar clareza e simplicidade.
- **Complexidade:** oposto à simplicidade, apresenta complicação e dificuldade de leitura através de grande número de unidades dentro da imagem.
- **Profusão:** semelhante à complexidade, mas aplicada a elementos específicos.
- **Coerência:** compatibilidade de estilo entre objetos ou dentro de uma manifestação visual.
- **Incoerência:** oposto à coerência, traz elementos contrastantes.
- **Exageração:** utiliza-se de proporções extravagantes de forma a atrair atenção a elementos específicos.
- **Arredondamento:** facilita a leitura visual através de suavidade, delicadeza ou formas orgânicas.
- **Transparência física:** objetos nos quais o material apresenta transparência, permitindo perceber o que está atrás deles.
- **Transparência Sensorial:** a representação da transparência, através de técnicas visuais, em gravuras, desenhos ou pinturas.
- **Opacidade:** oposto à transparência, a opacidade utiliza-se de elementos que escondem parte de outros elementos.
- **Redundância:** excesso ou repetição de elementos visuais, de forma a realçar enfatizar ou chamar atenção.
- **Ambiguidade:** permite diferentes interpretações do que é visto, produzindo efeitos interessantes ou surpresa visual.
- **Espontaneidade:** falta de planejamento, técnica emotiva e impulsiva e não premeditada.

- **Aleatoriedade:** como a espontaneidade, passa a sensação de falta de planejamento, mas de forma acidental e não sequencial.
- **Fragmentação:** a decomposição de elementos ou unidades, permitindo variedade, fracionamento ou até agressividade.
- **Sutileza:** técnica utilizada para representar elegância, graça e delicadeza.
- **Diluição:** usada para abrandar, suavizar ou atenuar um elemento.
- **Distorção:** deformação com o intuito de dramatizar a realidade.
- **Profundidade:** cria perspectiva de profundidade ou distância, normalmente através da sucessão de elementos.
- **Superficialidade:** representação bidimensional ou chapada, sem o elemento da perspectiva.
- **Sequencialidade:** apresenta elementos organizados de forma contínua, através de linhas, planos, volumes, cores texturas etc.
- **Sobreposição:** a organização de elementos em cima uns dos outros, sobrepostos.
- **Ajuste óptico:** busca o equilíbrio e harmonia visual, utilizando-se da composição para guiar o olhar do leitor.
- **Ruído visual:** utilização de distorções ou interferências que perturbam o equilíbrio visual, de forma a enfatizar pontos de interesse ou objetos importantes.

No caso do wendigo como personagem, a técnica de **exageração** pode ser utilizada para enfatizar seu lado predatório, como nos dentes, olhos e garras, de forma a chamar a atenção do espectador para esses elementos. Exageração também pode aparecer na anatomia da criatura, principalmente para salientar os ossos. Leno (2016) utilizou-se da exageração, principalmente nos dentes, mãos, braços e ossos, bem como **distorção** do corpo humano, para criar seu wendigo (figura 33).

Figura 33 – Exageração e distorção no *concept* de um wendigo



Fonte: Leno³⁹, [2016?].

A **distorção** da forma humana aparecerá para gerar desconforto, de modo a enfatizar o lado monstruoso e inumano do wendigo, principalmente no rosto e proporções do corpo. Além disso, certo **ruído visual** e **aleatoriedade** podem aparecer em manchas de sangue ou ferimentos no personagem, de modo a comunicar que ele é um predador.

O personagem apresentará **opacidade** em elementos que se sobreponham, como cabelo, membros e roupas e **superficialidade**, por ser representado em um plano bidimensional.

2.2.3.7 Semiótica

Semiótica, ou semiologia, é, de acordo com Araújo (2018, p. 25) o “[...] estudo de diferentes sistemas de signos no interior de uma cultura [...]”, tanto para entender a constituição dessa cultura, quanto para analisar experiências individuais dentro dela. Para ele, cultura é nada menos que o simbolismo, ou “[...] manifestações simbólicas [...]” (ARAÚJO, 2018, p. 25) dentro de uma sociedade.

Dessa forma, cada cultura possui simbolismos e significados criando diferentes percepções dentro de cada sociedade (ARAÚJO, 2018). Eco (2002 *apud* ARAÚJO, 2018) usa como exemplo o casaco de pele: inicialmente utilizado para a proteção contra o frio, seu alto custo monetário o elevou a um símbolo de status na cultura

³⁹ Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/5bXk8>. Acesso em: 20 set. 2019.

ocidental, um “signo” de riqueza. Essa conotação, no entanto, pode não ser encontrada em outra cultura, sendo produto do sistema de convenções de sociedades específicas. Assim, o autor afirma que toda cultura é baseada num sistema de convenções que pode, ou não, ter se desenvolvido unicamente dentro dela (ECO, 2002 *apud* ARAÚJO, 2018).

Por consequência, o visual pode comunicar tanto quanto o verbal, por também ser signo com significado (SANTAELLA; NÖTH, 1994 *apud* CORDEIRO, 2018). Entretanto, esse significado “[...] depende do observador/espectador e da sua relação com o signo imagístico [...]” (CORDEIRO, 2018, p. 94), tornando a interpretação do signo dependente da experiência de vida do leitor. Dessa forma, tanto emissor quanto receptor devem estar cientes desse conjunto de significados para que a mensagem seja transmitida com sucesso (ARAÚJO, 2018).

Na criação do personagem do wendigo, certos signos semióticos podem ser utilizados para aludir à sua natureza predatória e origem humana, como roupas rasgadas, cabelos despenteados, sangue cobrindo o rosto, mãos humanas com garras afiadas, corpo humano esquelético e o rosto de um cadáver.

2.2.3.7.1 Design e cultura

Aparo e Soares (2013) acreditam que o design tem o poder de se utilizar da cultura para conferir identidade a um produto, permitindo a valorização de um patrimônio cultural. De acordo com eles, o projeto de design pode agir como mensageiro de uma tradição, através da interpretação de valores culturais (APARO; SOARES, 2013). Assim, o designer se torna o intérprete de um fenômeno cultural, disseminando tradições e crenças culturais.

Eco (2002 *apud* ARAÚJO, 2018) debate que a cultura pode ser mais bem compreendida se observada através da semiótica, pois essa possui as ferramentas ideais para estudo das práticas culturais. Para ele (ECO, 2002 *apud* ARAÚJO, 2018), não existem signos naturais; todo significado ou simbolismo provém da cultura, de crenças e tradições, que então criam significados. Morin (2002, *apud* ARAÚJO, 2018) explica que o mundo atual é pluricultural. Resultado de milhares de anos de relacionamentos entre culturas diferentes e impulsionado pela tecnologia, esse pluriculturalismo permite que o mesmo signo tenha significados idênticos ou

semelhantes em culturas diferentes, pelo fato de que, hoje em dia, pouquíssimas sociedades permanecem verdadeiramente isoladas.

Para Araújo (2018), a palavra **convenção** é extremamente importante quando se fala de design e cultura, pelo fato de expressar a arbitrariedade de fenômenos culturais. Além disso, o autor explica que “[...] são justamente essas convenções, ou sistemas simbólicos que produzem uma significação específica, que a semiótica vai chamar de cultura.” (ARAÚJO, 2018, p. 25). Assim, cultura nada mais é que o sistema de convenções que conferem significado a signos, tradições e comportamentos. Essas convenções podem, então ser estudadas pela lente da semiótica e utilizadas pelo design de forma a expressar uma identidade cultural.

2.2.3.8 Cor

Kraemer e Marques (2018, p. 9) acreditam que “as cores têm a capacidade de liberar um leque de possibilidades criativas na imaginação humana”, podendo ultrapassar barreiras linguísticas e temporais para transmitir ideias e sentimentos.

A forma como percebemos as cores depende, além de fatores biológicos (receptores de luminosidade nos olhos), da capacidade da superfície de refletir ou absorver raios de luz (MORATO e MACHADO, 2017 *apud* KRAEMER e MARQUES, 2018). A luz refletida pelo objeto observado é a interpretada pelos olhos; um objeto que absorva todas as cores menos o verde será enxergado como verde. Um objeto branco é aquele que reflete todas as cores, enquanto um preto absorve todas as cores (SILVA JÚNIOR, 2018 *apud* KRAEMER e MARQUES, 2018). Por isso só é possível enxergar objetos que emitam ou que reflitam luz; aqueles atravessados por ela se tornam invisíveis ou translúcidos.

Dentro desse espectro luminoso, costuma-se classificar as cores em primárias, secundárias e terciárias. As cores primárias são as puras: vermelho, verde e azul. As secundárias são aquelas formadas pela união de duas cores primárias, como roxo ou laranja. Finalmente, as terciárias são aquelas criadas pela união de uma cor primária e uma secundária, como azul-arroxeadado ou vermelho-alaranjado (SILVA JÚNIOR, 2018 *apud* KRAEMER e MARQUES, 2018).

Além disso, cada cor pode variar dependendo de coisas como tom, intensidade ou saturação (MORENO, 2008 *apud* KRAEMER e MARQUES, 2018). “O significado psicológico das cores se refere às sensações que estão associadas a elas.” (HELLER, 2013,

p. 118). Cores podem ser utilizadas para despertar sentimentos ou causar sensações. Por exemplo, cores quentes podem remeter calor e luz solar, enquanto cores frias podem lembrar o céu ou um rio (MORENO, 2008 *apud* KRAEMER e MARQUES, 2018).

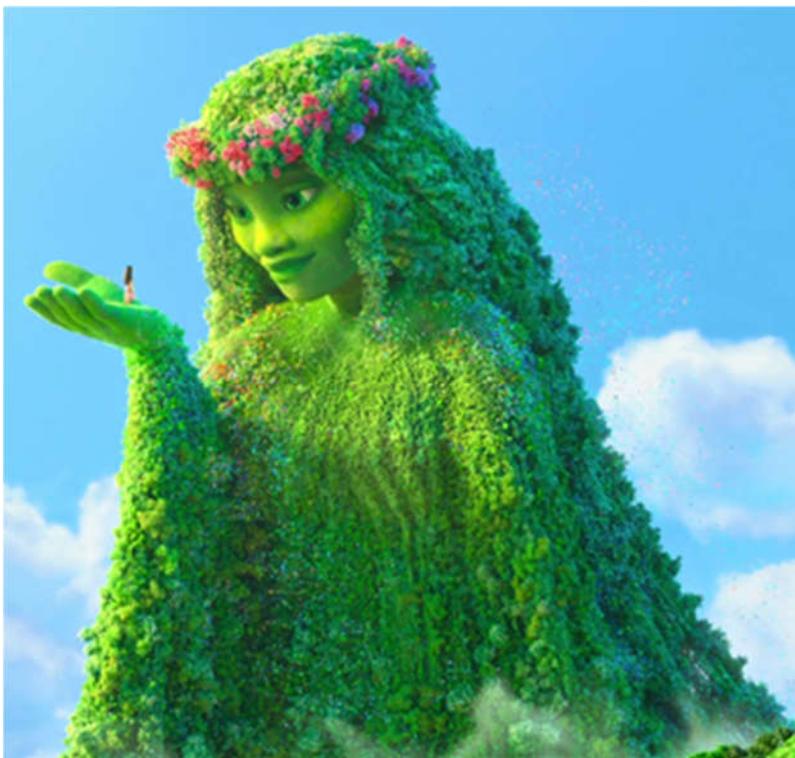
As cores atuam sobre o subconsciente, podendo afetar a realização de tarefas e o humor. O seu simbolismo é, principalmente, cultural. Por exemplo, a cor vermelha é considerada muito mais chamativa no Ocidente, pois o Oriente possui formas naturais de extrair pigmentação vermelha há séculos, tornando a cor muito mais comum e mundana (HELLER, 2013).

Algumas das mensagens mais associadas com as cores, de acordo com Heller (2013), são:

- **Azul:** frieza, passividade, tranquilidade, gelo, água, céu.
- **Vermelho:** calor, paixão, intensidade, perigo, fogo, sangue, violência.
- **Amarelo:** flores, sol, iluminação, alerta, ouro.
- **Verde:** natureza, plantas, saúde, medicina, calma.
- **Laranja:** euforia, outono, aurora, festividades, fogo, sol.
- **Violeta:** dignidade, afetividade, realeza, misticismo.
- **Marrom:** terra, natureza, aconchego, madeira.

Entretanto, os significados das cores não são absolutos, podendo variar não só com tonalidades, mas com contexto. Dependendo de onde elas aparecem, a mesma cor pode ter significados praticamente opostos (HELLER, 2013). A cor verde, por exemplo, pode ser utilizada para simbolizar plantas, saúde e natureza, como a deusa *Te Fiti*, no filme “Moana” (figura 34), mas também pragas e doenças, como nos mutantes do desenho “Hora de Aventura” (figura 35).

Figura 34 - A deusa da vida *Te Fiti*, do filme *Moana*



Fonte: Wiki Disney Princesas⁴⁰, 201-.

Figura 35 - Os mutantes radioativos do desenho *Hora de Aventura*



Fonte: Adventure Time Wiki ⁴¹, 201-.

⁴⁰ Disponível em: https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Te_Fiti. Acesso em: 22 jun. 2020.

⁴¹ Disponível em: <https://adventuretime.fandom.com/wiki/Oozers>. Acesso em: 22 jun. 2020.

Para personagens relacionados ao gelo e ao inverno, tons de azul ou azul-acinzentado são as escolhas mais comuns. De acordo com Heller (2013), o azul e o ciano podem simbolizar frio e gelo, ou então apatia e tristeza. Azul e branco são comuns em personagens associados ao gelo e à neve (figura 36).

Figura 36 - A personagem Elsa, que tem controle sobre o gelo e a neve



Fonte: The Disney Wiki⁴², [2013?].

Assim, como um vilão relacionado ao gelo e ao inverno, o wendigo pode ser retratado com esses tons de azul, branco e cinza; talvez com tons de amarelo ou vermelho nos olhos e dentes, utilizando-se do contraste para chamar atenção a esses elementos.

3. DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM

3.1 A APARÊNCIA DO WENDIGO

A pesquisa das lendas tradicionais algonquinas revelou as características mais marcantes do wendigo, tanto conceituais quanto físicas. As mais importantes sendo sua conexão com o inverno e a fome decorrente dele. Externamente, esses aspectos podem ser representados pelo corpo esquelético, com a “[...] pele morta que parece

⁴² Disponível em: <https://disney.fandom.com/wiki/Elsa>. Acesso em: 1 jul. 2020.

esticada demais sobre seus ossos.” (MAHNKE, 2017, tradução nossa)⁴³. Essas características, junto aos lábios mastigados (ausentes), e sua estatura, maior que a de um homem comum, são as mais consistentes, apesar da variação entre as lendas (SMALLMAN, 2014; JUSIAK, 2015; CARLSON, 2009).

O porte e o corpo magro e alongado são notáveis principalmente na silhueta, onde as dimensões humanoides, mas incomuns, causam estranheza e desconforto. A falta de lábios, que deixa os dentes aparentes, é também uma característica visual extremamente marcante, visto que o rosto gera grande impacto na percepção do personagem (EISNER, 2008; MCCLOUD, 2008). Além disso, os lábios ausentes trazem o semblante de um corpo em decomposição.

Pele pálida e doentia, às vezes descrita como putrefata (MAHNKE, 2017), além de olhos fundos como os de um cadáver são outras características mencionadas nas histórias tradicionais (SMALLMAN, 2014). Em algumas ocasiões, os wendigos também são descritos como tendo mãos com garras, os olhos de uma coruja e cabelo desgrenhado (CARLSON, 2009). Hoopes II e Coe também trazem uma descrição similar: “O windigo não tinha lábios, e seus dentes tortos e aterrorizantes estavam sempre à mostra. [...] Seus olhos eram grandes e arregalados, como os de uma coruja, e eles reviravam em sangue.”⁴⁴ (1978, p. 3, tradução nossa). Essas características podem ser vistas na arte tradicional de Norval Morrisseau (artista canadense da nação *Bingwi Neyaashi Anishinaabek*), que pintou o wendigo em mais de uma ocasião (figura 37).

⁴³ “[...] dead skin that seems to be pulled too tightly over its bones.”

⁴⁴ “The windigo had no lips, and his frightful, crooked teeth were always showing. [...] His eyes were large and wide like those of an owl, and they rolled in blood.”

Figura 37 - O wendigo de Morrisseau devora peixes em um lago



Fonte: Morrisseau⁴⁵, 1977.

Quanto às representações do wendigo na cultura popular atual, as características mais predominantemente encontradas foram o corpo coberto de pelos e o tema do cervo para representar a floresta e o silvestre.

3.1.1 Pesquisa inicial da percepção sobre o wendigo

Para averiguar essa percepção do wendigo, foi elaborado um questionário sobre suas características tanto físicas quanto conceituais (apêndice A). Esse questionário foi aplicado entre os dias 7 e 16 de abril de 2020, sendo disponibilizado aos usuários e visitantes do fórum “r/mythology”⁴⁶, voltado à mitologia, e foi respondido por 136 pessoas.

Segundo os resultados dessa pesquisa, as três características conceituais mais relacionadas ao wendigo foram primeiro “o canibalismo”, depois “fome e inanição”, e terceiro “a floresta e o selvagem”. O “frio e o inverno” foi o sexto lugar,

⁴⁵ Disponível em: <https://norvalmorrisseau.blogspot.com/2008/08/legends-of-great-objibway-part-i.html>. Acesso em: 18 abr. 2020.

⁴⁶ Subfórum do site Reddit. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/mythology/>.

depois de “ataques a humanos” e “os Primeiros Povos e Povos Algonquinos”. Quando pedido que escolhessem o único mais importante aspecto da lenda, mais de 33% escolheram canibalismo.

Quanto ao aspecto físico do wendigo, as três opções mais escolhidas foram, nessa ordem, “corpo esquelético e emaciado”, “corpo humanoide” e “muito alto ou gigante”.

Entretanto, apesar dessas respostas apontarem para um público relativamente bem-informado acerca dos temas que envolvem a lenda, quando perguntados sobre a representação do wendigo em uma imagem, a imagem mais escolhida foi a de uma criatura peluda, com um crânio e chifres de cervo, comprovando a problemática estabelecida neste projeto.

A montagem seguinte (figura 38) acompanhou o questionário:

Figura 38 - Imagens do questionário 1



Fonte: compilação da autora⁴⁷.

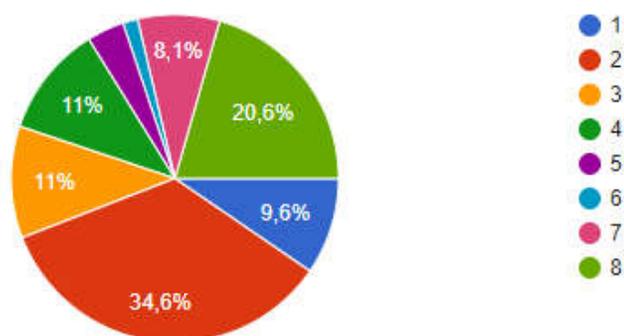
⁴⁷ Imagens coletadas nos websites Deviant Art, Art Station e Tumblr.

A maioria (34,6%) das respostas apontou a imagem de número 2 como a representação ideal de um wendigo (gráfico 1):

Gráfico 1 - “Qual das imagens é a mais próxima do que VOCÊ ACHA que um wendigo deveria se parecer?”

Which one of the images is closest to what YOU THINK a wendigo should look like?

136 respostas



Fonte: a autora.

Dessa forma, depois de pesquisa, tanto acerca das lendas tradicionais quanto sobre a imagem moderna do wendigo, foi gerada a seguinte lista de características mais comuns:

- corpo raquíticos/esquelético;
- lábios mastigados e dentes aparentes;
- muito alto/maior que uma pessoa normal;
- pele pálida e doentia;
- olhos fundos e mortos;
- olhos amarelos ou vermelhos-alaranjados;
- coração de gelo;
- garras;
- corpo humanoide;
- cabelo longo e desgrenhado;
- chifres;
- galhadas ou crânio de cervo;

- pelos;
- roupas/vestimentas.

Essas características foram então utilizadas em uma análise comparativa de representações gráficas wendigo.

3.1.2 Comparação de representações visuais

As características físicas encontradas em pesquisa anterior foram então tabeladas e marcadas em diversas imagens do wendigo. Esses atributos foram selecionados tanto das lendas originais quanto da caracterização moderna do wendigo, que comumente traz pelos, chifres ou rosto animal; atributos que não são encontrados no folclore algonquino.

As imagens foram selecionadas pela sua importância cultural e alcance demográfico; algumas de artistas nativos e outras de filmes, séries, desenhos animados ou jogos populares, como os programas seriados “Sobrenatural” e “Hannibal”, a franquia de jogos de computador “Warcraft” e os desenhos animados “Ducktales” e “Hulk e Os Agentes de S.M.A.S.H”.

Tabela 1 - Observação das características selecionadas em representações do wendigo

					
corpo raquitico/ esquelético					
lábios mastigados/ dentes aparentes	Dentes Afiados	Dentes Afiados	Dentes Afiados		Dentes Afiados
muito alto ou maior que uma pessoa normal					
pele pálida e doentia					
olhos fundos e mortos					
olhos amarelos ou vermelho-alaranjados					
coração de gelo					
garras					
corpo humanoide					
cabelo longo e desgrenhado					
chifres					
galhadas ou crânio de cervo					
corpo coberto de pelos					
roupas		Pele de um animal			

Fonte: a autora.

Tabela 2 - Observação das características selecionadas em representações do wendigo 2

					
corpo raquítico/ esquelético					
lábios mastigados/ dentes aparentes		Dentes Afia- dos			
muito alto ou maior que uma pessoa normal					
pele pálida e doentia					
olhos fundos e mortos					
olhos amarelos ou vermelho-alaranjados					
coração de gelo					
garras					
corpo humanoide					
cabelo longo e desgrenhado					
chifres					
galhadas ou crânio de cervo					
corpo coberto de pelos					
roupas					

Fonte: a autora.

Através dessa análise, pode-se perceber que apenas algumas das representações midiáticas selecionadas são fiéis ao folclore, existindo uma certa autonomia artística quanto a aparência do wendigo, que é representado de várias maneiras dessemelhantes.

Somente três das imagens trazem características fundamentadas na mitologia, a segunda da Tabela 1 (pintura a óleo do artista Norval Morriseau), a quarta da Tabela 1 (captura de tela da série Sobrenatural) e a terceira da Tabela 2 (do jogo *Until*

Dawn). O resto das imagens teve sua aparência bem distribuída entre características vindas da mitologia e as arbitrárias.

3.1.3 Características visuais selecionadas

A partir da lista de características mais esperadas do wendigo, provinda do questionário 1 (Apêndice 1) e das análises de representações na cultura popular, foram eliminadas aquelas que não aparecem nas histórias tradicionais: pelos e chifres.

Assim, foi criada uma lista de características que são tanto fiéis à mitologia quanto reconhecíveis pelo público em geral, permitindo uma caracterização fiel que possa ser compreendida como um wendigo. Essas foram as características físicas utilizadas na geração de alternativas (Apêndice C):

- corpo raquítico/esquelético;
- lábios mastigados e dentes aparentes;
- muito alto/maior que uma pessoa normal;
- pele pálida e doentia;
- olhos fundos e mortos;
- olhos amarelos ou vermelhos-alaranjados;
- coração de gelo;
- garras;
- corpo humanoide;
- cabelo longo e desgrenhado.

3.2 CONTEXTO DO PERSONAGEM

Após a pesquisa e seleção de características físicas, foi elaborada a “vida interior”, a personalidade e história do wendigo. Tillman (2011 *apud* BIANCO, 2017) sugere responder à uma série de questões, a fim de criar uma história e dar motivo às características por trás do personagem. Através dessas perguntas, foi criada narrativa do wendigo.

- **Quem é o personagem?** O wendigo é uma criatura humanoide, alta e forte, como o corpo raquítico, olhos selvagens e cabelos despenteados que caça humanos para devorar.
- **O quê ele faz na história?** Ele vaga as florestas da região dos Grandes Lagos, longe da civilização. Nunca descansando, ele está sempre à procura de animais para comer, sejam eles coelhos ou humanos.
- **Como ele age?** O wendigo é cauteloso e esconde sua presença entre as árvores e a neve. Ele vigia e espera que alguém se encontre sozinho e desatento, para então atacar com velocidade e ferocidade inigualáveis.
- **Por que ele age dessa maneira?** Esse wendigo costumava ser um orgulhoso guerreiro, mas durante um inverno particularmente rigoroso, foi o único sobrevivente de sua família. Sozinho no frio, cercado dos corpos de seus entes queridos e morrendo de fome, ele foi tomado pelo espírito do wendigo e devorou a todos. Desde então, ele é acometido de uma fome terrível e insaciável, devorando toda a carne que pode encontrar.
- **Quando se passa a história?** A transformação do wendigo ocorreu no século 17. Ele caça nas florestas até os dias atuais, nunca capturado, sendo responsável pelos desaparecimentos de centenas de pessoas.
- **Onde se passa a história?** Ele vaga a região dos Grandes Lagos da América do Norte, área onde costumava morar e caçar quando era humano. Ele conhece o terreno como a palma de sua mão e é imbatível dentro de seu território.

Após seleção das características físicas e personalidade, foi realizado um *brainstorming*, ou “tempestade de ideias”, para gerar alternativas de estilos diversos.

3.3 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Baseando-se nas características físicas e psicológicas estabelecidas durante a pesquisa, foram criadas uma série de painéis semânticos para referência durante os desenhos. Os painéis gerados (Apêndice B) foram para os dentes, o cabelo, os olhos, as mãos, o coração de gelo, o formato do rosto e dois para o corpo, um para anatomia e outro para a postura.

Tendo como fundação esses painéis, foram geradas diversas alternativas (Apêndice C). Alguns destes desenhos podem ser observados abaixo:

Figura 39 - Esboços do personagem



Fonte: a autora.

Figura 40 - Mais Esboços do Personagem

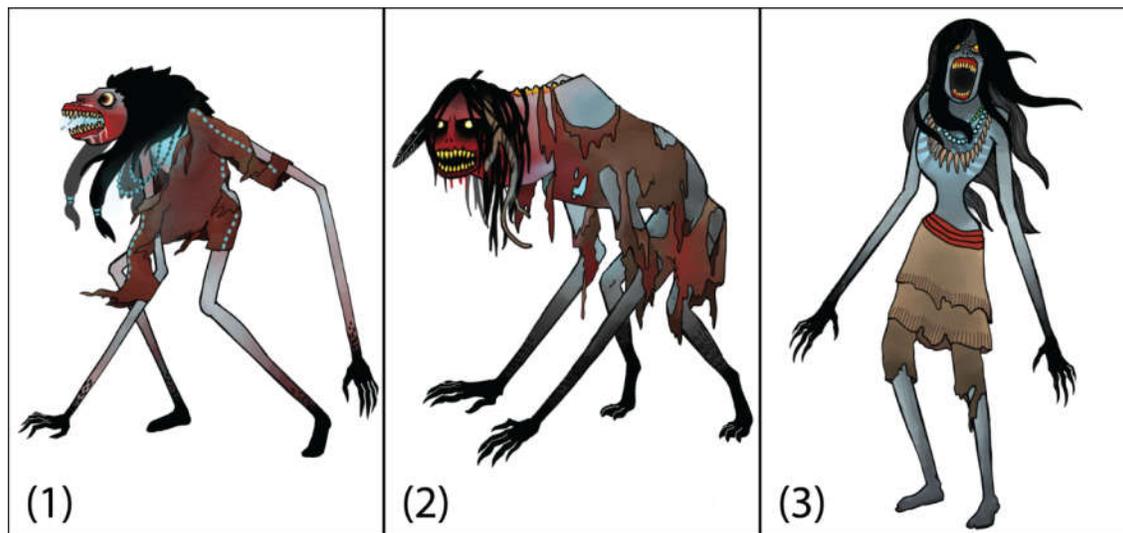


Fonte: a autora.

Dentre todas as alternativas geradas, três delas foram selecionadas, cada um com características distintas, e, de acordo com a metodologia de projeto estabelecida, apresentadas ao público-alvo para validação.

Essas alternativas (figura 41) foram escolhidas pelo estilo gráfico mais próximo ao *main character*, de Bancroft (2016), por conterem todos os requisitos estabelecidos e por apresentarem variação entre estilos de cabelo, postura, olhos, rosto e o coração de gelo.

Figura 41 - As imagens apresentadas ao público-alvo



Fonte: a autora.

3.3.1 Validação perante o público-alvo

Foi feita uma pesquisa através de questionário *online*⁴⁸ (Apêndice D), aplicado do dia 5 ao dia 10 de junho de 2020, apresentando a lenda do wendigo e as três imagens anteriormente selecionadas (figura 39). O seguinte texto acompanhou a pesquisa:

O wendigo é uma criatura do folclore das tribos indígenas do norte da América do Norte. Essas tribos dependiam da natureza para sobreviver, conseguindo comida principalmente através da caça e da pesca. Assim, os meses de inverno eram os mais difíceis. Além do frio extremo, a comida era difícil de conseguir, acabando em muita fome e até morte.

⁴⁸ A opção de entrevistar o público-alvo pela *internet* foi uma das cogitadas nos estágios iniciais dessa pesquisa (junto com outros métodos). Entretanto, o isolamento social foi o verdadeiro fator decisivo para escolha dessa estratégia.

Segundo a lenda, o espírito do wendigo se aproveitava da fome para influenciar pessoas a comerem carne humana. Se alguém caísse na tentação do espírito e cometesse canibalismo, essa pessoa se transformaria em uma criatura terrível, condenada a vagar as florestas e planícies congeladas atacando e devorando qualquer coisa que encontrasse, sofrendo de uma fome insaciável para o resto da vida.

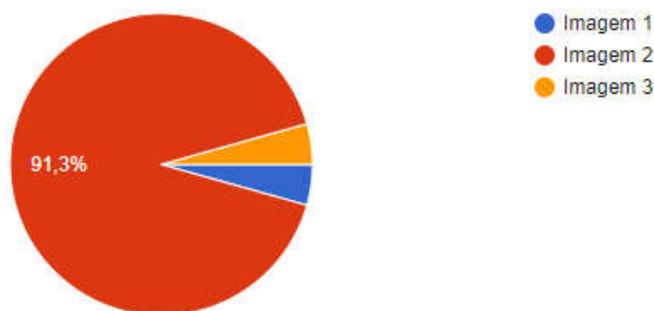
O wendigo era uma criatura tão assustadora que muitos não tinham coragem de dizer seu nome. Mais alto e forte do que uma pessoa normal, ele tinha uma pele pálida e doentia, o rosto de um cadáver, com dentes expostos e olhos arregalados, cabelos despenteados e um coração congelado. Aquele que se transformasse em um wendigo mataria qualquer um em seu caminho, inclusive família e amigos, e se transformar em um era considerado pior do que a morte (a autora).

Os participantes foram então questionados sobre as emoções despertadas pela imagem e orientados a votar nas características físicas. A imagem escolhida foi a de número dois (gráfico 2), com o coração de gelo da de número três.

Gráfico 2 - Seleção da alternativa pelo público-alvo

Qual desenho você acha que melhor representaria a lenda do wendigo descrita no texto anterior?

23 respostas



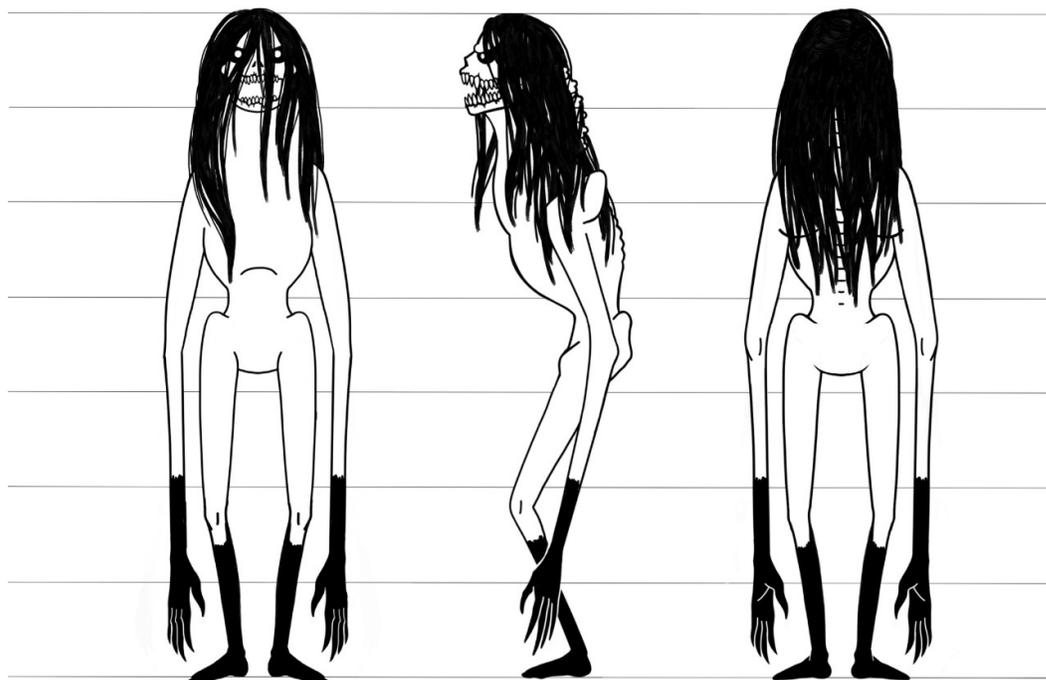
Fonte: a autora.

A partir dos resultados obtidos através do questionário, foi então criado o conceito final do personagem.

3.4 MODELO FINAL

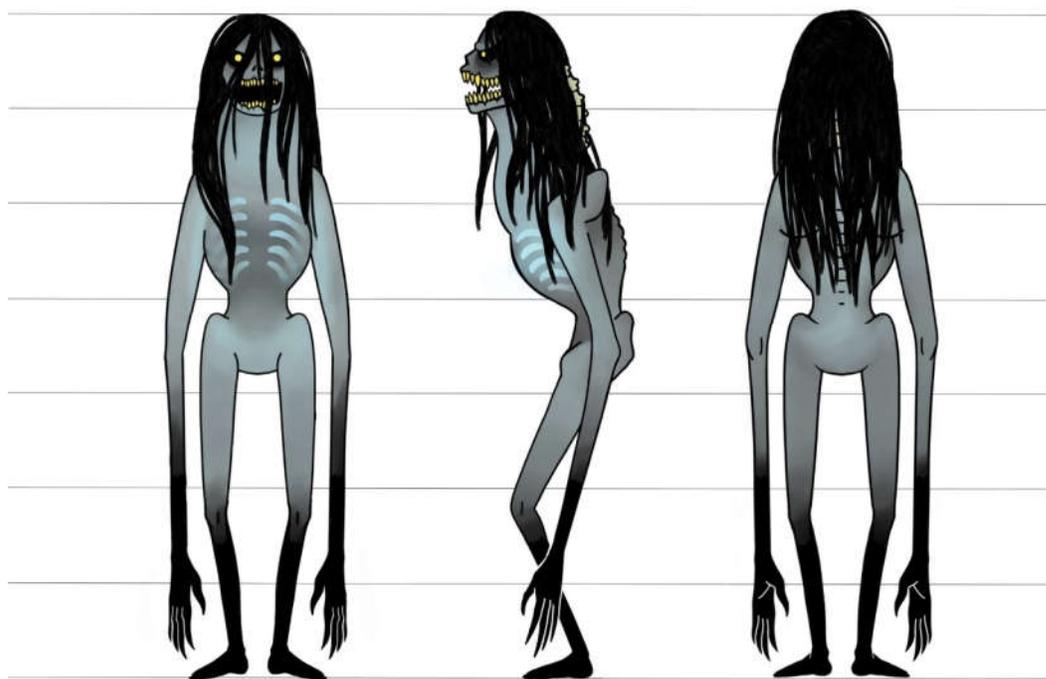
Depois de selecionada a aparência do personagem, ele foi desenhado de frente, de lado e de costas, de forma a gerar o *model sheet* (Apêndice E). Foram criados dois, um em preto-e-branco (figura 42) e um colorido (figura 43).

Figura 42 - *Model sheet* em preto-e-branco



Fonte: a autora.

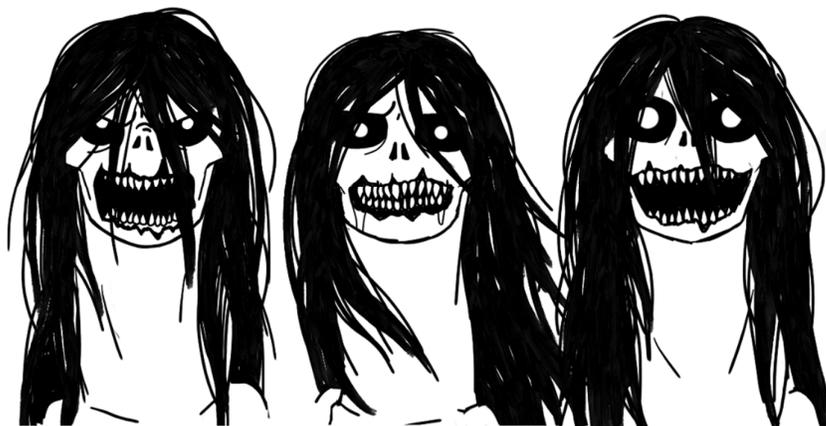
Figura 43 - *Model sheet* colorido



Fonte: a autora.

Além do *model sheet*, foram criadas poses e expressões para o personagem (Apêndice E). Seu rosto foi desenhado com as expressões de fúria, tristeza (fome) e felicidade (figura 44).

Figura 44 - Expressões do personagem



Fonte: a autora.

Outras ilustrações do personagem também foram feitas (figuras 45 e 46).

Figura 45 - Desenhos do wendigo



Fonte: a autora.

Figura 46 - Ambientação do personagem



Fonte: a autora.

Essa versão do personagem incorporou as características mais importantes encontradas nas lendas algonquinas, além de algumas das qualidades pelas quais o wendigo é reconhecido na cultura popular atual.

O conceito final do personagem se utilizou de categorias conceituais da *Gestalt*, principalmente exageração e distorção da forma humana, de cores associadas ao frio, neve e gelo, contrastando com o amarelo dos olhos, dos dentes e o preto dos cabelos, e de representações semióticas como garras afiadas, um corpo esquelético e extremidades escurecidas pelo frio.

A geração das principais vistas, escolha de cor e representação de expressões faciais permite a utilização do personagem em diversas mídias, como histórias em quadrinhos, animação ou jogos, tanto digitais quanto de tabuleiro ou cartas. Além do mais, como o personagem foi desenvolvido com o folclore tradicional em mente, ele pode ser usado em infográficos ou livros sobre mitologia, para explicar sobre o mito do wendigo e sua posição nas sociedades algonquinas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de um personagem complexo demanda aprofundamento em seu mundo, sua psicologia e, para a criação de uma criatura crível, deve-se também estabelecer sua origem, seu passado e seu modo de pensar e agir. Além disso, tomar inspiração em uma mitologia secular também é um desafio que exige empenho. De forma a não desrespeitar as crenças de culturas ainda existentes, ampla pesquisa deve ser realizada. Mesmo assim, o folclore dos povos algonquinos é tão vasto e diversificado quanto é endêmico do seu estilo de vida e dificuldades. Por isso, é impossível para um “forasteiro” entender completamente suas complexidades e nuances.

Assim, a pesquisa realizada buscou, da melhor maneira possível, apresentar esse folclore de forma respeitosa, com o objetivo de corrigir interpretações infelizes do wendigo na mídia, através de uma representação gráfica, baseando-se em relatos tradicionais de contadores de histórias nativo-americanos.

Então, após análise desse folclore, foram aplicados princípios de design de personagem, Gestalt, cor, semiótica e simbolismo da imagem para desenvolver as representações do wendigo que seriam validadas perante o público-alvo. Depois de ampla geração de alternativas, três foram escolhidas, por conta de sua boa representação dos atributos escolhidos nas fases projetuais anteriores. Essas três foram, então, apresentadas a alguns adolescentes e pré-adolescentes, junto com uma breve descrição da lenda do wendigo, que votaram na que eles acharam mais apropriada, decidindo a versão final do personagem. A partir dessa escolha, foram gerados dois *model sheets*, um colorido e um preto-e-branco, três expressões faciais, alguns desenhos de posições e uma ambientação do wendigo em uma floresta, que permitem a representação do personagem em diversas mídias, como histórias em quadrinhos ou jogos.

O público infanto-juvenil é a próxima geração de artistas, designers, escritores, programadores e cineastas. Com o sucesso de séries como Harry Potter e Percy Jackson, e jogos como *Until Dawn*, é evidente que existe interesse em mitologia e folclore. Por isso, esse trabalho buscou alcançar esse grupo demográfico, com o objetivo de instigar e estimular interesse pela lenda do wendigo e, mais essencialmente, o contexto que o criou.

REFERÊNCIAS

- ADVENTURE TIME WIKI. **Oozers**. Disponível em: <https://adventuretime.fandom.com/wiki/Oozers>. Acesso em: 22 jun. 2020.
- ALGONQUIN Anishinabeg Nation Tribal Council, The. **Clothing**. Disponível em: <http://www.anishinabestation.ca/en/clothing/>. Acesso em: 15 abr. 2020.
- APARO, Ermanno; SOARES, Liliana. **O design como veiculador da cultura de um lugar**. 2013. Acesso em: 3 de ago. de 2020. Disponível em: http://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2013/09/05O-DESIGN-COMO-VEICULADOR_26_33.pdf
- BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality: for film, TV, animation, video games, and graphic novels**. Watson-Gupil, 2016. *E-book*.
- BIANCO, Andréia. **Concept de personagem com base na obra de J. K. Rowling**. Florianópolis, 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/181986>. Acesso em: 5 maio 2019.
- BLACKWOOD, Algernon. **The Wendigo**. Originalmente publicado em: *The Lost Valley and Other Stories*, 1910. *E-book*.
- BLASZCZAK, Marcin. **The Witcher III – Leshen**. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/PgGa8>. Acesso em: 11 jul. 2019.
- BRIGHTMAN, Robert A. The Windigo in the Material World. **Ethnohistory**. Duke University Press. V. 35 no. 04 p. 337–379. Outono de 1988. Disponível em: <https://analepsis.files.wordpress.com/2015/02/windigo2.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2020.
- CALL ME KEVIN. **Until Dawn but we get the worst ending**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Y_d8PRWnP0k. Acesso em: 20 nov. 2019.
- CARLSON, Nathan D. Reviving Witiko (Windigo): An Ethnohistory of “Cannibal Monsters” In the Athabasca District of Northern Alberta 1878–1910. **Ethnohistory**. Duke University Press, 1 de julho de 2009; V. 56 no. 3 p. 355–394. Disponível em: <https://read.dukeupress.edu/ethnohistory/article/56/3/355/8822/Reviving-Witiko-Windigo-An-Ethnohistory-of>. Acesso em: 3 maio 2019.
- CHABOT, Cecil; **Witiko possession & starvation cannibalism among the James Bay Cree: monstrosity or madness?**. Originalmente publicado em “Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil”. Nova Iorque: Rodopi, 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/270340066_Witiko_Possession_Starvation_Cannibalism_among_the_James_Bay_Cree_Monstrosity_or_Madness. Acesso em: 3 maio 2019.

COMIC VINE. **Wendigo**. Disponível em:
<https://comicvine.gamespot.com/wendigo/4005-13313/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

COMIC ART FANS. **Banner to Hulk Transformation**. Disponível em:
<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=817950>. Acesso em: 14 abr. 2020.

CORDEIRO, Rafaela Q. F.; CAMPOS, Cláudia R. P. de; ARAÚJO, André C. S. **Semiótica**. Porto Alegre: SAGAH, 2018. 9788595024618. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024618/>. Acesso em: 24 mar. 2020.

CROSSLEY, Kevin. **Character design from the ground up: make your sketches come to life**. Illex Press, 2014. *E-book*.

CORBIN, Apton. **The wendigo**. Disponível em:
<https://aphtoncorbin.tumblr.com/post/179221461619/more-ink-the-wendigo>.
 Acesso em: 19 set. 2019.

COSTA, Eron Carlos da. **Anhangá**. Disponível em:
<https://www.facebook.com/Rionegrohq/posts/2452488391493456>. Acesso em: 11 jul. 2019.

CUNHA, Maria Zilda da; MICHELLI, Regina; DINONÍSIO; Rita de C. S. (Orgs.). **(Re) Visões do maravilhoso e do fantástico nas interfaces da literatura infantil e juvenil: sempre há uma vez**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015.

DAVIS, Guy. **Wendigo**. Disponível em:
<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=914208>. Acesso em: 20 nov. 2019.

DEVIANTART. **Ducktales2017 S2E6-Wendigo 1**. Disponível em:
<https://www.deviantart.com/giuseppedirosso/art/Episode-29-Last-Christmas-Wendigo-1-776538219>. Acesso em: 22 jun. 2020.

DESIGN COUNCIL. **The Design Process: what is the Double Diamond?**. 2015. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>. Acesso em: 11 jul. 2019.

DICIONÁRIO INFORMAL. **Anhangá**. Disponível em:
<https://www.dicionarioinformal.com.br/anhang%C3%A1/>. Acesso em: 31 out. 2019.

DILLON, Grace L. **"Foreword"**, In: SMALLMAN, Shawn. *Dangerous Spirits: the Windigo in Myth and History*. Victoria: Heritage House Publishing Company Ltd., 2014. *E-book*.

DISNEY WIKI, The. **Elsa**. Disponível em: <https://disney.fandom.com/wiki/Elsa>. Acesso em: 1 jul. 2020.

DUVAL, Eduardo; SOARES, Frata; LEÃO, André. **Anahngá**. Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/interaja/multiclube/9a11/diz-a-lenda/13059-anhang%C3%A1>. Acesso em: 11 jul. 2019.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir Livraria, 2008.

FABLES WIKI. **Jersey Devil**. Disponível em: https://fables.fandom.com/wiki/Jersey_Devil. Acesso em: 5 nov. 2019.

FANPOP. **Hannibal - Episode 2.05 – Mukozuke**. Disponível em: <https://es.fanpop.com/clubs/hannibal-tv-series/images/36866664/title/hannibal-episode-205-mukozuke-photo>. Acesso em: 20 nov. 2019.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREITAS, Neli Klix; ZIMMERMANN, Anelise. **A Ilustração de livros infantis: uma retrospectiva histórica**. 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/1922621/A_ILUSTRA%C3%87%C3%83O_DE_LIVROS_INFANTIS_UMA_RETROSPECTIVA_HIST%C3%93RICA. Acesso em: 5 maio 2019.

GASPARINI, Evel. **Slavic religion**. Encyclopedia Britannica, 1998. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Slavic-religion>. Acesso em: 31 out. 2019.

GLASS, Don. **The bloated look of the starving**. A Moment of Science, 2008. Disponível em: <https://indianapublicmedia.org/amomentofscience/the-bloated-look-of-the-starving.php>. Acesso em: 28 jun. 2020.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. 9. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2014.

HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HENDERSON, Joseph L. Os Mitos Antigos e o Homem Moderno. *In*: JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987. Disponível em: <https://www.netmundi.org/home/wp-content/uploads/2019/04/JUNG-C-o-homem-e-seus-simbolos.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2020.

HERMANO, Danilo. **Distopia: criação de personagem para série de animação 2D**. Florianópolis, 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/192149>. Acesso em: 5 maio 2019.

HILLIARD, Kyle. **August 2015 NPD: Madden is king and Until Dawn has a solid showing**. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2015/09/10/august-2015-npd->

madden-is-king-and-until-dawn-has-a-solid-showing.aspx?. Acesso em: 20 nov. 2019.

HOOPEs II, John W.; COE, Michael D.. **The Windigo: A discussion of its myth and manifestation among algonquian tribes of the canadian woodlands**. 1978. Disponível em: https://www.academia.edu/16851441/The_Windigo_A_Discussion_of_Its_Myth_and_Manifestation_Among_Algonquian_Tribes_of_the_Canadian_Woodlands_1978_. Acesso em: 3 maio 2019.

HORROR CULT FILMS. **Maneater: nasty new creature horror, see the trailer and synopsis here**. Disponível em: <https://horrorcultfilms.co.uk/2011/04/maneater-nasty-new-creature-horror-see-the-trailer-and-synopsis-here/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

HORROR NEWS. **Film Review: Wendigo (2001)**. Disponível em: <https://horrornews.net/102406/film-review-wendigo-2001/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

ITAUDIA. **Wendigo**. 2017. Disponível em: <https://www.deviantart.com/itaudia/art/Wendigo-687907010>. Acesso em: 31 out. 2019.

IMDB. **Frostbiter: Wrath of the Wendigo (1995)**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0116371/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

JAFFÉ, Aníela. O Simbolismo nas Artes Plásticas. *In*: JUNG, Carl G. **O Homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987. Disponível em: <https://www.netmundi.org/home/wp-content/uploads/2019/04/JUNG-C-o-homem-e-seus-simbolos.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2020.

JOHNSON, Carol; MUNN, David. **Jersey Devil - fact or fiction?** Disponível em: <https://www.atlantic-county.org/history/jersey-devil-pg1.asp>. Acesso em: 30 out. 2019.

JUSIAK, Katarzyna. **The embodiment of the taboo: the images of Wendigo in literature and their rendition in modern media**. Poznań: 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/17117525/The_embodiment_of_the_taboo_the_images_of_Wendigo_in_literature_and_their_rendition_in_modern_media. Acesso em: 3 maio 2019.

KING, Stephen. **O Cemitério**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2011.

KONA GAME. **The wendigo was not amused, so he took a selfie**. Disponível em: <https://twitter.com/konagame/status/596379845011120128>. Acesso em: 20 nov. 2019.

KOMATSU, Kazuhiko; YODA, Hiroko; ALT, Matt. **An Introduction to yokai culture: monsters, ghosts and outsiders in Japanese history**. Japan Publishing Industry Foundation for Culture, 2017. *E-book*.

KRAEMER, Derli; MARQUES, Rodrigues, C. C. **Teoria e prática da cor**. Porto Alegre, SAGAH, 2018. 9788595026926. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595026926/>. Acesso em: 24 mar. 2020.

LAURIA, Larry. **Character model sheets**. Disponível em: <https://www.awn.com/tooninstitute/lessonplan/model.htm>. Acesso em: 03 abr 2020.

LENO, Diego. **The Wendigo**. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/5bXk8>. Acesso em: 18 nov. 2019.

LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. **Projeto de personagens tridimensionais e virtuais: validação e adaptação de metodologias**. Disponível em: <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46727.pdf>. Acesso em: 3 maio 2019.

LINS, Guto. **Livro Infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

MAHNKE, Aaron. **The world of Lore: monstrous creatures**. Nova Iorque: Del Rey, 2017. *E-book*.

MAYAKOVSKY, Vladimir. **Leshii**. Disponível em: <https://guides.library.yale.edu/c.php?g=623601&p=4344786>. Acesso em: 11 jul. 2019.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MORRISSEAU, Norval. **Windigo**. [1963?]. Disponível em: <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/windigo>. Acesso em: 11 jul. 2019.

MORRISSEAU, Norval. **Windigo**. 1977. Disponível em: <https://norvalmorriseau.blogspot.com/2008/08/legends-of-great-objibway-part-i.html>. Acesso em: 18 abr. 2020.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

NIEMINEN, Marika. **Psychology in character design: creation of a character design tool**. 2017. Disponível em: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126784/MarikaNieminen_Thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 11 jul. 2019.

NUSSBAN, Emily. **To Serve Man: the savory spectacle of “Hannibal.”**. 2015. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2015/06/29/to-serve-man>. Acesso em: 20 nov. 2019.

OJIBWE NATIVE AMERICANS. **Objibwe Clothing**. Disponível em: objibwenatives.weebly.com/clothing.html. Acesso em: 16 mar. 2020.

PIXAR ANIMATION STUDIOS. **Up**. Disponível em: <https://www.pixar.com/feature-films/up>. Acesso em: 18 nov. 2019.

RICON, Luiz Eduardo. **Diz a lenda: Anhangá**. Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/interaja/multiclube/9a11/diz-a-lenda/13059-anhang%C3%A1>. Acesso em: 31 out. 2019.

SMALLMAN, Shawn. **Dangerous spirits: The windigo in myth and history**. Victoria: Heritage House Publishing Company Ltd., 2014. *E-book*.

SORDI, José Osvaldo de. **Desenvolvimento de projeto de pesquisa**. São Paulo: Saraiva, 2017.

SOUZA, Gustavo U. P. de Lira; CASTRO, Luis F. T. **Metodologia de projeto gráfico aplicada ao design de personagens para animação**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/6816/1/CT_CODEG_2014_1_10.pdf. Acesso em: 3 maio 2019.

STEAM. **Seeking Evil: The Wendigo**. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/571340/Seeking_Evil_The_Wendigo/. Acesso em: 20 nov. de 2019.

VILLAINS WIKI. **Windigos**. Disponível em: <https://villains.fandom.com/wiki/Windigos>. Acesso em: 22 jun. 2020.

WARBURG, Aby. **Histórias de fantasma para gente grande**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

WEIRD NJ. **The Jersey Devil**. Disponível em: <https://weirdnj.com/stories/jersey-devil/>. Acesso em: 31 out. 2019.

WHATCULTURE. **Wendigo - Hungry, Hungry Cannibals**. Disponível em: <https://whatculture.com/gaming/fallout-76-8-terrifying-enemies-and-what-they-represent?page=7>. Acesso em: 20 nov. 2019.

WIKI DISNEY PRINCESAS. **Te Fiti**. Disponível em: https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Te_Fiti. Acesso em: 22 jun. 2020.

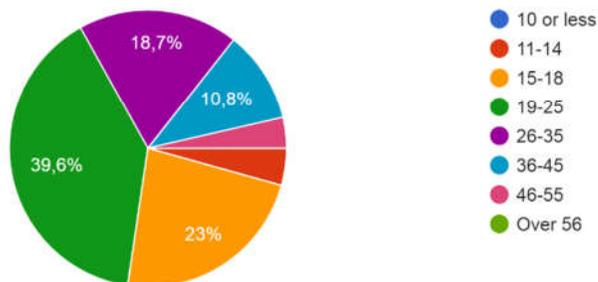
WOLF, Paulo Henrique; VIEIRA, Milton Luiz Horn. **Design de animação: concepção de personagem e captura de movimento**. Projética, Londrina, V.6 N.1, p. 25 - 38, julho 2015. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/19906/17113>. Acesso em: 11 jul. 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Questionário 1

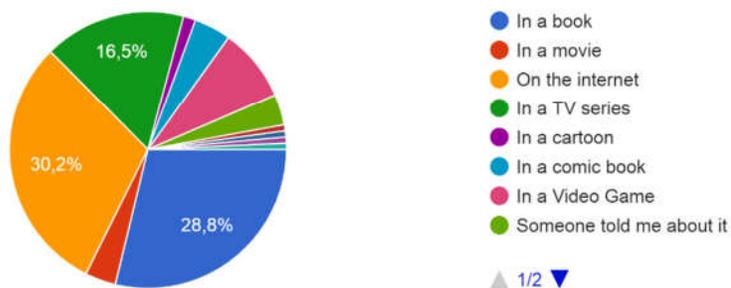
How old are you?

139 respostas



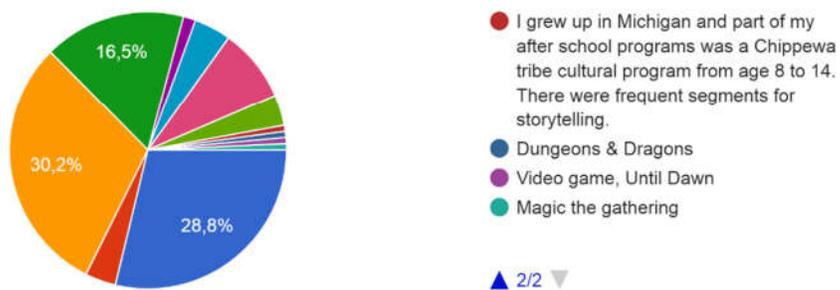
Where did you first come across the legend of the wendigo?

139 respostas



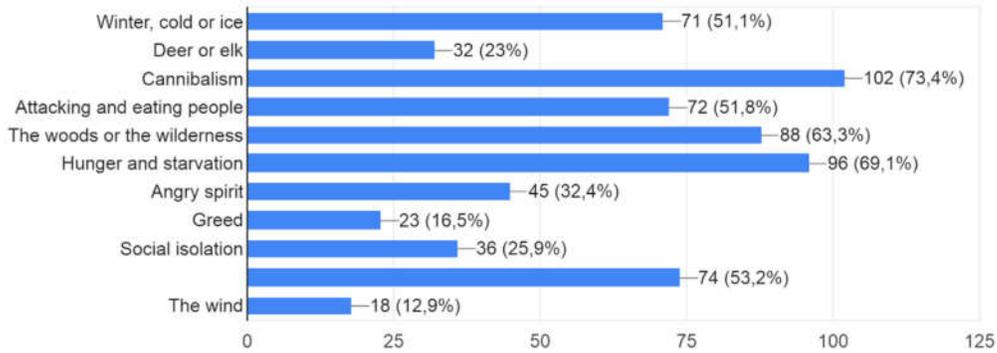
Where did you first come across the legend of the wendigo?

139 respostas



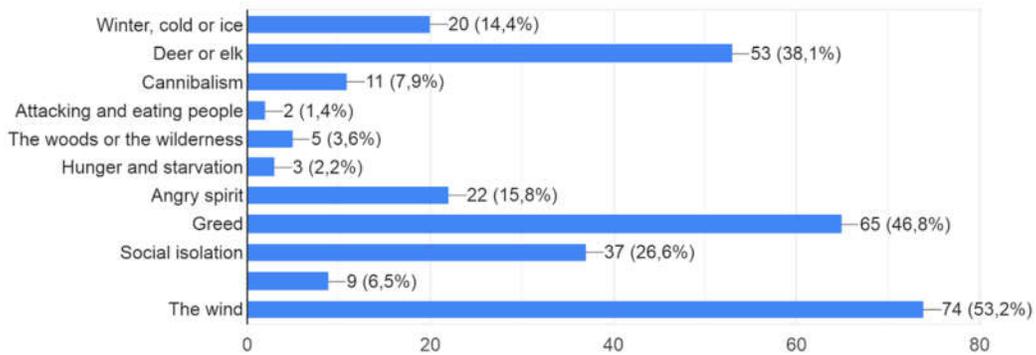
Which of these themes would associate MOST with the wendigo? You can choose more than one.

139 respuestas



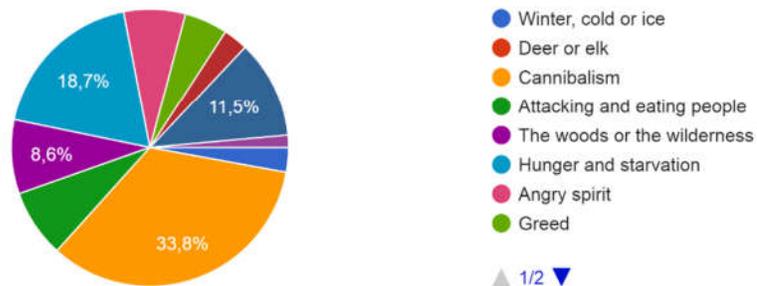
Which of these themes would associate LEAST with the wendigo? You can choose more than one.

139 respuestas

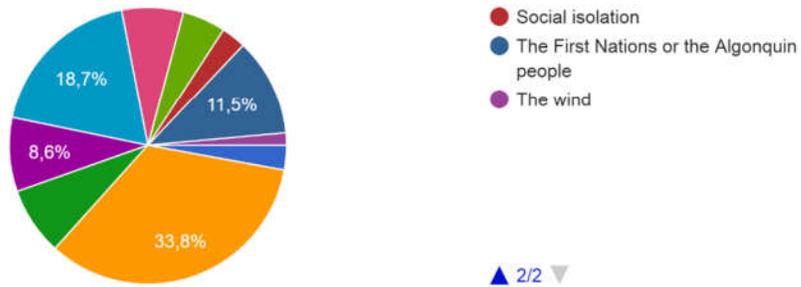


And which one do you think is the most important to the legend? You can choose only one.

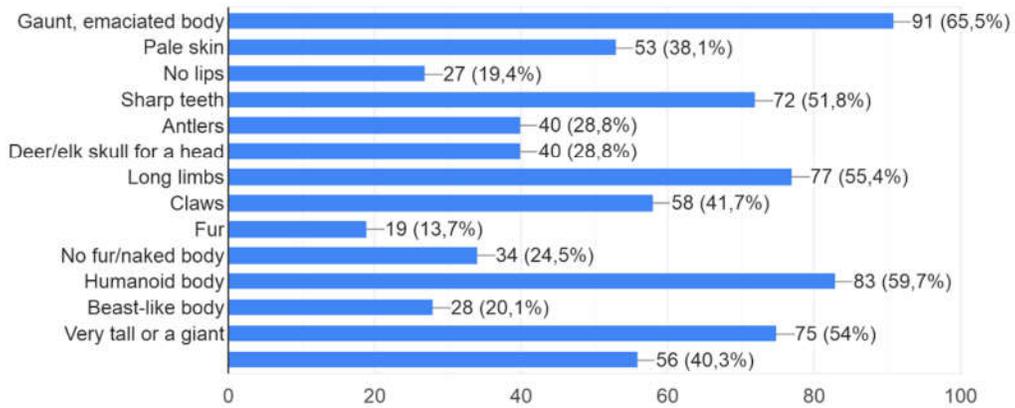
139 respuestas



And which one do you think is the most important to the legend? You can choose only one.
139 respostas

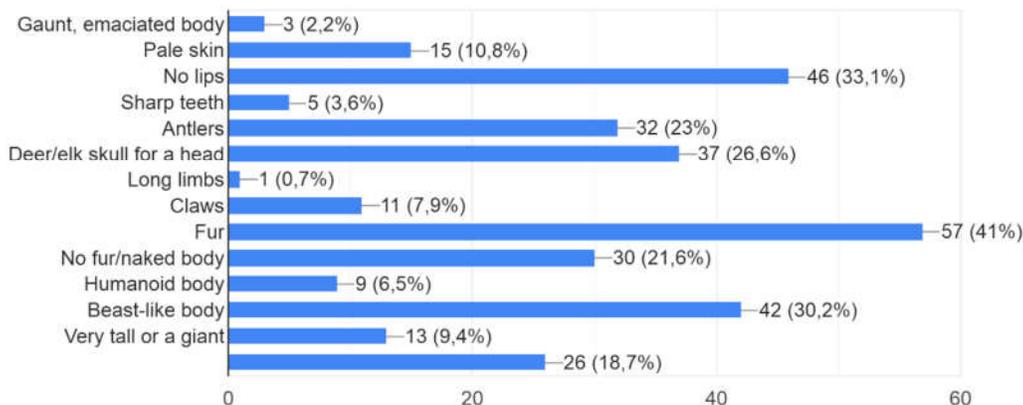


Which of these characteristics would you MOST associate with the wendigo? You can choose more than one.
139 respostas



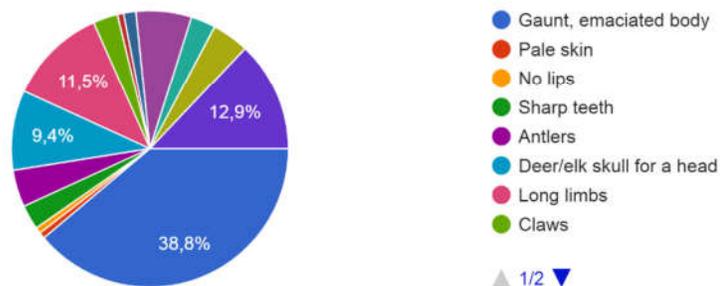
Which of these characteristics would you LEAST associate with the wendigo? You can choose more than one.

139 respostas



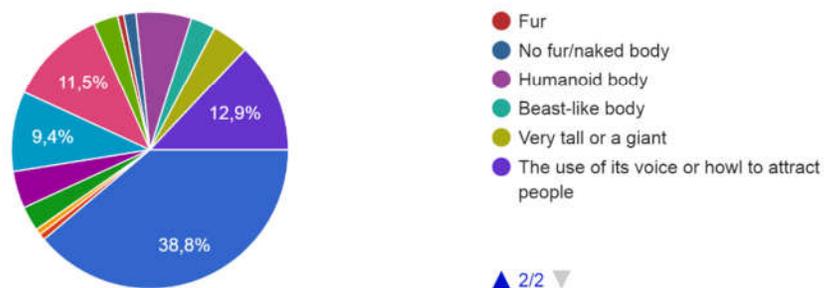
And which one do you think is the single most important physical aspect of the wendigo? You can choose only one.

139 respostas



And which one do you think is the single most important physical aspect of the wendigo? You can choose only one.

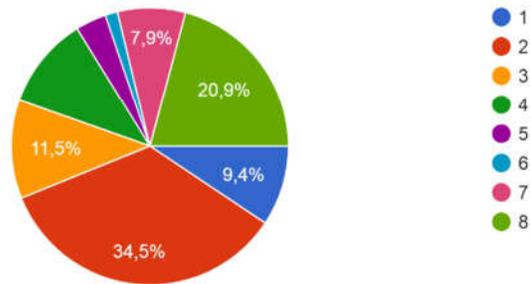
139 respostas





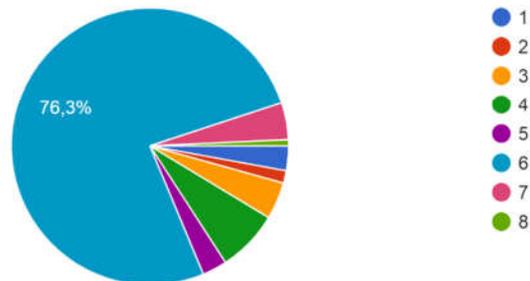
Which one of the images is closest to what YOU THINK a wendigo should look like?

139 respostas

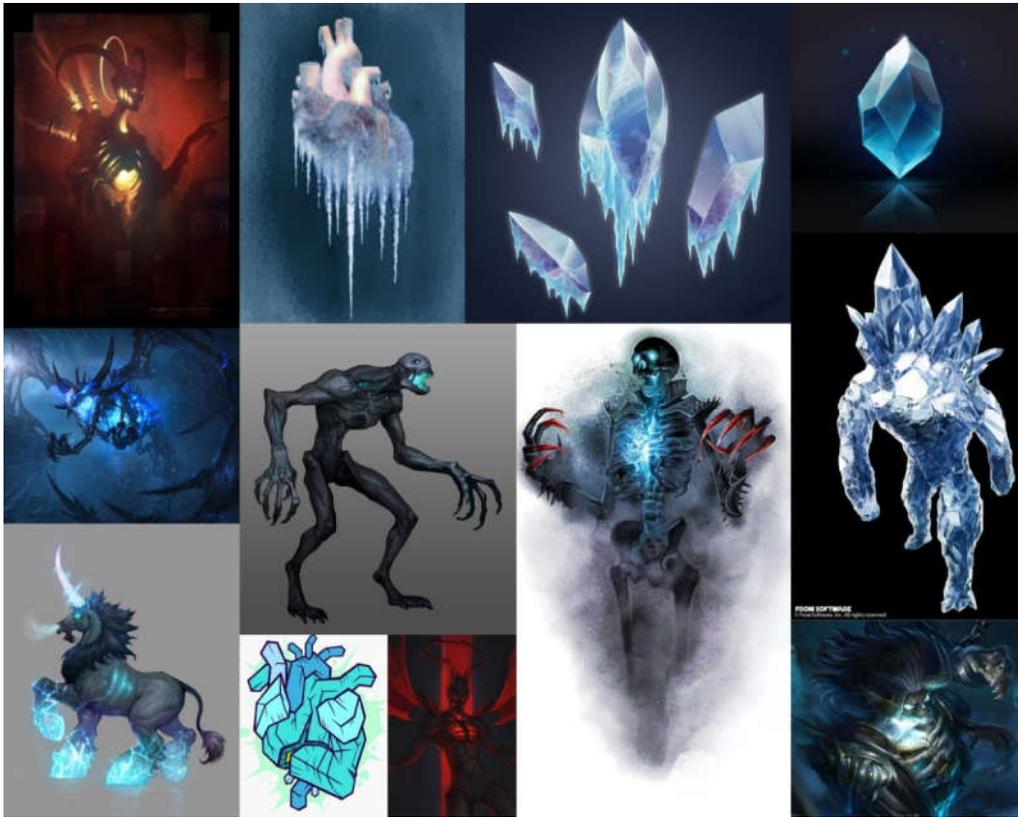


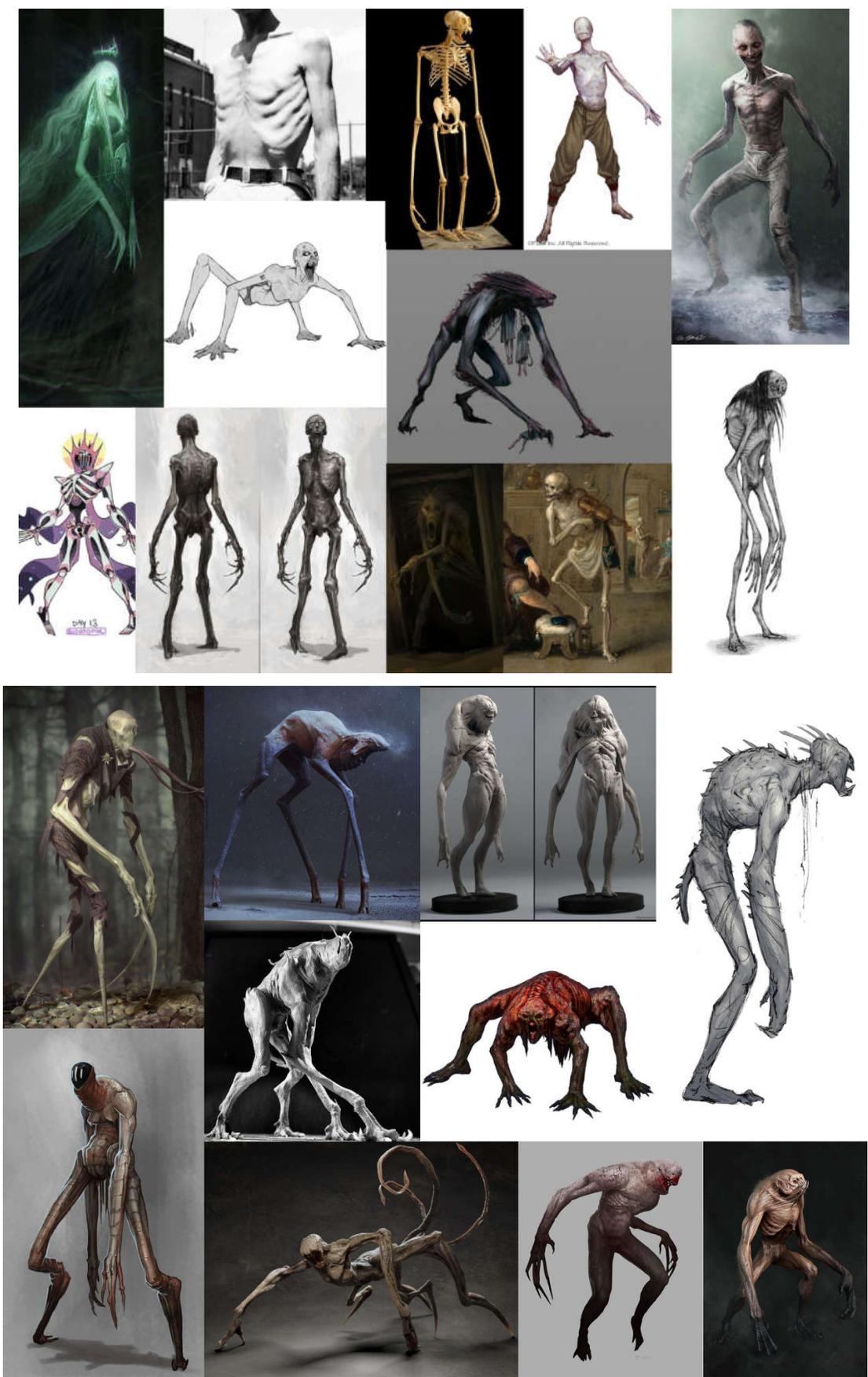
Which one of the images looks LEAST like a wendigo to you?

139 respostas



APÊNDICE B - Painéis Semânticos

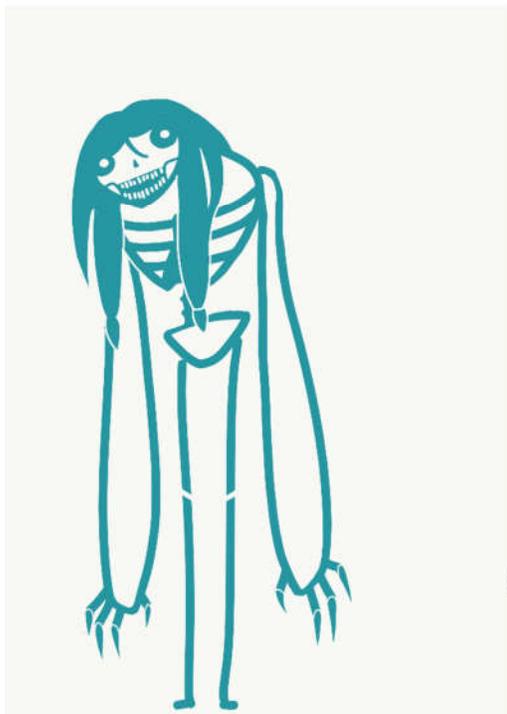
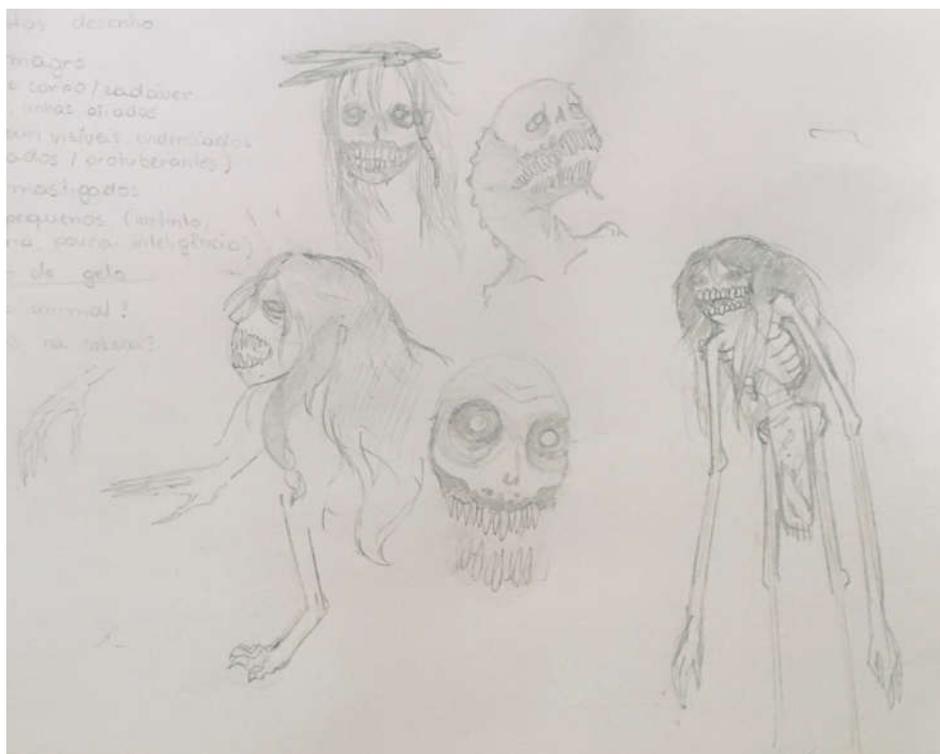


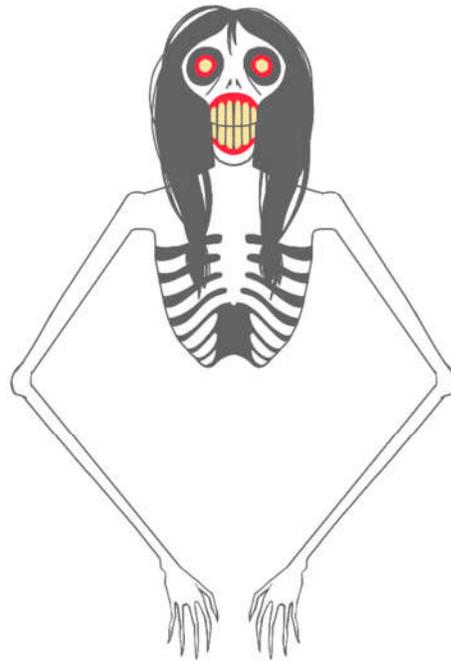
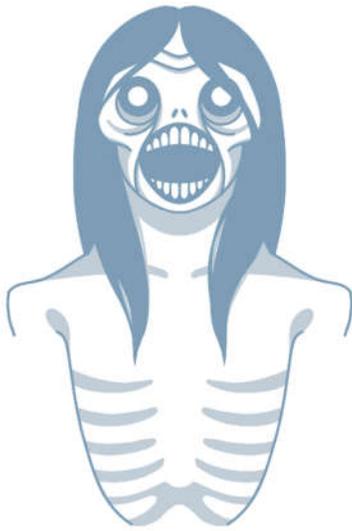


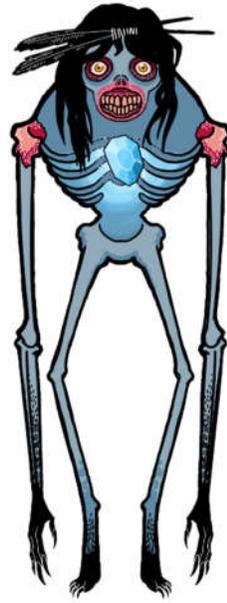
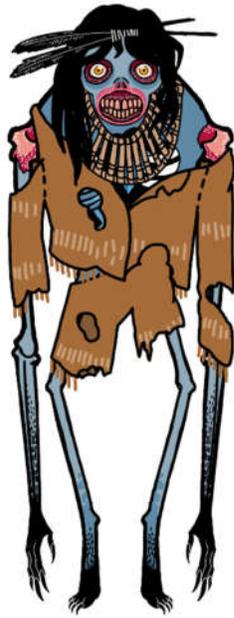




APÊNDICE C - Geração de Alternativas

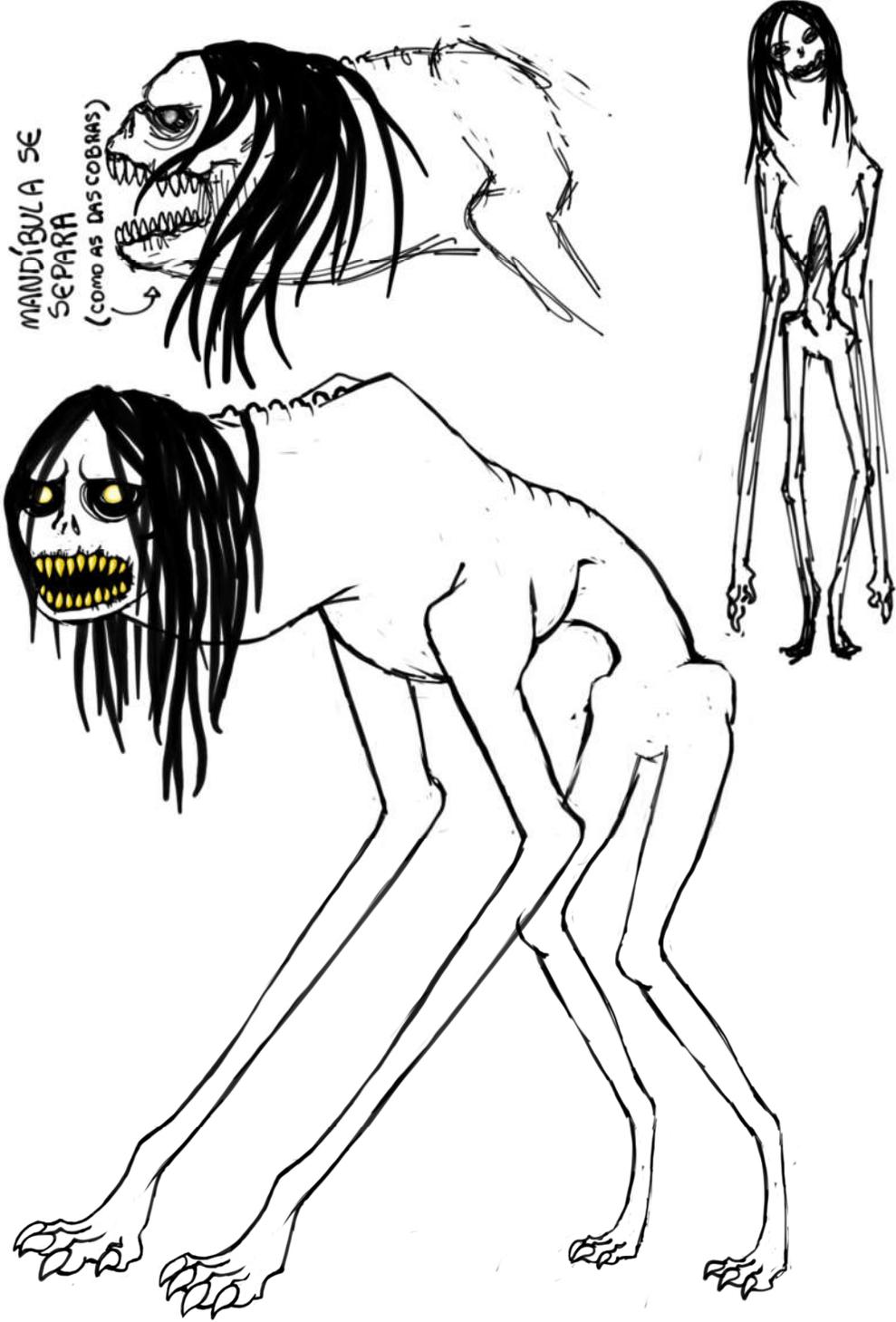






















APÊNDICE D - Questionário 2

Questionário Wendigo

Questionário acerca das ilustrações de wendigos; para pré-adolescentes e adolescentes de 11 a 14 anos.

*Obrigatório

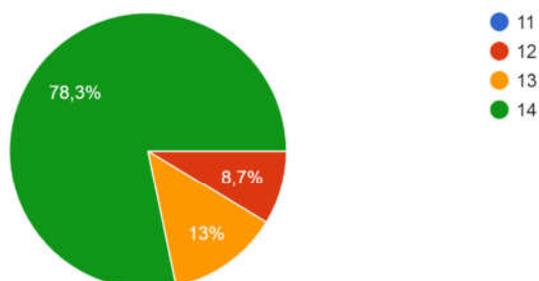
Por favor, só responda se você tiver entre 11 e 14 anos.

Esse questionário é parte de um trabalho de conclusão de curso. O projeto busca desenvolver um personagem baseado na lenda do wendigo, tendo como público-alvo adolescentes e pré-adolescentes de 11 a 14 anos de idade.

Pais, por favor leiam o questionário para garantir que o conteúdo é adequado a seus filhos (contém alusões à morte e canibalismo).

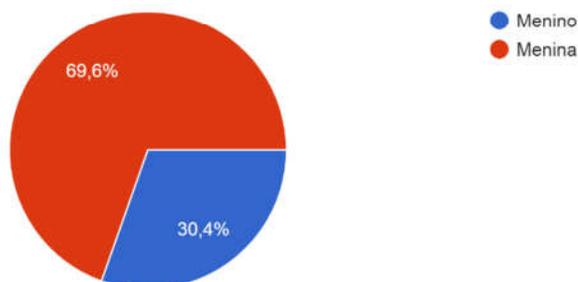
Qual a sua idade?

23 respostas



Você é:

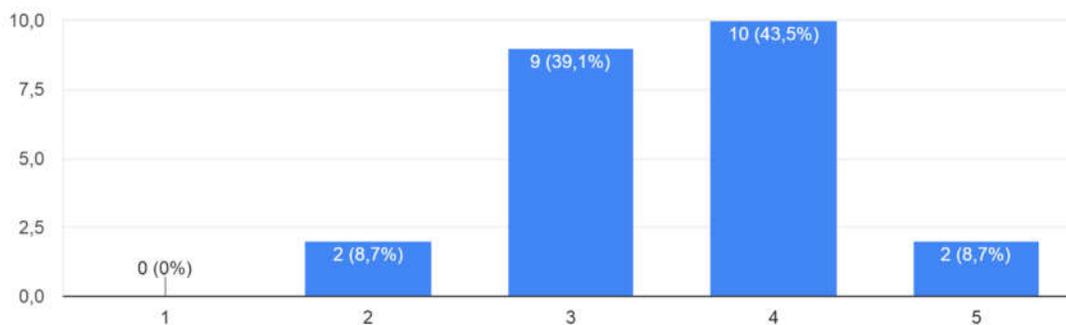
23 respostas



Por favor dê uma nota entre 1 e 5 para as atividades a seguir, de acordo com seu gosto:

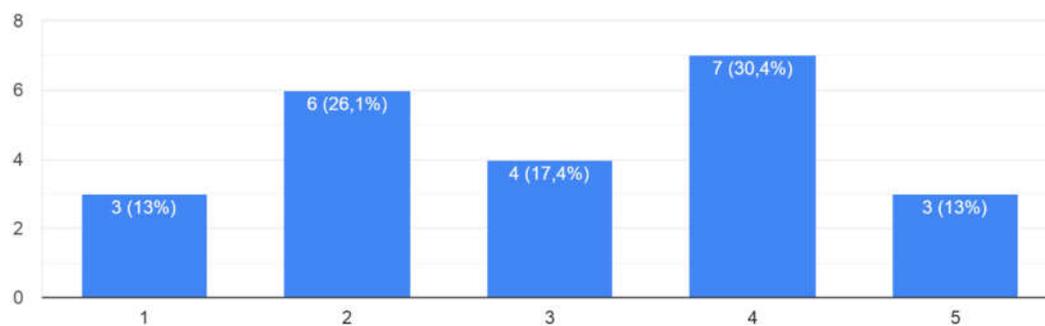
Ler livros

23 respostas



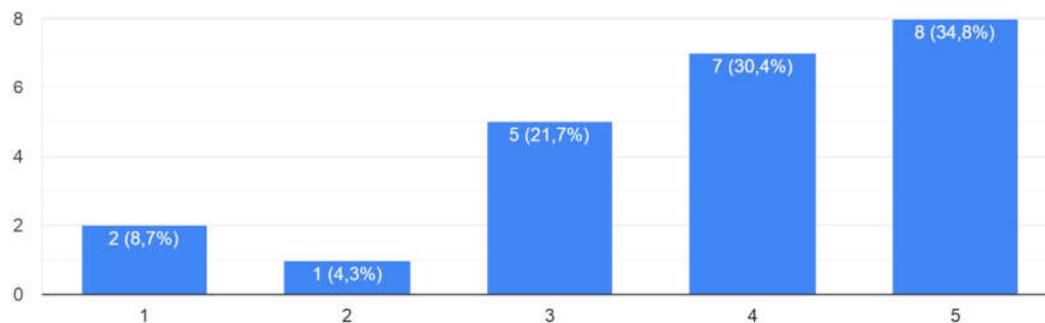
Ler gibis ou histórias em quadrinhos

23 respostas



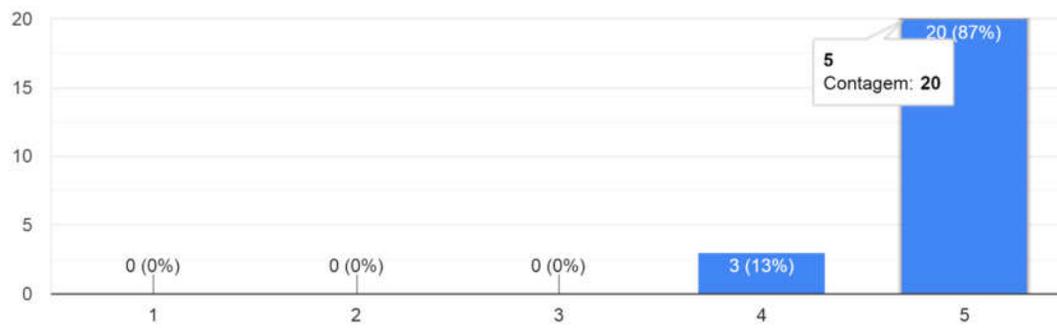
Assistir desenhos animados

23 respostas



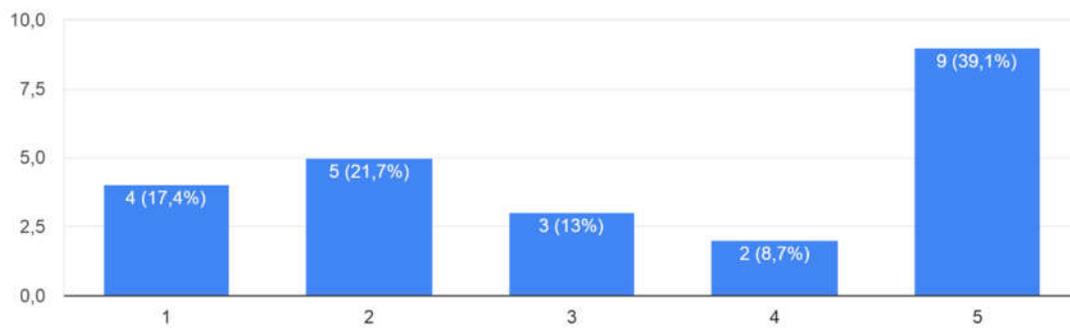
Assistir filmes

23 respostas



Jogar videogames

23 respostas



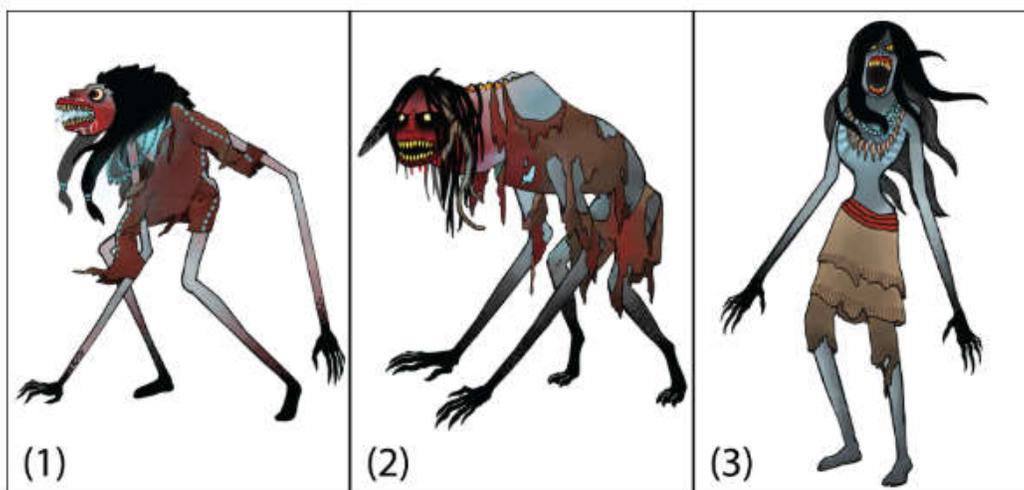
Por favor leia esse texto curto sobre a lenda do wendigo:

O wendigo é uma criatura do folclore das tribos indígenas do norte da América do Norte. Essas tribos dependiam da natureza para sobreviver, conseguindo comida principalmente através da caça e da pesca. Assim, os meses de inverno eram os mais difíceis: Além do frio extremo, a comida era difícil de conseguir, acabando em muita fome e até morte.

Segundo a lenda, o espírito do wendigo se aproveitava da fome para influenciar pessoas a comerem carne humana. Se alguém caísse na tentação do espírito e cometesse canibalismo, essa pessoa se transformaria em uma criatura terrível, condenada a vagar as florestas e planícies congeladas atacando e devorando qualquer coisa que encontrasse, sofrendo de uma fome insaciável para o resto da vida.

O wendigo era uma criatura tão assustadora que muitos não tinham coragem de dizer seu nome. Mais alto e forte do que uma pessoa normal, ele tinha uma pele pálida e doentia, o rosto de um cadáver, com dentes expostos e olhos arregalados, cabelos despenteados e um coração congelado. Aquele que se transformasse em um wendigo mataria qualquer um em seu caminho, inclusive família e amigos, e se transformar em um era considerado pior do que a morte.

Observe as 3 representações do wendigo e responda as perguntas abaixo:



Qual sua primeira impressão ao ver as ilustrações? Pode ser uma palavra.

respostas

assustador

O Wendigo parece um idiota que só ameaça todo mundo e não faz nada além de roubar comida e pedir esmola.

Assustador

legal

É assustador.

medo

Me lembrou do jogo Until Dawn

Me lembra muito dos monstros do jogo Until Dawn, que, pelo que eu saiba, foram baseados na lenda. Também me lembra de um quadrinho que li sobre bruxas, do qual eu não me recordo o nome, onde suas características lembravam muito a de um wendigo. É realmente um ser amedrontador e perturbador.

Horripilante

Angústia

desconforto

Horrível

parece que o personagem passa fome e tem mt medo

meio assustador

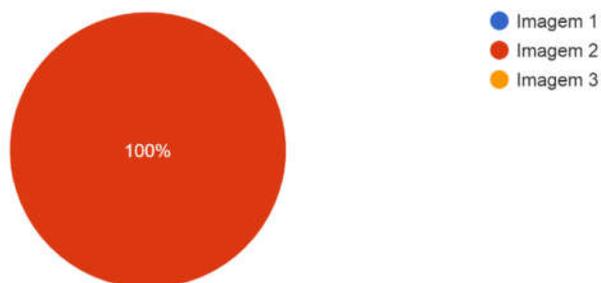
Medo

Macabro

Diferente.

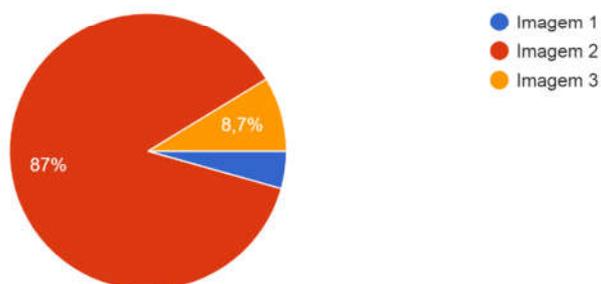
Qual das três imagens representa melhor a características de um ser carnívoro?

23 respostas



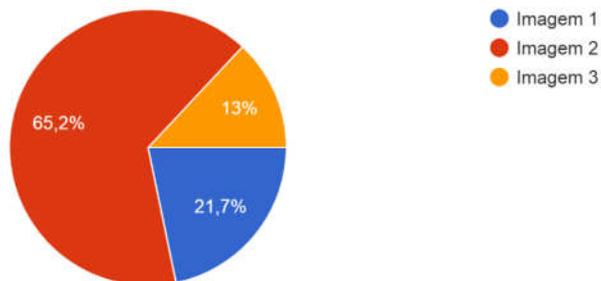
Qual representa melhor o cabelo que uma criatura selvagem teria?

23 respostas



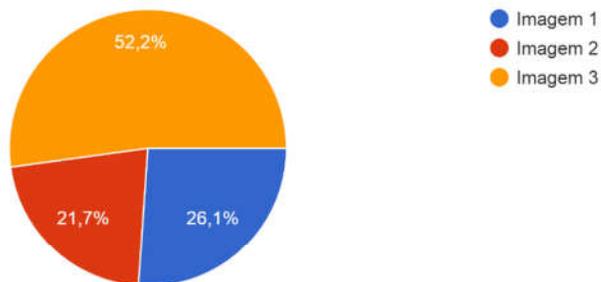
Qual tem os olhos mais assustadores?

23 respostas



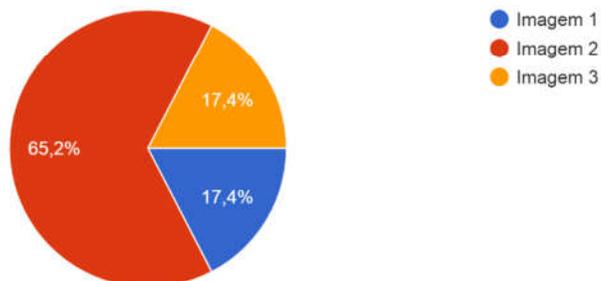
Qual aparenta melhor o coração de gelo?

23 respostas



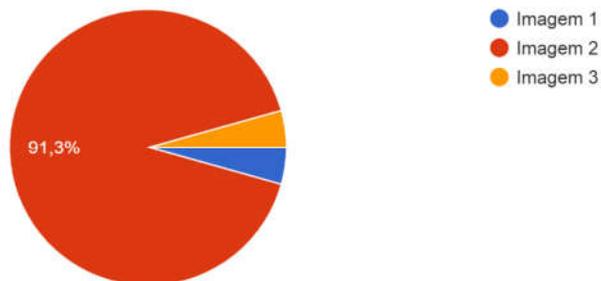
Qual tem as roupas que combinam mais com a lenda?

23 respostas



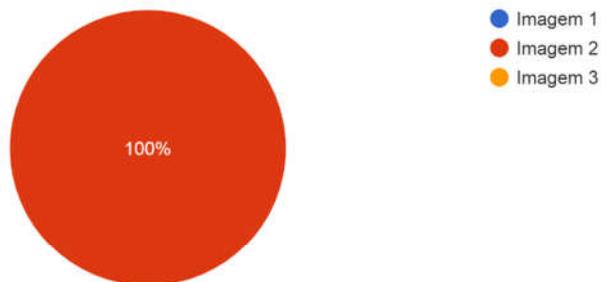
Qual desenho você acha que melhor representaria a lenda do wendigo descrita no texto anterior?

23 respostas



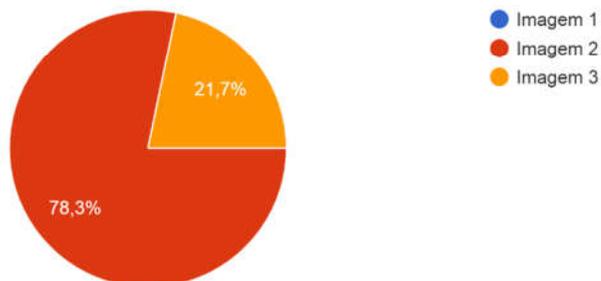
Qual delas é mais assustadora?

23 respostas

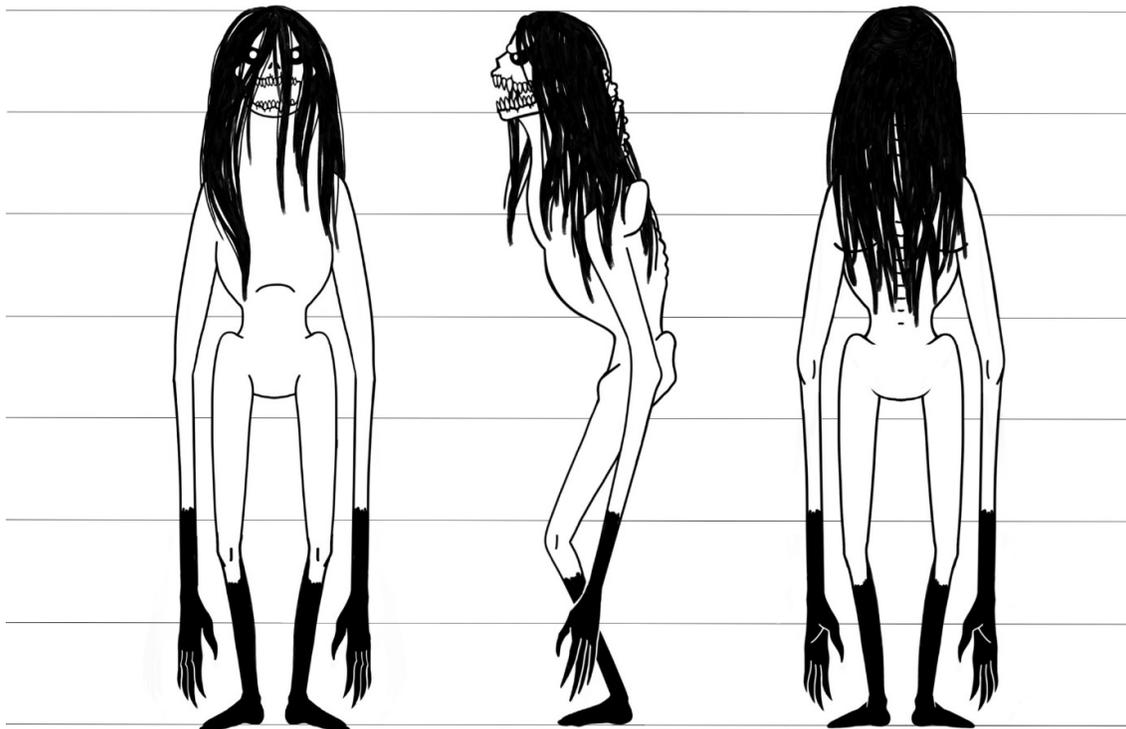
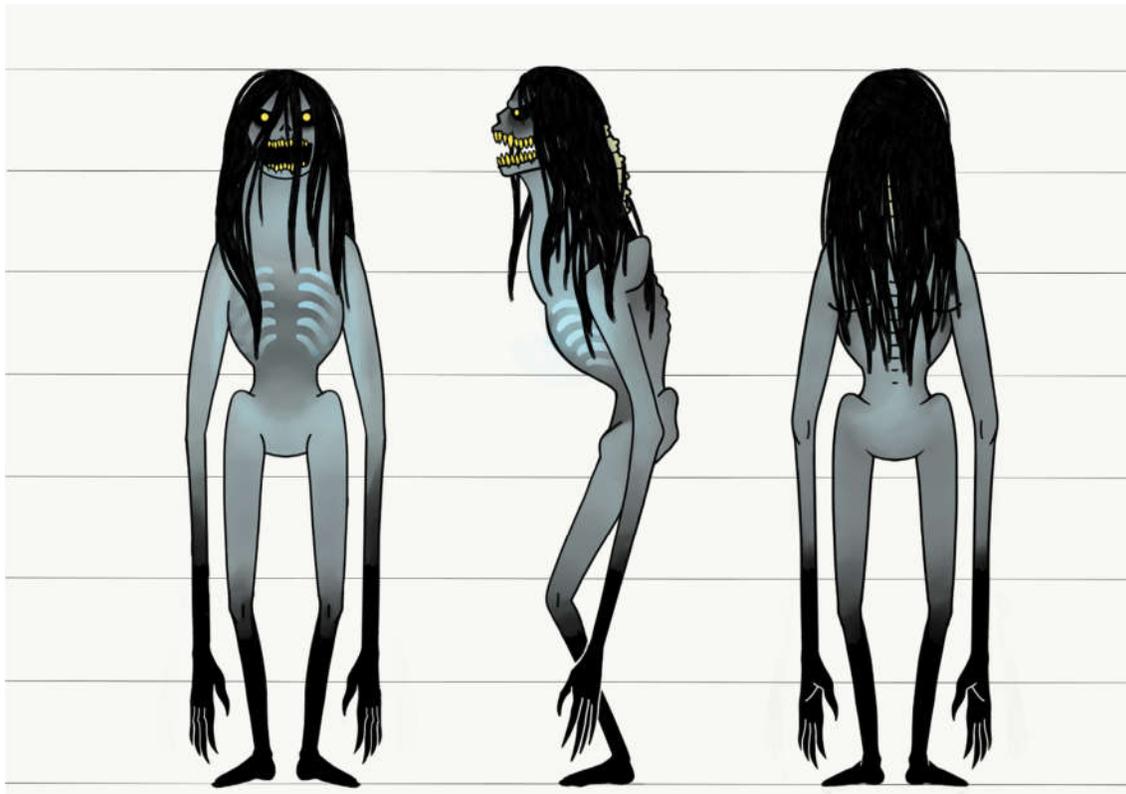


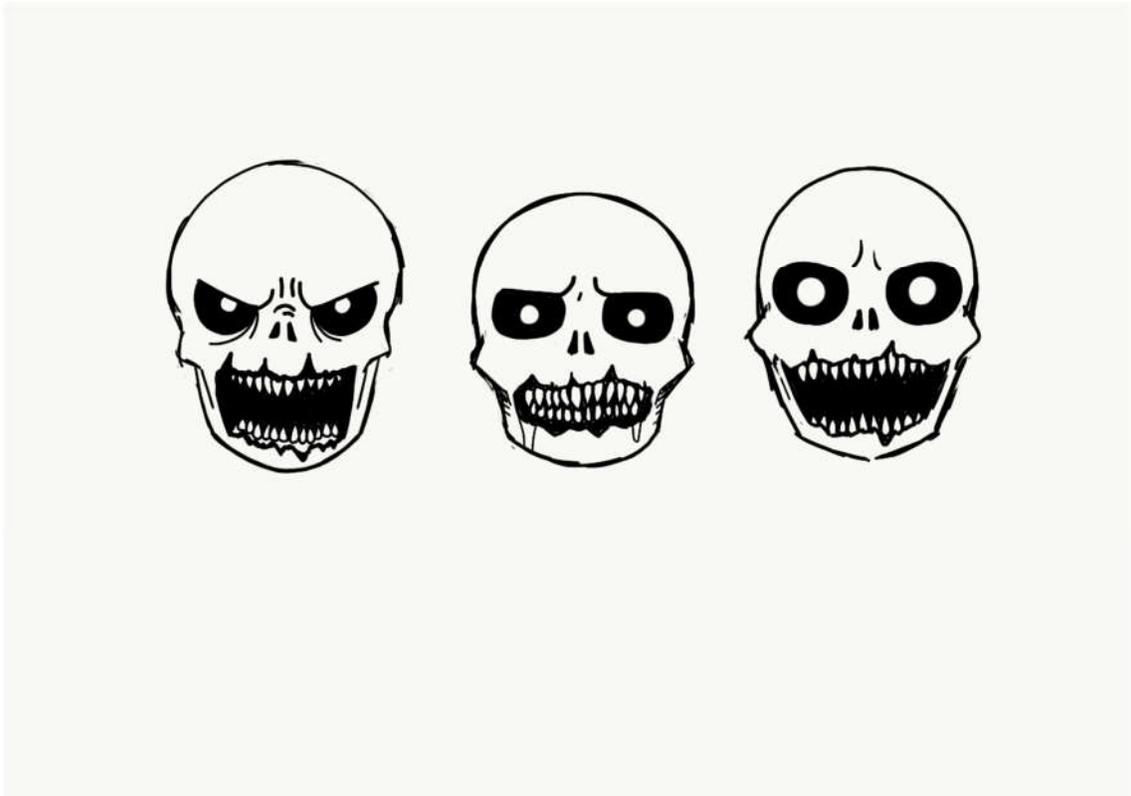
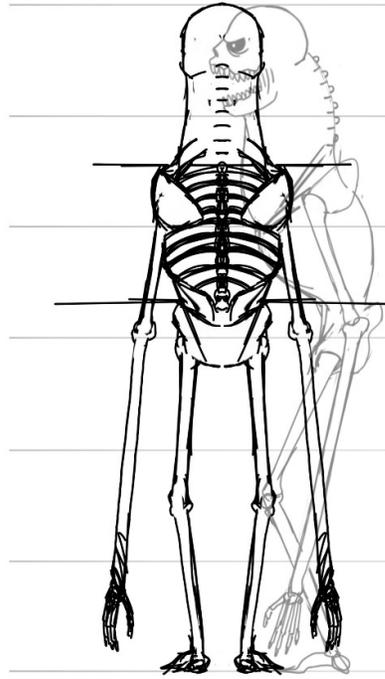
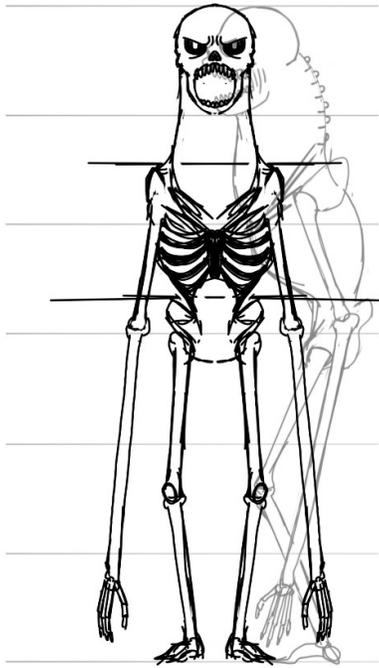
Qual dos desenhos você mais gostou?

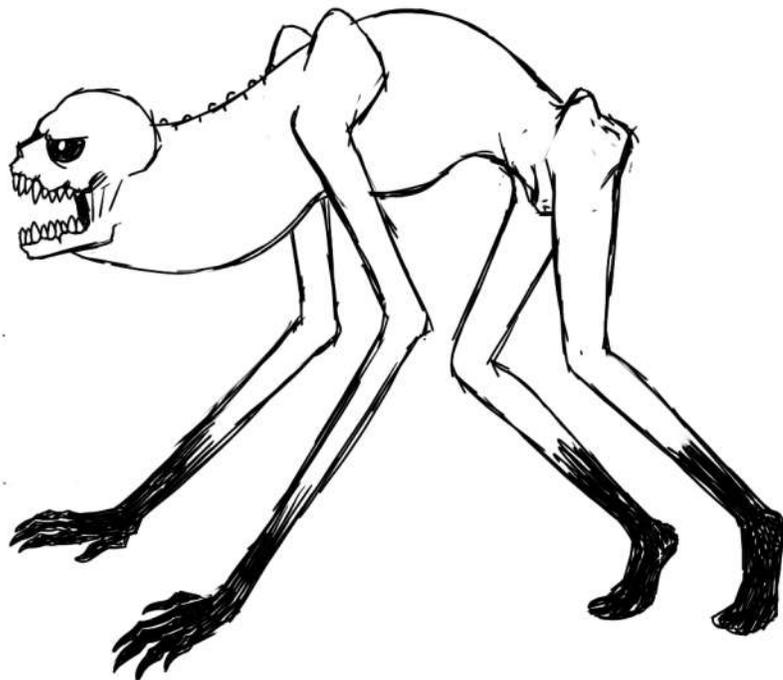
23 respostas



APÊNDICE E - Alternativa Final













 CORAÇÃO DE GELO