

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**A UTILIDADE DOS MONSTROS NO CONCEPT
ART DOS VIDEOJOGOS E A SUA RELAÇÃO COM
O ENSINO ARTÍSTICO**

Maria Inês Lopes Pires Henriques Garcia

Orientador(es): Prof. Doutor António Pedro Ferreira Marques
Prof^a. Doutora Maria Teresa Viana Lousa

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Belas-
Artes, na especialidade de Desenho

2022



**A UTILIDADE DOS MONSTROS NO CONCEPT ART DOS
VIDEOJOGOS E A SUA RELAÇÃO COM O ENSINO ARTÍSTICO**

Maria Inês Lopes Pires Henriques Garcia

Orientador(es): Prof. Doutor António Pedro Ferreira Marques
Prof. Doutor Maria Teresa Viana Lousa

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Belas-Artes, na especialidade de Desenho

Júri:

Presidente: Doutor Américo Luís Enes Marcelino, Professor Auxiliar e membro do Conselho Científico da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Presidente do júri por nomeação do Presidente do Conselho Científico desta Faculdade, Prof. Doutor Ilídio Óscar Pereira de Sousa Salteiro

Vogais:

- Doutor Filipe Soares Branco da Costa Luz, Professor Auxiliar da Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias [1º arguente]
- Doutor José Elizer Antar Mikosz, Professor Associado da Universidade Estadual do Paraná [2º arguente]
- Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa, Professor Auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa
- Doutor António Pedro Ferreira Marques, Professor Associado Aposentado da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa [orientador]

Tese Financiada pela Fundação para a Ciência e para a Tecnologia no âmbito da atribuição de Bolsa de Doutoramento SFRH/BD/119022/2016

RESUMO

A presente investigação analisa as diferentes funções do *monstro fantástico* ao longo das épocas, no mundo ocidental, com especial ênfase na forma como é visualmente representado na atualidade, através do Desenho aplicado ao *concept art*, tão presente nos videogames e na sua utilização em contextos educativos, no âmbito do ensino artístico.

Recorremos a um enquadramento do tema, analisando a forma como as funções do *monstro* se transformam, refletindo, assim, a cultura e a sociedade onde se insere.

O nosso foco recaiu na análise das criaturas fantásticas sob o ponto de vista artístico, a partir de uma extensa observação dos elementos visuais que são necessários à sua criação e que são transversais às noções de Desenho e Pintura – quer seja em métodos analógicos, quer digitais. Esses conhecimentos são utilizados no campo do *concept art*, ao explorar as diferentes fases do processo artístico e conceptual de um videogame.

Caracterizámos os diversos elementos que nos permitem estabelecer uma relação emocional com os *monstros*, bem como algumas hipóteses para que tal suceda, especificamente no campo dos videogames.

Recorrendo à nossa experiência docente, bem como à análise de entrevistas, avaliámos as vantagens existentes nas temáticas que podem articular-se com *monstros fantásticos*, para uma aprendizagem positiva e motivada, na área das artes visuais.

Finalmente, analisámos toda a informação conseguida, com recurso às entrevistas a quatro grupos: formação, criadores/executantes; consumidores e outros diletantes.

Com base nos resultados obtidos, pretendemos assim, contribuir para uma melhor compreensão das utilidades do *monstro*, na atualidade, dando maior destaque às suas variadas representações artísticas, ao modo como pode ser utilizado em contexto de sala de aula e ao modo como evoluiu, tendo agora uma forte associação aos videogames.

Palavras-Chave:

Concept Art, Desenho, Ensino Artístico, Monstros Fantásticos, Videogames

ABSTRACT

The current investigation focus on the functions of the monster through eras, in the western world, with a special emphasis in the way it is visually portrayed in our current times, through Drawing applied to concept art which is a widely used tool in videogames and in educational contexts, when it comes to artistical studies.

We started by focusing on the cultural and societal framework in which the monster was present as well as its functions in them.

Our focus was on the analysis of fantastical beings under an artistical point of view, through an extensive observation of visual elements that are needed to their creation and that are transversal to both Drawing and Painting notions – in both analogical or digital mediums. These knowledges are used in the field of concept art, as exploration methods in several steps of the artistic and conceptual process of making a videogame.

We defined the several elements that allow us to relate emotionally with monsters and also how they work in the field of videogames. Next, using our teaching experience and the analysis of interviews, we evaluated the advantages existing in the subjects that can be articulated with the theme of fantastical monsters to create a better learning experience in the field of visual arts.

Finally, we analysed all the gathered information regarding interviews to four distinct social groups: students/teachers, creators/executants, consumers and others dilettantes.

Having said results our goal is to contribute to a better comprehension of the utility of monsters in actuality, giving emphasis on its several visual and artistical representations, the way it can be used in classroom context and finally how it evolved to have such a strong association to videogames.

Keywords:

Concept Art, Drawing, Artistic Education, Fantastical Monsters, Videogames

AGRADECIMENTOS

Aos Professores António Pedro Ferreira Marques e Maria Teresa Viana Lousa pela sua orientação, apoio, paciência, disponibilidade e, sobretudo, por acreditarem neste projeto e na sua importância.

À Fundação para a Ciência e Tecnologia, pela profunda honra e incentivo financeiro na investigação desta área em Portugal.

Ao Rui Conceição, pela sua ajuda preciosa nos momentos críticos.

Ao João Monteiro, pelos conselhos valiosos e pelo grande apoio e ajuda no arranque desta investigação.

À Ana Amorim, pela sua prontidão e amizade.

Aos meus alunos, pela vontade de ajudar e participar e, sobretudo, pela paixão de aprender.

A todos os professores, criativos e apaixonados por videojogos pelo seu contributo e participação.

À Joana Geraldes e à Margarida Matias, pela motivação constante.

Aos meus queridos pais e ao Tiago, que presenciaram todo o desenvolvimento desta tese, que a viveram com entusiasmo, como se fosse sua, e que me ajudaram nos momentos mais críticos: Existiram altos e baixos, mas a vossa presença, amor e apoio incondicional foi sem dúvida a força mais importante para que não baixasse os braços.

Dedico esta tese aos meus pais e ao Tiago, pois sem
a sua inestimável ajuda, nada teria sido possível.

Índice geral

Índice geral	8
Introdução.....	12
Capítulo I: Enquadramento histórico do Monstro	19
1.Definição de conceitos: o que é um <i>monstro</i>	20
1.1. Termos semelhantes associados	25
1.2.Origens do <i>monstro</i>	28
1.2.1.Uma ligação com a espiritualidade.....	30
1.2.2.Construção de híbridos e relações com o universo natural	35
1.3.Período da harmonia.....	37
1.3.1.Mitos clássicos.....	37
1.3.2.Relação com os animais	43
1.3.3. Relação com a imaginação	45
1.3.4. Relação com o divino	48
1.3.5. Relação com o herói	49
1.3.6. Natureza e função	51
1.3.7. Fronteiras e crenças	52
1.4.O período das trevas	56
1.4.1. Teorias para nascimentos monstruosos	58
1.5. Transições: Um renascer intelectual.....	62
1.5.1. Em busca do conhecimento: as viagens por terra e mar.....	65
1.5.2. O gosto pelo colecionismo: Gabinetes de curiosidades.....	68
1.5.3. A diferença como divertimento	73
1.6.Um ponto de viragem: omnipresença de temas associados ao <i>monstro</i> – o grotesco.....	76
1.6.1.Teorias para o grotesco – um jogo?.....	78
1.6.1.1. O grotesco e o <i>monstro</i>	81
1.6.2. Uma transição de pensamento	83
1.6.3.Considerações sobre o feio	85
1.6.4. Terror sublime	89
1.6.5. Terror moral.....	93
1.7. Vanguardas	94
1.8. Atualidade.....	97
Capítulo II: Componente Artística – Como criar uma personagem fantástica para videojogos e outras áreas.....	100
2. Definição de <i>Concept Art</i>	101

2.1. Categorias de <i>Concept Art</i>	105
2.1.1. Fases de trabalho	108
2.1.2. A importância do desenho analógico e digital.....	110
2.2. Algumas considerações sobre uma possível definição de videogame	115
2.2.1. A personagem	120
2.2.1.1. A personagem nos videogames	126
2.2.1.2. Categorias de personagens em videogames	128
2.2.1.3. Construção de personagens nos videogames	131
2.3. Como criar uma personagem – Caracterização e aspectos visuais	133
2.3.1. Explosão de ideias: <i>Brainstorming</i>	135
2.3.2. Utilização de referências	137
2.3.2.1. Tipos de referências.....	141
2.3.3. Primeiros esboços – <i>thumbnails</i>	142
2.3.3.1. A silhueta.....	144
2.4. Criação da estrutura: importância da anatomia na construção de personagens.	147
2.4.1. Fisionomia e fisiognomonia	152
2.4.2. Fisionomia nos animais e a sua utilização na fantasia.....	155
2.5. Ir mais longe do que o real: teoria das formas.....	164
2.5.1. O poder atrativo das personagens	167
2.6. Caricatura, exagero e pantomima	170
2.6.1. A expressão.....	179
2.6.2. A importância do olhar	186
2.7. Pontos de vista	190
2.8. Distribuição de peso e noção de escala	192
2.9. Noções de concordância e estilo.....	195
2.10. A cor e as suas implicações nas personagens	199
2.10.1. Breve simbologia das cores	204
2.11. Algumas considerações para uma sociologia de personagens: amistosas ou perigosas?	206
Capítulo III: Aspectos Psicológicos – A emoção associada às personagens fantásticas	208
3. Aspectos psicológicos	209
3.1. Origens: uma nota sobre a consciência.....	210
3.1.1. Emoção: breve definição e função.....	212
3.1.2. O poder da emoção	217
3.1.3. Uma reação visceral.....	223
3.2. Empatia e mímica	225

3.2.1. Empatia aplicada ao contexto dos videojogos	228
3.2.2. Aparência associada a aspetos psicológicos: esquemas e estereótipos	231
3.2.3. Metáforas visuais	236
3.2.4. <i>Baby face</i> e <i>halo effect</i>	237
3.3. O lado emocional das criaturas fantásticas	243
3.3.1. Emoções e imaginação: uma ligação com os videojogos	250
3.4. O mundo do faz-de-conta e a fantasia	256
3.4.1. O paradoxo da ficção	259
3.4.2. O paradoxo da ficção e a sua adaptação para os videojogos	264
3.4.3. Uma relação com o medo	266
3.4.4. Ilusão credível	269
3.4.5. As personagens no faz-de-conta	273
3.5. Ficção vs. virtual	275
3.6. Imersão e interatividade	277
Capítulo IV: Aplicações do Monstro na ficção fantástica, motivação e ensino nas Artes Visuais – Uma relação benéfica	283
4. O <i>monstro</i> no contexto da ficção fantástica	284
4.1. Motivar através da ficção fantástica	289
4.2. O <i>monstro</i> dentro da sala de aula e a sua relação com a <i>cultura pop</i>	293
4.2.1. Implicações de colocar um <i>monstro</i> na sala de aula: um olhar para dentro de nós próprios	303
4.2.2. O horror e violência: algumas considerações para uma associação positiva face aos <i>monstros</i>	306
4.3. A nossa experiência: pertinência da ficção fantástica na aprendizagem artística	312
Capítulo V: Novas perspetivas do universo fantástico no âmbito do Ensino em Artes Visuais	324
5. Natureza das entrevistas	325
5.1. Justificação e adequação das questões apresentadas para o público-alvo	328
5.2. Justificação dos grupos selecionados	331
5.3. Caracterização dos grupos selecionados	333
5.4. Tratamento das entrevistas	338
5.4.1. Análise de Conteúdo: processamento de informação das entrevistas	338
5.4.2. Tabelas de resultados Grupo I (Alunos)	385
5.4.3. Tabela de resultados Grupo I (Docentes)	386
5.4.4. Tabela de resultados Grupo III Utilizadores (Jogadores)	390
5.4.5. Tabela de resultados grupo IV- Outros (Entusiastas do fantástico em outras vertentes)	391

5.5.Discussão dos resultados	392
5.5.1. Grupo I (Alunos)	392
5.5.2. Grupo I (Docentes)	393
5.5.3. Grupo II (Criadores)	396
5.5.4. Grupo III (Jogadores)	399
5.5.5.Grupo IV (Outros-Entusiastas do Fantástico)	400
5.6.Reflexão final	402
6. Conclusão	406
Índice de imagens	417
Bibliografia.....	427

ANEXOS

Anexo A:Imagens

Anexo B: Project Brief

Anexo C: Atividades desenvolvidas contribuintes para o desenvolvimento da Tese

Anexo D: Transcrição integral das entrevistas

Introdução

I. Enquadramento do tema da tese

O *monstro* e tudo aquilo que implica é mutável: Conforme o indivíduo, a sua idade, género ou cultura, a sua interpretação perante o tema é variável, tanto de um ponto de vista literal, como metafórico. A palavra “*monstro*”, tendo um carácter ficcional, é instável, mantendo-se nos limiares do conforto, mesmo quando a ciência progride e as taxonomias evoluem. Independentemente da polémica que sempre existiu na tentativa de definir e classificar o seu sentido, existe uma constante: a sua capacidade de resiliência e de atualidade. O *monstro* acompanha sistematicamente o início e declínio de sucessivas eras e civilizações.

Na atualidade, verifica-se que a indústria do entretenimento (nomeadamente dos videojogos) é considerada como a mais lucrativa a nível mundial, sendo por isso sintomática a presença e necessidade de produtos que visem o lado lúdico tão inerente e natural ao ser humano. Assim, tendo em conta esta tendência, consideramos pertinente compreender as implicações do *monstro* e de todo o universo fantástico nesta área, que, pelos seus atributos visuais, também se torna bastante apelativa a toda a comunidade artística.

Deste modo, aliada a esta constatação cuja utilização em contextos académicos nos valeu uma bolsa de doutoramento por parte da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), esta investigação deu os seus primeiros passos através de um trabalho anteriormente desenvolvido (uma dissertação de Mestrado intitulada “*Monstros: A Ciência do Mito e a sua utilidade nos Videojogos*”), juntamente com a repercussão que teve no desempenho da atividade docente, na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa.

Ao lecionar uma disciplina denominada “*Concept Art*”, em que estavam incluídas temáticas que associavam os *monstros* à criação de personagens e universos fantásticos, descobrimos que a inserção desses temas possibilitava uma maior motivação para a aprendizagem dos desafios naturais da disciplina, sobretudo na vertente plástica, relacionada com a figura do *monstro*. O desempenho dos estudantes também se revelou mais qualificado em termos artísticos. Ao serem questionados numa primeira abordagem meramente informal, os estudantes referiam a sua ligação aos videojogos, à presença do *monstro* nesse universo, bem como em tudo o que lhe é inerente, como o cinema, animação, literatura fantástica ou banda-desenhada. Foi dessa forma que surgiu a segunda extensão que pretendemos investigar: a ligação do *monstro* aos videojogos,

bem como a sua ligação a todo o universo artístico que faz parte destes meios através do *Concept Art* (subproduto do processo de desenvolvimento de um determinado projeto que pressupõe uma representação visual).

II. Objetivos

A presente investigação tem como objetivo principal a compreensão e evolução da função do *monstro* ao longo dos tempos, a sua ligação aos videojogos, bem como ao ensino das artes visuais. Assim, a problemática central irá incidir na utilização das criaturas fantásticas na linguagem visual e multimédia dos videojogos como fator preponderante para a motivação dos estudantes do ensino superior em artes visuais, neste domínio de especialização.

Foi com base nesta constatação que nos surgiram as primeiras questões que viriam a estar na origem desta investigação em termos metodológicos: 1) Apurar o interesse dos alunos por *monstros*; 2) Apurar o motivo pelo qual conseguem reter melhor a informação quando este tema é abordado e 3) quais os fatores que levam a que se desenvolvam emoções tão díspares relativamente ao *monstro*.

Associado a essa situação, também pretendemos compreender quais os elementos que levam a despertar o interesse pelos *monstros* na sociedade ao longo da história, quais os seus contributos relativamente à criação e representação gráfica do *monstro* no domínio dos videojogos e, ainda, em que medida poderão os conhecimentos da área das Belas-Artes (em específico do Desenho) ser válidos em relação ao *concept art* presente nos videojogos.

A partir da problemática central da tese, bem como das questões de investigação, tivemos em atenção a organização de hipóteses/definições de conceitos que considerámos essenciais, tais como:

- Caracterizar e enquadrar o papel dos *monstros* fantásticos na história ocidental;
- Salientar a importância da criatividade e fantasia na conceção de um *monstro* do ponto de vista artístico e em que medida é que a sua utilização (em paralelo com algumas noções científicas) é profícua na construção de *monstros* utilizados para desenho digital e analógico associado ao *concept art*, presente nos videojogos;
- Contribuir para a promoção, divulgação, valorização e utilização do desenho analógico e digital aplicado ao *concept art* na indústria dos videojogos, tendo por finalidade o

desenvolvimento de produtos em pleno crescimento e expansão mundial dos videojogos;

-Analisar a representação de algumas criaturas de determinados videojogos ou outros exemplos associados a filmes, animações ou obras de banda desenhada, de forma detalhada, em função de critérios previamente estabelecidos;

-Compreender o interesse que as criaturas fantásticas provocam nos estudantes do ensino superior artístico;

-Determinar a importância dos *monstros* como fator de sucesso para o desenvolvimento dos videojogos e para o ensino artístico.

III. Metodologia

Com vista a responder a esta problemática, organizámos esta investigação a partir de um processo de análise qualitativa, que visava não só todo um enquadramento referente ao estado da arte, mas, também, de elaboração de entrevistas a vários elementos da comunidade do ensino superior artístico (estudantes e professores), profissionais da área (criação de videojogos), conhecedores do meio e estudiosos da temática fantástica. Através desta situação, obtivemos soluções para várias incógnitas, definindo assim o ponto de partida para esta investigação e, para a metodologia a utilizar.

Embora existam já algumas respostas com base num percurso profissional e, também, por pesquisa bibliográfica, é importante referir que, o nosso objetivo é desenvolver um processo de investigação com o máximo de fiabilidade possível. Assim, o objetivo deste conjunto de entrevistas foi reunir opiniões que pudessem contribuir para a elaboração de uma resposta posterior à problemática central da tese.

Assim, os procedimentos metodológicos recorreram a métodos qualitativos que permitem processar dados não métricos (palavras, imagens, textos, gráficos), bem como à nossa experiência profissional referida no capítulo IV. Para que o planeamento inicial da metodologia qualitativa seja mais claro, executou-se uma estrutura de elementos de análise metodológica que diz respeito aos quatro pólos de uma investigação.

- 1) Epistemológico: Delimitação da problemática da Investigação (já citada em II.);

- 2) Teórico e Morfológico: Organização de hipóteses e definições de conceitos (mencionadas no estado da arte);
- 3) Técnico: Dividido em sete fases: 1) Estado da arte (levantamento e análise de diversas fontes documentais que permitiram identificar e situar a problemática estabelecendo resultados sobre os quais serão formulados pressupostos e campos de ação para a sua aplicabilidade no contexto das Belas-Artes e dos videojogos); 2) Aprofundamento de aspetos e tópicos da investigação através do contacto com especialistas académicos, empresas e autores do ramo dos videojogos, universidades e outras instituições de referência tais como empresas e outras entidades especializadas, no sentido de poder recolher o seu contributo face às questões abordadas; 3) Determinação e contacto com os participantes questionados (estudantes e professores do ensino superior e secundário, profissionais da área e comunidades de utilizadores de videojogos e outros interessados), através do método de questionário bem como a pertinência cientificamente validada do seu contributo para a tese; 4) Seleção de videojogos como exemplo para a justificação dos conteúdos abordados em termos artísticos; 5) Criação de produtos artísticos que permitam o estabelecimento de uma analogia entre a arte, ciência e videojogos, sendo também de toda a importância salientar o impacto que a linguagem visual apresenta em termos apelativos ao espectador, bem como o seu carácter motivador e socioeconómico; 6) Fundamentação da relevância das criaturas fantásticas no desenho presente no *concept art* dos videojogos e do seu papel motivador no contexto nacional e internacional através de questionários ou estudos de caso e finalmente, 7) Análise qualitativa e processamento das respostas resultantes dos questionários.

IV. Estrutura

Em termos de organização, realizámos uma pesquisa sobre o estado da arte que corresponde ao primeiro capítulo.

O primeiro capítulo é composto por um breve enquadramento histórico e estético do *monstro* que incide numa perspetiva maioritariamente ocidental sobre as suas funções e manifestações, desde o período clássico, até à atualidade. No que diz respeito à própria temática do *monstro* e do grotesco que lhe está associado, defendemos que não pode

existir uma compartimentação exaustivamente demarcada em termos cronológicos, históricos e estéticos pois o *monstro* enquanto manifestação, enquanto crença ou enquanto demonstração artística apresenta diferentes tipos de relações, consoante a época, podendo até ser contraditórias entre si, no mesmo período cronológico.

Neste sentido, defendemos que a história é organizada por fragmentos (em lugar de uma construção linear), alguns encaixam-se de forma temporária – como uma espécie de rede integrada ou ainda melhor, como uma espécie de corpo híbrido, *monstruoso* – que nasce destas encruzilhadas metafóricas, fruto de um certo momento cultural, de um tempo, sentimento e espaço.

O segundo capítulo pressupõe a componente artística: criação de personagens fantásticas aplicadas a videogames ou outras áreas do entretenimento. Neste capítulo, exploramos todos os elementos em termos visuais que nos permitem passar uma mensagem concreta relativamente ao entendimento da criação de um *monstro* fantástico.

O terceiro capítulo apresenta uma associação com o segundo, contudo, explora uma questão mais profunda que se prende com os fatores que nos permitem realizar juízos de valor com base no aspeto físico das personagens. Questões relacionadas com o medo, empatia e utilização de estereótipos com personagens eminentemente ficcionais são analisadas e respondidas nesta fase.

O quarto capítulo descreve não só a nossa experiência enquanto docente, como, também, pretende defender a importância da inclusão de temas fantásticos de forma a tornar determinados conteúdos mais motivadores. Nunca esquecendo que esta temática não pretende substituir ou corrigir os métodos já existentes, mas sim, funcionar como uma alternativa positiva a utilizar.

Finalmente, numa última fase, elaborámos uma lista de resultados relativamente às entrevistas realizadas, que nos permitiram determinar a importância que o universo fantástico, na personificação do *monstro*, representa para os vários públicos: uma possibilidade refrescante de criar e de se abstrair, uma escapatória para a realidade. Todos os entrevistados foram devidamente informados, tendo autorizado a respetiva transcrição das entrevistas para fins académicos. Contudo, para salvaguardar a proteção de dados, omitimos a identidade de alguns participantes (jogadores) e de todos os estudantes.

Paralelamente a toda a componente teórica, de pesquisa, investigação, elaboração de entrevistas e processamento de dados, uma tese de doutoramento na área de Desenho, que analisa em profundidade a componente do *monstro* (bem como as suas diferentes manifestações, especialmente no domínio dos videojogos), deve igualmente apresentar uma componente que seja prática de forma a demonstrar o impacto e influência destes conhecimentos em determinado tipo de produtos de cariz artístico.

Nesse sentido, fomos desenvolvendo diversas atividades (tanto artísticas como de docência, investigação, entre outras), que foram essenciais no sentido de nos permitir contactar, conhecer e aplicar novas metodologias e novas experiências. A temática do *monstro* está patente, quer seja através de trabalhos de cariz académico (utilidades e evoluções do *monstro* ao longo das épocas), atividades do foro artístico (que visam o desenvolvimento e criação de figurações fantásticas com recurso à ilustração, banda desenhada e ainda videojogos), atividade docente (como motivação e tema), atividade de curadoria (tendo em conta a temática dos trabalhos desenvolvidos para exposição) e ainda a formação (possível de ser aplicada nesta temática em contextos artísticos). Estas informações poderão ser consultadas em maior detalhe nos Anexos da presente investigação.

Gostaríamos ainda de realçar que cada uma destas atividades foi essencial como ferramenta a ser incluída na investigação de Doutoramento, quer a nível de conhecimento teórico, quer a nível de conhecimento prático e artístico: a sua presença serviu para enriquecer não só o estudo, mas também o desenvolvimento pessoal e profissional ajudando a contribuir para uma maior divulgação e dinamização das potencialidades das criaturas fantásticas (vulgo *monstros*) na nossa sociedade atual.

Não podemos deixar de salientar que foram notórias as manifestações de ansiedade e receio sob diversas formas relativamente à sociedade em que vivemos. Foi praticamente unânime a vontade de estar ausente sob a premissa de sonhar num universo de fantasia. O próprio flagelo atual da Covid-19 é provavelmente, o sintoma mais marcante desta situação. O vírus enquanto *monstro* invisível.

São inúmeros os autores que abordam esta temática (nas suas mais variadas vertentes histórico-temporais, bem como em termos de tradições e mitologias) e surgem frequentemente novas interpretações (ou são descobertos autores do passado), novas criações e novos cruzamentos onde o *monstro* se interliga. Deste modo, realizámos uma seleção dos autores que nos pareceram mais indicados consoante os objetivos desta investigação.

Assim, esta investigação pretende trazer novos contributos e associações relativamente às várias funções e vantagens da utilização do *monstro* na atualidade, no entretenimento, na arte, no ensino e sobretudo, na nossa saúde mental, pois o nosso objetivo foi reunir e relacionar uma série de áreas, escolhendo para isso a bibliografia que consideramos mais conveniente. Esperamos também que esta investigação ajude e motive futuros investigadores a abordar esta temática bem como as suas vastas ramificações. Afinal, o *monstro* faz parte de nós. Por tudo o que somos e por tudo o que viermos a ser.

Capítulo I: Enquadramento histórico do Monstro

1. Definição de conceitos: o que é um *monstro*

Utilize a palavra “monstro” para contar uma história e poucas pessoas terão a certeza do papel da criatura em questão¹. (Posthumus, 2011, p.6).

A palavra ‘*monstro*’ é tão geral que, na modernidade, é utilizada de duas formas, uma metafórica e uma literal. A primeira, na ótica do escritor Paul Murgatroyd, é frequentemente utilizada para definir indivíduos ameaçadores com procedimentos reprováveis do ponto de vista dos comportamentos humanos (Murgatroyd, 2007). Já a forma literal diz respeito a algo horrível que pode ser, ou não, real (tais como *monstros* marinhos lendários ou criaturas agressivas reais como o tubarão-cobra) ou, até, fruto de um fenómeno teratológico².

No entanto, apesar de ser um termo de fácil compreensão é aplicado de forma genérica possuindo pouca informação sobre a sua natureza e funções específicas. Este termo carrega uma variedade de associações próprias variáveis conforme as épocas, culturas e sociedades. Desta forma, torna-se útil uma aproximação à definição do termo “*monstro*” que, para além do contexto negativo, também se refere a criaturas fantásticas caracterizadas por uma ampla diversidade. “*Monstro*” engloba, desde as criaturas fantásticas que povoam os universos infantis, os estranhos indivíduos que destroem povoações, até aos nascimentos de seres disformes (nascimentos *monstruosos*). Tal como é referido pelo *Oxford English Dictionary*, *monstro* refere-se a:

Originalidade: Uma criatura mítica que é parte animal e parte humana, ou que combina elementos de duas ou mais formas animais, e é frequentemente apresentada com grande escala e aparência feroz. Mais tarde de forma mais geral: qualquer criatura imaginária que é grande, feia e assustadora. O centauro, a esfinge e o minotauro são exemplos de

¹ Tradução livre da autora: “Use the word “monster” in the telling of a story and few people will be left uncertain of the role assigned to the creature in question.”

² A teratologia consiste num ramo de especialidade de medicina que estuda o nascimento de anomalias e malformações a nível embrionário e fetal. A palavra deriva do grego *teras* que significa “portento”, *monstro*. Segundo Aristóteles é um termo utilizado para descrever casos verídicos de deformidade e anomalias físicas, (tornando-se visível nesses casos a dissemelhança face aos progenitores). Para o grego, *teras* relaciona-se com a monstruosidade como sendo uma manifestação fisiológica que sucede em humanos e animais. O sobrenatural e as conotações religiosas e morais não são consideradas, apenas a sua raridade e estranheza. Aristóteles indica ainda que a descendência que não apresentar semelhanças diretas com os progenitores em termos de atributos físicos, não se assemelhando a um ser humano é também considera *monstra*, por “partirem do tipo natural” Para Aristóteles, o *monstro* era algo “contrário a processos comuns da natureza, mas não contrário à natureza no sentido absoluto” (Posthumus, p. 8). Por outras palavras, a monstruosidade para o grego compromete a norma e produz desvios inesperados, que se mantém no domínio da explicação científica. O ponto de vista deste autor, pelas inovações do ponto de vista pragmático e científico, era inusitado para a época clássica.

“monstros” encontrados por vários heróis míticos; o grifo, a serpe (dragão alado), etc., são mais tarde formas heráldicas³. (Mittmann, Dendle, 2013, p.5).

Poderá haver algum denominador comum para o uso de um único termo que funcione como um nome comum para abranger criaturas que são completamente diferentes? Como pode o termo “monstro” ser inconfundível e ao mesmo tempo tão indefinido?

De acordo com Liane Posthumus, o epíteto “*monstro*” é tão impreciso e pouco definido que requer uma extensa descrição relacionada com os vários elementos que lhe são inerentes: tamanho, aparência, hábitos e ações. Também, a etimologia da palavra está sujeita a diversas interpretações. Numa primeira interpretação, elaborada pelo Professor Dominique Lenfant (1999), a palavra ‘*monstro*’ advém do latim “*monstrum*”, que se refere a um evento sobrenatural relacionado com o verbo “*monstrare*” que significa “apontar”, “ensinar” e “informar”. Quando a palavra *monstrum* é aplicada em textos clássicos, surge frequentemente associada a um “fenómeno sobrenatural enviado pelos deuses para avisar os homens”⁴ (Lenfant,1999, p.198). Na Antiguidade Clássica, a palavra “*teras*”⁵ é também mencionada, carregando o significado de algo sobrenatural, portentoso, fora da regra, o que cria uma ligação entre situações anómalas e divinas. Segundo o filósofo José Gil, a etimologia da palavra *monstro* não é tão linear:

Existe uma tendência muito difundida nos autores que trataram da etimologia da palavra *monstro* para associá-la com *monstrare* e a traduzir este verbo por «mostrar», até mesmo «por indicar com o olhar». Etimologicamente, contudo, *monstrare* significa muito menos «mostrar» um objeto do que ensinar um determinado comportamento, prescrever a via a seguir (Gil, 2006, p.73).

Gil começa por mencionar a obra, “*Le Vocabulaire des institutions indo-européennes*”, de E. Benveniste, como forma de atestar a diferença entre os significados. Para Benveniste, a etimologia do termo *monstrum* remete para o sentido de *moneo*, de advertir, sendo interpretada como um conselho dado pelos deuses, que se exprimem através da existência de prodígios. Os conselhos divinos podem assim corporizar a forma de um objeto ou ser sobrenatural: “Chama-se *monstra* o que sai do mundo natural, uma serpente com pés, um pássaro com quatro asas, um homem com duas

³ Tradução livre da autora: “Originally: a mythical creature which is part animal and part human, or combines elements of two or more animal forms, and is frequently of great size and ferocious appearance. Later, more generally: any imaginary creature that is large, ugly, and frightening. The centaur, sphinx, and minotaur are examples of “monsters” encountered by various mythical heroes; the griffin, wyvern, etc., are later heraldic forms”.

⁴ Tradução livre da autora: “to an unnatural phenomenon through which gods warn (‘monent’) men.”

⁵ O termo ‘*teras*’ era utilizado de forma geral e também, especificamente para *monstros* mitológicos como o caso de Cerberus ou a Esfinge e ainda, nascimentos monstruosos.

cabeças” (Gil, 2006, p.73). Porém, José Gil reconhece que a atração entre os termos *monstrare* e *mostrar* é inevitável, não só pela homofonia das palavras, mas também pelo sentido, pelo olhar: “os monstros foram assim chamados por antífrase e sentido contrário à palavra, porque se mostram e vêm raramente (...) eles admoestam-nos e previnem da ira dos deuses” (Gil, 2006, p.73).

Para Liceti, *monstro* não representa nenhuma advertência nem conselho, trata-se de uma extravagância, de uma maravilha:

Os monstros não se chamam, pois, assim, por serem sinais que pressagiam de algum modo coisas vindouras: mas, é por serem como são que a sua novidade e extravagância nos fazem considerá-los com admiração, surpresa e espanto e cada um os mostra reciprocamente. Trata-se de um comportamento comum entre os homens que, quando alguém vê algo de maravilhosamente extravagante, o mostra aos vizinhos ou àqueles que encontra. E mesmo quando não encontra ninguém a quem contar a sua surpresa e espanto por ter visto esse monstro, não descansa até encontrar alguém a quem o mostrar. De tal maneira o homem gosta de mostrar a outro o que ele próprio viu de raro e surpreendente. (Liceti as cited in Gil, 2006, p.75)

Entre estes dois autores referenciados por José Gil, antagónicos entre si, existe um ponto comum: a raridade do *monstro*, o facto de invulgarmente ser observado, o que faz com que em ambos exista uma relação com o olhar.

Através da definição de *monstro* conseguimos vislumbrar dois atributos: o primeiro, por servir como premonição ou aviso face a futuras catástrofes e, o segundo, por atuar fora do universo físico, tendo uma ligação com o divino. Neste ponto, surge também associada a palavra “*monstra*”, que remete precisamente para uma comunicação divina, um ponto de contacto com o que não é deste mundo⁶. O termo *monstra* foi também utilizado como referência a nascimentos de crianças que não eram semelhantes aos seus progenitores e ainda mencionada como praga ou maldição contida em juramentos.

O *monstro*, de forma simbólica, também apresenta outro tipo de conotações: como guardião de tesouros e como metáfora para a auto superação de obstáculos, essencial para alcançar feitos heróicos: “O *monstro* não é mais do que a imagem de um certo *eu*, esse *eu* que é preciso vencer para desenvolver um *eu* superior” (Chevalier, Gheerbrant, 1982, p.455). Por desenvolver funções de proteção face aos tesouros, é também associado ao sagrado: “Raros são os lugares sagrados em cuja entrada não esteja

⁶ A prática da adivinhação particularmente popular em rituais do Império Romano ilustra precisamente esta interpretação: Anomalias no comportamento animal e biológico, referidas como “*monstra*”, foram imbuídas com significados e interpretadas como guias divinos.

prostrado um *monstro*: dragão, naga, boa, tigre, grifo, etc” (Chevalier, Gheerbrant, 1982, p.455). Ao que acresce ser encarado como ritual de passagem:

O mundo que ele guarda e ao qual introduz não é o mundo exterior dos tesouros fabulosos, mas o mundo interior do espírito, ao qual só se acede por uma transformação interior. É por isso que se vê em todas as civilizações imagens de monstros devoradores, andrófagos e psicopompos, símbolos da necessidade de uma regeneração. (Chevalier, Gheerbrant, 1982, p.455)

Porém, o *monstro* também apresenta um lado sombrio, simbolizando as forças irracionais, o incompreensível, o disforme, o caótico, o tenebroso e o abissal. É um símbolo de ressurreição, de organização do caos: “Todo o ser atravessa o seu próprio caos antes de poder estruturar-se, a passagem pelas trevas antecede a entrada da luz”(Chevalier, Gheerbrant, 1982, p.456). O *monstro* é conhecimento.

O psicólogo Rudolph Arnheim, numa nota introdutória que escreveu para um livro de desenhos do nova-iorquino Leo Russell, publicado em 1949, evocou uma contra definição para o termo *monstro*. A arte moderna usa frequentemente distorções e combinações paradoxais de imagens para atribuir uma impressão de desordem feita pelo homem, que pode e deve ser remediada pelo mesmo. Todavia, os *monstros* como Arnheim sugere, são “unicamente imagens perturbadoras, porque eles próprios apresentam esta desordem como “crescimento natural”, de algo formado organicamente em vez de manufaturado”⁷ (Arnheim, as cited in Wengrow, 2014, p.32). O nascimento do *monstro*, como defende, “representa um falhanço da própria natureza e ameaça a nossa fé na básica solidez do que cresce”⁸ (Arnheim, as cited in Wengrow, 2014, p.32-33), argumentando ser mais do que apenas um corpo mutilado.

Desta forma, o termo “*monstro*” é potencialmente amplo. Pode incluir seres de proporções anormais, “ciborgues”, sistemas vivos que misturam partes orgânicas e sintéticas. A raiz latina *monstrum* liga o *monstro* a moralismos e a infortúnios, sinais de portentos e maldade. Arnheim refere-se aos *monstros* como mensagens assustadoras da natureza. De acordo com Wittkower os monstros são “seres compósitas, meio humanos, meio animais, possuem um importante papel no pensamento e imaginário de todas as pessoas de todas as épocas”⁹ (Wittkower, 1942, p.197).

⁷ Tradução livre da autora: “But monsters, he suggested, are uniquely disturbing images, as they alone present this disorder as “having grown naturally, as something organically formed rather than manufactured”.

⁸ Tradução livre da autora: “a failure of nature herself and threatens our faith in the basic soundness of what grows”.

⁹ Tradução livre da autora: “Monsters- composite beings, half-human, half-animal- play a part in the thought and imagery of all peoples at all times”.

Assim, tendo em conta a grande divergência que o conceito de monstro representa, poderá ser útil analisá-lo do ponto de vista da semiótica. Para esse efeito, iremos adotar o exemplo da árvore, referido pelo autor Francis Glebas, na sua obra *Directing the Story*.

Glebas começa por descrever uma denotação, “what a thing is”, o que uma coisa é, ou seja, o seu significado literal, que, no seu exemplo, é a palavra «árvore». Uma conotação é algo invocado na mente do observador provocada por aquilo que vê. São os sentidos das associações de algo. Uma árvore, poderá servir como um objeto a ser escalado, como um espaço de descanso e sombra ou, ainda, como um abrigo para determinado tipo de animais. Nestes, a árvore assumiu três associações diferentes: desafio (escalada), lazer (espaço de descanso) ou proteção (abrigo). O conceito de árvore varia conforme a interpretação (Glebas, 2018).

Cada ramo dá origem a novas associações, que, por sua vez, se multiplicam por aí adiante. Uma árvore também apresenta associações escondidas ou privadas que podem ser provocadas: as raízes. Este tipo de associações é frequentemente manobrado por criativos, no sentido de conduzir os seus espectadores/observadores para uma determinada associação. Em resumo, conotações comuns podem ser entendidas como “conotações partilhadas”; quando sujeitas a diferentes tipos de interpretações, podem ser vistas como “conotações pessoais” (Glebas, 2018).

Sucede o mesmo com o conceito de *monstro*. Uma vez que a nossa mente rapidamente estabelece associações e procura padrões de causa e efeito, podemos concluir que a denotação de *monstro* apresenta conotações transversais, como, por exemplo, de anomalia, sobrenatural ou de angústia/medo. Em qualquer uma destas associações, é rápida a associação a uma ramificação que se associa a uma criatura fantástica: uma corporização visual dessa imagem de *monstro*. No entanto, a denotação de *monstro* também tem as suas raízes, suscetíveis, essas sim, a associações diferentes: manobradas por épocas, culturas ou até mesmo anseios, traços de personalidade ou traumas manifestados através de associações metafóricas, como podemos ver no diagrama da Fig. 1.

Em suma, de uma coisa podemos ter a certeza: o conceito de *monstro* está em permanente construção e absorção – nunca é estanque, nunca é só negativo ou positivo, é um paradoxo, um limbo, tanto partilhado, como individual. O *monstro* funciona como um produto de combinações, uma espécie de *puzzle* e, também, é simultaneamente um produto da própria linguagem – a linguagem e a língua jogam entre si com a bola da imaginação: reforçam-se mutuamente e também se alimentam mutuamente. Funciona

como uma exorcização ou uma terapia. E contém, em si, todas as contradições: simultaneamente interditas e libertadoras (Cohen, 1996). Em qualquer um dos casos, serve para olharmos e pensarmos sobre nós mesmos, pois o horizonte do *monstro* e do imaginário são demasiado vastos para serem reduzidos a quaisquer tipos de sistemas:

O *monstro* é um meio de investigação da alma – já que nele se revelam muitos segredos autênticos – é um instrumento terapêutico: Projetar os fantasmas num monstro é o equivalente a exorcizá-lo e, através dele, julgar e libertar parcial ou totalmente (...), o monstro não é senão um episódio da experiência humana, uma das fases pelas quais o ser humano passa em busca de si mesmo (...) ¹⁰ (Kappler, 2004, p.293).

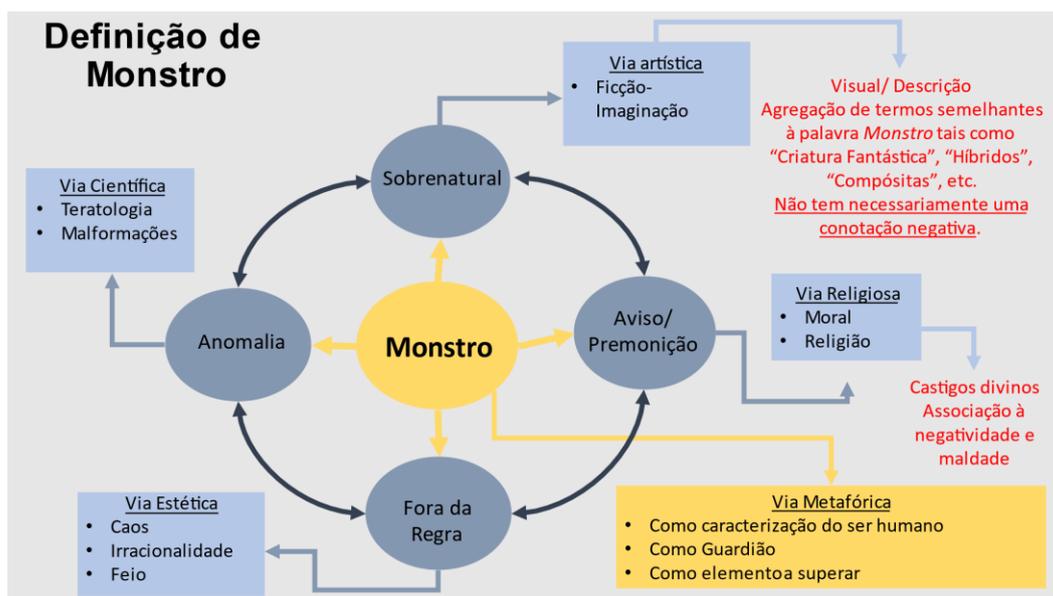


Fig. 1. Diagrama da autora referente a uma esquematização da definição de monstro.

1.1. Termos semelhantes associados

Existem vários termos associados ao conceito de *monstro*. Um dos mais relevantes é, sem dúvida, “*criatura*”, proveniente do latim “*creare*”, significando algo que está constantemente num processo de criação contínua. Uma criatura poderá ser passiva, apaixonada num desenvolvimento sujeito a transformações sucessivas em função dos comandos arbitrários do outro. (Lupton, 2000).

¹⁰ Tradução livre da autora: “El monstruo es a la vez un medio de investigación del alma- ya que en él se revelan muchos y autênticos secretos-y un instrumento terapêutico:proyectar los fantasmas en un monstruo equivale a exorcizarlos, y por ello, a juzgarlos y a libertarse, parcial o totalmente (...) el monstruo no es sino un episodio de la experiencia humana, una de las fases por las que passa el ser humano en búsqueda de sí mismo.”

A partir do termo criatura surgem outros, que, por vezes, lhe surgem como adição, como é o caso de criatura “*híbrida*” (também sinónimo de “*quimera*”), que representa segundo o *Dicionário de Símbolos*, “tudo o que é híbrido, disforme, estranho” (Chevalier, Gheerbrant, 1982, p.367), sendo também considerado sagrado. Nas suas representações, as criaturas híbridas são maioritariamente compostas pela junção de elementos humanos e animais¹¹ – fator comum às características do *monstro* (que explora o disforme e o estranho). A adicionar à terminologia de criaturas “híbridas”, existem também as criaturas “*compósitas*”, que dizem respeito ao domínio da anatomia, separação ou afastamento de membros ou outras partes de diversas espécies¹² que, posteriormente, se recombina para formar novos seres que não têm equivalência na realidade.

Contudo, o facto de se realizar um arranjo composto não torna necessariamente a criatura numa monstruosidade. Um exemplo disso são os deuses egípcios (que eram híbridos humanos e animais), a sua elegância era uma prova contra o facto de serem monstruosos. Para o Professor Henry George Fischer (1923-2005), existia uma lógica nas criaturas fantásticas, dando o exemplo das representações egípcias do faraó: este possuía vários elementos que assinalavam o seu poder na cabeça; havia uma característica constante de incorporação de vários animais, como o falcão, a cobra ou o leão. Este tipo de disposição permanece regular, mas a variação que existe em termos de proporções anatómicas humanas e animais implicam uma mudança de forma. Fischer adianta ainda que este tipo de representações era adequado para a representação do faraó, que de entre todos os seres humanos, se destacava ao nível da esfera divina como ligação entre o homem e deus.

É necessário clarificar que, apesar de existirem muitos vocábulos semelhantes associados à palavra *monstro*, por vezes, os significados apresentam-se diferentes. O termo *monstro* é, como vimos, frequentemente associado a malformações e a conotações negativas. Mas, apesar do simbolismo fortemente carregado, também apresenta outras características que permitem a fácil agregação de termos semelhantes, como é o caso da componente descritiva e visual, sendo através dessa vertente que se torna fácil a relação entre os diferentes tipos de terminologias.

¹¹ Alguns exemplos de criaturas híbridas/quiméricas são o centauro (uma combinação entre homem e cavalo) e o minotauro (uma combinação entre homem e um touro).

¹² Neste ponto, os animais assumem importância pois, alguns, são frequentemente denominados de *monstros* (pelo seu tamanho fora da norma ou pelo seu nível de selvajaria). É frequente animais como tubarões ou crocodilos terem a denominação de “*monstro*” pelo seu tamanho possante ou pela sua letalidade.

Para além das nomenclaturas que se associam às simbologias e descrições (sejam textuais ou visuais), a palavra *monstro* tem uma inegável relação com o mundo da ficção, (por ser algo ficcionado, que não existe) e, por conseguinte, outra expressão a ele associada é a de “criatura fantástica” ou “criatura mítica”, que têm uma maior tónica na mitologia. Estes termos são relacionados com o vocábulo *monstro* através do lado que explora a componente visual, não sendo, em alguns casos, necessariamente *monstros*:

Uma criatura lendária, mítica ou mística é uma criatura que advém da mitologia ou do folclore (também conhecidas por “criaturas fabulosas” na história da literatura). Exemplos de criaturas lendárias¹³ podem ser encontrados em bestiários medievais. Muitas criaturas míticas apresentam poderes sobrenaturais (alguns bons e outros maus), poderes que, ainda na contemporaneidade, não possuem explicação física. Nestes casos as criaturas suportam uma maior semelhança com seres espirituais, tais como anjos, no pensamento religioso. Muitas vezes, as criaturas lendárias simbolizam vícios ou virtudes, ou o poder do bem ou do mal. Em muitos casos, a sua existência era secundária à moral do conto em que estava contida. (...). Nos tempos contemporâneos, muitas criaturas lendárias aparecem na ficção fantástica. (...). As criaturas míticas têm feito parte da cultura humana através das épocas e em todas as partes do mundo¹⁴. (New World Encyclopedia, 2014)

Assim, o imaginário fantástico tornou-se parte integrante da construção de conhecimento e significado. As imagens deste tipo são centrais na nossa cultura moderna de massas, entretenimento e *marketing* comercial e possuem um papel especialmente marcante na instrução das crianças. Como refere Arnheim, “os *monstros* têm sido feitos em todas as épocas da arte”¹⁵ (as cited in Wengrow, 2014, p.35)

¹³ Ver anexo para mais exemplos.

¹⁴ Tradução livre da autora: “A mystical, mythical, or legendary creature is a creature from mythology or folklore (often known as "fabulous creatures" in historical literature). Examples of legendary creatures can be found in medieval bestiaries. Many mythical creatures have supernatural powers (some good, some evil), powers that even in contemporary times have no physical explanation. In these cases the creatures bear more similarity to spiritual beings, such as angels, in religious thought. Often legendary creatures came to symbolize vices or virtues, or the power of good or evil. In many cases, their actual existence was secondary to the moral of the tale in which they featured. (...) In contemporary times, many legendary creatures appear prominently in fantasy fiction. (...). Mythical creatures have been part of human culture throughout the ages and across all parts of the world.

¹⁵ Tradução livre da autora: “Monsters”, (...) have been made in all epochs of art”.

1.2.Origens do *monstro*

Na opinião do Professor David Wengrow, a Mesopotâmia foi berço da primeira era da reprodução mecânica, bem como do desabrochar da vida urbana que teve lugar há cerca de seis mil anos (Wengrow, 2014, p.14). A propagação do imaginário fantástico incluiu não só a Mesopotâmia, como também o Egipto, a Grécia e a China, alterando-se numa complexa mistura entre fatores históricos e universais. Apesar destas linguagens terem surgido em várias regiões, David-Lewis Williams afirma que não foram em simultâneo: Houve uma “revolução” no Paleolítico superior, uma “explosão criativa” de atividade simbólica, mas não foi global. Presume-se que os diferentes tipos de arte e de comportamento simbólico apareceram de repente na Europa ocidental (Lewis-Williams, 2005).

Então como surgiu o imaginário fantástico e como se disseminou? Para Rostovzeff, as imagens fantásticas foram uma inovação: “a introdução na arte decorativa e simbólica de criações fantásticas especiais simbólicas era formada por uma amálgama de animais favoritos da época que, por vezes, eram associados a seres humanos”¹⁶ (as cited in Wengrow, 2014, p.26).

Tem sido sugerido, em mais do que uma ocasião, que as manifestações artísticas de “animais imaginários”, “*monstros*” e figuras compósitas são encontradas em toda a tradição artística do Paleolítico Superior que floresceu entre os caçadores recolectores da última idade do gelo, por volta dos anos 40.000 a 10.000 a.C. Existem concentrações notáveis de imaginários paleolíticos descobertas no Périgord Francês, na Espanha Cantábrica, nos Alpes Suábios e na Planície Russa. Porém, segundo Wengrow, a origem do *monstro*, enquanto imagem plenamente estabilizada e amplamente transmitida, pertence apenas à primeira era da reprodução mecânica.

A presença destas figurações compósitas nos achados paleolíticos desempenha um importante papel nos debates sobre o significado da fabricação de imagens em populações mais antigas. Entre as figurações mais antigas encontra-se o “homem-leão”, uma figura com cerca de 28 cm de altura, de fragmentos de marfim de mamute encontrado entre a parte traseira de uma caverna rasa em Hohlenstein Stadel, no sudoeste da Alemanha (Ver Anexo A, Fig. 1). É avaliada, através dos seus depósitos associados, como tendo cerca de 30.000 anos. Está entre os exemplos mais antigos de escultura de figuração móvel, no mundo. Com uma data similar surge, também, a

¹⁶ Tradução livre da autora: “the introduction into decorative and symbolic art of special symbolic and fantastic creations formed by the amalgamation of favourite animals of the period with each other and sometimes with human beings”.

imagem pintada e gravada “*Feiticeiro*”, da Gruta *Les Trois Frères*, em Ariège, no sul de França.



Fig. 2. “*O Feiticeiro*”, gravura rupestre presente na Gruta *Les Trois Frères*, período magdalenense, cerca de 13000 a.C. A reconstrução desta imagem foi criada por Abbé Henri Breuil, no início do século XX. Nas suas interpretações, Breuil defendia o papel mágico das imagens de animais como responsáveis pelo aumento da fertilidade dos rebanhos e o sucesso das caçadas, interpretação agora rejeitada devido à falta de correspondência entre as espécies representadas nas cavernas.

Os temas da arte paleolítica incluem animais (bisontes, cavalos, ursos, mamutes, cervos e felinos) e, ocasionalmente, figuras antropomórficas (com partes humanas e animais). Alguns investigadores defendem que essas figuras antropomórficas representam indivíduos com disfarces em rituais, mas, numa observação mais minuciosa, pode-se compreender que são essencialmente “uma mistura de atributos humanos e animais. Alguns, por exemplo, têm corpo humano e cabeça de animal, tidos como símbolos de bruxos mascarados”¹⁷ (Lewis-Williams, 2005, p.30).

David Lewis-Williams afirma que não é possível pintar um animal sem dar destaque à sua componente simbólica, inerente a associações mantidas em sociedade. Para exemplificar esta questão, dentro do pensamento ocidental o leão tem conotações simbólicas relativas à soberania, poder e força, já o cordeiro está associado à inocência e mansidão. Não poderá existir uma troca de significados entre os dois animais, porque estas associações são generalizadas e socialmente aceites. É possível que tenha havido manipulação de imagens e dos seus significados, mas terá sido tudo dentro de limites estabelecidos pela sociedade da época (Lewis-Williams, 2005).

¹⁷ Tradução livre da autora: “una mezcla de rasgos humanos y animales. Algunas, por ejemplo, tienen un cuerpo humano y una cabeza de animal y se ha pensado que representan a «brujos» enmascarados”.

1.2.1.Uma ligação com a espiritualidade

A origem dos *monstros* vislumbra a relação entre a cultura e a cognição, entre a mente e a cultura. Apesar de serem raros e isolados na arte pré-histórica, com o apogeu das cidades e redes comerciais, os *monstros* tornaram-se produtos amplamente difundidos no mundo antigo. Wengrow defende que a primeira era de reprodutibilidade técnica surge como um contexto no qual se discute a relação entre a imagem e a cognição. É no âmbito dessa relação que o autor insere a temática dos *monstros*. (Wengrow, 2014).

As criaturas compósitas estão relacionadas com a expansão das ligações políticas e comerciais e com o crescimento urbano e a emergência das primeiras elites sociais, desde os períodos genericamente referidos como “proto”, “arcaico” e “formativo”, precedentes da união de tradições culturais em cânones ou estilos generalizados. As representações fantásticas são também resultantes de misturas e empréstimos, fusões de conhecimento técnico de diversos média e modos de representação de determinadas sociedades:

Os tipos populares de animais fantásticos com significado religioso aumentaram: Os dois tipos de grifos – um com uma cabeça de leão com um corno e cabeça de águia, ambos com crista; e os dois tipos de dragão, com uma cabeça de cobra ou crocodilo, com corno ou não; e a bem conhecida esfinge. Todos estes tipos se espalharam profundamente para leste, oeste e norte¹⁸. (Wengrow, 2014, p.26-27)

De acordo com os autores Dan Sperber e Lawrence A. Hirschfel, se realizarmos descrições verbais de imagens, pode-se construir representações de variadas espécies com as quais é improvável que o indivíduo interaja, o que inclui espécies extintas, como os dinossauros, ou espécies imaginárias como os dragões. (Sperber,Hirschfel, 2004, p. 43). As representações de seres naturais abrangem normalmente elementos fortes de conhecimento intuitivo que apelam ao senso comum modular. Os espíritos, por exemplo, são provavelmente abordados pois possuem diferentes tipos de atributos, tais como a capacidade para formar intenções e crenças, apesar de serem invisíveis e atravessar objetos físicos. Boyer propõe que alguns atos cognitivos sejam adaptados para o sucesso da transmissão de ideais religiosos:

Em qualquer ambiente cultural, muitas representações de entidades religiosas estão constantemente a ser criadas e comunicadas. Mas apenas algumas delas têm o potencial para suportar cenários imaginários e referências intuitivas. Estas são as únicas que

¹⁸ Tradução livre da autora: “the popular types of fantastic animals with a religious significance arose: the two types of griffin- with a horned lion’s head, and with an eared eagle’s head, both crested; the two types of dragon- with a snake’s or a crocodile’s head, horned or not; the well-known type of the sphinx. All these types spread far and wide, eastward, westward, and northward”.

combinam uma base intuitiva rica (...) Devido a estas características, tais assunções são mais prováveis de ser facilmente adquiridas, memorizadas e transmitidas do que outras assunções. Não será surpreendente, que constituam os aspectos mais recorrentes dos sistemas religiosos¹⁹. (Boyer as cited in Wengrow, 2014, p.31)

De acordo com Wengrow, os seres sobrenaturais, apesar da sua aparência fora do comum, apresentam uma biologia regular pois resultam da combinação de algumas violações naturais que são concordantes entre si. Imagens de animais compósitos com partes anatómicas reais e outras fantasiosas, providenciam bons recursos para um estudo epidemiológico. O autor teoriza ainda que as mínimas imagens contra intuitivas constituem pontos fortes de referências para ideias acerca do sobrenatural, capazes de cruzar fronteiras culturais e atuar como veículos para uma diversidade de discursos rituais, teológicos e mitológicos. (Wengrow, 2014)

No entender de Lewis-Williams as figuras híbridas ou figuras de humanos mascarados funcionavam como suporte para a sua teoria de que grande parte da arte rupestre do paleolítico foi alegadamente criada por rituais xamânicos²⁰ que envolviam estados alterados de consciência. Steven Mithen considera que figuras antigas como o homem-leão podem refletir uma mudança fundamental na cognição humana que remonta a 30.000 anos a. C., sinalizando o começo de uma dupla capacidade para símbolos complexos e interações sociais sofisticadas.

O comportamento do sistema nervoso humano em determinados estados alterados cria uma ilusão de desassociação respeitante ao próprio corpo. Os xamãs utilizavam esta desassociação e outras experiências de estados alterados de consciência para alcançar quatro objetivos. Acreditava-se que os xamãs estabeleciam contacto com espíritos e

¹⁹Tradução livre da autora: “In any cultural environment, indefinitely many representations of religious entities are constantly created and communicated. Only some of them, however, have the potential to support both imaginative scenarios and intuitive references. These are the ones that combine a rich intuitive base, with all its inferential potential, and a limited series of violations of intuitive theories, which are attention-demanding. Because of these characteristics, such assumptions are more likely than others to be easily acquired, memorized, and transmitted than other assumptions. It should not be surprising, therefore, that they constitute the most recurrent aspects of religious systems”.

²⁰ A título de enquadramento a palavra “xamanismo” deriva do idioma *tungus* da Ásia central e é, atualmente, uma palavra com um sentido controverso. Alguns investigadores afirmam que o termo se usou de forma generalizada e que devia cingir-se às comunidades da Ásia central, onde teve origem. No entanto, David Lewis-Williams acredita que o xamanismo indica a necessidade de compreender o sentido de uma consciência que se altera e a forma como se realiza entre caçadores-recolectores. O xamanismo dos caçadores-recolectores é descrito como invocando uma variedade de estados alterados de consciência. As experiências visuais, auditivas e somáticas desses estados originam percepções de uma realidade alternativa que se encontra frequentemente estratificada, pois os caçadores recolectores acreditavam na existência de reinos espirituais em redor do mundo quotidiano e a crença tinha que ver com indivíduos com habilidades especiais, xamãs, que têm acesso a esta realidade alternativa. Já os autores Lousa e Mikosz complementam esta informação argumentando que o xamanismo tem como raiz o “animismo, uma cosmovisão em que entidades não humanas como animais, plantas, objetos ou fenómenos, possuem, como o ser humano, uma essência espiritual”. (Mikosz, Lousa, 2020, p. 5).

entidades sobrenaturais, curavam doentes, controlavam os movimentos e as vidas dos animais e ainda modificavam o clima. Os estados alterados de consciência limitam-se a condições profundas e aparentemente inconscientes, no entanto, não é possível perceber a fluidez das experiências xamânicas e inclusivamente, a incapacidade de observar em absoluto a presença de estados alterados de consciência em práticas religiosas. James McClenon resume a questão da seguinte forma: “o xamanismo, o resultado da adaptação cultural a [estados alterados de consciência] de base biológica, é a origem de todas as posteriores formas religiosas”²¹ (Lewis-Williams, 2005, p.137).

Todos os “estados alterados de consciência” dissociativos, alucinações, tranSES, possessões, visões, privação sensorial (especialmente em sonhos da fase REM), à parte dos seus contextos culturais e conteúdos simbólicos são os mesmos estados psíquicos que se encontram em toda a humanidade. Os animais também desempenhavam um importante contributo no sentido em que concediam aos xamãs poderes sobrenaturais para realizar diversas tarefas e adotar personalidades zoomórficas quando faziam as suas viagens extracorpóreas aos mundos subterrâneos ou superiores dos espíritos. Partindo destes princípios, pode-se supor que as comunidades acreditavam que os fragmentos desses animais, (tais como marfim, dentes, cornos, hastes, etc.) possuíam essências e poderes relacionados e que poderiam regenerar os animais através dos seus atributos.

Não é claro de que forma é que estas crenças relativas ao poder dos animais e dos seus fragmentos podem ter-se relacionado com estas alucinações tridimensionais. Sob determinadas circunstâncias sociais, que podem ter variado de época para época, determinados indivíduos (os xamãs) identificaram uma relação entre as pequenas imagens tridimensionais projetadas e os fragmentos de animais que existiam em redor dos locais utilizados para o fogo. As estatuetas de animais eram mais do que simples decorações: simbolizavam espíritos materializados tridimensionalmente.

De acordo com o Professor Johannes Maringer, as crenças e práticas mágicas difundiram-se na Europa ocidental na época do Paleolítico Superior devido ao maior problema da época: a caça. A relação com os animais era bilateral: por um lado, eram a base do sustento e sobrevivência do homem, mas por outro, eram os seus principais adversários, existindo uma relação de pertença entre ambos. (Maringer,1956). Maringer defende ainda que, para a crença do caçador do Paleolítico Superior, o ato de imitar um animal era sinónimo de incorporar em si a natureza e a vida dele e, por conseguinte, ter

²¹ Tradução livre da autora: “El xamanismo, el resultado de la adaptación cultural a [estados alterados de conciencia] de base biológica, es el origen de todas las posteriores formas religiosas”.

poder sobre outros animais: “a semelhança devia ter-lhe parecido a chave de misteriosos poderes por meio dos quais ele podia controlar outras criaturas” (Maringer, 1956, p.240).

Assim, os animais estavam associados com uma forma inicial de xamanismo e a transformação num animal era parte integrante do mesmo. Entrar num estado alterado de consciência era tido como uma atividade perigosa e os xamãs deviam ser poderosos o suficiente para conseguirem realizar as suas tarefas. Para os indivíduos do Paleolítico Superior, a entrada numa caverna simboliza a entrada para o mundo dos espíritos. As imagens “iluminavam” o caminho para o desconhecido. A capacidade dos xamãs para poderem vislumbrar de forma fugaz as criaturas e transformações do mundo dos espíritos seria uma prova suficiente de que realmente podiam visitar e regressar com descrições detalhadas das experiências (Lewis-Williams, 2005).

A realização de imagens não existia apenas no mundo dos espíritos: também moldava e criava de forma aumentada esse universo, cada imagem tornava visível presenças ocultas. Havia uma interação profunda entre a topografia das cavernas, as imagens mentais que se alteravam e a fixação de imagens por parte de indivíduos e grupos; com o tempo, as imagens acumularam-se e modificaram o mundo dos espíritos tanto materialmente (nas cavernas) como conceptualmente (nas mentes dos indivíduos).

Assim, é notória a influência que os animais desempenhavam nestas épocas, pois a crença na incorporação das suas características (que se traduziram na criação de figurações híbridas) era um fator relevante para os rituais xamânicos, constituindo, muito provavelmente, os primeiros passos para o desenvolvimento da religião: “(...) os xamãs acreditam que os seus poderes emanam dos poderes dos animais, assim como das plantas, do sol e das energias básicas do universo. Isto é possível porque os seres humanos são capazes de criar realidades sobrenaturais e assumi-las como possibilidades naturais – todas as religiões antigas e atuais são constatações desta capacidade” (Mikosz, Lousa, 2020, p.6). Maringer defende neste ponto, a relação entre a magia, as primeiras formas de arte e a religião:

A arte, o mais efetivo instrumento para a criação de semelhança, foi utilizada ao serviço da magia quase logo que os homens descobriram que sabiam desenhar. A magia não engendrou a arte mas deu-lhe a esfera da ação e o impulso. A magia foi responsável pelo magnífico fluxo da arte. A relação entre a arte e a magia tem fornecido grande riqueza de provas sobre os costumes mágicos da caça no Paleolítico Superior. E isto, por sua vez, conduz à opinião de que a religião desse período foi inteiramente dominada pela magia. (Maringer, J.,1956, p. 240).

1.2.2. Construção de híbridos e relações com o universo natural

A proximidade com o mundo animal era uma característica partilhada não só pelas sociedades pré-históricas como também por outras civilizações, como o caso da egípcia. Os híbridos surgem das semelhanças entre várias espécies, resultando num tipo de representação que resiste a tentativas modernas de classificação. São imagens ambíguas, onde as formas de seres vivos se misturam e interpenetram. Estas imagens híbridas produzem um novo tipo de imaginário visual, baseado na subdivisão de representações de partes corporais. Os corpos eram construídos com recurso a elementos de outros corpos que eram posteriormente uniformizados num todo composto.

Apesar de transgredirem algumas limitações da biologia, os compósitos respeitam algumas regras lógicas em termos de funcionalidade: as pernas continuam posicionadas para andar, os olhos para ver, as asas para voar, as barbatanas para a propulsão e assim por adiante, transmitindo movimento e vitalidade para as figuras resultantes. A composição dos *monstros* híbridos é geralmente derivada de atributos de animais correspondentes à área geográfica onde são criados. Em épocas tão recuadas da humanidade e mesmo ainda na atualidade, os animais, tendo em conta as suas categorias do foro biológico, podem ser considerados perigosos ou selvagens e, portanto, inspiram medo e respeito.

Através da incorporação de determinadas características desses animais a um único ser, os indivíduos acreditavam que continham este novo ser com poderes sobrenaturais: em primeiro lugar, devido à sua habilidade para causar transtorno, emoção amplificada para além das capacidades normais do animal selecionado e, em segundo, por mover este novo ser da esfera daquilo que se consegue classificar, pois o estado da nova criatura permite um cruzamento entre esferas divinas.

A incorporação de compósitas é uma característica consistente nos desenvolvimentos civilizacionais desde a proto dinastia egípcia até ao período arcaico grego (Ver Anexo A, Fig. 2,4-8). O desdobramento cumulativo desde padrão cultural através de uma área em constante desenvolvimento criara um fundo comum para o imaginário fantástico, partilhado pelas elites da idade do bronze desde o Oriente próximo para a região do Egeu. Os animais compósitos são tipicamente representados em cenas de predação como oponentes violentos ou aliados protetores, por vezes, também são representados junto de animais selvagens reais tais como leões. Esta associação denota uma relação do *monstro* compósita enquanto protetor ou guardião, assumindo um lugar de vigia nos templos e palácios. Para além da função de guardião, os compósitos também possuíam

uma associação mágica: repelir demónios e servir como uma espécie de fortificação espiritual contra ameaças e poluições exteriores presentes em rituais.

Quando um *monstro* é composto por elementos humanos e animais, assume-se que certos atributos específicos estão inerentes a esses animais utilizados. A escolha pelos animais é mais determinada pela forma como são encarados na sociedade (aquilo que representam em termos metafóricos) e na arte, drama e mitos, do que com a sua informação biológica (Ver Anexo A, Fig. 9). Para entendermos as implicações de determinado animal que por sua vez, se relaciona com uma figura monstruosa, misturada com elementos humanos, temos que compreender uma série de elementos metafóricos do ponto de vista cultural, moral, social, cosmológico e religioso na sociedade específica que dá origem a determinada criatura²².

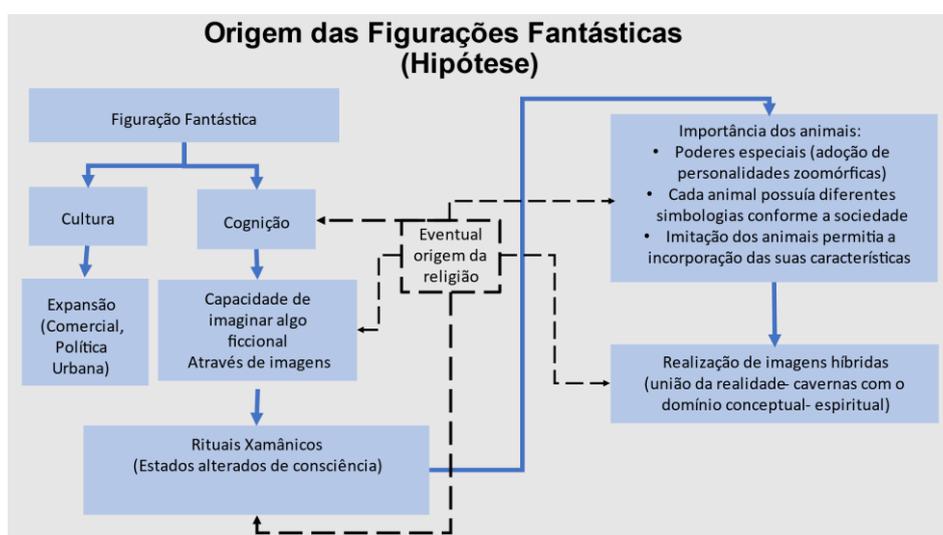


Fig. 3. Diagrama da autora referente a uma hipótese formulada de origem das figurações fantásticas.

Curiosamente, o ato de incorporar elementos do foro animal em junção com as suas capacidades simbólicas, parece ter sido transferido para além da época pré-histórica: nas civilizações mesopotâmicas, egípcias e gregas também existem componentes animais bastante recorrentes do imaginário composto. É o caso das cabeças e garras de leão e serpentes venenosas frequentemente utilizadas em figuras compostas mesopotâmicas. Também eram utilizadas características de aves predadoras, não só pelas garras e bicos,

²² Possivelmente, os meios de comunicação da época, podem também ter influenciado o aspecto dos *monstros*. Numa história contada verbalmente, ou escrita, os *monstros* podiam ter inúmeras cabeças, mãos ou pés. Mas quando esta criatura tinha que ser representada visualmente, tinha que haver uma racionalização. Na *Teogonia*, Hesíodo descreve Tifão como uma criatura massiva com centenas de cabeças de cobra. A representação visual de tal criatura representaria um desafio massivo para os artistas que a quisessem representar de forma fiel aos textos, por isso, tinha que haver uma representação mais acessível: Tifão foi representado com a parte superior do corpo de homem e a parte inferior com um ou dois corpos de cobras, o que teve bastante aceitação na iconografia grega.

mas porque o seu voo era associado a tempestades devastadoras. Já no caso do Egito, a serpente representa igualmente um inimigo, muitas das simbologias utilizadas em diferentes tipos de culturas eram semelhantes em termos de imaginário fabuloso, porém, existiam sempre variações. A herança grega em termos de imaginário mitológico é, muito provavelmente, o legado mais marcante na nossa cultura ocidental pelo que irá merecer uma maior atenção em capítulos seguintes.



Fig. 4. Diagrama da autora referente a uma hipótese formulada de origem das figurações fantásticas.

1.3.Período da harmonia

1.3.1.Mitos clássicos

É sabido que o povo grego adaptou algum do seu imaginário fantástico do Oriente. Para o povo grego os *monstros* representavam uma série de medos, mas principalmente o caos por perturbar a ordem e toda a irracionalidade associada.

Desta forma, os mitos gregos apresentam repetidamente *monstros* a serem conquistados ou vencidos tanto por deuses como pelo homem, na forma do herói. Existem vários relatos e descrições de *monstros* fantásticos na Grécia, que contribuíram de forma fecunda para a construção de mitos e lendas. Sabemos que o povo grego era grande apreciador do belo, da harmonia e do equilíbrio, por isso, à primeira vista, é curioso a existência de tantos relatos de *monstros* ou ações monstruosas que posteriormente tenham dado origem a tais criações.

A mitologia clássica é repleta de narrativas cruéis (Ver Anexo A, Fig.6-8): Saturno devora os filhos, Tântalo cozinha o filho Pélope e apresenta-o num banquete aos deuses para testar a sua perspicácia, Abreu oferece as carnes dos filhos ao irmão Tieste, Édipo, sem saber, comete parricídio e incesto, entre muitos outros exemplos. “É um mundo

dominado pelo mal, onde seres belíssimos praticam ações “feiramente” atrozés” (Eco, 2007, p.34). Mas, também existiam criaturas híbridas horrendas violadoras das leis naturais, como por exemplo o caso das sereias que, na obra de Homero são retratadas como enormes aves de rapina, (em vez das típicas sereias com cauda de peixe), a Cila, Caríbdis, Polifemo e Quimera ou Cérbero, as harpias, as górgonas, a esfinge ou os centauros no caso de Virgílio. As histórias fazem parte da mentalidade cultural grega pois demonstram como é que as tecnologias de informação do V século d.C. afetaram a forma como a sociedade entendia o seu mundo e o que havia para além dele.

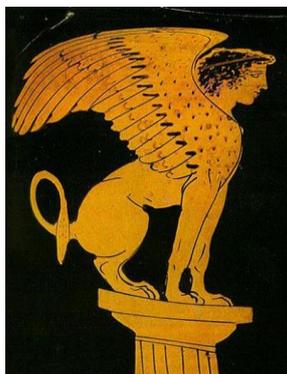


Fig.5. Esfinge. Figura vermelha em ânfora. V a. C.

Contudo, embora os gregos descrevessem uma grande variedade de *monstros*, as criaturas tinham tendência a ter certos traços em comum: quase sempre curiosidades morfológicas, múltiplas cabeças, híbridos com múltiplos membros, frequentemente répteis e com poderes sobre humanos.

Curiosamente, o alegado maior receio do povo grego, o caos, é também o responsável pela criação de todo este universo: De acordo com a criação de mitos de diversas comunidades, no início dos tempos existia o caos. Este estado original do mundo é representado de forma antropomorfizada, sendo-lhe atribuídos nomes: para os egípcios era *Nun*, para os gregos era *Caos*²³ e na mitologia assírica-babilónica era denominado de *Tiamat*. O ato da criação teve início quando o caos foi ultrapassado por uma força contrária, a ordem. O caos é o habitat natural do *monstro* e isso demonstra-nos uma das suas poucas características identificáveis: o facto de desafiarem a ordem²⁴.

Nas raízes da cultura em geral, existem as noções de plural na primeira pessoa «nós», e na terceira pessoa «eles», existindo uma diferenciação entre o que faz parte do próprio indivíduo e o que pertence ao outro. Na primeira pessoa do plural «nós», está contido

²³ Na *Teogonia* de Hesíodo, é também relatada a forma como se inicia o mundo grego, onde antes só existia o caos.

²⁴ Na mitologia grega é isso que sucede quando os heróis da mitologia tiveram que derrotar os *monstros* de forma a restabelecer a ordem.

aquilo que é conhecido e familiar e isso, é o que a terceira pessoa do plural «eles» representa: “«Eles» existe para além do perímetro de uma comunidade e para além das regulações e convenções. «Eles» não são compreendidos como alternativas legítimas. (...) Ordem, cultura e civilização são alienáveis um do outro e associados ao ser”²⁵ (Phosthumus, 2011, p.23).

Através deste raciocínio consegue-se compreender a forma como os gregos viam os estrangeiros²⁶, pois culturas diferentes não eram reconhecidas como sendo legítimas. Eram encaradas como contrastes, em relação à sociedade grega, e os estrangeiros vistos como “bárbaros”, menos civilizados e conseqüentemente, menos humanos. Diferenças relativas a aparências, linguagem, modos de vida e religião eram vistos como anomalias grotescas que existiam em mundos com estrutura e lógicas ausentes.

Outra das crenças comuns no mundo clássico era a de que o *monstro* prosperava na desordem, existindo e povoando as terras estrangeiras, ou fora da civilização, de áreas urbanas habitando montanhas, rochas, cavernas e outros locais considerados selvagens. Neste ponto, Cohen defende que os *monstros* são “representações de outras culturas generalizadas e demonizadas de forma a reforçar uma noção de uniformidade de grupo”²⁷ (Cohen, 1996, p.15). Assim, a ameaça do *monstro* reside no potencial da perda de identidade implicada pela sua existência. Esta afirmação incorre em duas conclusões: a primeira, que os *monstros* existem em oposição à estrutura, mas não são independentes dela pois necessitam da definição de uma sociedade para que possam existir como antítese a essa ordem; e a segunda, que os *monstros* são únicos para a sociedade em que funcionam.

Liane Phosthumus afirma que, do ponto de vista ideológico, a cultura é uma ferramenta útil nas mãos de quem a controla, pois, os elementos culturais podem ser utilizados para suportar ideologias e reforçar posições. Esta situação é demonstrada quando, por exemplo, um rei afirma ser um ser divino, ou com descendência divina, ou ainda, quando um líder é tido como “enviado” especial dos deuses. A política e a religião são facilmente e frequentemente interligadas ficando o poder dos governadores imbuído na cultura das suas populações.

²⁵ Tradução livre da autora: «“Them” represents: “They” are those which exist beyond the perimeter of a community and beyond the reach of its regulations and conventions. “They” are not understood to be legitimate alternatives. (...) Order, culture and civilization become inalienable from each other and associated with the Self (...)».

²⁶ Nem todas as culturas eram vistas com esta negatividade e um dos exemplos que lhes merecia esse respeito eram os egípcios. Muito provavelmente, segundo Eco, os gregos teriam essa reação mais abjeta face a outras culturas por serem mais distantes e terem pouco contacto.

²⁷ Tradução livre da autora: “representations of other generalized and demonized cultures in order to reinforce a notion of group uniformity”.

A arte grega é bem conhecida pelas suas palavras de ordem: beleza, proporção e harmonia, podendo até, ser resumida em apenas uma: perfeição. Particularmente no que diz respeito ao corpo humano, os gregos afastaram-se terminantemente de representações grotescas e anómalas, preservando e valorizando sempre a integridade da forma humana. Para Lenfant, as anomalias psíquicas e/ou alterações no corpo humano (como por exemplo ter corpos muito pequenos ou muito grandes ou partes exageradas) são raramente avistadas e, por conseguinte, atribuídas a países longínquos.

O alegado “desconforto” que os gregos provavelmente teriam face às imperfeições físicas é ilustrado com uma referência bem conhecida à prática espartana de eliminar crianças fracas ou deformadas. “Os gregos removiam da sua sociedade física e simbolicamente, tudo o que representasse um desvio da norma”²⁸ (Posthumus, 2011, p.25), na esfera daquilo que era considerado o outro. Assim, os *monstros* físicos ou imaginários podem fornecer muita informação sobre o que o povo grego queria excluir do seu mundo:

O nascimento de um *monstro* era considerado pelos gregos como uma manifestação de fúria divina e como mau augúrio que inspirou o medo religioso em toda a comunidade: Isto explicaria a forma como era removido da mesma de forma a diminuir a relevância do *monstro* e suprimir a ideia de calamidade que era prevista com esta ocorrência²⁹. (Lenfant, 1999, p.202).

A um nível psicológico, esta situação significa uma dissociação com a anomalia, pois pessoas e situações que não eram entendidas pelos gregos e que não se ajustavam com o seu conceito de normalidade eram rejeitadas na sua sociedade e por conseguinte, renegadas a fenómenos de terras longínquas, tais como a Índia, Cítia, Líbia e Etiópia. As populações que viviam mais próximas dos gregos eram geralmente mais toleradas, como o caso dos persas ou os egípcios.

O Professor William A.P. Childs (2003) insiste ainda que a função de apotropismo (que significa o afastamento de situações malignas) dos *monstros* do antigo Oriente próximo e da Grécia antecede o seu papel mitológico, pois a função de apotropismo do *monstro* foi transferida para a narrativa como um todo. O mito, e por extensão as personagens pertencentes a ele, operava numa variedade de formas: certos mitos providenciaram uma história base, um sentido, continuidade e contexto; mas outros, providenciaram

²⁸ Tradução livre da autora: “Greeks removed from their society, both physically and symbolically, that which they regarded as deviations from normality”.

²⁹ Tradução livre da autora: “The birth of a monster was considered by greeks as a manifestation of divine anger and as bad omen that inspired religious fear in the whole community: this would explain its removal, in so far as Greeks hoped to suppress in this way the calamity which it revealed or foretold”.

explicações e justificações para fenómenos cósmicos ou biológicos que não podiam ser entendidos de forma lógica para a época.

Os mitos podem assim providenciar um guia para os modelos de comportamentos culturalmente aceitáveis e avisos para comportamentos reprováveis. Alguns mitos apresentam analogias para experiências humanas compartilhadas e alguns deles incluíam processos difíceis de transição de fases de vida para outras fases. Na mitologia grega os *monstros* podem ser encontrados por todo o seu espectro: na criação de mitos representam o caos que necessita de ser derrotado de forma a estabelecer a ordem, e em outros, providenciam explicações para eventos como tempestades e vendavais.

A diversidade que corresponde à categoria de *monstro* requer o contributo de vários elementos, e é necessário compreender algumas das teorias para a origem dos *monstros* que podem ser divididas em duas categorias: as que abordam figurações monstruosas com raízes físicas, naturais ou científicas e as que procuram causas pessoais, culturais e psicológicas. No caso da primeira categoria, na opinião de Aristóteles, as observações pouco científicas devem-se às associações feitas por sujeitos que atribuem traços de animais ao que consideram feio e deformado e essas impressões podem deixar um testemunho (o que leva a que, existam teorias sobre a origem das deformidades terem fundamento tanto em humanos como em animais. Num estudo sobre *monstros* na sociedade grega dos séculos V e IV d.C, Lenfant sugere que a reação grega relativa às malformações (particularmente entre os humanos) indicavam uma resposta emocional muito forte e que o elevado sentido de proporção e beleza dos gregos criou desvios, pois os gregos promoviam uma sociedade sem falhas:

A monstrosidade desvia-se não apenas das espécies, mas também do cânon estético. Uma das características mais marcantes da cultura clássica grega é a preocupação com a harmonia física e o perfeccionismo do corpo humano. Isto pode ser visto na prática do atletismo, que se esforça para modelar o corpo humano, como na arte. Os pintores e escultores não escolhiam apenas o homem como seu referente: eles esforçaram-se para lhe atribuir um corpo perfeito. (...) Os artistas gregos tinham pouco interesse em mostrar anomalias físicas humanas e a maior parte dos monstros mitológicos eram normalmente compostos por partes humanas e animais, enquanto as raras anomalias físicas nunca eram enfatizadas³⁰. (Lenfant, 1999, p. 208)

³⁰ Tradução livre da autora: “Monstrosity deviates not only from the species, but also from an aesthetic canon. One of the most striking features of Greek classical culture is a concern with physical harmony and the perfection of the human body. This is to be seen in the practice of athleticism, which strives to model the human body. Even if caricature and the grotesque are not unknown, ‘iconography reflects the sensitivity of the Greeks to the human body, its proportions, its integrity’ (...) ‘Greek artists had little

No domínio das teorias científicas, existe ainda uma situação que se baseia no domínio da paleontologia: os ossos fossilizados encontrados na Grécia estão hoje identificados como restos de mamutes, mastodontes e rinocerontes-lanudos que viveram pela Europa nos tempos pré-históricos. Para os gregos que viveram nos períodos arcaico e clássico, estes ossos gigantes só podiam ser compreendidos no seu mundo através de mitos e gigantomaquia³¹, e esta era a única forma que estes indivíduos tinham para justificar tais ossos. Um dos exemplos bastante conhecidos para esta situação é precisamente a teoria sobre o mito do ciclope, confundido com a cavidade nasal de um crânio de elefante anão.

No caso da segunda categoria, o nascimento dos *monstros* é visto como presságio ou como tendo significado religioso relacionado com o divino. Neste caso, os *monstros* apresentam origem divina ou estão ao seu serviço, o que os transforma num género de veículo para a ação divina: Na mesma forma que *monstra* era lido como presságio ou ira divina, a figura do *monstro* mitológico era frequentemente uma ferramenta ao serviço do divino. O facto de a deformidade física ser uma anomalia relacionada com o conteúdo emocional, espiritual e religioso de uma sociedade organizada, torna esta teoria atraente para a derivação das criaturas mitológicas. Posthumus defende a dificuldade de encontrar justificações credíveis para algumas criaturas fantásticas:

É difícil encontrar uma deformidade física que possa justificar de forma plausível a evolução da górgona Medusa com o seu cabelo com serpentes e um olhar que torna homens em pedra. Outras criaturas híbridas como o sátiro, o centauro, a sereia, a esfinge e a equidna através das suas raízes, também parecem ter uma proveniência improvável na realidade biológica e em nascimentos monstruosos³². (Posthumus, 2011, p.10).

Outras interpretações sugerem que a ignorância, má interpretação e exageros foram grandes contributos para a origem dos *monstros* fantásticos. Estes tipos de erros interpretativos podem ocorrer quanto os indivíduos, confrontados com exemplares de raças de animais desconhecidos, ou situações e objetos inovadores, tentavam traduzir essa experiência para algo que lhes fosse familiar e que conseguissem compreender³³.

interest in showing human physical anomalies’, and most mythological monsters are usually composed of normal human and animal elements, whereas the rare physical anomalies are never emphasized”.

³¹ Luta entre gigantes e deuses. É também a única referência para criaturas de grandes proporções.

³² Tradução livre da autora: “It is hard to find a physical deformity that could plausibly spark the evolution of the Gorgon Medusa with her serpent hair and gaze that turn men to stone. Hybrid monsters, too, like the Satyr, Centaur, Siren, Sphinx and Echidna seem unlikely to have their roots in biological reality and monstrous births”.

³³ Relativamente a este assunto, um exemplo que pode ser dado é o caso do centauro. O centauro surgiu do impacto que os cavaleiros citas tiveram para os gregos, que não tinham qualquer experiência nem

1.3.2. Relação com os animais

Para o povo grego, os animais representavam “o outro”, um lembrete ameaçador do que o homem podia tornar-se, sem a cultura. Um lembrete de que o “outro” não está assim tão distante e esta noção, justifica a ambivalência de sentimentos em relação aos animais. Os animais selvagens estavam numa categoria mais distante do que os domésticos e instigavam tanto o medo como o fascínio, eram admirados e invejados. O fascínio pelas qualidades animais traduzia um desejo marcadamente expresso: os gregos queriam apropriar-se destes atributos, que não tinham apenas um uso prático, mas sim um uso simbólico. Acreditava-se que se o homem assumisse partes do animal, tais como presas, cabelos ou pele, poderia absorver os seus atributos de forma muito semelhante às tendências relacionadas com a proto religião que abordámos anteriormente. Num nível ideológico, os animais selvagens representavam poder, crueldade e superioridade e era por isso que os governantes se queriam associar a eles³⁴.

As interações entre o homem e o animal carregam significados para além do que era apenas mundano³⁵: as caçadas simbolizavam mais do que comida ou vestuário, eram uma forma de entretenimento, mas também de educação e transição de estatutos, “o poder sobre um animal selvagem define o homem como um ser distinto e superior”³⁶ (Posthumus, 2011, p.39). O animal pode também representar simultaneamente a natureza e o caos, tudo o que deve ser domado ou suprimido de forma a assegurar a sobrevivência do homem civilizado e ao mesmo tempo, o animal serve como aviso relativo aos ímpetus caóticos que residem no homem. Os animais servem também como metáfora para ritos de passagem e de alteração de estatutos em sociedade, passando

conhecimento sobre cavalos domesticados. A associação entre o galope, rapidez e os hábeis cavaleiros em cima do cavalo poderá ter sido aterradora e, num misto de desorientação e medo, os gregos associaram o cavalo e o cavaleiro como um único ser (Bronowski, 1973, p.80).

³⁴ Esta tendência de manter animais selvagens era comum entre os reis do Oriente próximo e o uso de peles de animais na roupa e outros acessórios semelhantes, imbuíam a realeza com um destaque incontestável. Os líderes interessavam-se pelo sentido metafórico de determinados animais tais como os lobos, leões, ursos e águias, pois a qualidade destas bestas podia valorizar o homem e imbuí-lo de poderes sobrenaturais.

³⁵ Existiam também interações consideradas “positivas” e “negativas”: a primeira, ser criado por animais era sinónimo de habilidades especiais (como exemplo do próprio Zeus que foi amamentado por uma cabra) e o seu oposto, era ser consumido por um animal o que simbolizava a incorporação na besta e o comprometimento da autonomia cultural de um homem. Ingerir carne humana também representaria um falhanço e a derradeira traição à sociedade.

³⁶ Tradução livre da autora: “The exertion of power over a wild animal defines the man as a distinct and superior being”.

assim, simbolicamente do estado juvenil de dependência para o estado adulto, de responsabilidade.



Fig. 6. Pormenor de mosaico greco-romano com representação de um centauro. Palácio Adriano, circa de II d.C.

Nas comédias e tragédias gregas, os animais eram representados como personagens, em coros e metáforas. Na mitologia, os animais são abundantes e familiares aos deuses, como presas para os caçadores e como representações metamorfoseadas de divindades. As personagens antropomorfizadas com animais também desempenhavam funções educativas, funcionando como lições de moral para as condutas humanas³⁷. Todos estes elementos demonstravam que o povo grego possuía uma vívida interação com a fauna e essas fontes contribuíram para o entendimento do desempenho dos animais na vida diária, e também da psique da antiga Grécia.

De um ponto de vista filosófico, Aristóteles discute as diferenças que existem entre animais e humanos, no entanto a sua diferenciação não inclui uma separação absoluta. As reflexões de Aristóteles são interessantes devido às suas tentativas para sistematizar a divisão e classificação dos animais. O grego categoriza a fauna animal com base nos seus atributos físicos e hábitos e era guiado pela diferenciação entre os animais e grupos de animais. No entanto, na sua categorização científica existiam animais que não estavam em conformidade e essa dualidade era aceite por Aristóteles.

Curiosamente, para Aristóteles, a relação entre o homem e os animais era baseada em analogia: “ao que no homem é arte, sabedoria e inteligência corresponde, em alguns animais, outro tipo de capacidade natural equivalente” (Aristóteles, 2008, 588a, p.75). E esta analogia era mais evidente relativamente às crianças na primeira infância:

³⁷ Para este assunto consultar as Fábulas de Esopo. Onde os animais surgem “personificados” e associados à moral. Alguns exemplos de fábulas deste autor grego são “A Águia e a Raposa”, “O Lobo e o Cão” e “O Leão e o Rato”.

Esta relação é particularmente óbvia se considerarmos as crianças na primeira infância. Nelas percebem-se os traços e os germes das disposições futuras, mas, em termos intelectuais, não há, por assim dizer, nesta fase diferenças em relação aos animais; de modo que nada há de estranho em se dizer que determinados traços psíquicos se correspondem, entre o homem e os outros animais, que outros são parecidos e outros mais análogos. (Aristóteles, 2008, 588a, p.76).

Já Platão (1996, 588-589, p. 443-450) traça uma imagem interessante do homem como criatura compósita. A sua natureza é descrita como feita a partir de um homem, animal e também atributos monstruosos. O aspecto do *monstro* é descrito como uma combinação de animais: selvagens e domésticos. Ambos encaravam o homem com um grande número de atributos físicos e psicológicos correspondentes à bestialidade. De acordo com Hesíodo (s.d., 274-280, p.76) a grande distinção entre ambos prende-se com a justiça que regula as ações dos homens e permite regras, leis e estruturas sociais, que são a base para estabelecer uma sociedade e uma cultura.

Para Aristóteles, o *monstro* era “um ser humano que não se assemelhava com os seus pais, ou um ser que não se assemelha a um homem, mas antes a um animal³⁸” (Lenfant, 1999, p.200), tendo apresentado diferentes tipos de *monstros*: “os que tinham partes do corpo que se assemelhavam a espécies diferentes (por exemplo um ser com cabeça de boi), os que tinham vários membros ou órgãos (por exemplo várias cabeças) e os que tinham falta de membros, ou um orifício fechado (por exemplo o útero)³⁹” (Lenfant, 1999, p.200). Aristóteles baseava-se na natureza para refletir sobre estes casos, propondo explicações puramente biológicas.

1.3.3. Relação com a imaginação

O antropomorfismo nasceu da diversidade de figuras divinas ou demoníacas que povoavam o universo grego. Os *monstros* devem a sua existência à imaginação, não apresentando nenhuma base na realidade, ou seja, o seu significado é psicológico. Na Grécia antiga este processo é bem visível através dos mitos que deram origem a obras literárias clássicas tais como a *Teogonia* de Hesíodo, onde se sugere que o

³⁸ Tradução livre da autora: «a human being who does not resemble his parents».

³⁹ Tradução livre da autora: “those which have a part of their body resembling a different species (for instance, a being with an oxhead), those which have supernumerary limbs or organs (for instance, several heads), and those which lack limbs or have an orifice closed (for instance, that of the uterus).

antropomorfismo se trata de uma forma de “domar ou domesticar o mundo”⁴⁰ (Hesíodo as cited in Posthumus, 2011, p.13).

Os mitos podem ser encarados como desejos, onde um ato ameaçador individual ou coletivo é expresso através da forma do mito, ou de uma maneira de realizar desejos, existindo uma certa catarse através da associação e empatia com a personagem. De acordo com Liane Posthumus, os mitos e os sonhos apresentam o mesmo campo psicológico e o mesmo ponto em comum, tendo sido uma problemática explorada por Freud e Joseph Campbell. Os mitos são como os sonhos: têm uma origem no subconsciente e têm uma forma semelhante de expressar sentimentos suprimidos, medos e incertezas que residam no subconsciente humano.

Para Freud, os mitos, tal como os sonhos, eram referentes a medos de infância e certas imagens míticas recorrentes podiam ser interpretadas de acordo com o seu modelo freudiano: “a água que aloja o monstro podia ser ligada ao líquido amniótico, a cobra ao pénis, o monstro feminino como explicação para a natureza da mãe, e o monstro masculino como o pai que deve ser derrotado”⁴¹ (Freud as cited in Posthumus, 2011, p.15). Porém, estas afirmações só podem ser discutidas em situações e contextos específicos. Já para o psicanalista Jung, ou para o antropólogo Lévi-Strauss, a visão do mito representa uma forma de articulação cultural em que a sua origem e razão de ser depende dos medos e conflitos da sociedade.

Como é que esta questão nos auxilia na compreensão das figuras míticas? Os *monstros* são criados e transferidos entre comunidades, o seu impacto é geral e apela a medos e associações partilhadas por comunidades. Porém, as emoções que evocam são pessoais sendo aí o local onde reside o impacto. Um exemplo desta situação é o facto de os *monstros* serem utilizados em rituais, (que se encontram ao serviço da comunidade), mas a sua interação relativamente aos indivíduos traduz-se de uma forma pessoal:

As figuras híbridas (...) devem ser consideradas como construções pessoais e culturais. São expressões de um arquétipo universal, cultural e, tal como na arte assíria, podem funcionar para reforçar uma ideologia. Ao mesmo tempo a resposta aos monstros é pessoal- sendo apenas um medo, transição ou outro que provoque introspecção e talvez, um pouco de associação⁴² (Posthumus, 2011, p.15).

⁴⁰ Tradução livre da autora: “tame or domesticate the world”.

⁴¹ Tradução livre da autora: “the water that houses the monster could be linked to amniotic fluid, the snake to the penis, the female monster be explained as fears about the nature of the mother, the male monster as the father that has to be defeated”.

⁴² Tradução livre da autora: “The hybrid figures we are to discuss need to be considered as both personal and cultural constructs. They are expressions of a universal archetype, a cultural archetype and, as in Assyrian art, can act to enforce an ideology. At the same time the response to monsters is a personal one-

whether it is one of fear, transition or one that provokes introspection and, perhaps, a degree of association".

1.3.4. Relação com o divino

Os *monstros* não transgridem apenas categorias humanas e animais. Também obscurecem as linhas de distinção entre o que é terreno e divino. O povo grego assume uma ligação forte entre o divino e o animal, e, o animal serve de intermediário, um elemento de ambiguidade para funcionar entre as esferas do humano e do divino. No Oriente próximo antigo a relação entre os *monstros* e as divindades era muito próxima, certos compósitos eram considerados como divindades iniciais. Quando as representações divinas começaram a adaptar a forma humana, os *monstros* separaram-se, servindo como subordinados dos deuses, ou, em algumas situações, como seus inimigos. Estas criaturas podiam ter alguns atributos divinos, tais como a imortalidade ou o controle sobre determinados fenômenos naturais.

Na mitologia os deuses faziam um grande uso dos animais e das suas formas para interagir com os seres humanos⁴³. Porém, os animais não estavam apenas ao serviço do divino pois também apresentavam ao homem a habilidade de comunicar com os deuses através de sacrifícios. Os sacrifícios regulares eram mais do que sentimentos de necessidade ou de gratidão, eram uma maneira de adquirir influência sobre os deuses e por consequência, sobre a sua vida. A maioria das divindades têm animais específicos associados aos seus cultos e essa associação é expressa através de narrativas, rituais e representações visuais.

Os animais serviam para caracterizar a natureza humana e os seus comportamentos. Nas fábulas, contos moralistas que abordavam situações de animais com comportamentos quase humanos, (como era o caso das fábulas de Esopo), a sua utilização era ideológica. Era dada ênfase a um conjunto de elementos humanos: fala, religião e razão, e também características que identificavam os animais como “outros”, por serem selvagens, sem lei e irracionais.

O medo pelo outro cria um impulso que distância e diferença, e como resultado, a relação do homem com os animais é governada pelo desejo de acentuar os contrastes em vez das semelhanças. Os *monstros* estão por isso ligados às divindades de forma direta ou indireta⁴⁴. Segundo Cohen, os *monstros* operam como um tipo de “alter ego”,

⁴³ Alguns exemplos de interação da mitologia grega: Zeus quis levar Europa para Creta, assim, tornou-se num boi e fez o mesmo quando quis seduzir Io. Assumiu a forma de um cisne quando seduziu Leto e de uma cobra quando se aproximou de Perséfone. Já Poseidon usava o touro como agente para responder às preces de Teseu, enviando-o para o mar para se livrar de Hipólito e responder às preces de Minos da mesma forma.

⁴⁴ Alguns exemplos desta relação podem ser vistos no caso da figura mitológica Cerberus, um guarda eficaz e protetor das portas de Tártaro, ajudando a manter o mundo de Zeus na ordem, assegurando que

contendo desejos perigosos do homem que não podem ser expressos no seu contexto social. O *monstro* é em si próprio uma versão invertida do homem (Cohen,1996, p.17), mais corretamente definido por aquilo a que se opõe:

Uma forma final de transgressão é manifestada no consumo de humanos. O medo de ser comido é indissociável da ameaça dos *monstros*. Na representação de alguns *monstros* é assumido expressamente a ingestão de humanos, alguns exemplos são as sereias que atraem as suas presas, a Cila que cria emboscadas, o minotauro que exige o seu tributo à esfinge, ou mesmo o ciclope Polifemo.

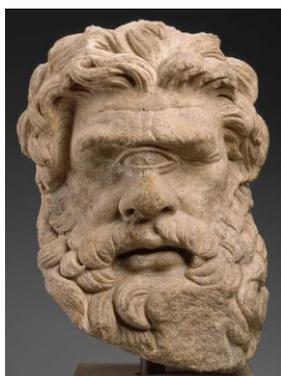


Fig. 7. Cabeça de Polifemo. Helenístico tardio ou Período Imperial. ca 150 a.C. Museu de Belas-Artes de Boston.

1.3.5. Relação com o herói

Da perspectiva da literatura grega, os *monstros* existem para ser combatidos e derrotados, pois a sua submissão preserva o cosmos. Na maior parte das narrativas encontram-se *monstros* encarregues de tarefas relacionadas com a proteção e guarda das esferas cósmicas⁴⁵. Existem ainda certos *monstros* que regulam o comportamento humano agindo em conformidade com o desejo divino, Cohen chama a estas criaturas “veículos de proibição”, pois “O *monstro* da proibição polícia as fronteiras do possível...existe para demarcar os laços que mantêm único o sistema de relações a que chamamos

nenhuma alma pode cruzar a terra dos vivos. Também a criatura Hidra executa uma função semelhante em Lerna.

⁴⁵ Como por exemplo o cão de três cabeças Cerberus, o guardião das portas de Hades ou a Hidra de Lerna que guarda o submundo.

cultura, para chamar a atenção dos limites que não podemos – não devemos-cruzar”⁴⁶ (Cohen, 1996, p.13)

Assim, o *monstro* funciona como um género de “pastor”, patrulhando os limites enquanto aguarda pelo seu herói. É no confronto entre *monstro*-herói que o propósito de ambos se centra: o *monstro* está destinado a guardar limites e o herói, está destinado a cruzá-los e superá-los. Segundo Posthumus, a figura do herói da mitologia grega é diferente da noção atual em três formas:

Temporalmente, o herói pertence a um “período mitológico” que na história grega terminou depois da Guerra de Tróia (...) até para as audiências gregas, o herói era de uma era distante e ligeiramente estrangeiro. Conceptualmente, a figura do herói é separada, resultante da superação a qualquer homem ou terrestre – em aparência, coragem, técnica e feitos⁴⁷ (Posthumus, 2011, p.75).

Os heróis, na sua morte, eram adorados – honra que só era normalmente usada para os deuses, e, como eram mortais, ficaram imortalizados através da fama pelos seus feitos. Esta situação tornava o herói num tipo de figura intermediária, pois tal como os *monstros* híbridos, também ele denotava um certo “desprezo” pelos limites que separavam o mortal do imortal, o possível do impossível, facto e ficção. Gilmore (2003, p.191) afirma que a diferença entre o *monstro* e o herói não é assim tão grande, porque ambos têm atributos semelhantes, tais como a coragem, a estamina, poderes sobrenaturais e ainda comportamentos.

Posthumus defende ainda que os heróis, tal como os *monstros*, operam assim numa esfera de categorias cósmicas, cooperantes um com o outro e semelhantes aos *monstros*, a única diferença está em que os heróis possuem uma lógica interna e externa: os seus motivos são familiares e a sua aparência é agradável. É o conflito entre estes dois elementos, heróis e *monstros*, que é interessante. Assim, o *monstro* é por natureza um inimigo com poderes sobrenaturais.

⁴⁶ Tradução livre da autora: «The monster of prohibition polices the borders of the possible...exists to demarcate the bonds that hold together that system of relations we call culture, to call horrid attention to the borders that cannot, - must not – be crossed”.

⁴⁷ Tradução livre da autora: «Temporally the hero belongs to a “mythical period” in Greek history that ended just after the Trojan War (...), so even to Greek audiences the hero was from an era distant and slightly foreign. Conceptually, the hero- figure is separate as a result of his surpassing the everyman on almost every terrain- in provenance, appearance, courage, skill and achievement».



Fig. 8. Héraclès (Hércules na mitologia romana), Lolau e a Hidra de Lerna. Cerca VI a.C.

O seu tamanho e aparência é intimidante, tendo a vantagem de ser impenetrável (como o caso do Leão de Nemeia), de possuir membros que se regeneram ou multiplicam (como a hidra de Lerna), um olhar letal (como Medusa), (Ver Anexo A, Fig. 8) e até, músicas irresistíveis (como as sereias). Para derrotar o *monstro* é necessário uma mente e um físico excepcionais, que exigem a mudança do homem, uma transição interna de superação, de vitória da ordem sobre o caos, uma transição interna de um estado para o outro, trazendo impacto social.

1.3.6. Natureza e função

Tal como a sua aparência, a natureza das criaturas fantásticas é ambígua. Não são totalmente bons nem maus, mas preenchem essas simbologias conforme o contexto em que se inserem. A sua natureza é também mutável, a mesma criatura pode iniciar uma relação próxima de divindade, ser guardião do homem, e pode terminar como um oposto a essa mesma divindade, tornando-se ameaçadora para com o homem. Na arte mesopotâmica, existe uma parafernália de híbridos humanos e animais: os que caminham sobre duas pernas denominam-se de «demónios» e os que caminham em quatro pernas, assemelhando-se a algo mais animalesco são apelidados de «*monstros*». Outra situação interessante é que, caso a criatura fantástica apresente uma semelhança relativamente a humanos, implicará uma atitude compreensiva para com o homem; se, caso contrário, a sua compleição for animalesca a sua atitude será hostil e ameaçadora, longe da conotação divina e próxima da besta.

Uma das mais antigas funções dos *monstros* é serem guardiões de algo. Esta característica permaneceu desde os tempos clássicos e helenísticos gregos, antes dos *monstros* se assumirem como criaturas mitológicas com complexas e variadas funções.

No que toca às funções das criaturas híbridas estas alteram-se conforme a sua natureza e aparência. O papel dos *monstros* não é claro nem definido relativamente aos seus atributos físicos. Em ambos os contextos vigiavam os limites entre o bom e o mau, ajudando a manter a ordem do universo.

Para Childs (2003) a iconografia do antigo Oriente Próximo era mais heterogénea do que a grega, possuindo estilos específicos consoante a região, o significado das criaturas derivava do seu contexto. Segundo Julian Reade o papel da arte na ideologia e propaganda assíria indicava que os governantes do antigo Oriente próximo eram adeptos da utilização de iconografia como ferramenta para anunciar e justificar as suas leis, pois a iconografia criava uma associação vital entre o rei e o sobrenatural levando a uma incontestável legitimidade das suas leis. Este imaginário era pensado para impressionar e demonstrar poder e é a razão pela qual as inscrições pictóricas eram muito mais úteis do que os textos baseados em inscrições para passar a mensagem de dominância do rei, pois grande parte da audiência falava línguas diferentes ou eram iletrados.

A existência de criaturas compósitas na iconografia é um testemunho relativo aos avisos do antigo Oriente próximo para “forças invisíveis no mundo” e uma vontade de representar essas mesmas forças.

Algumas tipologias de *monstros* são associadas ao ato de guardar espaços importantes, tais como templos e palácios e existem poucas dúvidas, de que sejam afirmações políticas e religiosas. No entanto, a sua posição nas entradas dos edifícios poderia ter ainda outro desempenho: “serviram uma função de apotropismo, protegendo as entradas contra o acesso a forças malignas”⁴⁸ (Posthumus, 2011, p.72). Como já foi mencionado anteriormente, os *monstros* partilhavam com os deuses uma ambivalência que podia torná-los num temível inimigo ou num guardião incansável, da mesma forma que os deuses podiam oferecer proteção, os híbridos podiam ser invocados para utilização do seu vasto poder.

1.3.7. Fronteiras e crenças

Como já foi referido, sabe-se que antes e depois do período da Idade Média havia um extenso contacto entre os gregos e as antigas civilizações do Oriente próximo, havendo,

⁴⁸ Tradução livre da autora: «A reasonable interpretation is that these hybrid monsters served an apotropaic function, protecting the entrances against the access of evil forces».

por conseguinte, uma polinização de ideias e imaginários de ambos os lados. Certas figuras, tais como a esfinge, são prevalentes na iconografia assíria, egípcia e grega: criaturas compósitas com variações entre partes humanas e animais e entre diferentes tipos de animais aparecem em formatos textuais e visuais em todas as culturas do Oriente próximo, mas, decifrar o seu significado permanece um desafio, por estarem dependentes do seu contexto impossível de padronizar. (Westenholz, 2004).

A criação de mitos para o povo grego menciona o estabelecimento da ordem em detrimento do caos. Metaforicamente para os gregos, o mar simboliza o caos e a terra a ordem. A terra podia ser explorada, protegida e berço de nascimento civilizacional ao passo que o mar permanecia desconhecido e indomável, não podendo ser totalmente possuído ou controlado, sendo uma “antítese da civilização” e, por conseguinte, o caótico (Posthumus, 2011).

Este tipo de simbologias tornava o oceano fértil para o posicionamento de *monstros* fantásticos que representavam a antítese da civilização, havendo simultaneamente uma separação física do homem e do *monstro*, através da distância. Existem igualmente outros locais que simbolizam a oposição da civilização, nomeadamente o caso do minotauro, que não vive nem no mar nem no deserto, e sim, num labirinto. Esta situação transfere a criatura para fora das regras da sociedade: o labirinto, pelas suas características de repetição e desorientação, é enganoso e possui uma lógica própria cujo objetivo é confundir e enganar, tornando-se perigoso para o homem. Outros exemplos são também o caso dos sátiros que vivem nos bosques (locais onde a sociedade humana não tem influência), os centauros, cilas e ciclopes vivem em cavernas, acentuando o carácter anti social: mais uma diferença entre o *monstro* e o homem (que necessita da componente social para a sua coexistência). Porém, apesar da distância (que poderá ser psicológica e também geográfica) as criaturas não ficam confinadas aos seus próprios locais, pois “rondam os perímetros da sociedade (...) vagueando perto dos limites da sociedade, como polícias a patrulhar os limites culturais⁴⁹” (Cohen, 1996,p.13).

Qual será o verdadeiro limite entre o homem e o *monstro*? Será que a definição do homem permanece nos seus atributos físicos, naturais e comportamentais? A anormalidade física comporta o estigma de desvios morais que são esperados do *monstro*, ameaçador e destrutivo, mas estas criaturas nem sempre carregam essa conotação.

⁴⁹ Tradução livre da autora: “Prowl the perimeters of society (...) wandering close to the limits of society, like policemen patrolling cultural limits”.

O fenômeno dos seres monstruosos não se relaciona apenas com certas comunidades, eras ou níveis de sofisticação. Os *monstros* estão onde o homem está. Os *monstros* são constantes porque a situação do homem permanece estática. É apenas a sua aparência que varia conforme a moldura de referência das comunidades em que funcionam.

Os *monstros* não são o oposto do homem, mas antes um reflexo seu. A monstruosidade torna-se uma decisão que o homem comete sobre aquilo que é e como se comporta, pois “Quem luta com monstros deve ter em conta que no processo não se torne num. E quando se olha demasiado para um abismo, o abismo também olha de volta⁵⁰” (Nietzsche, 1989, p.89)

Comparativamente à civilização grega, os romanos pareciam entender e aceitar de forma mais aberta esta temática. Os *monstros* podem ser um reflexo nosso porque nos acompanham, porque fazem parte de nós. A civilização romana adaptou o imaginário grego sem alterar muitas informações. Não só acolheram o *monstro* como permitiram a entrada ao grotesco e ao bizarro nas suas mais variadas formas.

Os romanos desenvolveram abertamente um interesse em curiosidades, tanto do reino animal, humano e botânico (um sintoma ancestral dos *Gabinetes de Curiosidades* e *Freak Shows* que iremos ver em capítulos posteriores) de tal forma, que as querem colecionar: “A predileção romana pelo inusual pode ter sido em parte uma expressão da sua mentalidade de descobridores, influenciados pelos limites mutáveis do seu Império⁵¹” (Mittman, 2013, p. 127). Para além destes, existiam ainda um fascínio ao nível das deformidades, da teratologia, de tal forma que criaram inclusivamente um mercado de monstruosidades denominado de *Teraton Agora* – um espaço para compra e venda de seres disformes, ou ainda para os observar mediante pagamento (tal como acontece com os *freak shows*, em épocas seguintes). Os imperadores romanos eram apreciadores deste tipo de temáticas e frequentemente possuíam anões como se fossem mascotes.

No entanto, embora o povo romano fosse de certo modo, mais tolerante face ao contexto dos *monstros* na sociedade, bem como a presença do feio e do grotesco (ainda que muitas vezes fossem utilizados em contextos de diversão) na sua essência, ambos os povos demonstravam ansiedades relativas ao caos e ordem – pois os romanos também absorveram esses mitos, bem como as representações dos *monstros* que neles se encontravam.

⁵⁰ Tradução livre da autora: “Whoever fights monsters should see to it that in the-process he does not become a monster. And when you look long into an abyss, the abyss also looks into you”.

⁵¹ Tradução livre da autora: “The roman’s predilection for the unusual may have been in part an expression of their expansionist mentality, influenced by the changing boundaries of the Empire”.

O *monstro* continuava a ameaçar a sociedade: “A distância permite o fascínio, e, se o monstro está perto, este pode ser substituído pelo terror”⁵² (Mittman, 2013, p. 394). Mas os gregos e os romanos na sua literatura e sociedade, aperceberam-se que mesmo que os monstros fossem rejeitados, a sua existência como representação social permanece.

⁵² Tradução livre da autora: “Distance enables a fascination which, if the monsters close, would be replaced by terror”.

1.4.O período das trevas

Por mais que os gregos vivessem no ideal, tiveram cultos a Hécate, ciclopes, sátiros, (...) harpias, quimeras, tiveram um deus coxo, nas suas tragédias apresentaram os crimes mais horrendos (mitos de Édipo e Orestes), a loucura (Ajax), doenças repugnantes (ferida do pé de Filoctenes) e as comédias, vícios e depravações de todo o tipo. Mas, com a religião cristã, que é a que mais ensina a reconhecer o mal na sua raiz e a superá-lo a fundo, introduz-se aí totalmente o feio na arte⁵³(Rosenkranz, 1992, p. 38).

A arte clássica via nos deuses um modelo de beleza suprema que acaba por ser invertida no mundo cristão. Nesta nova época, todo o universo é belo porque é uma obra divina (até o feio e o mal têm a possibilidade de redenção através da morte), porém a expressão humana da divindade é representada no momento da sua máxima humilhação, em representações muitas vezes violentas, horríficas e grotescas.

Em termos de enquadramento histórico, é necessário compreendermos que entre os séculos VII e X assiste-se a uma viragem em termos de gosto. A estética Hesperica (relativa às penínsulas Ibérica e Itálica, incluindo as ilhas britânicas) converte-se num estilo de uma Europa obscura, com um declínio crescente de abandono das cidades, da agricultura, quedas de aquedutos e estradas romanas, em suma, um clima de barbaridade. Era, pois, natural que os monges, artistas, poetas e toda a comunidade cultural da época vissem o mundo como algo terrível e habitado por *monstros*, daí que agora, já não se obedecessem às leis da harmonia, mas antes ao gigantesco e desmedido. (Eco, 2007)

Estamos, portanto, a dar mais um salto histórico na época das trevas: onde o *monstro* surge com novas funções – tanto educativas como morais. Mas em qualquer uma delas é incrivelmente temido por ser uma ameaça considerada real. É também nesta época que surge o “feio” (ver capítulo 1.6.3. “Considerações sobre o feio”) na sua forma terrífica e diabólica através do Apocalipse de João Evangelista (embora já anteriormente existissem alusões ao demónio e inferno no Antigo Testamento entre outros).

Deste modo, a Idade Média representou um período especialmente fértil para a formação de construções culturais que se perpetuaram posteriormente (Ver Anexo A, Fig. 9-14). De acordo com o pensamento medieval, os homens eram todos descendentes

⁵³ Tradução livre da autora: “Por más que los griegos vivieron en el ideal, tuvieron cultos a Hécate, cíclopes, sátiros, grayas, empusas, arpías, quimeras, tuvieron un dios cojo, han hecho ver en sus tragedias los crímenes más horrendos (los mitos de Edipo y de Orestes), la locura (àjax), enfermedades repugnantes (la herida purulenta del pie de Filoctenes) y en las comedias vicios y depravaciones de todo o tipo. Más como la religión cristiana, que es aquella que enseña a reconocer el mal en su raíz y a superarlo a fondo, se introduce totalmente a lo feo en el arte”.

de Adão. O conhecimento de que alguns eram considerados monstruosos e simultaneamente, feitos de “carne e osso” era algo perturbador para as mentalidades de então.

Assim começam a surgir alguns documentos importantes que tentam compreender ou justificar estas situações. É o caso de Santo Agostinho, Bispo de Hipona, através da sua obra “*A Cidade de Deus*” (*De Civitate Dei*). Nesta obra, Agostinho tenta justificar o monstruoso bem como todos os seus predicados no quadro da beleza total do universo, onde as deformidades e o mal também têm lugar e defende a beleza dos *monstros* como sendo aceites na medida em que também são seres vivos e como tal, contribuem para a harmonia total do universo fazendo assim com que o feio contribua para a ordem (Eco, 2007):

Em todo o caso, o mesmo princípio que explica a geração dos homens monstruosos, também explica a dos povos monstruosos. Foi Deus quem criou todos os seres. Ele sabe quando e como se deverá criar, porque conhece a beleza do universo e a semelhança ou diversidade das suas partes. Sabemos que nascem homens que têm mais de cinco dedos nas mãos e nos pés; trata-se de uma anomalia leve, mas não podemos ser tão tolos que pensemos que Deus se enganou no número dos dedos, embora nos escape a razão do fenómeno! (as cited in Eco, 2007, p.114)

Através da obra de Agostinho o mundo cristão procedeu a uma redenção do *monstro*: Era necessário entender o sentido espiritual do *monstro*. O santo atribui-lhes o estatuto de *mirabilia* (imaginário maravilhoso) proporcionando a oportunidade de serem integrados no cristianismo e, ao semear a dúvida relativamente às raças monstruosas ao mesmo tempo que as que as aceita sob algumas condições, Agostinho liberta-as da função que possuíam desde a tradição greco-latina, tornando-as férteis para interpretações simbólicas (Garcia, 2015).

Para além destes testemunhos de Agostinho, existem também outros documentos de relevância tais como os bestiários, em tudo semelhantes às modernas enciclopédias. Funcionavam como “súmulas do saber” numa tentativa de categorizar seres existentes e irreais ao mais ínfimo pormenor: desde o seu aspeto físico aos seus costumes e locais onde podiam ser encontrados (essas informações poderiam ser enriquecidas com relatos mais ou menos criativos de viajantes).

Para além desta tentativa quase científica de catalogação, os bestiários também possuíam uma função educativa através das suas associações alegóricas e moralistas. (Garcia, 2015). Podemos inclusivamente, interpretar os bestiários como uma primeira manifestação de ilustração científica, exatamente por este interesse em conhecer o

objeto de estudo, juntamente com uma tentativa de o reproduzir da forma mais fiel possível.



Fig.9. Sebastian Münster, *Illustrations of monstrous human from Cosmographia*, xilogravura, 1544. Esta ilustração representa diversos tipos de criaturas monstruosas. Da direita para a esquerda: Ciápode, ciclope, gémeos siameses, indivíduo com a cara entre os ombros (“*Blemmie*”) e cinocéfalo.

1.4.1. Teorias para nascimentos monstruosos

Para os protestantes e católicos os *monstros* eram portadores de maus augúrios, mas eram úteis enquanto propaganda: em sua homenagem produziam-se panfletos, xilogravuras, folhetos de cordel, entre outros, para servir de exemplo para quem pecava, como resultado da desaprovação divina. Constituíam, assim, um mecanismo para identificar crimes que eram difíceis de detectar tais como o adultério. É nesta época que começam a surgir as mais variadas teorias para os nascimentos monstruosos.

Durante muito tempo, as justificações para os fenómenos reprodutivos baseiam-se maioritariamente em propostas vindas do séc. IV a. C., por Aristóteles. O filósofo acreditava que no interior feminino existia uma espécie de coágulo inerte, uma matéria-prima que só seria acionada após contacto com o sémen, após a cópula (Correia, 2014). Para Aristóteles, o sémen era igual à alma: a sua essência era descrita como uma aura seminal que animava o coágulo de vida modelando-o e conferindo-lhe características correspondentes à espécie a que pertencia (Garcia, 2015).

Assim, era de facto muito ténue e frágil o processo de conceção de um ser, suscetível a qualquer ameaça, não só física, como também espiritual. De acordo com José Gil existiam dois aspetos distintos na conceção teratológica medieval: um relacionado com os nascimentos monstruosos (portentos) e o outro da existência de raças fabulosas em pontos remotos. Estas duas crenças coexistiam sem se sobreporem entre si.

Já para Ramos as teorias são um pouco diferentes. Na sua opinião, os nascimentos monstruosos têm que ver com duas causas: diabólica e naturalista. No primeiro caso, a responsabilidade pelo nascimento aberrante é da progenitora e na segunda, existe uma diferenciação nos tipos de monstruosidade (por excesso ou defeito de esperma) e ainda, a atos sexuais com animais (Ramos, 2008).

Em todo o caso, e segundo as crenças da época, os nascimentos monstruosos tinham que ver com manifestações divinas da ira de deus: os prodígios eram fruto da sua vontade para alertar os homens dos seus pecados e a mulher era a principal responsável destas situações. O chefe cirurgião, pai da cirurgia moderna Ambroise Paré (1510-1590) reúne as crenças medievais e defende a existência de treze causas para estes nascimentos insólitos:

A primeira é a glória de Deus. A segunda, a sua indignação. A terceira, uma quantidade muito grande de sémen. A quarta, uma quantidade muito pequena. A quinta, imaginação. A sexta, útero estreito ou pequeno. A sétima é a impropriedade da maneira de sentar da mulher que, enquanto grávida, permanece sentada por muito tempo com as pernas cruzadas ou pressionadas contra o estômago. A oitava, por quedas ou golpes contra o estômago da mãe durante a gravidez. A nona, por doença hereditária ou acidental. A décima, por deterioração ou decomposição do sémen. A décima primeira, por mistura ou mescla e sémen. A décima segunda, pelo ardil de mendigos errantes. A décima terceira, por demónios ou diabos. (Paré, as cited in Tucherman, 1999, p.117-118)

Para além da enumeração destas treze causas, Paré também referia outra teoria que assenta no apetite excessivo das grávidas (entre as quais incesto e canibalismo), bem como na “conspuração feminina” através do sangue menstrual. (Correia, 2003). Esta convicção tem origem em Hipócrates e defendia que as anomalias físicas eram causadas pela *leviandade moral* da progenitora. Assim, a mulher era também, em certo momento, considerada como um *monstro*: como um veículo que potencia a propagação e nascimento de seres bizarros. Os seus próprios atos tinham o poder de fabricar algo fora da norma, carregando, assim, também a eterna e indevida culpa por tal situação.

Contudo, para além de uma classificação ou tentativa de justificação para nascimentos monstruosos, também existiam classificações para raças monstruosas. O autor Claude Kappler classificou os *monstros* medievais mediante uma série de elementos tais como: Diferença em termos de simetria (ex. antípodas, colorações diferentes em humanos); hábitos culturais diferentes; falta de algo essencial (Ex: sem pés, mãos, etc.); sem cabeça (*blemmies*); com cabeça, mas sem olhos, nariz e lábios; sem língua; só um pé (*Sciápodes*); maxilar inferior desproporcionado (prognatismo); duplicação (várias

cabeças, vários membros, etc.); sem articulações; devido ao clima onde se encontram; defeitos de nascimento ou escala (muito grandes ou muito pequenos) (Kappler, 2004). Cada tipologia monstruosa exhibe uma alteração específica, com aumentos ou reduções, adições ou subtrações. Para além de toda a componente anatómica existem outros fatores a ter em conta tais como a dieta alimentar, genética e *habitat*. E, contrariamente ao que se possa pensar, não existe uma grande diversidade de formas monstruosas pois as suas fórmulas são muito semelhantes entre si (Garcia, 2015). Para José Gil, as alterações têm que ver com faltas essenciais, ou seja: modificações nos órgãos, substituição de um elemento habitual por um insólito, mistura de reinos, mistura e/ou dissociação de sexos, hibridiz e animalidade. Este autor também concorda com esta aparente limitação em termos de “fórmulas monstruosas”:

Um monstro não é não importa o quê: não existem raças de homens com o rosto nas costas, mas existem raças com o rosto no peito; não há monstros com quatro orelhas ou olhos na nuca; (...) qualquer explicação para justificar as malformações das raças no Oriente a partir de malformações naturais (...) não alcança necessariamente o seu objectivo por vários motivos: porque há muitas malformações monstruosas biológicas que não estão representadas nessas raças; porque incluem, em contrapartida, um determinado número de monstruosidades que não são biológicas (em particular, o cruzamento entre espécies humanas e animais); e finalmente, porque este tipo de explicação não dá conta do factor principal, a saber, o motivo que levou «a imaginação» a fixar certas malformações biológicas, e não outras, nessa teratologia fantástica das raças humanas. (Gil, 2006, p.139)

Em suma, podemos referir que existem assim alguns pontos em comum relativamente a causas teratológicas nesta época: a primeira, que remonta a Aristóteles (*monstros* como erros da natureza- tudo o que não era parecido com os progenitores era um *monstro*); a segunda, os nascimentos de *monstros* como calamidade iminente e ira divina (o cristianismo e as crónicas medievais prosseguem com esta tese) e finalmente, a terceira, os *monstros* como maravilhas da natureza. Assim, esta tendência para catalogar e justificar os nascimentos e ocorrências monstruosas é algo que se irá perpetuar na história ocidental ao longo dos séculos, como iremos analisar nos próximos capítulos.



Fig.10. Ambroise Paré, Figura de um monstro com duas cabeças, uma feminina e outra masculina.

1.5. Transições: Um renascer intelectual

A dualidade entre o *monstro* e o humano foi indubitavelmente muito debatida tanto no período renascentista como iluminista. Durante a Renascença começa a existir uma obsessão em tentar compreender o seu significado (que já em épocas anteriores estava eminentemente latente) e tentar interpretá-lo, pois todos os *monstros* apresentavam um traço comum: a diferença: “A história dos *monstros* e da monstruosidade entre o período da Renascença e o Iluminismo é, em essência, uma história de competição de interpretações forçadas por diferentes grupos para o mesmo fenómeno”⁵⁴ (Mittman, 2013, p. 52).

Desde a Idade Média que se discute sobre os vários tipos de monstruosidade que se podiam classificar como portentos e *monstros*. Os portentos consistiam em nascimentos espantosos e prodigiosos do ponto de vista natural (ou seja, nascimentos de crianças hermafroditas, com duas cabeças ou com outro tipo de deformações, etc.) e muitos autores tentavam justificar as suas causas, mas também continuavam a ser vistos como sinais premonitórios de acontecimentos fora da norma (Ver Anexo A, Fig. 15-17).

Como é bem sabido, a renascença retoma novamente o interesse por tudo o que é clássico (*Quattrocento* – redescoberta da antiguidade), no entanto, a crença na existência de espécies consideradas como monstruosas declina nesta época “graças a uma nova mentalidade científica e às viagens dos navegadores portugueses e espanhóis, que não confirmam a sua existência” (Costa, 2018, p.7). Contudo crescem os interesses pelo colecionismo, interpretações teológicas, bem como todo o tipo de curiosidades. Aliado a isso, também as explorações – que dão a conhecer outros continentes habitados por diferentes culturas, diferentes animais e flora – servem para compreender e concluir a inexistência do *monstro* enquanto ser lendário para passar a ser o *monstro* enquanto sinónimo de partos anómalos ou animais inabituais encontrados por exploradores.

Pela primeira vez, os *monstros* começam a assumir uma função mais cordial: são um sucesso junto dos alquimistas (pois funcionavam como um símbolo para vários modos de se obter a famosa pedra filosofal ou até mesmo o elixir da juventude), bem como uma presença cada vez mais assídua num contexto médico e científico:

O período do Renascimento, que coincide largamente com os descobrimentos, introduz um novo olhar sobre os “monstros”. Estes continuam a ser olhados como maravilhas, mas vão perdendo a aura fantasiosa. Médicos e filósofos do Renascimento procuram

⁵⁴ Tradução livre da autora: “The story of monsters and the monstrous between the Renaissance and the Enlightenment is, in essence, a story of competing interpretations pushed by different groups for the same phenomena”.

“monstros” reais, em observação direta ou através de relatos fidedignos. A significação do “monstro” altera-se também neste período. Se, anteriormente, o “monstro” se caracterizava pela sua raridade e desproporção, o traço distintivo passa a ser a dissemelhança em relação aos progenitores. O olhar sobre o “monstro” foca-se no poder gerador da natureza e na sua capacidade de levar ao limite a variação e a proliferação de exceções. (Costa, 2018, p. 11)

Lentamente vai-se desenvolvendo um crescente interesse sobre o *monstro* no contexto de curiosidade científica ou até mesmo pré-científica. Surgem compêndios/bestiários com catalogações e classificações de monstruosidades conhecidas na época. Estes tipos de obras, apesar dos seus erros do foro científico, contribuíram para o desenvolvimento das ciências biológicas. Algumas das obras mais conhecidas nesse âmbito são a “*Physica Curiosa*”, do jesuíta Caspar Schoot, a “*Historia Animalium*” de Conrad Gessner (1551-58) ou a “*Historia Naturalis*” de Jan Jonston (1653), entre outras. Plínio era também um dos autores mais citados, à semelhança da “*A Cidade de Deus*” de Santo Agostinho ou as “*Etimologias*” de Isidoro, a obra de Marco Polo e de Mandeville (de narrativa ficcional) continuavam também a ser populares na época.

O crescente interesse pelas várias vertentes intelectuais leva a que exista um maior investimento do ponto de vista cultural, bem como a multiplicação de obras de âmbito literário, sobretudo do ponto de vista médico. O Homem começa a vencer os seus medos morais e investe num conhecimento interior: do próprio corpo – investindo em experiências anatómicas.

Assim, embora já se tivessem realizado experiências anatómicas desde o séc. XV com Mondino de Liuzzi, é no período renascentista com Vesálio e a sua “*De Humanis Corporis Fabrica*”, que nos surgem imagens marcantes de corpos esfolados abrindo as portas para as dissecações nos anfiteatros médicos, as esculturas em cera que consistem em representações anatómicas de diversos órgãos, rostos de moribundos, criminosos ou mesmo de pacientes com doenças em estado avançado ou consideradas, à época, como raras (Ver Anexo A, Fig.24). No entender do Professor de medicina William Hunter, em termos científicos a existência dos *monstros* era útil para o estudo das irregularidades que surgem como um desafio a diversas teorias:

Até os monstros e todas as produções extraordinárias da natureza, são úteis na pesquisa anatómica...podendo ser dito que a natureza, ao variar e multiplicar as suas produções, colocou à nossa disposição um facho de luz que nos guia através dos seus labirintos. (...) O estudo de seres monstruosos serviu para proporcionar novas questões sobre a geração e a organização dos seres vivos. Em alguns casos, este tipo de seres foi também

utilizado como uma evidência crucial no entendimento do comportamento regular de determinados fenômenos fisiológicos e anatómicos (as cited in Costa, 2005, p.3).

No final do séc. XVI surgem vários tratados científicos sobre *monstros*, o homem e a natureza. Em 1550 na Alemanha os livros de curiosidades, que continham ilustrações de nascimentos monstruosos, começam a tomar proporções um pouco mais sérias do ponto de vista científico. O tratado “*Des Monstres et Prodiges*”, de Ambroise Paré, é publicado em 1573 e, para este autor, irá tomar alguma importância. Paré acreditava que os *monstros* eram misturas: tanto podiam ser só de animais, como de humanos ou ainda, uma mistura entre os dois. Deste modo, tenta justificar a causa do seu surgimento alternando entre a já conhecida justificação divina, natural (quantidade de sémen) ou mecânica (posição da progenitora) ou até mesmo diabólica. Ambroise via neste assunto curiosidade e espanto, em vez dos já familiares medo e horror.

Assim, está definitivamente aberto o caminho para os mais variados investimentos sob o ponto de vista científico para o estudo e descoberta dos *monstros*. Apesar de no seu início existir uma certa resistência face à dissecação e ao estudo do corpo, a anatomia assume finalmente o seu lugar, de tal forma que acaba por se instalar confortavelmente e até, ser considerada como moda: Para além de uma explosão de publicações anatómicas, a arte surge-lhe sempre associada com a multiplicação de *écorchés* (desenho ou pintura dos esfolados que acompanhavam tratados médicos, bem como também esculturas), mementos mori, naturezas mortas, das quais se destacam as *vanitas* e também as pinturas anatómicas.



Fig. 11. Rembrandt van Rijn, *The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp*, óleo s/tela, 1632.

O médico John Bulwer examinou deformidades de determinados indivíduos e concluiu que as imperfeições contribuíram para o conhecimento da perfeição, ou seja, a seu ver, as criaturas deformadas serviam para fornecer conhecimento de forma a estar mais perto

do criador: “O imperfeito contribui para uma ontologia da perfeição”⁵⁵ (Cohen, 1996, p. 153), (Ver Anexo A, Fig.22 e 23).

A ligação entre a história e a anatomia é intrincada (tendo até em conta que “*histos*” também se refere a teia ou tecido, sendo a comparação muito próxima). Cohen defende que muito provavelmente a popularidade da anatomia era sintomática da emergência de uma série de questões sobre o interior do ser e, através de todo o período moderno a deformidade humana sempre suscitou esta curiosidade de indagar sobre o que está no seu interior: Será que a deformidade de fora também tem eco no seu interior de forma moral? (Cohen, 1996).

1.5.1. Em busca do conhecimento: as viagens por terra e mar

A viagem é ruptura e esta ruptura gera o perigo. Mas é um perigo que pode ser fértil: (...) a viagem conduz o indivíduo a um conhecimento superior do mundo, do homem e de si mesmo. A viagem encerra em si uma mensagem: o mensageiro (que não podia ser outra coisa se não mensageiro) é o intermediário destes tempos imemoriais entre os segredos dos deuses, das coisas e dos homens. Deste modo, o desconhecido entrega-se à humanidade. (Kappler, 2004, p. 88).

O *monstro* é um enigma: apela à reflexão. As buscas pelas maravilhas constituem uma das maiores atrações na exploração do mundo. A viagem é por essência um pretexto para inúmeras narrações e, em certas civilizações a transmissão oral tem um papel maior do que a escrita e a narração falada é mais rica que o próprio texto.

O inesperado é, em certa medida, esperado, porque os viajantes acreditam que irão deparar-se com *monstros* (o seu ponto máximo) e, nessas viagens, era comum transportarem diários onde escreviam e desenhavam os relatos que viam ou que ouviam contar para mais tarde editarem ou inclusivamente, serem perpetrados nos famosos folhetos de cordel: “A viagem gera uma ruptura com a realidade conhecida e uma abertura para novos mundos”⁵⁶ (Lloret, 2015, p.146).

Os folhetos de cordel (Ver Anexo A, Fig. 10-12) funcionavam como dinamizadores de *monstros* e dos seus feitos na sociedade em geral – eram tal como o próprio nome indica, impressões em xilogravura sobre papel presos por um barbante, um fio ou um cordel e relatavam determinados acontecimentos, quer do foro sobrenatural, como

⁵⁵ Tradução livre da autora: “the imperfect contributes to the ontology of perfection”.

⁵⁶ Tradução livre da autora: “El viaje genera una ruptura con la realidad conocida y una apertura hacia nuevos mundos”.

catástrofes naturais, naufrágios ou nascimentos, relatos monstruosos e vidas de santos (hagiografias).

Como a população no geral era iletrada, esses folhetos eram predominantemente povoados por imagens⁵⁷. Na literatura de cordel as expressões linguísticas abordavam a consciência coletiva de um grupo ou sociedade em determinada época, expondo os interesses da população, através de redundâncias e estereótipos.



Fig.12. Jacob van Maerlant, *A griffin in a standard heraldic pose (Grifo em pose heráldica)*, *Der Naturen Bloeme*. Séc. XVI.

É inevitável a associação do *monstro* à viagem, pois através da sua carga simbólica, a viagem está intimamente relacionada com uma procura pelo desconhecido. De acordo com Chevalier e Gheerbrant, o conceito de viagem é entendido como uma procura da verdade para fins espirituais e o desejo da viagem exprime uma vontade pela mudança interior, por uma aprendizagem, por um crescimento: “Deste modo, a viagem serve o maravilhoso, pois pressupõe uma partida para o desconhecido e para a aventura e é esta via que potencializa a via para o maravilhoso”. (Garcia, 2015, p.13).

Assim, não era, pois, de estranhar que os viajantes, por terra ou por mar, carregassem diversos documentos tanto escritos como desenhados- testemunhas daquilo pelo qual passaram, presenciaram ou ouviram falar. E o mesmo sucedia no mar. Quando se pensa em mar e *monstros* um dos elementos que mais se destaca são mesmo os mapas detalhados respeitantes às mais diversas viagens e tratados. E nesses mapas, a adornar

⁵⁷ Podemos estabelecer aqui uma relação de semelhança entre os folhetos de cordel e os bestiários. Ambos mencionam a presença de *monstros*, mas as suas funções são distintas: a função, no primeiro caso, estava mais vocacionada para a criação de boatos e divertimento da população, enquanto no segundo caso, existe um esforço de ampliar o conhecimento sobre determinada criatura e de retirar uma aprendizagem da mesma, em contextos científicos e morais (Ver Anexo A, Fig. 12).

os mares e pequenas ilhas, surgem os mais variados e criativos *monstros* que se possa imaginar.

Embora hoje sejam obras do ponto de vista artístico admiráveis, na época eram representações temíveis de criaturas que se julgavam existir. Na idade média e renascença os *monstros* marinhos presentes nos mapas europeus representavam perigos reais. A título de exemplo, as baleias ou as morsas eram consideradas como autênticos *monstros* marinhos. Grande parte dos *monstros* marinhos que surgem nos mapas medievais são híbridos: tais como o cão-marinho, o leão-marinho ou o porco-marinho. Estas crenças vinham da época medieval onde se acreditava que cada criatura terrestre tinha um equivalente marinho. Esta teoria era explícita na obra de Plínio o Velho “*Natural History*”.

Contudo, nem todos os mapas medievais possuíam *monstros*. Este elemento decorativo era opcional, pois os mapas que os possuíam eram os mais ricos e extravagantes. O autor Chet Van Duzer, defende que os *monstros* na cartografia tinham duas funções essenciais: a primeira, de servirem de registos gráficos, indicando possíveis lugares com perigos para os velejadores ou pontos geográficos que assinalavam maravilhas e tesouros; e o segundo, como elementos decorativos que indicavam a perigosidade do mar, bem como a vitalidade dos oceanos adicionando uma grande variedade de criaturas, bem como o nível dos talentos artísticos do cartógrafo (Duzer, 2013).



Fig.13. Detalhe da Carta Marina de Olaus Magnus, 1539/1572.

Para além disso, e tal como os bestiários, também os mapas acabavam por representar uma tentativa de registo científico de determinada espécie observada *in loco*. Quanto mais exóticas e exuberantes fossem as ilustrações mais desejadas seriam (tendo até em conta o despertar para um gosto pelas curiosidades) o que representava sempre um bom negócio em termos económicos para os cartógrafos.

Assim, o mar perante os acontecimentos dos descobrimentos e expansão é também ele encarado como um *monstro*, o berço do desconhecido, do outro que já o povo grego mencionava.

1.5.2. O gosto pelo colecionismo: Gabinetes de curiosidades

A partir da renascença reaparece o interesse pelo colecionismo e interpretações teratológicas. Com as expansões marítimas abre-se todo um novo mundo repleto de costumes, fauna e flora completamente diferentes do habitual europeu. A segunda metade do séc. XV ficou marcada por esses eventos: os navegadores viajaram para África, Índia e Américas e, nesse sentido, a possibilidade de se depararem com *monstros* era bastante elevada: O próprio Cristóvão Colombo, pelas suas diversas viagens e através dos seus fantasiosos relatos torna-se uma grande influência na criação dos *monstros* do imaginário latino americano. Nos seus relatos retratava a existência de diferentes criaturas, com recurso a testemunhas e crenças indígenas. O Novo Mundo era assim considerado extremamente exótico perante os olhos do séc. XV.

Ao deparar-se com outros costumes e crenças o homem europeu, à semelhança do remoto povo grego, também se depara com o outro, enquanto diferença, e a reação imediata é também de rejeição⁵⁸; porém, a curiosidade está sempre presente. Neste caso o “outro”, o povo indígena, era assim considerado como monstruoso no sentido em que simbolizava uma cultura diferente da europeia: quanto mais diferentes as aparências e vestes, mais selvagens e bárbaros pareciam e, conseqüentemente, mais monstruosos. O termo monstruoso neste contexto, também podia ser utilizado para práticas e rituais sociais, tais como piercings ou tatuagens tribais, bem como práticas de canibalismo comuns em algumas tribos. “O monstro tornou-se um termo utilizado para tudo o que era diferente da norma europeia”⁵⁹ (Mittman, A., 2013, p. 251)

⁵⁸ É um fenómeno relativamente comum – o de alterar e exagerar o *monstro* em diferentes tipos de sociedades. Para além de ser um fenómeno cultural é também político, racial, económico ou até sexual. A distorção mais famosa ocorre na Bíblia, onde os habitantes de Canaã são vistos e descritos como gigantes ameaçadores de forma a justificar a colonização hebraica da Terra Prometida. Já no caso da França medieval as canções de gesta celebravam as cruzadas transformando os muçulmanos em caricaturas demoníacas com ameaçadora falta de humanidade vista através dos seus atributos bestiais, entre muitos exemplos, ou seja, a história em si também se transforma num *monstro*. (Cohen, 1996). O caso da cultura islâmica era também muito referido na Idade Média e eram frequentemente descritos como cinocéfalos (híbridos com cabeça de cão) e também o caso dos sarracenos, com os seus costumes e religião simbolizavam a névoa incerta entre os limites culturais, também o Islão, na perspetiva cristã, era visto como um sinal de desvio e perversidade, ou seja, novamente, um sinal de monstruosidade.

⁵⁹ Tradução livre da autora: “The monster became a term used for anything that was different from the European norm”.

Assim, aquando do retorno à sua terra natal, na Europa, os navegadores traziam os mais variados espécimes e artefactos comprovando a sua presença em determinada zona, bem como todo o exotismo que caracterizava terras tão longínquas. Para além de minerais preciosos, especiarias ou mão de obra, era comum surgirem os mais variados animais, plantas ou acessórios indígenas. Estes artigos eram considerados como autênticos tesouros e alvo de muita curiosidade perante a classe abastada da época- de tal modo que a necessidade de colecionar artigos raros, exóticos e absolutamente exclusivos se torna um sinal de elitismo perante a sociedade da época – um sinal de poder. Este fenómeno, bem como toda a reminiscência clássica pelo *Quattrocento*, foi um dos contributos para o nascimento dos gabinetes de curiosidades.

Os gabinetes de curiosidades, também denominados de quartos de maravilhas, gabinetes de maravilhas, armários de curiosidades, *studiolo*⁶⁰, *cabinets de curiosités* ou *Wunderkammer* constituem tal como a própria nomenclatura denota, espaços dedicados a coleções curiosas de toda a espécie⁶¹: englobando curiosidades científicas tais como as já referidas ceras anatómicas representativas de moldes de faces de moribundos, réplicas de determinado tipo de doenças, animais naturalizados, esqueletos, fósseis, múmias, coleções entomológicas, peças arqueológicas e etnográficas de civilizações extintas, bivalves plantas, minerais (*animalia*, *vegetalia* e *mineralia*), acessórios indígenas, obras de arte⁶² e todo e qualquer objeto classificado como “estranho”, diferente ou bizarro. Estas coleções, geralmente privadas, proliferaram na Europa desde o final do século XV até ao século XVII, (Ver Anexo A, Fig.25- 27).

Estes espaços, por toda a variedade que possuíam e pela necessidade que havia de os arquivar, organizar e catalogar- em suma, de os compreender representaram um importante arranque para a ciência moderna, sendo por isso, considerados como os antepassados dos primeiros museus, nomeadamente os de história natural. Eram também lugares propícios para os artistas que desempenharam também aqui um papel fundamental ajudando na criação e montagem de coleções tão distintas como as reais ou

⁶⁰ *Studiolo* é um termo que advém da Itália Renascentista que caracteriza um espaço de reflexão e em perfeita comunhão com a mitologia clássica. Estes espaços, ainda que com algumas diferenças face aos tradicionais gabinetes de curiosidades, também eram caracterizados pelo ecletismo de miscigenação entre a arte e a ciência. Um dos *Studiolos* mais famosos foi o de Isabella d’Este (1474-1539) que alegadamente continha mais de 1,600 peças incluindo corais, um chifre de unicórnio, peças de ourivesaria e pintores de renome.

⁶¹ Para além de existirem em espaços dedicados para este fim, a lógica dos gabinetes de curiosidades também podia ser aplicada a outras estruturas tais como Igrejas (através dos relicários de santos), jardins e bibliotecas. Contudo, a existência de curiosidades era frequentemente associada a uma entrada exclusiva.

⁶² Também associados aos gabinetes de curiosidade surgem os géneros de pintura *Natureza-Morta* em especial as *Vanitas*, que frequentemente implicam uma relação com a melancolia e as reflexões sobre a finitude do ser.

imperiais em Viena e Praga⁶³. Os gabinetes de curiosidades eram concebidos como microcosmos do mundo conhecido e combinavam as maravilhas da natureza em contraposto com as realizadas pelo homem (Conelly, 2012).



Fig. 14. *Dell'Historia Naturale, Ferrante Imperato, 1599.* Primeira ilustração referente a um gabinete de curiosidades.

Assim, não é, pois, de estranhar que o exclusivo, estranho e inusual seja novamente um espaço fértil para o *monstro*, pois este “continuará a habitar o imaginário moderno e contemporâneo, mas noutras formas” (Eco, 200, p.125). As descobertas de ossos e fósseis⁶⁴ de animais extintos confundidos com restos humanos contribuíram para a formação e continuação de fábulas e lendas de gigantes, dragões e outras criaturas. E, uma vez que se iniciam as primeiras fases da globalização, naturalmente que os descobridores levam consigo a missão de espalhar a sua cultura bem como as suas crenças a estes povos “bárbaros”: é assim que várias criaturas do imaginário europeu viajam para o Novo Mundo: sereias, amazonas, *monstros* marinhos e terrestres, o dragão europeu medieval, a serpente marinha entre muitos outros, havendo assim por vezes, uma descrição do mesmo *monstro*, mas com funcionalidades e mitologias diferentes.

⁶³ As coleções acumuladas eram maioritariamente detidas por membros de casas reais e imperiais, bem como humanistas, artistas ou burgueses e membros do clero e, mais recentemente, artistas. Algumas das principais coleções pertenciam a Maximiliano II, Rudolfo II ou mesmo os Médici contendo uma ampla variedade de objetos, desde fósseis de criaturas estranhas e exóticas, autómatas, pedras raras, instrumentos científicos, moedas, quadros e esculturas.

⁶⁴ Um dos exemplos que, segundo alguns arqueólogos, contribuiu para a formação de determinadas mitologias com criaturas híbridas são os fósseis formados a partir de poços de petróleo pelo facto de existirem vários animais sobrepostos entre si. Isto porque, os animais ficavam presos nos poços de petróleo e, os predadores ao tentarem alimentar-se acabavam igualmente por ficar presos criando assim uma sobreposição de diversos animais. Com os milhares de anos que se seguiram aliando também a boa qualidade com que este tipo de petróleo conserva as espécies, quem quer que tenha encontrado estes fósseis, poderá, eventualmente, ter pensado que estaria na presença de uma criatura fantástica. (Kaplan, 2012)

Esta miscigenação foi de tal forma intensa que na América, existem três elementos que ajudaram à formação dos mitos: as lendas clássicas e medievais, as misturas com as tradições indígenas e os descobrimentos paleontológicos. (Lloret, 2015). A América representava um território fértil para todo e qualquer tipo de invenções, transfigurações ou imaginários sendo por isso, um espaço fecundo para o *monstro*. Os relatos por tradição oral, ilustrações em diários de viagem ou até mesmo exposições de achados já na Europa serviam para perpetuar estas novas descobertas, bem como novas variedades de ver e considerar o *monstro*. Estas expansões foram-no em todos os sentidos da palavra: do conhecimento e da percepção dos nossos limites tanto físicos, como intelectuais e morais.

Mas, para além da tendência de espalhar os costumes europeus, os descobridores tinham curiosidade de saber como estes povos funcionavam, como eram as suas rotinas e as suas crenças. Ao descobrir e conviver com estes estranhos indígenas, o homem apercebeu-se que, apesar da diferença, existiam pontos em comum de modo a fazerem-se associações mais ou menos criativas. Um exemplo dessa situação foi a associação que Colombo fez com os canibais, considerando-os como ciclopes (Lloret, 2015):

A curiosidade não se dirige diretamente ao conhecimento da verdade; não antecipa onde irá levar; através da quebra das estruturas que conhecemos e podemos prever, a curiosidade pode abrir o caminho para algo completamente novo, pois um futuro que não seja monstruoso não é um futuro; seria previsível, calculável e programável num amanhã. (Mittman, 2013, p. 273)

Com estes fenómenos cresce também o interesse em comprovar que determinadas criaturas, tão famosas de mitos perpetuados, existem: surgindo uma necessidade de possuir todo e qualquer objeto que justificasse a existência de determinada criatura, como era o caso dos dentes de narval (que se acreditava serem um corno de unicórnio), sereias⁶⁵ (que por vezes eram misturas feitas com dissecações de símios com peixes), e muitos outros seres. Paralelamente, cresce também a necessidade de ilustrações documentais da existência de determinadas espécies, de tal forma que, juntamente com toda a tripulação era também comum irem artistas de modo a poderem comprovar e documentar tudo o que acontecia em territórios desconhecidos. De tal forma que, cresce assim consequentemente a necessidade de ilustrar criaturas fabulosas misturadas com os mais diversos elementos naturais. Este esforço pelo conhecimento é de certa forma,

⁶⁵ Curiosamente, o exemplo da sereia é também um símbolo da ciência moderna, pois Carlos I e Filipe II de Espanha afirmaram ver sereias a serem dissecadas no teatro operatório Andreas Vesalius. Já Carolus Linnaeus, o fundador da taxonomia moderna, também as inclui na mesma classe dos humanos e símios (Mittman, 2013).

continuado da tradição medieval dos bestiários, representando assim mais um passo em direção ao surgimento da ilustração científica.

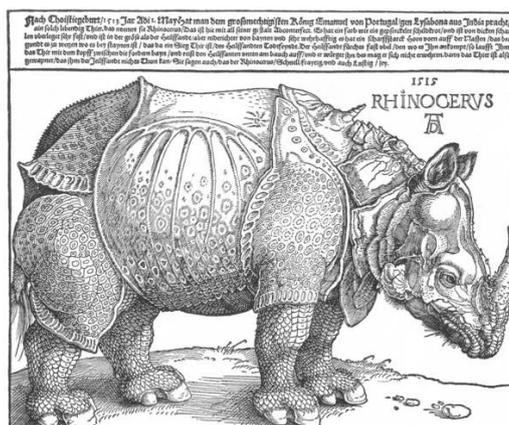


Fig.15. Albrecht Dürer, *Rhinoceros*, 1515. Esta gravura retrata um fenômeno interessante relativamente à produção e difusão de mitos: aliando o fascínio pelos *monstros* com a curiosidade e interesse científico, um verdadeiro “elemento de bestiário”. Dürer nunca observou o animal real: em vez disso, guiou-se por ilustrações, relatos epistolares e a sua própria imaginação. Uma vez que não possuía referências reais, tentou recorrer-se do que conhecia e que de algum modo, considerava semelhante às descrições que lera. Assim, o animal mais próximo que encontrou para estas associações foi a tartaruga (pelo tipo de pele) que o ajudou a criar um híbrido entre a fantasia e o naturalismo científico típico de uma expressão renascentista. Para além de todas as lendas associadas, o rinoceronte era ainda associado a um animal mítico célebre no imaginário medieval e renascentista: o unicórnio. Em termos históricos um rinoceronte de nome *Ganda*, foi um presente do rei português D. Manuel I, para o Papa Leão X, na sequência de crescentes sucessos dos navegadores portugueses no Oriente, e, também, com o interesse de consolidar o “prestígio internacional do reino”. Porém, a nau onde o animal se encontrava naufragou ao largo de Génova, dizimando todos os tripulantes. (Garcia, 2015)

Esta procura por provas da existência de criaturas fabulosas, posteriormente, irá ligar-se enquanto temática aos caçadores de *monstros* contemporâneos, dando assim origem à criptozoologia – termo utilizado para o estudo de espécies não confirmadas, mantendo assim vivo o sentimento de maravilha num mundo já extensamente mapeado, descoberto e escrutinado. Exemplos icônicos nesse sentido são o *monstro* de *Lock Ness* ou o *Ieti*, bem como extraterrestres.

Os gabinetes de curiosidades, em junção com peças escultóricas e arquitetónicas maneiristas, tais como grutas e jardins, voltam a estar circunscritos ao grotesco, num verdadeiro *spielraum* de fusão entre o artifício natural e humano, com a mistura de elementos naturais como conchas, pérolas, corais, estalactites, elementos aquáticos, mosaicos e peças escultóricas. Qualquer um destes elementos em junção pode “proporcionar assombro e maravilha aos miseráveis mortais, oferecendo o significado

possível na plenitude e criatividade do intelecto e da sua imaginação”⁶⁶ (Connely, 2012, p.113).

1.5.3. A diferença como divertimento

Após esta breve viagem histórica, podemos concluir, até este ponto, algumas questões relativas à utilização e função dos *monstros*: Estão ligados a manifestações de espiritualidade, moral, medo, horror e prazer, enquanto catarse. Assim, podemos resumir a ideia de *monstro* mediante três interpretações emocionais complexas: o horror, o prazer e o repugnante. Após a época renascentista, existe uma obcecação mais premente relacionada com o *monstro* que se prendia também com os avanços científicos da época, uma necessidade de compreender que se foi perpetrado em épocas posteriores. Não é, pois, de espantar que nos séculos XVII e XVIII o *monstro* tenha tido um desempenho extremamente importante.

Apesar da sua já extensa utilização em tratados e análises científicas, ainda existia uma parte baseada em crenças moralistas, pois a cultura da época estava dividida entre uma maneira adequada de justificar os nascimentos monstruosos e os mesmos nascimentos simbolizarem uma chave para novos conhecimentos sobre a natureza e processos geracionais, podendo inclusivamente ser utilizados em contextos de afirmação política e religiosa. Mas, a sua imprevisibilidade também os tornava numa ferramenta difícil de controlar do ponto de vista social (Mittman, 2013).

Paralelamente a todo o fascínio do ponto de vista médico que representavam, era inegável que socialmente, qualquer indivíduo ou animal com deformidades era alvo de olhares de curiosidade, medo e um certo divertimento. Em herança direta com uma tradição já vinda dos tempos romanos, e embora tenham existido relatos da sua existência na idade média⁶⁷ retoma-se novamente o costume das feiras de aberrações. Para além dos gabinetes de curiosidades, onde na maior parte das vezes se mostravam coleções exóticas com elementos curiosos preservados, agora, voltavam estas feiras que mostravam indivíduos vivos, mostrando a todos a sua existência e a sua realidade.

⁶⁶ Tradução livre da autora: “proporcionar asombro y maravilla a los miserables mortales, para ofrecer todo el significado posible en la plenitud y creatividad del intelecto y sus imaginaciones”.

⁶⁷ Uma das feiras de freak shows mais célebres era a *Bartholomew Fair* que decorreu entre 1133 até 1855 possuindo espetáculos que iam desde mostra de curiosidades até exibições grotescas.

Surgem assim os denominados *Circos de Horrores* ou *Freak Shows*: Eventos específicos para a exibição de humanos ou animais com deformações, doenças ou anomalias genéticas de todo o tipo e que à época eram considerados exóticos, grotescos ou simplesmente raros. Seres que sofriam de nanismo, gigantismo, albinismo, obesidade, excesso de pelo, deformações, flexibilidade extrema, entre muitos outros exemplos eram particularidades que nos seus mais variados espetáculos, atraíam indivíduos de todas as classes sociais da época com o único intuito de observar a diferença. É aqui que o *monstro* e o grotesco ganham claramente uma nova função: o divertimento.

Agora, todos os seres fora da norma ganham um estatuto dúplice: a sua estranheza e bizzarria hipnotizava os espectadores, deslumbrava-os de forma controlada, pois a estranheza que o espectador procurava na sua visita à feira “tornava-se a exibição do desvio num novo espaço de norma, resgatando, em certa medida, a expressão de brincadeiras da Natureza que Aristóteles havia proposto para sua recepção” (Tucherman,1999, p.130).

Assim a categoria do *monstro* expande-se substancialmente: Aquela imagem tipicamente medieval do *monstro* como prodígio ou castigo modificou-se passando a habitar um espaço que podia ser tanto metafórico, como de curiosidade ou como de moda. A história da representação e percepção de seres monstruosos está inevitavelmente relacionada com as emoções despertadas. Uma delas é o prazer e a curiosidade mórbida que provocam, uma atração obsessiva que se converte na exibição de pessoas em espetáculos ou negócios de cariz lucrativo e, foi neste tipo de exibições que o bizarro passa a adquirir um valor económico.

Nesta época, o homem não receia encontrar a anormalidade, apropria-se das características do outro, pelo espetáculo que este produz, a familiaridade da diferença e discriminação. Esta situação acaba por produzir um efeito de catarse a partir da exposição destes seres grotescos que permitem uma espécie de purga dos seus fantasmas interiores. (Garcia, 2015).

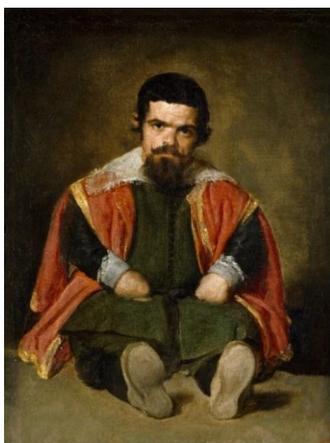


Fig.16. Diego Velázquez, *Retrato de Sebastián de Morra*, óleo s/tela, circa 1644. No âmbito das cortes, a deformidade também possuía de certa forma as mesmas funções das exposições de aberrações: uma função burlesca e parodiante. No entanto, a sua presença servia para exaltar o belo e a normalidade. Por cima do *status* social e económico- entre a monstruosidade e os cortesãos a principal diferença tinha que ver com a incapacidade mental ou deformidade física. No caso da coroa espanhola, os seres considerados disformes que desfrutavam de uma estadia mais prolongada eram os anões, gigantes e mulheres barbudas, no entanto, os anões eram os mais populares. Quase todos os monarcas espanhóis (e restante Europa) possuíam um ou mais anões. Estes eram considerados como parte da família real, contudo, eram vistos como mascotes, como se fosse um animal de companhia e não como indivíduos com capacidades, vontades e livre-arbítrio.

Deste modo, sabemos que a atração pelo *monstro* não é um fenómeno recente nem exclusivo de uma só área, pois abarca diversos estratos sociais, bem como faixas etárias e níveis culturais. Eco justifica este gosto pelo horror com base numa relação com o grotesco em vários momentos históricos da humanidade. E, tal como afirma Ramos “o gosto pelo horrífico apareceria como manifestação de um público saciado de qualquer excitação, cumulado nos seus desejos de bem-estar económico, que por isso procura o divertimento em regiões mais insólitas” (Ramos, 2008, p.104). Esta constatação da autora relaciona-se como uma espécie de fuga para algo que é diferente, num sentido exótico, liberatório- entendido como efeito catártico (Garcia, 2015).

1.6. Um ponto de viragem: omnipresença de temas associados ao *monstro* – o grotesco

O termo grotesco tal como o próprio conceito de *monstro*, é difícil de categorizar pela sua grande abrangência de sentidos, sendo alguns até contraditórios e ambíguos. *Grotesco* e *Monstro* encontram-se no limiar de géneros, temáticas ou até mesmo áreas. Apesar de polémicos, são bastante consistentes. Relacionam-se entre si, embora sendo conceitos distintos e é exatamente por essa razão que este conceito juntamente com outros (feio, sublime), será considerado neste estudo.

A sua importância, ainda que aparentemente invisível para a maior parte dos indivíduos, torna-se essencial quando queremos analisar toda a nossa condição enquanto ser humano. Contudo, apesar da sua pluralidade de sentidos, podemos caracterizar algumas balizas em termos temporais e estilísticos, recorrendo para isso às abordagens do autor Frances S. Connely.

Para uma primeira abordagem ao tema, ainda que sempre tenha existido, o termo grotesco começa a ser empregue de forma mais consciente (sem associação a esta denominação) para caracterizar decorações específicas e ornamentos renascentistas, no âmbito da arquitetura e, ainda, de atos festivos. Este conceito teve um papel relevante na pintura, escultura, arquitetura e design de jardins, ao longo de todo o séc. XVI. O grotesco foi interpretado como um símbolo da invenção e da liberdade artística e, a partir desse século, transforma-se num princípio estético, tanto na teoria, como na prática. (2012).



Fig.17. “Boca do Inferno” no Parque dos Monstros do Jardim de Bomarzo, Villa Orsini, província de Viterbo, Itália, 1552-84. Um exemplo do grotesco associado à arquitetura e escultura em jardins. Nesta imagem podemos ver uma gruta do parque dos monstros e facilmente compreendemos a raiz etimológica do grotesco associada a “gruta”.

Nesta época, o maneirismo acaba por se associar ao grotesco, sendo quase indissociáveis um do outro. Como neste período não existia uma nomenclatura fixa para

o termo grotesco, surgiu uma série de terminologias que acabam por resultar em sinónimos, tais como: *bizarrie* (bizarria), *fantasie* (fantasia), *capricci* (capricho), *scherzi* (piada), *concetti* (conceito) ou, simplesmente, *invenzioni* (invenção). Todas juntas, descrevem obras de fantasia excepcional e, tal como o próprio termo de exceção também indica, era igualmente fácil a aproximação ao monstruoso ou ao quimérico. É neste ponto que o grotesco se revela muito mais do que um elemento meramente decorativo.

De acordo com Karl Rosenkranz, o grotesco também acaba por se relacionar com o feio. O grotesco é semelhante ao barroco e ao bizarro, ainda que esteja sempre presente no cómico. O autor argumenta que é difícil distinguir o barroco do bizarro, pois o barroco consiste em atribuir um significado ao casual ou arbitrário, com a junção do carácter extraordinário da forma (Ver Anexo A, Fig.3). Portanto, o bizarro, o barroco e o grotesco podem transformar-se em burlesco – a exuberância parodística da arbitrariedade (Rosenkranz,1992).

Não se pode estabelecer um período ou limite estilístico no grotesco. Connely descreve-o como um liquidificador de categorias, defendendo que não constitui uma entidade absoluta ou específica, devendo ser entendida mais como uma corrente turbulenta: este autor acredita que o grotesco deve ser entendido como uma reação cultural, pois não é linear, atravessa-se nas estruturas tradicionais da narração da história da arte. O grotesco não pode caracterizar-se como um estilo e não há temas que sejam inerentemente grotescos:

Os grotescos estão, pela sua própria natureza, misturados, sem resolução, são impuros; são os instrumentos através dos quais conseguimos criar novas ideias. Representá-los como entidades fixas faz com que se perca o seu elemento fundamental. A forma como os grotescos se alteram ao longo do tempo é, precisamente o que revela o seu carácter essencial como *Spielraum*⁶⁸ (Connely, 2012, p.54)

O grotesco funciona como um limite de uma mudança cultural. Em qualquer época o grotesco encarna o perigo da arte, a ameaça de imagens que desafiam o conhecido, o estabelecido e o aceitável – a imprevisibilidade. E, apesar da história de arte não mencionar com regularidade a sua importância, o grotesco mantém-se presente e consistente e, a sua genialidade, de acordo com Connely, passa pela capacidade de abrir o conhecimento a novas possibilidades e novas interpretações: “talvez a sua qualidade mais assombrosa seja o seu carácter transformador. Numa época em que os paradigmas

⁶⁸ Tradução livre da autora: “los grotescos están, por su propia naturaleza, entremezclados, sin resolver, son impuros; son los instrumentos mediante los cuales engendrar nuevas ideas, así que representarlos como entidades fijas hace que se pierda su elemento fundamental. La forma en que los grotescos cambian a lo largo del tiempo es, precisamente, lo que revela su carácter esencial como *Spielraum*”.

existentes parecem gastos, mais escondidos do que reveladores, o desejo do grotesco virar o mundo de cabeça para baixo e jogar dentro de limites reduzidos é contagiante”⁶⁹ (Connely, 2012, p. 62).

1.6.1. Teorias para o grotesco – um jogo?

O grotesco só existe (...) em estado de irresolução, em estado de jogo⁷⁰ (Connely, 2012, p.33)

Para melhor identificar este conceito, o autor Frances Connely defende um conjunto de teorias para o grotesco baseada em ideias chave que se prendem com: 1) entender-se melhor pelo que faz e não pelo que é, sendo “mais um verbo do que um nome” (Connely, 2012, p.25); 2) um «jogo» com a simbologia das situações ou ações, pois o grotesco é algo gerado culturalmente, rompe com os limites dessa cultura, contradizendo o que é conhecido, próprio ou normal. Está estreitamente ligado ao corpo.

Mediante estas duas ideias, o autor classifica o grotesco segundo três categorias: espirituoso, subversivo e traumático, pois cada uma questiona um tipo diferente de limites. A primeira categoria tem que ver com improvisação, questionamento de formas/convenções de representação visual e literária (por à prova os limites da arte); a segunda relaciona-se com um jogo entre hierarquias sociais, tais como convenções sociais desafiando os limites de propriedade; e a terceira ameaça os limites da identidade humana, rompendo os limites do ser – numa clara associação ao monstruoso, estranho e abjeto.

O grotesco é um fenómeno cultural. Funde questões éticas e estéticas levando-as para um território desconhecido e o elemento do jogo acaba por ser uma das suas características mais marcantes designada, segundo Connely, por *Spielraum*. Este vocábulo não tem equivalente em inglês, nem em português, e refere-se à essência do

⁶⁹ Tradução livre da autora: “Quizá, la cualidad más asombrosa de lo grotesco sea su carácter transformador. En una época donde los paradigmas existentes parecen gastados, más ofuscados que reveladores, el apremio de lo grotesco por poner el mundo cabeza abajo y jugar entre límites abatidos...resulta infeccioso”.

⁷⁰ Tradução livre de la autora: “lo grotesco solo existe (...) en estado de irresolución, en estado de juego”.

funcionamento do grotesco, que consiste em associar o jogo com simbologias e com o espaço em conflito, funcionando, assim, como um jogo entre interpretações e simbologias de imagens:

Quaisquer que sejam as regras ou convenções, o grotesco subverte-as criando um *Spielraum* pleno de conflito, mas também de novas possibilidades. Relacionar o jogo com o grotesco pode parecer incongruente, mas deve-se em grande parte ao facto de as conotações modernas do jogo terem sido reduzidas assim como as do grotesco. O jogo foi relegado a associações de ócio e riso enquanto o grotesco raramente é utilizado para descrever outra coisa, se não o horrível ou desagradável. O riso e o jogo têm um papel fundamental em dois dos assuntos mais relevantes para o grotesco: Concretamente, o grotesco inteligente ornamental e o carnavalesco, picante, carnal⁷¹. (Connelly, 2012, p.47)



Fig.18. Salvador Dalí, Lobster Telephone, 1938. Esta obra é um exemplo marcante não só de um objeto surrealista como também da apropriação de objetos que, à partida, não se relacionam, produzindo assim uma obra desconcertante do ponto de vista perceptual.

Em suma, *Spielraum* aplicado no contexto do grotesco funciona como um veículo para mediar os limites do conhecido e também vivenciar indiretamente outras realidades possíveis através dos jogos e trocas de associações e simbologias. Não é, pois, coincidência que o gosto pelas histórias de terror e contos góticos tenham emergido a par com o Iluminismo no séc. XVIII. E, atualmente, com recurso aos filmes de terror,

⁷¹ Tradução livre da autora: “cualquiera que sean las reglas o convenciones, lo grotesco las subvierte, creando un *Spielraum* pleno de conflicto, pero también de nuevas posibilidades. Vincular el juego con lo grotesco puede parecer incongruente, pero esto se debe en gran medida a que las connotaciones modernas de juego se han reducido, al igual que las de lo grotesco. El juego se ha relegado a asociaciones de ocio y risa, mientras que lo grotesco rara vez se emplea para describir otra cosa que no sea lo horrible o desagradable. La risa y el juego tienen, de hecho, un papel fundamental en dos de los ámbitos más importantes de lo grotesco: concretamente, lo grotesco ingenioso ornamental y lo carnavalesco subido de tono, carnal”.

jogos de realidade virtual e toda uma panóplia de outros meios culturais que servem este desejo humano de experimentar aquilo que está para além de nós.

1.6.1.1. O grotesco e o *monstro*

Como vimos anteriormente, o grotesco também se manifesta conforme atributos visuais que visam a exuberância ou o bizarro, tal como Rosenkranz afirma, associando-o com o conceito de feio. Como tal, e no decurso dessas associações, é natural que existam mais atributos a ser igualmente absorvidos, como é o caso da aberração e, pelas suas qualidades subversivas e de jogos de assimilações, as mais variadas combinações ou metamorfoses – em qualquer caso, transformações.

Contudo, por mais atributos que o grotesco absorva, estes não são suficientes para fazer com que uma imagem seja necessariamente grotesca. O grotesco não é apenas uma propriedade formal, mas surge quando o aspeto visual compromete a realidade ou categorias já previamente estabelecidas, misturando os seus constituintes e permitindo que se criem elementos considerados estranhos.

É inegável todo o potencial criativo de transformação e reinterpretação de novas possibilidades a partir de fragmentos; assim, em qualquer uma delas, poderá existir um jogo de significados. À semelhança da definição de *monstro*, também o grotesco se apresenta como uma alargada denotação, possuindo conotações partilhadas e conotações sujeitas a interpretação mediante um contexto cultural ou social. (Ver 1. *Definição de conceitos: O que é um monstro*).

Tal como o *monstro*, também o grotesco pode ser interpretado e analisado como uma “criatura limite”, oposta à norma, deformada, desfigurada, que deambula na tensão entre duas realidades definidas: a nossa realidade é uma realidade paralela que, por vezes, se funde criando situações fraturantes, no limite do que vivemos. Então percebemos o grotesco, tal como o *monstro*, como um dilacerador de limites funcionando como um catalisador entre limites de entidades diferentes que desencadeiam uma reação: “o grotesco é uma mancha que mistura identidades e limites normais criando assim uma verdadeira fogueira criativa”⁷². (Connelly, 2012, p. 36)

A associação com o abjeto e o monstruoso ou até, demoníaco, são expressões que os observadores associam de forma praticamente imediata ao grotesco, remetendo assim novamente para o ponto de vista da semiótica e da denotação já referida anteriormente. Com o grotesco desafiam-se as convenções e esta linha, mediante alguns contextos, pode aproximar-se bastante do aterrador, inspirando medo e repulsa. O abjeto e o

⁷² Tradução livre da autora: “Lo grotesco es esa mancha que mezcla identidades y límites habituales, creando una verdadera hoguera creativa”.

monstruoso levam-nos, assim, a um novo mundo, aterrador, que ameaça estalar o verniz cuidadosamente construído da nossa realidade (Connelly, 2012).

Este lado aterrador que o observador pode sentir é semelhante às reações já descritas relativamente ao significado de monstruoso – o fascínio é igualmente intenso. A princípio pode parecer que o abjeto, o monstruoso e o demoníaco têm pouco em comum, porém, ambos provocam uma resposta visceral de terror, medo e repulsa. Demónios e *monstros* possuem corpos e vontades distintas, apresentam uma ameaça latente, enquanto o abjeto pode representar uma metamorfose ou algo em decomposição.

Julia Kristeva descreve a abjeção como uma condição, mais do que uma coisa. A abjeção colapsa os limites entre o sujeito e o objeto suficientemente para manter a nossa própria subjetividade em relação a ele: “perturba a identidade, o sistema e a ordem”⁷³ (Kristeva, 1982, p.4). Por conseguinte, a monstruosidade e a abjeção suscitam um desejo opressor de estabelecer um limite entre o indivíduo e o outro e esta resposta revela um elemento fundamental comum a ambos: cada um, à sua maneira, desafia os nossos esforços para representar, conservar a imagem nas nossas mentes e, ao fazê-lo, questiona a nossa postura como seres plenos de consciência dos seus atos.



Fig.19. Francisco de Goya, Saturno devorando o seu filho, óleo sobre tela, 1819-1823. Esta obra, pela situação que representa, poderá ser considerada como um horror devido a ser simultaneamente monstruosa e abjeta e, o seu tamanho (146 x 83 cm) também ajuda a criar uma maior sensação de imponência e choque perante o observador.

A par com o exemplo de Goya, o papel do *monstro* é encarnar o medo, o desejo, a ansiedade e a fantasia, concedendo-lhes vida e uma estranha independência. O corpo monstruoso é pura cultura. Como construção, como projeção, o *monstro* só existe para

⁷³ Tradução livre da autora: “(...) what disturbs identity, system, order”.

ser lido: o *monstro* é etimologicamente “aquele que revela” e “aquele que avisa” (Cohen,1996), como sabemos.

É neste ponto que o grotesco monstruoso se revela. A linha monstruosa do grotesco existe numa relação dinâmica com o feio. Como na relação do carnavalesco com a caricatura, ou do arabesco com o ornamento. A fealdade é um contínuo com o grotesco: a fealdade levada mais além dos seus limites normativos entrelaça-se com o grotesco e as nossas reações são variáveis entre asco e repugnância, sendo assim uma relação dinâmica entre ambas.

1.6.2. Uma transição de pensamento

Desde a idade média que o pensamento estético e filosófico associado ao *monstro* se debate com antagonismos entre belo e feio, bem como com as místicas do horrível que fomentam precisamente a libertação do mesmo.

Como vimos, a representação do disforme e do feio desperta a alma para a sublimidade de Deus colocando-a em movimento para desejar o belo “como se o feio fosse ainda mais belo do que o próprio belo. Pois este prende-nos ao mundo sensível e extingue em nós o desejo da beleza perfeita, ao passo que aquele, liberta-nos da beleza passageira despertando em nós a nostalgia do ideal, de onde decaiu o feio, levando-nos a aspirar a ele” (Serrão, 2013, p.94). De uma perspectiva teleológica, as deformidades eram causadas pelas diversas partes do *monstro* que se manifestam de forma diferente, com deficiências ou ausências o que se traduzia numa criatura anormal.

A partir do século XVII a forma como o homem observa o *monstro* assume novos contornos. A deformidade levanta diversas questões desde o seu aspecto à forma como surgiu, se tem implicações morais associadas e por encadeamento, uma vez que estamos numa época de crescente valorização do intelecto, também de questões relacionadas com a vida e morte bem como de personalidade.

A fascinação pelo grotesco, pelo bizarro e pelo monstruoso marca uma viragem importante: Agora, os demónios são interiores – resultado de loucura, superstição ou do fracasso moral. Estes demónios interiores, que alegadamente surgiam em sonhos manifestavam-se na forma de demónios tais como os *succubus* e os *incubus*⁷⁴ ou até mesmo os vampiros⁷⁵ apareciam como símbolo de tentação e corrupção.

⁷⁴ De acordo com Matt Kaplan, origem da palavra “demónio” vem do grego *daimôn* que provém do verbo *daïein*, que significa “distribuir”. Era muito utilizada como sinónimo para “deus”, mas



Fig.20. *The Nightmare* (O pesadelo), Johann Heinrich Füssli, óleo sobre tela, 1781. Detroit Institute of Fine Arts.

Na segunda metade do século XVIII os artistas começaram a cultivar o horror e o terror de forma estética na literatura bem como nas artes visuais. Este gosto é retomado tendo em conta o legado de Hieronymus Bosch ou Schongauer. Pois no século XVI os artistas produziram criaturas e cenários ameaçadores que provocavam grande impacto nos observadores tanto pela competência técnica e talento como também por toda a condição moral. Já no século XVIII os artistas passaram a produzir obras de terror como meios em si mesmos.

frequentemente associada com entidades que distribuem os destinos dos indivíduos. Contrariamente aos deuses do Olimpo, os *daimônes* não eram adorados: funcionavam apenas como criaturas sobrenaturais neutras (nem boas nem más). Contudo, o surgimento de Satanás (ou Satã) na mitologia mudou o seu papel passando assim a ser encarados de uma forma mais negativa. Com o cristianismo *Ha-Satan* deixou de ser um anjo que testou a fé da humanidade para se transformar em Satanás, um inimigo de deus. Os *daimônes* outrora neutros, passariam a ser conhecidos como demónios e a funcionar como exército das trevas do qual Satanás era líder. Os indivíduos que se pensava trabalharem para estas forças ocultas eram assim apelidados de bruxaria e feitiçaria. Um dos demónios mais explorados em termos de temática eram os *succubus* e os *incubus*. Os *succubus* eram demónios femininos que pretendiam obter a alma das suas vítimas através de insinuações sexuais. Já os *incubus* eram a sua versão masculina, um *monstro* capaz de corromper as donzelas, condenando-as a uma vida de desonra. Os seus nomes advêm do latim *succubare* (estar por baixo) e *incubare* (estar por cima) numa relação direta com posições sexuais. Estes demónios revelavam frequentemente as ansiedades relacionadas com a questão da sexualidade manifestada em sonhos, ou seja, o receio sobre a falta de controlo sobre o inconsciente e as vontades escondidas potencialmente pecaminosas (Kaplan, 2012)

⁷⁵ O vampiro é um dos *monstros* mais célebres e populares de todos os tempos. Mas, o seu imaginário, tal como a nossa cultura ocidental o reconhece, provém do século XVIII, no entanto a sua existência é muito anterior. Na Odisseia, Odisseu é forçado a viajar para a terra dos mortos e confrontar os fantasmas de pessoas que conhecera anteriormente de forma a obter informações importantes para os seus objetivos. A bruxa Circe refere que ele deve permitir que os fantasmas se alimentem de sangue fresco de forma que se possa aproximar deles. Homero já assinalava uma ligação entre os mortos e os vivos através do sangue. Por volta do ano 1200 surgem relatos recolhidos pelo historiador inglês William de Newburgh sobre uma lenda de um homem mau que morre ao descobrir que a sua mulher era adúltera. O defunto, apesar de receber um funeral cristão, ergue-se da sua sepultura à meia-noite e vagueia até ao nascer do sol para terror de todos. Após este incidente a morte espalha-se na região e, dois jovens, que perderam o seu progenitor devido a esta praga, decidem pôr um fim a esta situação devastadora. Assim, abrem o caixão onde se encontrava a criatura infame, golpeiam-na e queimam-na. Em nenhuma destas situações, os *monstros* são descritos como “vampiros”, mas as semelhanças estão presentes. Na segunda opção, o homem trabalha segundo a vontade de Satanás e é responsável por milhares de mortes, é, portanto, extremamente perigoso e agressivo, enquanto no primeiro caso, os fantasmas na Odisseia são inofensivos. (Kaplan, 2012)

Assim, a utilização do horror e do grotesco por si interliga-se ao terror do sublime: encontrando-se um prazer na fruição das sensações aterradoras: O horror grotesco é uma inversão do êxtase sublime, opressivo, asfíxiante que nos infecta. (Conelly, 2012)

1.6.3.Considerações sobre o feio

(...) Tal como o belo, assim o feio tem uma longa história, mesmo que, por vezes, ela se faça na sombra do belo. (Serrão, 2013, p.91)

O feio, na Grécia Antiga era referido como *tò aischrón* e em latim por *deforme, turpe* (a *fealdade* por *deformitas, turpitude*) acompanha a história do pensamento filosófico e estético, constituindo uma sombra ou negativo do belo (*kalón; pulchrum*) que é frequentemente associado ao mal (*kakón*) entendido num contexto associado à moral ou à matéria e não existência : “ (...) o feio está para o belo como o mal está para o bem, a matéria para a forma, o não-ser para o ser”. (Serrão, 2013, p.91).

O feio é entendido como algo que não é unificado por uma ideia concreta, ou privado de uma forma específica, imperfeito, defeituoso⁷⁶. Contrariamente ao belo, que revela o sentido de unidade e harmonia, o feio funciona sempre como o seu oposto, ou seja, tudo aquilo que o belo não é, numa espécie de “negação positiva” (Serrão, 2013). Está também associado ao “mau gosto”, sendo identificado como ausência de medida e com um reconhecimento instintivo e reações irritantes face a desproporções evidentes ou algo deslocado. (Eco, 2015)

Da mesma forma que “*monstro*” e “*grotesco*” são conceitos variáveis consoante a época, cultura e a própria perceção de quem vê, o mesmo acontece com o feio, tal como refere Xenófanes de Cólofon: “Se os bois e os cavalos e os leões tivessem mãos e pudessem fazer obras como as dos homens, o cavalo representava os deuses semelhantes aos cavalos e o boi semelhantes aos bois, e fariam os seus corpos como os que cada um tem” (Eco, 2007, p.10). Ou seja, acaba por ser uma questão de perspetiva.

Também o feio apresenta diferentes conotações e é associado aos mais diversos temas e áreas. Para além da componente estética, existe todo um conjunto de simbologias

⁷⁶ De acordo com Rosenkranz o conceito de perfeição não é diretamente relacionável com a beleza, é algo relativo, pois depende sempre do critério a partir do qual se estabelece o seu valor. Assim, de acordo com o autor, o conceito de “imperfeito” não se deve confundir com o conceito de “defeituoso” (sendo que muitas vezes surgem juntos). O imperfeito enquanto processo de construção e evolução é um caminho contínuo até à perfeição. O autor dá ainda o exemplo desta situação através do desenho: Um desenho pode ser imperfeito e ser belo, já um desenho defeituoso está cheio de erros e contradições estéticas (Rosenkranz, 1992).

políticas, sociais, intelectuais e até científicas que tentam enquadrar o feio numa tentativa de o limitar, mas sem sucesso, porque o feio, tal como o monstruoso e o grotesco é um conceito altamente mutável, moldável e absorvente, da época e cultura em questão.

Contudo, vejamos algumas aproximações consoante diferentes áreas. No contexto político e social surge associado a um certo ativismo, relacionando-se com denúncia e crítica social (é neste contexto que se insere a caricatura dita grotesca, devido a toda a simbologia que acarreta – o belo passa a cómico através do feio). Nesta perspetiva, funciona como um diagnóstico de patologias mentais, sensoriais características de uma determinada época.

Bonito, gracioso, agradável, atraente, harmónico, maravilhoso, delicado, gracioso, lindo, encantador, magnífico, estupendo, fascinante, excelso, excecional, fabuloso, mágico, admirável, apreciável, espetacular, esplêndido, sublime, soberbo	Repelente, horrendo, nojento, desagradável, grotesco, abominável, asqueroso, odioso, indecente, imundo, porco, obsceno, repugnante, pavoroso, ignóbil, desgraçado, desagradável, oprimente, indecente, deforme, disforme, desfigurado
Belo	Feio
<p>Tabela 1. Adjetivos/substantivos para caracterizar os conceitos de Belo e Feio de acordo com Umberto Eco na sua famosa obra <i>História do Feio</i>. O autor observa ainda que o horror também se pode manifestar em territórios tradicionalmente atribuídos ao belo, tais como o fabuloso, o fantástico, o mágico e o sublime.</p>	

Umberto Eco classifica o feio mediante três classes: o feio formal, o feio em si mesmo e o feio artístico. De forma a explicá-las melhor, utiliza alguns exemplos: uma pessoa desdentada representa o feio formal por ser algo incompleto, incoerente, pois notamos a carência de mais dentes; para o feio em si mesmo, o autor alude à propriedade viscosa de determinados insetos, essa textura provoca um sentimento de repugnância; já o feio formal, devido à sua característica de incoerência ou falta de completude também pode estar contido no feio artístico.

Rosenkranz também classifica o feio, tal como Eco, mediante três classes: natural, espiritual e artística. O feio natural, segundo refere, pode ter diversas formas, pois as causas para a sua existência são naturais e apresenta o exemplo do feio na natureza referindo que o reino animal é mais propenso ao feio do que o reino botânico (este visto como mais cómico). O feio no reino animal está sujeito à deformação da forma externa (mutilação) ou interna (doença).



Fig.21. Guiseppe Arcimboldo, *Vertumnus*, óleo s/tela, 1591. Esta pintura é representativa do Imperador Rudolfo II enquanto *Vertumnus* deus romano do comércio e mestre em metamorfose. Curiosamente, este imperador era fascinado por todo o lado estético e científico das monstruosidades bem como malformações e gabinetes de curiosidades (a abordar em capítulos posteriores).

No caso do feio espiritual, o que é relevante é a beleza da alma, o conceito de bondade e de pureza: “A vontade em si e por si, na solenidade da sua santidade, transcende o elemento estético”⁷⁷ (Rosenkranz, 1992, p. 33). O autor também refere que existem vícios e perversões particulares que se traduzem em expressões físicas visíveis (o ódio, a mentira, a avareza e a luxúria são algumas que refere, bem como transtornos psicológicos), indicando o mal e todos os elementos que lhe estão associados como ações características do homem: “O mal é uma ação própria do homem e, por este, assumirá as suas consequências. Como o homem tem essencialmente em si o aspecto natural do mal, todas as outras características do feio que encontramos na natureza orgânica, especialmente animal, são também possíveis em si”⁷⁸. (Rosenkranz, 1992, p.35). Contudo, a fealdade não reside no conceito intrínseco do homem: é a doença a causa da fealdade, sempre que esta tenha como consequência a deformação do corpo.

Já no caso do feio artístico, a presença do feio encontra-se no belo através da negação, através de um contraste. O feio não apresenta autonomia estética, porém, a arte não o pode ignorar. A arte permite a existência do feio apenas em combinação com o belo e esta ligação pode produzir grandes efeitos. Se a arte representa também o feio, embelezá-lo parece ir contra o próprio conceito de feio, pois, assim, já não seria feio. O embelezamento do feio não produz feio e, sim, uma contradição interna de reconstruir o

⁷⁷ Tradução livre da autora: “La voluntad en sí y por sí, en la solemnidad de su santidad, trascender el elemento estético”.

⁷⁸ Tradução livre da autora: “El mal es una acción propia del hombre y por ello éste ha de asumir también sus consecuencias. Como el hombre tiene esencialmente en sí el aspecto natural del mal, ocurre que todas las otras determinaciones de lo feo que habíamos encontrado en la naturaleza orgánica y especialmente en el animal, son también posibles en el hombre”.

feio como belo, numa espécie de caricatura do feio, ou seja, uma contradição da contradição.

No seu entender, a arte deve idealizar também o feio, segundo as leis gerais do belo, com a sua existência e não no sentido de ocultar, disfarçar ou falsificar o feio com adornos, em prejuízo da verdade. Na realidade existe fealdade e a arte deve apresentá-la com o mesmo idealismo com que trata o belo.

O autor também inclui a fantasia nestas classificações defendendo que esta também deveria ter uma fronteira estética correspondendo não à fidelidade, mas, sim, à verdade das imagens. Tendo uma realidade, uma verosimilhança ideal, uma realidade presente na sua impossibilidade: “Devemos reconhecer que tais criaturas da fantasia – quimeras, briareus, centauros, esfinges, etc. seriam anatómica e fisiologicamente impossíveis, mas, sem dúvida, devem aparecer com harmonia para que não despertem em nós dúvidas sobre a sua realidade”⁷⁹. (Rosenkranz, 1992, p. 76).

No seu entender, a fantasia e o humor encontram mais vantagens no feio do que no belo, pois o feio apresenta maior liberdade através do espírito (que produz inumeráveis prodígios e *monstros*). O belo proporciona uma forma, mas o feio destrói-a (Rosenkranz, 1992).

Justapondo estes dois autores, a visão de Eco é mais flexível, no sentido em que a percepção e identificação do feio é mutável e variável conforme uma série de fatores. Contudo, no entender de Karl Rosenkranz, o feio apenas pode ser entendido como antítese de outro conceito, pois apenas existe enquanto negação. Para ele, o feio apresenta duas fronteiras: o limite inicial do belo e o limite final do cómico.

Em conclusão, o feio é igualmente necessário à arte, não só por constituir o negativo do belo, (que sem ele também não existe), mas também porque o feio atrai. Na atualidade, o *monstro* é visto com interesse, é aceite: “não é só o belo, mas também o feio, a tornar-se polido. Também o feio perde a negatividade do diabólico, do sinistro ou do terrível, e amaciam-no do mesmo modo, tornando-o uma fórmula de consumo e fruição” (Han, 2016, p.17). Deste modo o monstruoso e o feio são hoje vistos como algo desejável, perdendo completamente o seu carácter terrífico que induzia medo:

Carece por completo desse olhar de medusa que infunde medo e terror e que faz com que tudo se torne pedra. O feio, tal como o usaram os artistas e poetas *fin de siècle*, tinha alguma coisa de abissal e de demoníaco. A política surrealista do feio era

⁷⁹ Tradução livre da autora: “Debemos reconocer que tales criaturas de la fantasía-quimeras, briareos, centauros, esfinges, etc-serían anatómica y fisiológicamente imposibles, pero, sin embargo, deben aparecer en tal armonía que mediante su visión no se despertaran inmediatamente en nosotros dudas acerca de su realidad”.

provocação e emancipação: rompia em termos radicais com os modelos tradicionais de percepção (...). Hoje, a indústria do entretenimento explora o feio e o repugnante. Torna-os consumíveis. (Han, 2016, p.17-18)

1.6.4. Terror sublime

O sublime é grande na sua falta de limites, é violento na irresistível expressão da sua potência, majestoso na sua incondicionada autodeterminação de infinitude⁸⁰. (Rosenkranz, 1992, p.100)

A palavra *sublime* deriva do latim *sublimis* e, de acordo com Cássio Longino, refere-se “ao que está suspenso no ar, ao que está alto”, remetendo para o verbo “elevar”: é uma força que eleva a alma, ao mesmo tempo que esta fica maravilhada. O sublime tem a ver com a expressão nas artes das palavras⁸¹ e, também, com outras manifestações artísticas que potenciem um pensamento elevado e entusiástico; porém, como afirma o Professor Byung-Chul Han:

No Pseudo-Longino, (...) o belo e o sublime ainda não se encontram diferenciados. Deste modo, o belo faz também parte da negatividade do assombroso. O belo vai muito para lá da complacência. (...). Tão-pouco em Platão o belo se diferencia do sublime. O belo, precisamente no que tem de sublime, não pode ser superado. É-lhe própria essa negatividade que se revela característica do sublime. (Han, 2016, p.27-28)

O sublime voltou a ser abordado, no séc. XVIII, pelo irlandês Edmund Burke, em 1757, quando publicou a obra *Investigação filosófica sobre a origem das nossas ideias do sublime e do belo*, (*A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*). Burke refere-se ao gosto, tema bastante desenvolvido pelos autores ingleses e franceses nos finais do séc. XVIII, que é inerente à natureza humana, pois os princípios do juízo de gosto são transversais a todos e a diversidade das opiniões estéticas é justificada pela variação da “sensibilidade natural”.

O belo tem que ver com o sentimento. Existem alguns traços da beleza como a pequenez, a suavidade e a maciez que evidenciam o agradável: a beleza causa amor ou uma paixão próxima deste, já o sublime é inverso: remete para situações de sofrimento e de perigos possíveis, “um delicioso horror”.

⁸⁰ Tradução livre da autora: “Lo sublime es grande en su falta de límites, es violento en la irresistible expresión de su potencia, majestuoso en la incondicionada autodeterminación de su infinitud”.

⁸¹ A própria imitação dos clássicos conduz igualmente ao sublime pois ao utilizar estes modelos produzir-se-ia uma escrita elaborada e eloquente- fator essencial para uma obra de qualidade.

O sublime é trágico, tem um toque de sofrimento, é o oposto da beleza: o prazer retirado da beleza é o amor, (prazer positivo). Este amor é desinteressado, pois o belo consiste na doçura e nas sensações que descontraem os nervos, enquanto o prazer retirado do sublime é deleite, (prazer relativo). No sublime, os objetos abordados tendem a ser misteriosos e com escala desmesurável, o que provoca tensões corporais:

(...) há uma negatividade que é própria do sublime. O belo é pequeno e delicado, leve e terno. Caracteriza-se pelo liso e pelo suave. O sublime é grande, maciço, tenebroso, agreste e rude. Causa dor e horror. Mas é saudável na medida em que comove energicamente o ânimo, enquanto o belo o torna letárgico. (Han, 2016, p.30)

Na opinião de Han, o belo desencadeia uma complacência positiva, pois na produção de conhecimento intercede tanto na imaginação, como no entendimento. A imaginação é a faculdade de unificar numa única imagem os diversos dados sensoriais fornecidos por via da intuição. O entendimento opera a um nível superior de abstração, recolhendo as imagens num conceito. No belo, as capacidades cognitivas (a imaginação e o entendimento) encontram-se num jogo livre, harmoniosamente concertados: “perante o belo, as faculdades cognitivas mantêm uma atitude lúdica. (...) A beleza pressupõe o jogo. Tem lugar antes do trabalho” (Han, 2016, p.31).

Já para Kant, o belo apresentava duas dimensões: belo puro ou belo aderente. O belo puro é exemplificado através de flores naturais, aves exóticas, desenhos com elementos geométricos, folhagens das molduras ou papel de parede, entre muitos outros. Estes elementos eram puros pois não representam ou significam nada, logo constituem belezas livres. O julgamento de uma beleza livre é nesta perspectiva correspondente a um juízo de gosto puro, pois o que está em causa no juízo de gosto é apenas a forma: “Belo é o que apraz no simples ajuizamento, (logo não mediante a sensação sensorial segundo um conselho do entendimento). Disso, resulta espontaneamente que ele tem de comprazer sem nenhum interesse” (Kant, 2005, p.114).

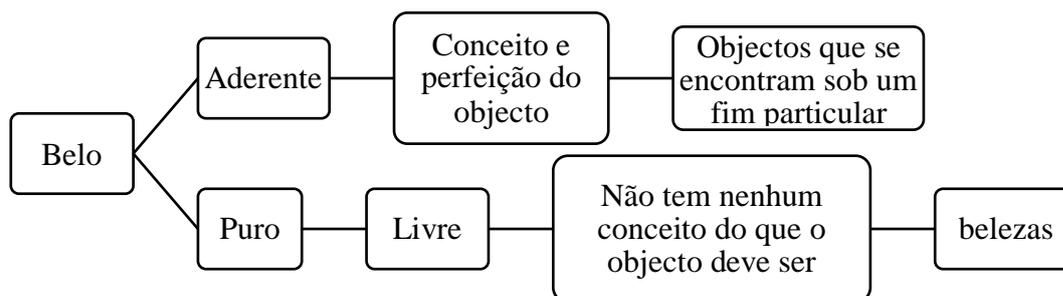


Tabela 2. Estrutura de organização do belo, segundo Kant.

A beleza de um ser humano, de um cavalo, ou de um edifício, (igreja, palácio, arsenal ou casa de campo) pressupõe um conceito do fim que determina o que a coisa deve ser, por conseguinte um conceito da sua perfeição: chama-se a isso beleza aderente que envolve um juízo de gosto aplicado. Esta é a diferença entre o belo livre e o belo aderente: o belo livre não pressupõe nada, enquanto o aderente implica um juízo acerca de um conceito de perfeição.

O belo é uma experiência subjetiva face ao juízo de gosto, pois depende do sentimento que o observador tem perante aquilo que está a ver, é tangível e está também associado à verdade. Juntamente com o belo, o conceito de sublime apresenta-se como algo inalcançável, que ultrapassa o Homem pela sua infinitude. Contrariamente ao belo, que é algo positivo, o sublime é uma representação sensível, negativa. Pelas suas características, ambos os conceitos estão patentes na temática dos *monstros*, o belo por representar um antagonismo face ao *monstro*, e o sublime por revelar no *monstro* toda a sua intangibilidade em termos de representação.

Assim, o *monstro* apresenta-se como algo antagónico. Ao observá-lo existe um deslumbramento do olhar, mas não existe qualquer possibilidade de captar conhecimento, o seu corpo não revela nada que seja conhecido. Mas, ao mostrar a sua desfiguração, habitualmente escondida, o *monstro* oferece um excesso visual do qual se alimenta, exibindo-se. As diferenças entre um corpo excessivo e desfigurado e um corpo normal passam na revelação do oculto, do visceral, mostrando-se como uma obscenidade orgânica que ostenta, sem se incomodar com o olhar do espectador.

Neste ponto, pode-se então concluir que o corpo monstruoso, desfigurado, para além de sublime, é inegavelmente relacionável com o conceito de feio, que é difícil de delimitar com o sublime. Conceitos como a ausência de forma, ambivalência de “um desprazer que apraz” e uma repulsa atrativa constituem os elementos-chave com os quais o *monstro* se sustenta, o que nos leva então a refletir sobre o feio e em que medida é útil para o contexto artístico.

De acordo com a autora Ana Nolasco, existem associações feitas pelos teóricos setecentistas relativas a características estéticas e efeitos na percepção que são associados ao sublime ou muito próximos do feio, sendo difícil delimitar fronteiras entre os dois conceitos. No entanto, é passível de se enumerar características tais como: a ausência de forma, (*formlosigkeit*), o caótico, a desmesura, a violência sobre as faculdades representativas, a ambivalência de um desprazer que apraz, de uma repulsão que nos atrai. Desta forma, não é uma surpresa constatar que alguns dos autores da primeira metade do séc. XIX deram atenção ao feio e o relacionaram com o sublime

(Nolasco in Serrão, 2013). Por conseguinte, concordamos com Nolasco no sentido de ser difícil a delimitação entre os conceitos de feio, grotesco e sublime; no entanto, podemos concluir que a noção exclusiva de belo já não é uma constante, sendo a sua mistura com o grotesco e o sublime cada vez mais apreciada:

(...) no pensamento dos modernos, o grotesco tem uma parte imensa. Está em toda a parte: de um lado cria o disforme e o horrível; do outro, o cómico e o burlesco. (...) O génio moderno conserva o mito dos ferreiros sobrenaturais, mas, bruscamente, confere-lhes um carácter completamente oposto que, aliás, o torna muito eficaz: transforma os gigante em anões; dos ciclopes extrai gnomos. (...). O belo só tem um tipo; o feio, mil (...). Porque, do ponto de vista humano, o belo não é mais do que a forma considerada na sua relação mais elementar, na sua simetria mais absoluta, na sua íntima harmonia com o nosso organismo. (...) Aquilo a que, ao contrário, chamam o feio é o pormenor de um grande todo que nos escapa e que se harmoniza não já com o homem, mas com a criação inteira. Eis por que motivo nos apresenta sem tréguas aspectos novos, mas incompletos⁸². (Victor, 1827, p.302-304)



Fig.22. William Blake, *The Great Red Dragon and the beast from the Sea*, circa 1805. Caneta e aguarela sobre grafite.

⁸² Tradução livre da autora: “In modern thought, however, the grotesque plays an important role. It is found everywhere; on the one hand, it produces the deformed and the horrible; on the other, the comic and buffoonish. (...)The modern genius retains this myth of supernatural blacksmiths, but gives it a completely different character which renders it more striking. Giants are changed into dwarfs, cyclopes are turned into gnomes. (...) The beautiful has only one type; the ugly has thousands. The fact is that the beautiful, in human terms, is merely form considered in its simplest aspect, in its most absolute symmetry, in its most perfect harmony with our constitution. Thus it always presents us with a whole which is complete, but limited, as we are.-What we call ugly is, on the contrary, a detail of a larger whole which escapes our perception, and which is in harmony, not with mankind, but with all creation. That is why it constantly presents us with new, but incomplete aspects”.

1.6.5. Terror moral

O século XIX pode ser caracterizado sob vários pontos de vista: tanto político, como intelectual, sendo de destacar para esta investigação o campo artístico e literário. Apartir da revolução francesa de 1789, as relações e costumes alteraram-se, bem como com o surgimento do neoclassicismo e do romantismo, que abriram novas formas de representar e compreender o mundo. Mais uma vez, a figura do *monstro* continua presente de forma perseverante.

Nesta época, tal como no período renascentista, a influência mantém-se relacionada com a antiguidade greco-romana e, por conseguinte, os já anteriores conceitos relacionados com o *monstro* (transgressão de limites, desestabilização, deformidades etc.). Contudo cresce cada vez mais um interesse sublime pelo terror, principalmente no que diz respeito a deformidades morais do nosso interior enquanto seres humanos.

Nomes criativos dentro deste âmbito começam a surgir amiúde: O nome de Mary Shelley (1797-1851) é um ícone, com a sua famosa obra *Frankenstein*. Esta novela gótica, mais do que descrever apenas o aspecto físico, aborda questões de carácter, imoralidade, ou seja, *monstros* internos. Outro exemplo desta tendência é *O Corcunda de Notre Dame* de Vitor Hugo (1802-1885) ou *O Retrato de Dorian Grey*, da autoria de Oscar Wilde (1854-1900), as obras de Edgar Allan Poe (1809-1849), H.P. Lovecraft (1890-1937), J.R.R. Tolkien (1892-1973) entre muitos outros casos.

Agora, a monstruosidade física serve como uma causa indireta da monstruosidade moral (Mittman, 2013). O objetivo passa por refletir sobre qual é o verdadeiro *monstro*. Utilizando o exemplo de *Frankenstein* (um dos ícones artísticos mais representativos para a monstruosidade), se a criação, se o seu criador. Se o físico, se o moral, crescendo assim uma emergente tendência para formular o aspecto do *monstro* com descrições longas e complexas deixadas à mercê da imaginação do leitor.

Paralelamente, no campo científico, o interesse pela teratologia toma novas proporções, existindo uma necessidade pelo estudo de deformidades congénitas a par com a sexologia, alterando a forma como a monstruosidade era representada. No século XIX existe então uma viragem em termos de entendimento relativamente aos seres extraordinários: desenvolvem-se estudos sobre anatomia comparada que cruzam e analisam semelhanças entre malformações de animais provenientes de espécies distintas.

Assim, em vez de existir um foco na história do sofrimento do *monstro* e no impacto que a monstruosidade tinha nas personagens, passa a existir um interesse na

monstruosidade física e moral bem como as suas ramificações e implicações na sociedade: “A atenção desloca-se do ser “monstruoso” para o tipo de “monstruosidade” que afecta um determinado ser, humano ou animal” (Costa, 2018, p.19).

Atrasos e complicações no desenvolvimento embrionário são tidos como teorias fundamentais para a existência de malformações. A diferença entre seres é alvo de classificações científicas e pela primeira vez, passa a ser possível elaborar a sua produção de forma artificial em laboratório (Costa, 2018).

Joris-Karl Huysman e Rachilde (Marguerite-Eymery- autor do Marquês de Sade) viam a monstruosidade como um sintoma e simultaneamente uma metáfora para a degeneração moral francesa. Nesta época os *monstros* também possuíam forte inspiração na fantasia erótica francesa- aliás, os *monstros* sempre tiveram uma ligação com o sexo e questões de género, sendo a mulher muitas vezes considerada como um *monstro* (especialmente no período medieval). Assim, no final do século a monstruosidade não era necessariamente encarada como uma aberração da natureza, mas antes como algo que residia em qualquer indivíduo.

1.7. Vanguardas

Através desta síntese apresentada, podemos constatar que conceitos irmãos como *monstro*, grotesco ou feio representam grandes transformações em termos de estética. O que numa época pode ser considerado interessante e belo noutra poderá ser desagradável e feio. Este comportamento é válido para todas as épocas, contudo é a partir dos movimentos de vanguarda que se torna mais presente. Como sabemos, o grotesco e o monstruoso apareceram insinuando-se numa série de elementos artísticos e arquitetónicos, bem como também literários, transpondo esses espaços reais em virtuais e oferecendo improvisos e subversões que se podiam transportar e repetir ao longo dos tempos. Começa então uma aceleração de troca e descoberta de realidades; a modernidade representa esse estado constante de dualidade entre a norma e a realidade.

As vanguardas históricas aproximaram-se dos ideais de exagero dos sentidos e eram especialmente provocatórias face à arte naturalista, como o caso do manifesto futurista, em que se fazia um elogio à velocidade e aos carros de corrida, em comparação com a Vitória de Samotrácia. Enquanto o grotesco dos futuristas utilizava a provocação, no

caso do expressionismo alemão utilizava a denúncia social, aludindo aos anos de ascensão do nazismo. Assim, não é difícil de perceber porque é que o grotesco teve uma presença tão marcante no modernismo, estando enraizado na sua experiência e expressão e oferecendo uma forma visual a um terreno marcadamente contraditório em constante mudança.

Um dos exemplos mais emblemáticos das implicações do grotesco, bem como da herança cultural europeia no modernismo é, pela mão de Pablo Picasso, a famosa obra *Les Femmes d'Alger (O Grande Baño)*. Nesta época, o imaginário e a estética das máscaras tribais africanas não eram muito comuns – os espectadores europeus consideravam-nas como algo grotesco e monstruoso, porque simplesmente, era algo que não estavam habituados a ver com regularidade (Connelly, 2012). Esta situação não implica que as máscaras africanas sejam em si grotescas, mas antes a reação face a elas, demonstrando as divergências entre o limite da arte europeia e a denominada arte primitiva, havendo um jogo entre ambas.

Contudo, esta obra de Picasso não apresenta simplesmente motivos africanos: ela deforma e desfigura fazendo com que as banhistas e as máscaras colapsem num *Spielraum* bastante criativo. Nessa década as máscaras eram vistas como grotescas, no entanto, décadas depois foram incorporadas naqueles que eram os limites europeus e alcançaram o estatuto de arte “elevada”, sendo já algo belo ou até clássico.

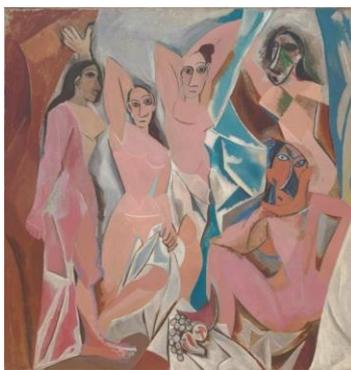


Fig.23. Pablo Picasso, *Les Femmes d'Alger*, 1907. Esta obra é um símbolo de quebra face às representações artísticas da época. Picasso rompe com tradições no âmbito da composição, anatomia e perspetiva tradicionais. As cinco mulheres que surgem nesta obra com as faces desfiguradas comparadas às representações femininas de até então são inspiradas em máscaras africanas.

O feio e o monstruoso em contextos da vanguarda foram aceites como um novo modelo de beleza que, posteriormente, deu origem a um novo circuito mercantil, onde o estranho e o irónico eram agora considerados intelectualmente interessantes. Por vezes,

o feio era representado em si próprio e outras como feio formal através das deformações de imagem – o feio artístico. Os outros ismos como o dadaísmo ou o surrealismo também utilizaram estes elementos recorrendo a acontecimentos perturbadores e imagens monstruosas, sendo a maior característica a reprodução de situações oníricas através de recursos para libertar a mente de todas as situações inibitórias, vagueando livremente através de associações de imagens e ideias.

O autor Wolfgang Kayser argumenta que os surrealistas são os verdadeiros herdeiros do grotesco, definindo-o como um mundo à parte. Visualmente, os surrealistas inspiram-se através de várias referências em termos de tradição e imaginário grotesco (particularmente as tradições do norte da Europa do século XVI, como Bosch, Bruegel ou Arcimboldo). Um dos elementos grotescos mais significativos do grotesco era a sua predileção pelo jogo – tudo era *Spielraum*. O mundo dos sonhos surrealista concebia um mundo alienado e estranho que se ocultava através da capa do conhecimento racional: “O grotesco profundo é uma obra de arte que surge da confusão da imaginação ante a presença de verdades que não se podem captar totalmente. (...) não existe uma visão única, mutável, cada um de nós deve fazer as suas conexões e lidar como puder com as ambigüidades e contradições dentro do *spielraum* grotesco”⁸³ (Connelly, 2012, p.314).

Em qualquer um dos ismos existiu também uma apropriação de elementos adversos aos até então tradicionais materiais: é o caso da *collage/assemblage*, que tem uma natureza por si só, também anómala, monstruosa misturando elementos de obras de arte com objetos quotidianos, texturas, objetos estranhos e recortes de fotografias, entre muitos outros elementos, de forma muito semelhante com o que era feito nos gabinetes de curiosidades. De certa maneira, esta prática perverte a natureza e na história e pintura também o faz em detrimento dos estilos anteriores provocando assim uma certa destruição da iconografia tradicional. Com esta subversão da imagem da criação, a *collage* concedia aos vanguardistas um avanço para o que segundo Renato Bermúdez Dini representa uma “estética teratológica” (Lloret, 2015).

A *collage* acaba por ter um papel relevante no entendimento da arte moderna, mas também do *monstro*, pois reivindica a união entre a arte e a vida, explorando os meandros grotescos que se relacionavam com o próprio espírito da vanguarda: romper com os limites, romper com as crenças e preconceitos. O que sustenta a *collage*, novamente tal como o *monstro*, é o seu carácter híbrido de misturas de elementos sobre

⁸³ Tradução livre da autora: “Lo grotesco profundo es una obra de arte, que surge de la confusión de la imaginación ante la presencia de verdades que no puede captar totalmente. (...) no hay una visión única, intercambiable, sino que cada uno de nosotros debe hacer las conexiones y lidiar como pueda con las ambigüidades y contradicciones dentro del *Spielraum* grotesco”.

o mesmo suporte até criar um emaranhado de sentidos, jogos e elementos visuais – sendo, portanto, essa a sua principal característica monstruosa – corromper as estruturas da norma.

Em suma, consideramos relevante analisar um pouco da história de arte do século XX sob um ponto de vista teratológico, existindo um jogo de sentidos e de leituras contaminado pelo grotesco. Sendo até, o próprio *monstro* de *Frankenstein* ele próprio uma *collage* de elementos e símbolos.

1.8. Atualidade

Ao longo deste enquadramento histórico sobre as funções desempenhadas pelo *monstro* e os seus constituintes estéticos é de notar que existe uma reversão da visão tradicional do *monstro*. Se no passado era temido como um vilão, agora torna-se num herói misturado com uma visão de reflexão social.

Surge no período contemporâneo uma reversão de valores: agora os *monstros* tradicionais com aparências “anormais” são reposicionados como heróis, personagens principais de narrativas literárias e cinematográficas, bem como bandas-desenhadas, tais como os casos de *Hellboy*, *X-Men*, *Drácula* entre tantos outros casos célebres. Animações como *Monsters Inc. (Monstros e Companhia)* ou *Shreck* levantam questões e sensibilizações sobre a forma como o *monstro* é entendido em diferentes tipos de culturas, bem como lições de moral e comportamentos de diferenciação entre o que é certo e errado, fazendo assim um retrato da sociedade.

Existe igualmente interesse na tendência do *monstro* interior, já latente desde o período vitoriano, em que qualquer indivíduo pode tornar-se num *monstro*, o psicopata, o assassino – existindo inclusivamente uma tendência romântica e de certa maneira glamourosa relativamente ao papel e comportamentos dos assassinos, como se pode ver em diversos filmes tais como *American Psycho* de Mary Harron, *Psycho* de Hitchcock ou *Silence of the Lambs (O Silêncio dos Inocentes)* com a famosa personagem Hannibal Heckter, ou ainda o *Zodiac* de David Fincher bem como a crescente quantidade de documentários sobre assassinos em série em plataformas de *streaming* como *Ted Bundy Tapes*, *Evil Genius* ou *Don't F**k with cats*, ou até mesmo séries como o *Mind Hunter*, abordando dois agentes do FBI interessados em traçar perfis psicológicos de *serial killers* para que isso os auxilie na resolução de novos casos.

No campo da ciência, continuamos a assistir a novas descobertas relacionadas com o desconhecido. Um desses casos é a estrutura tridimensional do ADN que permitiu compreender a existência de uma matriz comum a todos os seres vivos, bem como a sua variedade. “O ciclope passa de “monstro” a variante de laboratório que nos ajuda a entender a construção do crânio” (Costa, 2018, p.22), ou seja, o exemplo do ciclope, demonstra que por vezes a base mitológica de determinados seres fantásticos acabam por ter um fundo real que mais tarde se traduz num auxílio em busca da sua verdadeira causa de ocorrência em termos científicos.

Os avanços da robótica e da terapia genética também permitem a própria alteração e correção de mutações ou mesmo limitações e deficiências no indivíduo: “mutações alteram o significado dos genes”⁸⁴(Leroi, 2003, p.14). São agora possíveis modificações específicas no ADN juntamente com novas tecnologias de imagem e inteligência artificial com o objetivo de estudar o órgão humano mais misterioso de todos: o cérebro. Com todo este progresso tecnológico e científico obtivemos mais uma oportunidade para a capacidade criativa humana da qual o *monstro* sempre se alimentou.

Contudo, o que se torna interessante é que para além destas novas adições em termos de função do *monstro* o mesmo ainda continua a manter toda a sua tradição. Ou seja, todo o legado relativo à diferença, ao medo, à aparência anormal, bem como o seu lado negativo, destruidor. O *monstro* vai dilatando os seus significados e as suas funções ao longo do tempo: criando várias interpretações – umas positivas, outras negativas e outras ainda indiferenciadas. “O *monstro* continua a ser criado pelo mesmo medo central, mas a credibilidade força a forma do monstro a alterar-se”⁸⁵ (Kaplan, 2012, p. 135)

Portanto, vão sendo adicionadas novas funções, mas o *monstro* enquanto sintoma de ansiedade e desejo mantém-se: uma vez que cada um de nós pode ser um *monstro* já não os reconhecemos quando os vemos. Todos podemos ser *monstros* em potência (como o caso dos assassinos em série) e todos somos *monstros* (num sentido corporativo governamental), o *monstro* está em todo o lado (na natureza, enquanto vírus, como hoje podemos sentir a nível global na pele através do Coronavírus), sentimos ansiedade face à sua invisibilidade, pois agora, só podemos determinar a sua presença através dos seus efeitos: “No seguimento da dissociação da monstruosidade à aparência, o monstro pode

⁸⁴ Tradução livre da autora: “Mutations alter the meaning of the genes”.

⁸⁵ Tradução livre da autora: “The monster is being created by the same core fear, but believability is forcing the form of the monster to change”.

estar em todo o lado e ser qualquer pessoa e só saberemos quando vier à tona, á nossa volta ou emergir de dentro de nós”⁸⁶(Mittman, 2013, p.289).

⁸⁶ Tradução livre da autora: “In the wake of the modern decoupling of monstrosity from appearance, the monster can be anyone and anywhere, and we only know it when it springs upon or emerges from within us”.

**Capítulo II:
Componente
Artística – Como
criar uma
personagem
fantástica para
videojogos e outras
áreas**

2. Definição de *Concept Art*

O *concept art* é um subproduto do processo de desenvolvimento de um projeto, que pode ser um videogame, um filme (seja qual for a natureza), uma animação, um livro de banda desenhada, entre outros (Lilly, 2015). Tem uma ligação artística corporizada na forma do desenho e ilustração sendo a sua principal função a expressão, representação e visualização de ideias e conceitos (como por exemplo: personagens, ambientes ou objetos variados) antes de serem colocadas no produto final.

Este termo compreende toda a fase de pesquisa, conceção e produção visual de determinados elementos que darão, posteriormente, origem a um produto final. O *concept art* engloba todo o processo artístico e conceptual utilizado no contexto de um produto final. O *concept artist* M. A. complementa esta definição, considerando-a como um processo de visualizar uma ideia:

É uma parte de um processo maior. É um método de tirar uma ideia da cabeça e explicá-la a outra pessoa para que a outra pessoa possa aplicá-la. Seja a partir de uma pintura, dum texto, de alguma forma comunicacional – isso é *concept art* na minha opinião. Não é um desenho bonito, um desenho necessariamente finalizado, que comunica algo que estava na mente de alguém para que a outra pessoa possa fazer parte do processo, seja modelar em 3d, construir um jogo em cima dessa ideia... é uma forma de comunicação⁸⁷. (Transcrição das entrevistas, Grupo II- Criadores, Anexo D)

O *concept art* – que anteriormente era um trabalho que ficava na sombra de um produto final, tem vindo a conquistar notoriedade na atualidade, tal como defende o *concept artist* Elliott Lilly:

O termo *concept art* refere-se a esboços/ trabalhos em constante evolução de *assets*⁸⁸ para filmes ou videogames, tais como personagens, veículos, cenários ou props [objetos/acessórios]. Estes planos eram utilizados apenas para produção interna da equipa e raramente eram mostrados ao público. Mas, a partir da última década, houve uma crescente tendência das empresas utilizarem peças de *concept art* para fins de marketing. Agora, as obras de *concept art* são utilizadas para gerar mais interesse para títulos futuros em revistas, fóruns e outros websites⁸⁹ (Lilly, 2017, p.10).

⁸⁷ A transcrição na íntegra destas entrevistas foi omitida devido à nova legislação de protecção de dados.

⁸⁸ *Assets* são trabalhos em curso que servem para representar componentes/elementos criados especificamente para videogames, filmes, entre outros.

⁸⁹ Tradução livre da autora: “Originally, the term “concept art” referred to working drawings of assets that were to be created for a movie or video game, like digital characters, vehicles or props. These blueprints were used only by the internal production team, and were rarely seen by the public. But over the past decade, there has been a growing tendency for companies to use concept art for marketing as well as planning. Concept images are now used to generate interest in upcoming titles: in magazines, in forums and on websites”.

Curiosamente, o termo foi criado na primeira metade do século XX, provavelmente por designers de automóveis, que ilustravam conceitos de carros. Os estúdios *Disney*, a partir dos anos 30, começaram também a democratizar este processo (Online Game Design Schools, s.d.).

Em termos de origem da nomenclatura e de possíveis traduções linguísticas, existe alguma polémica, bem como a própria definição daquilo que representa: por vezes, as informações são breves e incompletas, havendo apenas uma noção generalizada de ligação ao domínio artístico. Neste sentido, tentaremos contribuir para uma mais completa definição do tema. Este conceito é muitas vezes interpretado equivocadamente numa tradução direta em português para “Arte Conceptual”, um movimento artístico do séc. XX. Mas, tanto *Concept Art* como outras palavras que dela derivam (tais como *visual development – vis dev, concept design, pre-production design* entre outras), embora se possam traduzir à letra para a língua portuguesa, a sua tradução induz em erro, por serem nomenclaturas internacionalmente reconhecidas.

Apesar de, à primeira vista, o termo parecer relativamente recente, a verdade é que o processo artístico que atualmente ganhou o nome de *concept art*, já existia. Todas as fases de pesquisa, concepção (através de esboços bidimensionais e tridimensionais) foram sempre utilizadas em todo o legado da história de arte: em contexto histórico podemos considerar os grandes mestres do desenho e de outras vertentes artísticas como os pioneiros daquilo que viria a ser, posteriormente denominado como *Concept Art*. (Voloshchuk, 2017). O Professor Jorge Bárrios também apresenta uma opinião consonante (Ver Anexo A, Fig.28-32).

O *concept art* é uma disciplina aplicada da arte que se aproxima muito das oficinas artísticas pré escolas superiores de Belas-Artes, em que havia uma oficina e um conjunto de artesãos que desenvolviam uma obra... por exemplo uma pintura de género, que era definida em termos de composição pelo mestre e depois, todos os artesãos e aprendizes trabalhavam certos pormenores, cada um com as suas funções: por exemplo, uns mais as mãos, outros mais os cenários...e portanto, o *concept art*, na minha opinião, em termos de trabalho associado, é um trabalho muito mais próximo das oficinas de artes do séc. XV/XVI..., o *concept art* acaba por ser um trabalho muito mais de equipa do que propriamente um trabalho de arte conceptual muito mais isolado de um artista⁹⁰. (Transcrição das entrevistas, Grupo I- Formação, Docentes, Anexo D).

O ilustrador que trabalha nesta área, ou seja, o *concept artist*, possui uma função associada a uma equipa: a sua tarefa é pré-visualizar uma ideia, pois “[o *concept artist*

⁹⁰ A transcrição na íntegra destas entrevistas foi omitida devido à nova legislação de protecção de dados.

existe] para dar aos produtores e diretores elementos que permitam uma avaliação de forma objetiva⁹¹”. (Holmes, 2016, p. 146). É uma posição cuja função criativa é altamente importante para a produção de um determinado produto e que trabalha em conjunto não só com outros artistas como diretores de arte, produtores, *game designers*, programadores e argumentistas (Ver Anexo A, Fig.33).

No âmbito desta investigação, iremos centrar-nos na utilização do *concept art* aplicado aos videojogos. Porém, todos os processos de desenvolvimento artístico são semelhantes a outras áreas de utilização (ex. cinema, banda-desenhada, publicidade, etc.). Desta forma, tanto nos videojogos, como em outras áreas, tudo passa por um processo de design antes de ser implementado no jogo; esses *designs* contribuem para visualizar a aparência final, sendo que a sua coesão serve para definir a estética do produto final: “A necessidade do *concept art* nos dias de hoje é impressionante: o design pode ir desde texturas de pavimento a dentes de grandes monstros. Tudo o que possa ser visto (depois do desenvolvimento da produção de um jogo) passa por um processo de design⁹²” (Hutchinson, 2010).

Como foi referido, todo o processo que está por detrás de um produto final é considerado *Concept Art*; passa por uma série de etapas que geralmente compreendem uma fase inicial de elaboração e definição do conceito ou ideia que se pretende trabalhar; incluem uma recolha de dados (tanto textuais como visuais), dando-se início à elaboração dos primeiros esboços que pretendem caracterizar visualmente a transmissão da ideia.

Aliada à necessidade de “dar corpo” a uma ideia, a um conceito, é também comum a utilização do termo *design*, que no âmbito da área do *concept art* é usado como referência ao desenho: o termo *design* é atribuído ao elemento que está desenhado e não ao desenho enquanto técnica, sendo que os artistas referem comumente os seus desenhos como *designs*, resultantes do processo de conceptualização. O termo *design* acaba por ser uma adaptação face às circunstâncias de planeamento do artista, que envolvem também as premissas relacionadas com a criação. Todo este processo irá desenvolver vários *designs*. (Gomes, 2013, p. 41). O *concept art* afirma-se, por isso, como uma fase de experimentação visual para o *design*.

⁹¹Tradução livre da autora: “We exist to give producers and directors something they can objectively appraise”.

⁹² Tradução livre da autora do original: “The need for concept art today is astonishing; designs can range from flooring tile textures to big ugly monster teeth. Everything that can possibly be seen (before the development stage of a games production) is designed”.

É também um processo de afinilamento e de seleção: à medida que se vão elaborando mais esboços e pesquisas, clarificam-se as ideias que se pretende desenvolver. O objetivo, neste processo, nunca passa pela criação de uma obra de arte no verdadeiro sentido da palavra e, sim, pelas estruturas que irão dar origem ao produto final. Nesse sentido, a empresa americana *Pixar* revela como funciona o seu processo conceptual de desenvolvimento de ideias aplicadas à construção de personagens:

As páginas de argumento descrevem aquilo que a personagem é. Nesse sentido, o artista deve completar centenas de desenhos daquilo que acredita ser a personagem. Posteriormente, é feita uma revisão da arte onde o diretor seleciona alguns desenhos e decide quais os esboços que melhor ilustram o argumento. Escolhidos os esboços, os artistas começam a esboçar novamente as personagens, o processo repete-se até que a personagem esteja realizada⁹³. (*Pixar*, s.d.)

O processo de trabalho do *concept art* é o passo mais importante do *design* referente a aspectos visuais e, como os aspetos visuais têm maior prioridade no desenvolvimento geral dos videojogos, o trabalho de um *concept artist*⁹⁴ continua a ser avaliado e procurado depois da sua tarefa estar concluída: “Irá continuar a alimentar *designs* variados, desde bules a foguetes e até dragões gigantescos. Nesta etapa fundamental, ser o mais criativo e artístico possível é a chave para o sucesso quando se apela a uma audiência de jogadores⁹⁵” (Hutchinson, 2010). O tipo de trabalhos produzidos representa por isso um *media* tangível que permite que toda a equipa possa perceber o que foi realizado e debater a ideia.

No contexto empresarial, o *concept art* pode assumir várias subdivisões. O artista, na grande maioria dos casos, nunca trabalha sozinho, estando incluído em grupos de trabalho e áreas diversificadas. Existem grupos de artistas dedicados apenas à fase

⁹³ Tradução livre da autora do original: “These script pages describe what the character is like. The artist then has to complete hundreds of drawings of what they believed the character would be like. An art review will then be undertaken where the director selects a number of these drawings and designs which best fit their vision when they were writing the script and developing the character for the film. The character designer then takes those drawings and begins developing them again back at the drawing board. This process repeats itself until the perfect character has been designed”.

⁹⁴ Um *concept artist* é um artista que produz imagens que demonstrem ideias e designs de um assunto particular que ainda não existe. Através de várias etapas de reformulações e eliminações, o *concept artist* começa a limitar o foco do assunto numa visão coerente e singular. Os *concept artists* são os primeiros na linha de produção de um videojogo. Devem compreender os objetivos do projeto de modo a melhor o caracterizarem. A esta profissão, surgem frequentemente associados os *concept designers*. A grande diferença entre os dois cargos é que um *concept artist* possui formação em belas-artes ou ilustração e o *concept designer* possui uma formação na área do design industrial. O trabalho de um *concept artist* recai entre o de um artista de produção de conteúdos e o de um ilustrador, havendo frequentemente uma sobreposição de ambas as profissões. (Lilly, 2015, p.15)

⁹⁵ Tradução livre da autora do original: “It will continue to fuel designs for everything from kettles to rockets and even fifty foot dragons. As this fundamental step, being the most creative and artistic, is in fact the building blocks of success (hopefully) when appealing to a games audience”.

inicial de esboços, outros de definição dos mesmos, outros adaptam os esboços e pinturas para formatos 3D (que tanto podem funcionar de forma tradicional, como digital). Em suma, na criação de um produto final⁹⁶, toda a fase de processo artístico é distribuída de acordo com as valências da equipa. No contexto empresarial, o *concept art* adquire grande importância pelo seu carácter visual e apelativo – quando se divulga um novo videojogo, o que se mostra é precisamente o valor artístico e o mesmo se passa em contexto de estúdio: “Ter arte nas paredes torna o estúdio competente e visionário e é também uma outra forma de mostrar o talento no estúdio, e em parte, o seu valor⁹⁷”. (Lilly, 2015, p.12) (Ver Anexo A, Fig.33).

2.1. Categorias de *Concept Art*

A área do *concept art* abrange uma grande variedade de elementos pela sua necessidade de representar ideias e conceitos que podem ir de simples objetos e texturas, a situações mais complexas como ambientes e personagens. Pelo tipo de especificações e desafios que cada tipo de objeto pode representar, torna-se difícil que um *concept artist* consiga dominar tudo o que for necessário para a execução de um projeto. É por esta razão que, maioritariamente, os *concept artists* se especializam em várias áreas, trabalhando no contexto de um estúdio, em equipa⁹⁸.

O *concept artist* H. F. refere os *concept artists* como a “linha da frente de qualquer produção, criam a “planta” de qualquer produto, passam para linguagem visual as ideias que as pessoas (clientes) podem ter. A sua tarefa é unificar uma visão para que não haja muitas dúvidas sobre o que se vai fazer... somos um ponto de partida, ajudamos os clientes a direcionar as ideias”⁹⁹. (Transcrição das entrevistas, Grupo II- Criadores, Anexo D).

De forma geral, antes de abordarmos as categorias existentes no *concept art*, é necessário compreender que o artista, em termos de foco profissional, pode seguir duas direções: uma mais geral (designada de *generalist*), em que o artista trabalha de forma

⁹⁶ Segundo Lilly (2015) regra geral, a produção de um videojogo demora em média três anos. Os *concept artists* têm um trabalho mais intenso nos primeiros dois anos.

⁹⁷ Tradução livre da autora: “Having art on the walls not only makes the studio look competent and visionary, but is another way to show off the talent at the studio and, in part, the worth of the studio”.

⁹⁸ Para mais informações referentes à interação de toda a equipa com os *concept artists* consultar a obra: Lilly, E. (2015) *The Big Bad World of Concept Art for Videogames*. Designstudio Press.

⁹⁹ A transcrição na íntegra destas entrevistas foi omitida devido à nova legislação de protecção de dados.

generalizada nas várias áreas; e a especializada, em que o artista se torna perito numa determinada área.

Face às categorias existentes, estas subdividem-se em três áreas principais: o *environmental design* (*design* especializado em cenários e ambientes), o *prop design* (*design* de adereços e objetos de várias naturezas) e o *character design* (*design* de personagens). Das três áreas¹⁰⁰, o *character design* é a mais popular. O objetivo consiste em criar personagens; No caso do *environmental design*, o intuito é desenvolver ambientes variados conforme a necessidade do projeto, tendo especial atenção a elementos como a composição e a perspetiva; Finalmente, no caso do *prop design*, o foco de interesse reside em desenvolver qualquer tipo de objeto; a título de exemplo, se o videojogo em questão decorrer na Idade Média, todos os acessórios terão que ser concordantes com o seu tempo. (Ver Anexo A, Fig.34).

Qualquer uma destas áreas pode subdividir-se em mais especialidades, tais como *design* de armas, veículos, vestuário, no caso do *prop design*; *creature design*, no caso do *character design*; *UX e Users interface*, no caso dos menus de interação. O *creature design* é utilizado para desenvolver personagens fantásticas, como dragões, elfos, centauros, entre outros, e os especialistas nesta área devem ter conhecimentos anatómicos, humanos e animais, bem fundamentados.

Segundo o *concept artist* Ben Mauro, o *creature design* é o resultado do estudo da natureza com uma mistura criativa de outras formas de vida que possam existir no universo. O artista lança ainda alguns conselhos para um bom desenvolvimento de criaturas:

Compreender a um nível mais profundo como é que a vida biológica se desenvolveu e evoluiu na terra é fundamental para nos tornarmos bons *creature designers*. Quanto mais estudarmos e compreendermos, mais percebemos como tudo está relacionado; estudar anatomia comparada e outras análises profundas irá abrir muitas portas e permitir que os *designs* imaginários se tornem mais credíveis para o público¹⁰¹. (3dtotal Publishing, 2020, p.6)

¹⁰⁰ Para mais detalhes sobre estas questões consultar o website Concept Art Empire (2018) *Characters, Props, Or Environments: Picking a Concept Art Specialty*. Disponível em: <https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>.

¹⁰¹ Tradução livre da autora: “understanding on a deep level how biological life has grown and evolved on earth is fundamental to becoming a good creature designer. The more you study and understand, the more you realize how related everything is; studying comparative anatomy and other in-depth analyses will open up many doors and enable all your imaginary designs to be infinitely more believable to an audience”.

Pelo teor da investigação que remete para o imaginário fantástico, é precisamente a área do *Creature Design* que iremos salientar a partir do ponto 2.3. *Como Criar uma Personagem*. Em todo o caso, em qualquer uma das áreas de especialização, é necessário compreender a relevância da educação artística para melhor realizar qualquer uma destas tarefas.

2.1.1. Fases de trabalho

Dentro da vasta área do *concept art* aplicado a videojogos existem três grandes fases: a pré-produção, a produção e a pós-produção. Na primeira fase de pré-produção (*Preproduction*) elaboram-se os primeiros esboços e ideias (*brainstorming* e fase de ideação do conceito) para a criação de protótipos do jogo mediante as diretrizes fornecidas para o teor do projeto em questão (o denominado *briefing*), fazem-se as primeiras apresentações (*pitch*) dos jogos, determina-se a direção de arte a seguir no jogo. A fase inicial é geralmente mais experimentalista e criativa, pois o objetivo é obter o maior número de ideias, de forma a proceder posteriormente às respetivas seleções. A fase de pré-produção tem um valor crucial na execução de um projeto (seja videojogo, filme, filme de animação, etc.). Precisamente por esse carácter experimental e livre, esta fase é também comumente referida como *Blue-sky*, numa clara referência ao “céu enquanto limite” (Lilly, 2015).

Tendo já definido todas estas nuances anteriormente, ou seja, tendo encontrado uma direção, entra-se na fase de produção (*Production*) do videojogo. Esta é a fase mais longa e é nela que o jogo é desenvolvido, quer em termos de aspeto, quer em termos de programação e tudo o que lhe está associado. Nesta fase desenvolvem-se versões detalhadas do universo do jogo, dos acessórios (*assets*), das personagens (quer sejam as personagens jogáveis, quer sejam as personagens com as quais o jogador interage), bem como diversos tipos de animações, texturas e sons:

Vão-se criando variações como por exemplo tipos de rosto de personagens, armas opções para armas (...) o *prop design* faz parte deste processo de iteração que depois se vai afunilando até chegar a uma personagem final, num cenário final. Ou seja, “coisas” apresentáveis para que a equipa comece a produzir os conteúdos do jogo, os modelos 3d (se for um jogo 3d), os visuais finais e, depois disso, começa a produção do jogo propriamente dito¹⁰². (Transcrição das entrevistas, Grupo II- Criadores, M. A., Anexo D)

É também nesta situação que se fazem testes para identificar determinado tipo de erros em termos de jogabilidade (*bugs*), bem como níveis de dificuldade no jogo. Finalmente, é realizado um trabalho de marketing que envolve estratégias de promoção dos videojogos, seguido do seu lançamento oficial e da sua distribuição para o público.

Na pós-produção (*Post Production*), depois do jogo ter sido distribuído ainda existe algum trabalho a realizar que envolve melhoramentos do jogo (*upgrades*). Alguns

¹⁰² A transcrição na íntegra destas entrevistas foi omitida devido à nova legislação de protecção de dados.

videojogos de acordo com a sua natureza, podem estar em constante melhoramento ou em constante desenvolvimento de novos acessórios, personagens e universos. Podem também existir continuamente ações de marketing (que envolvem a arte promocional – a fase mais refinada do *concept art*) e ainda, eventuais planos para sequelas do jogo. É ainda pertinente mencionar que as indústrias onde o *concept art* é aplicado¹⁰³, tais como o cinema (incluindo a animação) e os videojogos não apresentam tempos de execução idênticos¹⁰⁴. Os videojogos podem levar alguns anos a desenvolver o produto final, enquanto os filmes podem levar apenas um ano, ou até menos, a ser produzidos (Voloshchuk, 2017). O autor Elliott Lilly apresenta um gráfico típico relativamente às fases de trabalho:



Fig. 24. As várias fases de trabalho de *concept art* na área dos videojogos segundo o autor Elliot Lilly. No primeiro ano, o *concept artist* apresenta um maior fluxo de trabalho pois deve proceder aos vários procedimentos de desenvolvimento de ideias tais como *briefings* e ideações para posteriormente elaborar os primeiros esboços. Esta fase poderá durar entre 6 meses a 12 meses e é comumente designada de “Blue-Sky”. Se os projetos tiverem necessidade de serem alterados, esta primeira fase poderá durar mais tempo. Durante a fase de produção, o foco já está num desenvolvimento de texturas, iluminação, protótipos e tudo o que tenha a ver com um desenvolvimento para o produto final. Finalmente, no último ano, a maior parte dos artistas envolvidos na primeira fase e, até, na segunda deixam de ser essenciais e passam a trabalhar noutros projetos ou em peças de marketing, *achievements* e eventuais *DLC* (Conteúdo extra ao jogo que pode ser disponibilizado de forma paga ou gratuita).

O pensamento e concepção das personagens bem como dos seus universos começa de imediato na primeira fase. Ao longo deste capítulo iremos abordar todas as fases que compreendem a sua construção, quer em termos visuais, quer em termos psicológicos.

¹⁰³ Convém igualmente mencionar que, no regime de trabalho em empresas, o *concept art* produzido para esses produtos finais não pertence ao artista (vulgo *concept artist*) e sim, à empresa; assim, só poderão ser partilhados com o público mediante a sua prévia autorização.

¹⁰⁴ Nesta situação é também importante mencionar que as equipas de *concept artists* também são variáveis mediante as três fases de trabalho. Se o produto final (videojogo, filme, etc) for desenvolvido e criado por um estúdio de maiores dimensões, existirão diferentes tipos de artistas (mais especializados) em determinadas fases ou áreas (Por exemplo: artistas especializados em *creature design*, *environmental design*, *prop design*, *concept artist* gerais, *storyboarders*, modeladores 3d entre outras funções). Se, pelo contrário, o estúdio for de pequenas dimensões, muito provavelmente existirão menos artistas e estes terão que trabalhar em várias áreas.

2.1.2. A importância do desenho analógico e digital

Como já foi mencionado anteriormente, o *concept art* requer competências a nível artístico, gravitando entre a esfera das ferramentas e técnicas tradicionais e digitais. Os *concept artists* devem, por isso, dominar técnicas tradicionais (tais como pintura a óleo, aguarelas, marcadores, lápis, etc.) e, também, técnicas digitais. O desenho é por norma o recurso mais utilizado nesta área, podendo ser explorado de forma diversificada, com recurso a diferentes tipos de materiais, tanto no domínio tradicional (analógico), como no digital: “o desenho é o primeiro momento de uma determinada obra visual que depois terá outra designação. O desenho é então o primeiro passo incerto para a obra visual, é a primeira tentativa de realização formal da nossa ideia”. (Costa, 2006, p. 11)

No caso do desenho analógico, os recursos envolvem um suporte físico, bidimensional (tais como o papel, cartão, tela, entre outros), um material riscador (lápis de diferentes qualidades, canetas, etc.). O desenho desenvolve-se através de uma relação de manipulação direta entre o artista e o suporte. No desenho digital, embora existam autores que defendam ser um processo indireto devido à utilização de um *software*, na realidade e devido aos últimos desenvolvimentos em termos de tecnologia¹⁰⁵, o processo é igual, sendo a única mudança a utilização do tipo de suporte, em conjunto com os materiais (neste caso, os *softwares*):

De resto, quando utilizamos o papel e lápis temos um desenho resultante de uma operação que envolve, por ordem, a mente, a mão e o lápis que risca diretamente o papel; já no desenho digital podemos constatar a seguinte sequência: mente, mão, rato (ou qualquer outro meio de tradução) e o suporte digital. (...) Mas se o problema da manualidade está centrado na relação direta que o lápis tem com o papel e, quando utilizamos o rato, está implícita uma tradução em coordenadas, o problema não deve ser colocado, porque, no desenho assistido por computador, a tradução também é direta: o rato só se move se nós o movermos e move-se, precisamente, como nós o comandamos, recorrendo à mesma mão que poderia estar a agarrar um lápis. Portanto a manualidade mantém-se. (Costa, 2006, p. 14)

Assim, o desenho digital é uma ferramenta de representação gráfica bidimensional que recorre a um meio computacional. Na atualidade, é considerada por muitos artistas como a principal ferramenta na atividade de *concept artist* (Voloshchuk, 2017). Segundo o *concept artist* Anthony Jones: “O desenho digital, feito diretamente no computador, tem vindo a ser cada vez mais desenvolvido e explorado por uma grande

¹⁰⁵ Na atualidade, temos uma variedade de produtos, nomeadamente tablets especializadas para desenho com ecrã e sem ecrã que permitem simular o desenho digital como se dum lápis sobre papel se tratasse.

parte dos artistas” (Jones, as cited in Gomes, 2013, p.46), como forma de otimizar o seu trabalho.

Também o *concept artist* Alex Ries realça as potencialidades do digital: “O advento da arte digital adicionou outra dimensão a este processo; tal como os *thumbnails* [esboços], podemos desenvolver vários *designs* rapidamente. É possível mover, deformar, redimensionar, e modificar completamente o trabalho artístico à medida que se vai criando¹⁰⁶” (3dtotal Publishing, 2020, p.14)

O desenho digital apresenta vantagens sobre o desenho analógico na possibilidade quase inesgotável de correção e alteração do desenho em qualquer fase do seu processo de execução, bem como na utilização dos materiais¹⁰⁷ (os *softwares* digitais cada vez mais mimetizam os comportamentos dos materiais analógicos): “O aspeto mais importante da arte digital é que torna o ato criativo (...) explícito como nunca antes o fora em nenhum tipo de arte ou em toda a história de arte¹⁰⁸” (Kuspit, s.d.).

A relação entre o desenho analógico e o desenho digital, as suas diferenças e as suas vantagens ou desvantagens tem sido polémica nos últimos tempos. Por envolver meios digitais indiretos (que requerem algum período de adaptação) e a utilização do computador, o desenho digital tem sido alvo de críticas nomeadamente no que diz respeito a resultados artificiais e sem a expressividade que caracteriza o desenho analógico. Também se tem verificado a tendência contrária: a crença de que a prática analógica, bem como a aprendizagem que dela advém, não é relevante, em detrimento da componente digital.

Contudo, consideramos que ambas as tendências estão incorretas. Em primeiro lugar, qualquer ferramenta de desenho apresenta vantagens e desvantagens e o digital não serve como substituto do analógico nem vice-versa (Ver Anexo A, Fig.35), Lilly aconselha vivamente a aprendizagem das bases de forma tradicional e só posteriormente aplicar esses conhecimentos no digital:

Se não consegue dominar as bases do desenho tradicional, então, nem todas as ferramentas disponíveis no *Photoshop* o vão salvar de ter um mau desenho feito no

¹⁰⁶ Tradução livre da autora: “The advent of digital art has added another potente dimension to the process; as well as thumbnailing, you can develop designs on the fly. It is possible to move, warp, resize, and completely overhaul artwork as you create it”.

¹⁰⁷ No que toca à questão dos materiais, um dos tópicos mais abordados é o facto económico. Quando se opta pela via digital, o artista não necessita de adquirir nem reabastecer os materiais artísticos. Porém, por necessitar de um computador apto a correr softwares de desenho e edição de imagem, o custo acaba por ser direcionado para a compra de um computador e respectivos softwares que servirão para diversos trabalhos sem necessidade de reposição de material.

¹⁰⁸ Tradução livre da autora: “The most important aspect of digital art is that it makes the creative act - creative functioning or the creative process -explicit as it has never been before in any kind of art, indeed, in the entire history of art”.

computador. Os *softwares* são apenas uma ferramenta para auxiliar os esforços criativos. Sugiro inicialmente a frequência em aulas de desenho clássico e só depois importar esses conhecimentos para o *Photoshop*¹⁰⁹. (Lilly, 2015, p.40)

Em segundo lugar, todos os atributos que advém do desenho analógico (tais como a observação, proporções, harmonia, anatomia, diferença tonal, contrastes, etc.) são essenciais para o desenvolvimento de trabalhos artísticos com qualidade. As ferramentas digitais surgem então como um progresso na criação artística, que não descaracteriza o analógico, pois: “o conceito de Desenho não se esgota numa só definição, nem nas certezas que acompanham os modelos de representação exata. As definições do desenho são determinadas pelas circunstâncias e atendem a fatores de sensibilidade estética, de inteligência, de cultura, de talento, de experiência, de conhecimento técnico e científico” (Marques, 2012, p.103).

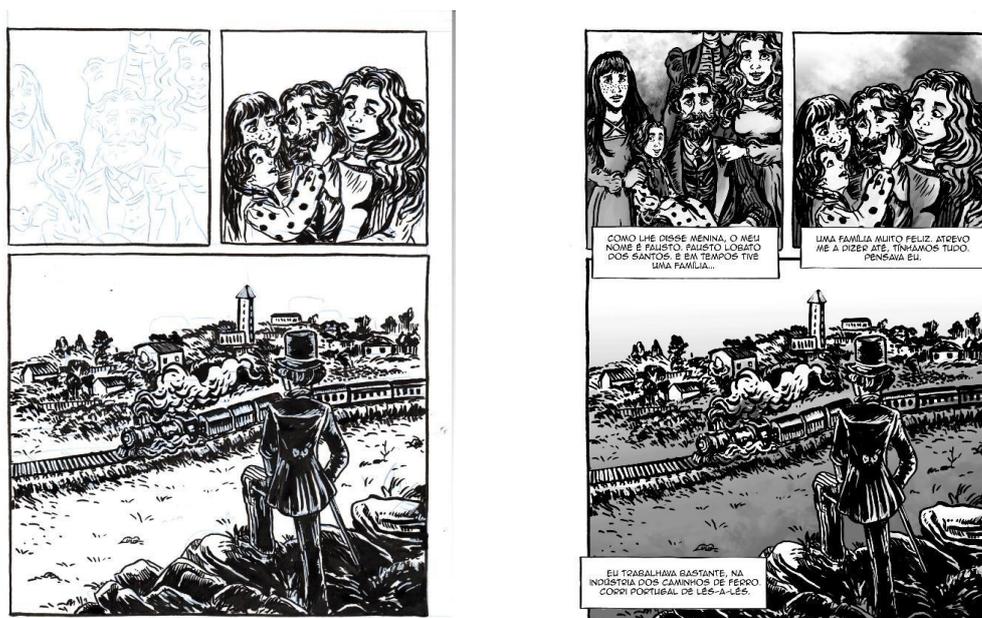


Fig. 25. Imagens retiradas da parte prática desta investigação. Nestas imagens, podemos acompanhar o processo de elaboração da Banda Desenhada *SINtra* (Edição Escorpião Azul, 2017) realizada através de um processo de desenho analógico (lápiz, tinta-da-china) posteriormente tratado de forma digital na sua finalização à direita. Imagens da autora.

O Professor Filipe Costa Luz vai mais longe, afirmando que a comparação entre desenho analógico e digital é “demasiado híbrida para que se possa distinguir uma fronteira bem delineada” (Luz, 2010, p. 11). Em todo o caso, estas duas faces da mesma moeda (que é o desenho no seu todo) implicam o desenvolvimento de técnicas e de

¹⁰⁹ Tradução livre da autora: “If you can’t master the core fundamentals developed in traditional drawing classes, then all of the Photoshop tools in the world won’t save your bad drawing on the computer. Computer software is only a tool to help aid your creative efforts. I suggest that you take those traditional drawing classes first, then import what you’ve learned to Photoshop”.

alguma inovação. Neste particular, o Professor Henrique Costa identificou e compreendeu a questão relativa à introdução das tecnologias digitais no Desenho, considerando que:

A mudança¹¹⁰ é uma das certezas ao longo da história e no entanto é sempre encarada com algum receio. É notório que os meios do desenho mudam, os suportes de fazer desenho mudam, a temática muda. De qualquer forma existe uma certa desconfiança em relação a uma mudança quer seja do meio, do suporte, temática ou outros, pois é algo que até então nunca terá sido experimentado: é algo que assusta. Posteriormente, quando a novidade se torna banal então toda a desconfiança é esquecida e a inovação é adotada por todos. Assim acontece com o desenho artístico digital: de ignorado, passa para desprezado, até ser finalmente aceite e posteriormente banalizado. (Costa, 2006, p. 14)

Mas, se não existir a reunião dessas competências essenciais do desenho, por mais domínio que o artista possua em termos de desempenho nos *softwares* digitais, nunca conseguirá reunir um conjunto de obras com a devida qualidade: “Estas ferramentas de desenho digital possuem várias possibilidades técnicas que complementam o desenho tradicional, devido à possibilidade quase ilimitada da correção e alteração de qualquer aspecto do desenho a meio do processo” (Voloshchuk, 2017). Neste sentido, o digital serve para enaltecer o domínio a nível do desenho que o artista possua e poderá igualmente ser trabalhado a par do desenho analógico:

(...) a necessidade de uma aprendizagem tradicional prévia em desenho é o cenário ideal para desenvolver trabalho no âmbito digital. Este facto é justificado pela segurança ao representar, ou seja, o conhecimento e prática prévios do desenho possibilitam uma despreocupação técnica ao artista, mesmo que este adopte o meio digital como uma nova ferramenta, a sua capacidade para desenhar mantém-se inalterada. (Gomes, 2013, p.48)

Neste ponto, o intuito não será seleccionar um destes recursos como o mais correto e, sim, encará-los como métodos pares que podem ser utilizados consoante o tipo de linguagens a desenvolver. Pois, tal como o *concept artist* Elliot Lilly afirma:

Grande parte do trabalho de *concept* é feito de forma digital, mas não é incomum que as ideias comecem com *media* tradicionais, como o papel e o lápis, antes de serem digitalizados e coloridos no computador. (...) Todos os *media* e processos têm as suas

¹¹⁰ Aqui poderá ser feito um paralelismo com a invenção e introdução da fotografia, tendo em conta que, quando, efetivamente surgiu, foi criticada e ostracizada por grande parte da população e ainda vista como uma “grande ameaça” face à arte, nomeadamente a pintura.

vantagens e desvantagens (...) há coisas que se podem fazer de forma tradicional, que os computadores nunca conseguirão imitar e vice-versa (...) ¹¹¹(Lilly, 2015, p. 18).

As próprias fases de desenvolvimento de *concept art* funcionam, por isso, com uma mistura de métodos analógicos e digitais. A título de exemplo e também como forma de compreender os processos em termos de etapas, a empresa americana *Disney*, nos seus primeiros anos e nas suas equipas de *concept art* criava as suas imagens em papel de forma tradicional e, após aprovação, procediam aos refinamentos e limpeza de imagens, por outros artistas. Este processo é ainda utilizado: as primeiras imagens são realizadas sobre papel, mas, posteriormente, são transferidas para os métodos digitais ¹¹².

A grande maioria do trabalho (numa fase inicial e na maior parte dos casos) é desenvolvido por via do desenho e, conseqüentemente, da exploração visual que caracteriza os elementos intervenientes no produto final. Estes elementos intervenientes compreendem de forma geral todos os aspectos visuais, tais como: os planos, as cenas, os ambientes, os cenários, as personagens, criaturas, veículos, objetos com os quais haja interação direta ou indireta. Todos os elementos que surgirem na imagem de representação de um plano são definidos e testados previamente. A relevância desta fase consiste na capacidade de antevisão e correções da cena, que precedem o produto final.

O trabalho é executado por fases: cada etapa é mais refinada do que a anterior. O *concept art* realizado para videojogos é diferente, o artista usa a sua imaginação para criar personagens e ambientes que preencham os requerimentos do jogo, dando-lhe um aspeto e uma sensação única de modo a tornarem-no plausível para os jogadores, no ato do jogo. Os temas mais populares são a ficção científica e a fantasia, embora existam outras categorias de videojogos. (Hutchinson, 2010)

Na maioria das situações, as personagens apresentam maior destaque e relevância perante os outros componentes e, neste sentido, a utilização do desenho apresenta-se como a mais adequada:

Ao longo da história, o desenho afirmou-se como a técnica de representação mais rápida e eficaz para o estudo de personagens pela sua eficácia visual na exposição e clareza na

¹¹¹ Tradução da autora: “a lot of concept development today is done digitally, it is not uncommon for ideias to start out with traditional mediums, such as paper and pencil, before they are scanned in and colored on the computer. (...) Every médium and process has its advantages and disadvantages (...) there are things you can do with traditional mediums that computers will never be able to fully emulate, just like there are digital manipulations and happy accidents that occur on the computer that would take you forever to replicate by hand”.

¹¹² Os programas de pintura digital e as mesas gráficas (ou mesas digitalizadoras) tornam possível alcançar linhas mais fortes e claras e transições suaves de cor. As imagens resultantes são utilizadas não só no desenvolvimento da obra final, mas também para demonstrar toda a evolução a potenciais investidores, editores, produtores ou clientes.

transmissão de um conceito. Apesar de ser uma técnica recorrente para a maior parte dos artistas que trabalham na área do desenho de pré-visualização de personagens, os seus métodos de trabalho diferem de artista para artista. (Gomes, 2013, p. 40)

O Professor Donald Kuspit faz alusão às vantagens do desenho digital, observando-o como um herdeiro direto e uma forma refrescante de observar a arte:

Deixem-me ir talvez, um pouco mais longe: a grelha do ecrã do computador é a realização pós-moderna da grelha tradicional de perspetiva que isolava a figura no espaço sagrado. Envolve a mesma geometria universal, com proporções ideais – refinada com grande precisão– que surge na arquitetura renascentista (...) Tal como o homem renascentista, o artista digital tem que dominar vários ofícios – um artista que tem que aprender um ofício que foi material e intelectual – num tempo em que um bom negócio artístico parece ser fácil e pseudointelectual (...) A arte digital oferece uma nova esperança para a arte num tempo em que o media tradicional parece ter chegado ao seu máximo potencial (...) e assim surge uma nova forma de revitalização (...) ¹¹³. (Kuspit, s.d.).

Finalmente, e porque o âmbito desta investigação se prende com a utilização destas técnicas associadas às personagens fantásticas, o artista Jorge Castanho também reconhece o potencial da utilização de ambos os *media* para a elaboração de criaturas: “situamo-nos justamente numa fronteira de técnicas acompanhadas de contextos teóricos favoráveis à criação artística. (...) emergem criaturas com atributos especiais para habitarem um mundo visual 2D e 3D” (Castanho, 2012, p.52).

2.2. Algumas considerações sobre uma possível definição de videojogo

Os videojogos são um *media* relativamente jovem, com menos de um século de vida, que, neste curto período de tempo, conseguiram formar a sua própria linguagem graças ao diálogo rico com outros *media*, como as artes visuais, o cinema, a literatura, entre

¹¹³ Tradução livre da autora: “Let me go, (...), further: the grid of the computer screen is the postmodern realization of the traditional perspective grid that isolated the figure in sacred space. It involves the same universal geometry, with its ideal proportions -- refined with great precision -- that appears in Renaissance architecture, with its grid-like plans and facades, suggesting that the computer signals a new Renaissance of artmaking. Like the Renaissance artist, the digital artist must be a learned craftsman -- an artist who has to learn a craft that is at once material and intellectual -- at a time when a good deal of art seems craftless and pseudo-intellectual, that is, not rigorously logical inwardly and outwardly. Digital art offers new hope for art at a time when the traditional media seem to have exhausted their potential -- however useful they undoubtedly are for individual expression and however socially meaningful they remain -- and thus a new way of revitalizing the traditional media. This is inseparable from the rationalization of the matrix of vibrating sensations -- each is what Husserl called a "now-point" or "impression" of time, or what Leibniz called a petite perception on a temporal continuum -- into the grid of pixels”.

outros, com um estrondoso sucesso nos últimos anos¹¹⁴. Os videogames gravitam entre a criação artística e a produção de mercadorias de consumo para o mercado do entretenimento, não sendo, por isso, em vão que se associam comumente ao termo “indústria dos videogames” (Lozano, 2015). Desde o ano 2000, que se assiste à consolidação de um vasto conjunto de grupos independentes, que trabalham individualmente ou em grupo, desenvolvendo cada vez mais videogames¹¹⁵, explorando novas técnicas e melhorando em termos de qualidade e realismo a largos passos.

A definição de videogame tem uma herança direta com a definição de jogo, o seu significado é polémico e um tanto ou quanto contraditório conforme as opiniões de diversos autores, havendo até quem defenda que o termo, por ser tão vasto, carece de uma definição, como é o caso do historiador David Parlett: “A palavra jogo é utilizada para tantas atividades diferentes que não vale a pena insistir em nenhuma proposta para a sua definição. É um termo com muitas nuances em termos lexicais, com muitas relações em vários campos”¹¹⁶. (Parlett as cited in Gouveia, 2018)

Apesar desta constatação, iremos enumerar algumas apreciações filosóficas que contribuem para uma alegada definição do termo: por um lado, temos autores que referem o jogo como um veículo de prazer e lazer (Aristóteles¹¹⁷) com um determinado conjunto de regras associadas (Caillois, Juul), uma atividade livre e descomprometida (Huizinga e Caillois), sendo consequentemente considerado como supérfluo (Caillois) e do qual não se obtém nenhum tipo de lucro palpável sem ser a satisfação e prazer

¹¹⁴ De acordo com o website *Transperfect*, a indústria dos videogames já superou simultaneamente a indústria cinematográfica bem como de desporto, estando avaliada a nível global em cerca de 162,32 biliões de dólares (cerca de 132,91 biliões de euros) referentes ao ano de 2020. Relativamente à situação pandémica em que vivemos, poderá alegar-se numa primeira instância, que esta tendência se deve ao facto de existir uma necessidade de resguardo e de evitar outro tipo de actividades nomeadamente ao ar livre.

Contudo, de acordo com a *Review24*, mais de 2,6 biliões de indivíduos jogam videogames desde 2016; 70% dos utilizadores têm 18 anos ou mais; em 2019 a indústria dos videogames gerou um total de 151,9 biliões de dólares (cerca de 126,41 biliões de euros).

Tendo em conta estas estatísticas tem-se verificado uma maior incidência em estratégias de negócio que visem de alguma forma a *gamificação* de forma a melhorar a produtividade e criatividade.

Tendo em conta que se situa em crescimento exponencial, está previsto que exista um aumento de cerca de 300 biliões de dólares (cerca de 249,66 biliões de euros) nos próximos cinco anos. No caso europeu, existe uma estimativa de que cerca de 51% da população joga ou já jogou algum tipo de videogame.

Esta informação pode ser consultada em mais detalhe em: <https://www.transperfect.com/blog/global-gaming-industry-growth-in-2021>

<https://review42.com/resources/video-game-statistics/>

¹¹⁵ Estima-se que a indústria dos videogames seja superior à indústria do cinema que auferir cerca de 30 biliões de dólares por ano. As vendas de consolas de última geração são milhões e as cópias de títulos de jogos vendem-se aos milhões. Os videogames eclipsam a indústria do cinema e da música, que são as mais predominantes no século XX.

¹¹⁶ Tradução livre da autora: “The word game is used in so many different activities that it is not worth insisting on any proposed definition. All in all, it is a slippery lexicological costumer, with many friends and relations in a wide variety of fields”.

¹¹⁷ Aristóteles menciona o jogo na sua obra *A Política*.

pessoal¹¹⁸ e consequentemente uma liberdade de escolha do ser humano (Caillois), ou seja, forçosamente oposta ao trabalho (Aristóteles, Huizinga); temos outros autores que referem a importância do jogo na aprendizagem (a brincadeira vista como aprendizagem: sendo essa característica também verificada nos animais¹¹⁹); de um ponto de vista sociológico e histórico, o jogo permite-nos compreender determinado tipo de civilizações e culturas pelos seus jogos associados; o jogo também apresenta uma faceta estética relativamente a questões de representação e imitação sobre a própria identidade do “eu” numa outra realidade: jogo, faz de conta (Caillois), consequentemente ligado a questões de vínculos emocionais com o próprio jogo (Juul); também apresenta uma faceta psicológica (através da questão do escapismo, o tal “círculo mágico” mencionado por Huizinga e resgatado pelos autores Salen e Zimmerman¹²⁰) e, finalmente, o jogo pode também ser assumido como uma profissão (jogadores profissionais, jogo enquanto desporto realizado profissionalmente, entre tantos outros exemplos).

Como acabamos de constatar, existem definições que são contraditórias e polémicas. É certo que em muitos casos, as definições também são fruto do reflexo do seu tempo e das realidades de cada autor, tal como qualquer produto cultural. Porém, cada uma apresenta nuances que de alguma forma caracterizam aquilo que é, efetivamente, um jogo: “[o jogo] explica a génese da criação de todos os jogos tal como a tela e as tintas estão na base de uma pintura ou as palavras são a génese do romance” (Gouveia, 2018, p. 52) e, por conseguinte, o mesmo sucede com os videojogos. Neste ponto, a opinião do filósofo Ludwig Wittgenstein funciona como um complemento ao defender que em termos de definições e significados os jogos e, por sua vez, os videojogos, não têm todas características comuns, mas, antes, parecenças e parentescos em grandes quantidades. É devido a esta situação que não iremos aprofundar esta temática, pois há certamente um risco elevado de dispersão face ao tema que nos propomos tratar. Desta forma, apresentaremos apenas algumas considerações sobre o mesmo.

Assim, numa perspetiva genérica, o videojogo é um jogo que utiliza um dispositivo audiovisual como *media* de tradução de imagens e sons a serem apresentados ao jogador através de um ecrã. Designam-se videojogos todos os jogos digitais, jogos de vídeo, de

¹¹⁸ Neste ponto também podemos relacionar a doutrina filosófico-moral do Hedonismo que defende o prazer como o bem supremo da vida humana.

¹¹⁹ De acordo com alguns autores, tanto os seres humanos como os animais recorrem ao jogo como uma forma de aprendizagem. Porém, a grande distinção é que o ser humano é capaz de criar os seus próprios jogos e conjunto de regras subsequentes.

¹²⁰ Para mais informações consultar a obra “*Play matters*” dos autores Katie Salen e Eric Zimmerman.

computador, para consolas, jogos eletrónicos ou de telemóveis. Como os videojogos utilizam imagens digitais como representações de objetos reais esta particularidade faz com que potencialmente qualquer forma ou tema possa ser representado neste meio, desde os elementos mais realistas até aos mais abstratos (Sousa, 2016). Já uma definição mais direta e abrangente do tema está presente na *Encyclopedia Of Video Games*, do autor Mark Wolf:

Hoje o termo videojogo descartou completamente a sua definição puramente técnica e passa a englobar uma grande variedade de tecnologias. Ainda que seja parcamente definido, o termo videojogo engloba qualquer tipo de jogo jogado em *hardware* com circuitos eletrónicos que incorporam um elemento de interatividade e que transmite um resultado das ações do jogador num ecrã.¹²¹ (Wolf, 2012).

O videojogo é um termo comum tendo uma tradução direta para o inglês *video game*. Porém, esta palavra apresenta algumas subtilezas em termos de linguagem. Na língua inglesa existe uma distinção evidente entre as palavras “jogar” e “jogo”, *play* e *game* respetivamente. Ora, noutras línguas, nomeadamente a portuguesa, essa diferença não se verifica: “na língua portuguesa, os vocábulos “jogar” e “jogo” apresentam uma relação surpreendentemente complexa. Porém (...) “jogar” é um verbo e, por isso, refere um meio onde o jogo acontece, por sua vez, a palavra “jogo” é um substantivo que designa um certo tipo de atividade”¹²²(Gouveia, 2018, p.24). Em suma, poderá, à partida, parecer um pleonasma, mas a verdade é que a frase “jogar um jogo” é simultaneamente a ação e o próprio meio para o fazer.

Quando se pensa sobre videojogos a associação à dimensão audiovisual e narrativa é, como constatámos, essencial. Porém, é quase instantânea a associação a atividades lúdicas (sendo esta talvez a maior característica do termo). Assim, é intrínseca a relação entre os videojogos e os jogos propriamente ditos. Mas, se o conceito de videojogo é, ele próprio, polémico, o conceito de jogo também o é: o ato de jogar pode ser considerado como uma atividade cultural e social específica mediante determinadas culturas e subculturas. Alguns autores, como Johan Huizinga, referem que jogar é algo

¹²¹ Tradução livre da autora: “Today the term “video game” has completely shed its purely technical definition and encompasses a wider range of technology. While still rather ill-defined, the term “video game” now generally encompasses any game played on hardware built with electronic logic circuits that incorporates an element of interactivity and outputs the results of the player's actions to a display”.

¹²² João Gouveia faz ainda menção dos vários usos para a palavra jogo em português como por exemplo: jogo de cozinha (série completa de objetos emparelhados), jogo de cintura (capacidade de se adaptar), expressões como “abrir o jogo” (evidência, honestidade) ou o seu reverso (dissimulação), jogos de palavras (trocadilhos), jogos de tabuleiro, cartas, entre muitos outros exemplos. O autor remata ainda que: «Embora esta restrição terminológica seja benéfica, a verdade é que não nos aproxima minimamente do entendimento necessário para definir o que é um jogo» (Salen e Zimmerman as cited in Gouveia, 2018, p. 40)

voluntário, intrínseco à condição humana e relevante para a estruturação das classes e consequentemente da sociedade (Gouveia, 2018). Enquanto outros autores entendem o jogo como um ritual, um meio de expressão ou de comunicação que sucede de forma inata na natureza, como o caso de Brian Sutton-Smith¹²³.

O conceito lúdico é algo que advém dos jogos tradicionais e nesse aspeto, o contributo de Huizinga sobre uma aproximação à definição de “jogo” revela-se fundamental:

(...) uma atividade livre, conscientemente tomada como “não- séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem a sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (Huizinga, 2000, p. 13-14)

Embora existam alguns pontos em comum com os videojogos, estes apresentam alterações e diferenças face ao que é proposto por Huizinga, nomeadamente no carácter narrativo que os videojogos possuem. Para Latorre, os videojogos consistem num “discurso ou metáfora sobre as relações do sujeito (do eu) com o meio ambiente (através do desenho do protagonista do jogo o sujeito/jogador e as regras do mundo do jogo) e sobre os modos de resolver determinados problemas” (Latorre as cited in Lozano, 2015, p. 72)

Os videojogos são essencialmente um veículo para que as formas tradicionais de jogos de entretenimento sejam implementadas num novo *media* derivado das novas tecnologias (Tavinor, 2009). Assim, os videojogos podem ser definidos como entretenimento digital visual interativo em que o termo “interativo” captura a natureza das ficções interativas e dos modos de combinação do *gameplay*. No entanto, Tavinor faz a ressalva que a abordagem da interatividade não pode ser o elemento principal na definição do que é um videojogo, isto, porque existem outros *media* em que a interatividade funciona tais como DVD’s ou jogos com elementos digitais. Tipicamente, os videojogos apresentam-se como um “entretenimento visual digital que emprega o jogo como um cenário fictício”¹²⁴. (Tavinor, 2009, p. 30).

O autor acrescenta, ainda, que os videojogos também podem ser definidos através do fornecimento de um determinado número de condições, que individualmente não são todas necessárias, mas, que, quando combinadas de uma forma apropriada, são

¹²³ Para mais informações ver a obra *The Ambiguity of Play*.

¹²⁴ Tradução livre da autora: “typically, videogames are digital visual entertainments that employ games in a fictive setting”.

suficientes para um artefacto se tornar num videojogo, salientando ainda a importância do computador como plataforma para a utilização de videojogos: “A invenção do computador, incluindo os seus elementos de exibição visual, permanece como um pré-requisito histórico para os videojogos, que existem como um emprego da tecnologia para propósitos do entretenimento¹²⁵” (Tavinor, 2009).

De acordo com Grant Tavinor, existem três aproximações para caracterizar aquilo que é um videojogo: uma aproximação narrativa, uma aproximação lúdica e finalmente, uma ficção interativa. No caso da aproximação narrativa, os videojogos são caracterizados como novas formas de narrativas ou textos, sendo uma forma inovadora de observar a narrativa em comparação com os filmes e outras ficções. A narrativa é essencial para os videojogos¹²⁶ e constitui um elemento de destaque tanto na televisão como em qualquer tipo de drama e em praticamente todas as obras literárias, de facto, como Tavinor aponta, “os videojogos frequentemente parecem ser uma combinação de todos estes *media* com um elemento de jogabilidade¹²⁷” (Tavinor, 2009, p.20). No caso da aproximação lúdica, esta enfatiza a natureza mais característica dos jogos, mas desta feita, com a adição dos meios digitais. Já a aproximação à ficção interativa enfatiza as suas qualidades de ficção.

Na maioria dos videojogos é frequente a existência de personagens que servem como intermediário para o jogador no universo do videojogo. As personagens podem apresentar vários tipos de características bem como permitir modificações e personalizações de forma a permitir uma maior identificação do jogador com o seu avatar (Sousa, 2016).

2.2.1.A personagem

O homem sempre teve necessidade de representar coisas que via em seu redor. Ao olhar para as criaturas do quotidiano tenta desenhá-las ou esculpir as suas formas de uma

¹²⁵ Tradução livre da autora: “The invention of the computer, including its crucial visual display elements, stands as a historical prerequisite for video gaming, and gaming exists as an employment of that technology for the purposes of entertainment”.

¹²⁶ Porém, existem ainda alguns tipos de videojogos que pela sua natureza poderão não necessitar tanto da componente narrativa, como por exemplo os videojogos de futebol (*Fifa*, *Pro Evolution Soccer*, entre outros) ou casos como *Beat Hazard*, um *twin stick shooter* em que os níveis são gerados através das músicas que o utilizador escolhe da sua própria biblioteca e cujo o ritmo, velocidade, entre outros fatores influencia o número, tipo e forma como as naves inimigas aparecem.

¹²⁷ Tradução livre da autora: “In fact, video gaming often seems to be a *combination* of these media forms with a gaming element”.

forma reconhecível. Depois, torna-se mais experiente, tenta captar os movimentos das criaturas – um olhar, um salto, uma luta. E, atualmente, procura representar o seu espírito. Por alguma razão, o homem sente a necessidade de criar algo seu que pareça estar vivo, que tenha uma força interior, uma vitalidade, uma identidade separada- uma criação que permita a ilusão da vida¹²⁸. (Johnston, Thomas, 1995, p. 13)

As personagens são centrais em praticamente todas as histórias, tal como defende Stephen Silver: “sem uma personagem não existe história, animação, storyboard, videogame, banda desenhada ou brinquedos. A personagem na minha opinião, é o princípio e o mais importante de todo o processo de uma história¹²⁹” (Silver, 2017, p.12). Já Aristóteles as encarava como importantes componentes da tragédia clássica e defendia que a tragédia tinha a ver com histórias sobre personagens cujos feitos fossem credíveis (Lankoski, 2010 p.17). As estruturas mitológicas incluem protótipos de personagem ou mais concretamente estereótipos (por exemplo herói, mentor, brincalhão, etc.).

A credibilidade e os estereótipos são ainda hoje (e cada vez mais) essenciais para contar histórias. Quando se desenvolve uma personagem que terá uma componente física, visual, é necessário ter em atenção tanto a sua dimensão externa (física) como a sua dimensão interna (psíquica). É através destes dois pólos de extrema importância que iremos balizar este capítulo.

As personagens surgem em diversas áreas, com variados aspectos e universos. Na sua construção é necessário ter especial cuidado relativamente ao público-alvo e faixa etária para que estas sejam adaptadas de modo a existir uma maior capacidade de relacionamento e identificação. Se, a título de exemplo, o público for infantil, as personagens devem ser simplificadas precisamente para que as crianças possam ter um maior entendimento relativamente aos atributos físicos e psicológicos e o mesmo sucede com todas as faixas etárias. As personagens devem sempre ser estudadas em função do destinatário.

É necessário, porém, definir o termo "Personagem" que apresenta vários significados. Poderá referir-se a uma personagem real (existente) ou a uma personagem fictícia,

¹²⁸ Tradução livre da autora: “Man always has had a compelling urge to make representations of the things he sees in the world around him. As he looks at the creatures that share his daily activities, he first tries to draw or sculpt or mold their forms in recognizable form fashion. Then, he becomes more skillful, he attempts to capture something of a creature’s movements- a look, a leap, a struggle. And ultimately, he seeks to portray the very spirit of his subject. For some presumptuous reason, man feels the need to create something of his own that appears to be living, that has an inner strength, a vitality, a separate identity- something that speaks out with authority- a creation that gives the illusion of life”.

¹²⁹ Tradução livre da autora: “Without a character, there is no story, no character animation, no storyboard, no videogame, no comic, and no toy. The character, in my opinion, is the beginning and the most essential part of the story process”.

proveniente de um universo inexistente, ficcionado. Em ambos os casos, a personagem é capaz de comunicar sentimentos, pensamentos, ideias e ações, sem vontade própria. Poderá ser interpretada por um ator (por via da representação: teatro, cinema, televisão, entre outros) ou criada através de recursos artísticos ficcionais (personagens de filmes de animação, desenhos animados, videogames, etc.). Estas duas situações poderão ser entrecruzadas (haver a existência dos dois tipos de personagens). No caso das personagens fictícias criadas por via artística os horizontes poderão alargar-se ainda mais com a inclusão de animais, objetos, criaturas fantásticas e outras formas de expressão. Em qualquer uma das opções, será fundamental desenvolver uma personalidade imaginária que dará alma ao corpo que traduz as ideias. (Roque, 2011, p. 42)

Quando se aborda a temática das personagens é essencial referir a sua caracterização, pois esta irá pautar todo o desenvolvimento da personagem no ambiente em que está enquadrada. A caracterização consiste em ilustrar os aspectos observáveis de uma personagem, sendo por isso, um dos elementos mais fortes que contribuem para a construção da mesma. A sua importância reside no facto das características físicas contribuírem para a formação de traços de personalidade da personagem. Grande parte das características das personagens podem ser transmitidas ao observador/jogador simplesmente através da caracterização¹³⁰ que está fortemente relacionada com a definição de funções pré-definidas como a animação de gestos faciais e o movimento. Estes elementos são todos visíveis e funcionam como pistas relativamente à natureza da personagem e devem ser utilizados para indicar possíveis ações e intenções.

Os desenhadores servem-se, por isso, de diversos recursos visuais (relativamente à forma, esquema de cores, acessórios, etc.) para representar os pontos cruciais da história (a título de exemplo o positivismo associado a cores claras e o negativismo a cores escuras, ou variantes dos mesmos, como iremos ver em capítulos seguintes). É então inegável a importância da sua aparência, da sua caracterização, bem como a abordagem ao estereótipo de forma a passar ou evidenciar uma determinada mensagem.

Caracterizar uma personagem implica imbuir uma figura com uma série de elementos que transmitem ao espectador emoções através da visão e/ou audição. Este tipo de ação tem um reflexo direto na forma como o ser humano julga outros indivíduos:

¹³⁰ A título de exemplo, na personagem de banda desenhada *Hulk* (Marvel Comics), a diferença em termos de escala implica diferentes traços de personalidade que fazem com que o observador entenda a dualidade entre Hulk e Bruce Banner.

Todos nós utilizamos mecanismos inconscientes muito poderosos para julgar as pessoas fisicamente, quer nos apercebamos quer não. Quando se conhece alguém, a quantidade de informação que se reúne através do olhar é incrível. Leva-se em consideração a sua forma, altura, sexo, raça, atratividade, cabelo, roupa, maquilhagem, limpeza, pelos faciais, idade, peso, postura, expressões faciais, linguagem corporal, movimentos, entre outros (...). O cérebro começa assim a fazer suposições sobre a pessoa que utiliza padrões de reconhecimento pré-elaborados, frequentemente baseados no conjunto de estereótipos pessoais. Em contraste com estas pistas visuais, o fluxo linear de informação falada é incrivelmente reduzido. Passado uns momentos, a nossa opinião pode ser reformulada baseada na personalidade da pessoa, mas por um longo tempo é ainda filtrada através dos nossos preconceitos baseados nas primeiras impressões. Assim, para criar uma boa personagem, tem de se controlar todas as pistas visuais que os indivíduos utilizam para julgar e estabelecer uma mensagem clara e unificada mantendo os jogadores interessados ¹³¹. (Gard, 2000)

Neil McFarland defende a personagem como um ser vivo: «Pense no significado da palavra ‘personagem’. Devemos dar-lhe vida, torná-la apelativa e dar-lhe a magia que irá permitir que os espectadores a imaginem, o que gostavam de conhecer e como se poderão mover»¹³² (Pixar, s.d.), já o autor Egri descreve uma personagem como um resultado de qualidades fisiológicas, sociológicas e psicológicas que compõem a sua estrutura interna composta por vários aspetos da personagem que irão influenciar o seu comportamento. Segundo este autor, essa estrutura interna é composta pelas seguintes componentes: fisiológica (sexo, idade, altura, peso, aparência, psique); sociológica (ocupação, educação, vida familiar, amigos, inimigos e hobbies) e psicológica (padrões morais, objetivos, temperamento, obsessões e compreensão). (Lankoski, 2010, p. 164-165)

Desta forma, desenvolver a identidade de uma personagem, implica igualmente conceder-lhe presença e imbuí-la de capacidade para remeter o espectador para um

¹³¹ Tradução livre da autora: “We all use very powerful subconscious mechanisms to judge people visually, whether we realize it or not. When you meet someone, the amount of information you gather from them using your eyes is incredible. You take into consideration their shape, height, sex, race, physical attractiveness, hair, clothing, makeup, cleanliness, facial hair, age, weight, stance, facial expressions, body language, movements, and so on. (...) Your brain then begins to make assumptions about that person using built-in pattern-recognition techniques, most often based on your personal set of stereotypes. In contrast to these visual cues we pick up on, the slow linear stream of spoken information is incredibly small. After a while, our opinions may be reformed based on a person’s personality, but for a long time it is still filtered through our preconceptions based on our first impressions. So to create a really good character, you have to control all of the visual clues that people use to judge each other and establish a clear, unified message to make players interested in - and ultimately like - your character”.

¹³² Tradução livre da autora do original: “Think about about the meaning of the word ‘character’. You’re supposed to breathe life into these things, make them appealing and give them the magic that will allow people to imagine what they’re like to meet and how they might move”.

universo de associações, emoções e estereótipos. A maior parte das personagens rege-se pelo recurso a estereótipos: situações que se relacionem com determinados comportamentos e inevitavelmente, com sentimentos associados à positividade e/ou negatividade. Está na natureza do ser humano realizar julgamentos com base no que vê e no que vivencia. A aparência afeta profundamente a forma como um indivíduo é percebido e abordado, pois o ser humano reage emocionalmente perante o aspecto dos outros (Isbister, 2006).

Neste sentido, esta característica humana é extremamente útil na construção de personagens que, seja qual for o seu género (fantástico ou outros tipos) possuem sempre uma forte tónica no aspecto fisionómico permitindo ao artista imensas possibilidades na construção de personagens imaginárias e ficcionadas. No caso de situações em que exista animação, como é o caso dos videojogos e dos filmes, estes conhecimentos devem ser utilizados de uma forma estratégica para que a comunicação da mensagem que se pretende passar seja eficiente.

Os processos aplicados pelos criadores para expressar as suas ideias passam por diversas etapas de caracterização física das personagens (reais ou ficcionadas) que têm como intuito a máxima correspondência com a componente interior e psicológica da personagem. Uma vez que se trata de comunicação visual, (pois a componente visual é eficaz em termos de retenção de informação de forma imediata), a utilização de uma linguagem visual apelativa, capta mais facilmente o interesse do espectador.

Para a *Pixar*, o processo de construção do design de personagens é uma constante. O design das personagens para o produto final (o filme de animação) começa nos estádios iniciais de desenvolvimento do mesmo. Os artistas que trabalham em *Character Design* (Design de Personagens) cooperam com os diretores enquanto o guião vai sendo construído. Da mesma forma que o concept e o guião vão passando por diversas etapas, o design das personagens vai evoluindo.

As personagens e a sua história envolvente reforçam-se e são criadas durante as fases de pré-produção. O processo de desenvolvimento criativo é maravilhoso devido a toda a procura e evolução da fase inicial até ao seu desenlace. A autora e Professora Nancy Beiman refere ainda que os artistas presentes nestes processos não são meramente “atores com lápis nas mãos” pois dão “vida ao que é inanimado, criam universos, são mágicos”¹³³ (Beiman, 2007, p.XI)

¹³³ Tradução livre da autora, “We bring the inanimate to life, we create universes, we are magicians”.

O processo de criação de uma personagem fantástica é considerado como um dos mais exigentes, pois “a audiência não está educada, para por exemplo, compreender o que é que um coelho gigante com cerca de dois metros vai fazer. Temos que o tornar credível...é o mais importante”¹³⁴ (Chuck Jones as cited in Beiman, 2007, p. 41)

¹³⁴ Tradução livre da autora, “Comedy and fantasy are the two most difficult things in the world to do because your audience is not educated exactly to what, for example, a rabbit six feet high will do. You have to make him believable to yourself... That’s the basic business of the whole matter”.

2.2.1.1.A personagem nos videojogos

Se as personagens num videojogo tiverem profundidade, complexidade, consistência, mistério, humanidade e charme, irão parecer reais ao jogador, e isso ajuda a que todo o universo do jogo aparente ser real, permitindo ao jogador suspender a sua incredulidade e perder-se nesse mundo. Tudo o que o jogador fizer será mais excitante se o fizer por alguém ou com alguém, ou ainda, em oposição a alguém que parece real. Deste modo, um bom design de personagem ajuda o jogador a ter aquilo que todos nós conhecemos como uma experiência fantástica e inesquecível¹³⁵. (Tim Schafer as cited in Isbister, 2006)

Os videojogos têm estado a evoluir para um *media* altamente sofisticado e complexo e as personagens nestes meios estão igualmente a experienciar uma metamorfose considerável. Apenas há alguns anos, uma personagem de videojogos devia ser simples o suficiente para que fosse representada de forma mais clara possível sobre rígidas limitações artísticas. Fundamentalmente, as personagens eram apenas ícones, formas amorfas, ou pequenas figuras humanas representadas com poucos pixels¹³⁶. (Gard, 2000)

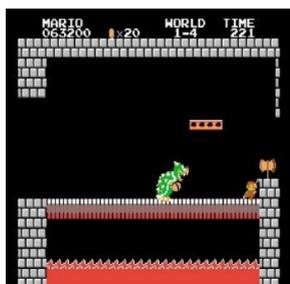


Figura 26. Comparação da evolução do detalhe das personagens nos videojogos. Neste caso temos o exemplo da evolução do famoso *Super Mario*.

¹³⁵ Tradução livre da autora: “If the characters in a game have depth, complexity, consistency, mystery, humanity, and charm, then they are going to feel real to the player, and that helps the whole game world feel real, and allows the player to suspend his or her disbelief and get lost in the world. Everything the player does will be more exciting if they’re doing it for someone, or with someone, or in opposition to someone who feels real. Simply put, good character design helps the player to have what we all know can be an amazing, unforgettable experience”.

¹³⁶ Um pixel é um ponto físico numa imagem num dispositivo de exibição: é o menor elemento controlável de uma imagem representada num ecrã (Ex: Computadores, telemóveis, tablets, etc.). Geralmente, são representados usando pontos ou quadrados e um conjunto de pixels forma uma imagem inteira.

Atualmente, essas limitações quanto ao aspecto das personagens não se colocam. Começamos a assistir a videogogos que se comercializam puramente pela sua força e atratividade. A regra mais importante no design de personagens (*character design*) adaptado para videogogos é: “O jogo vem em primeiro lugar”. O tipo de jogo que se está a desenvolver irá determinar a maior parte das decisões da criação de personagens. Uma personagem é apenas um pequeno elemento, e em muitos casos, é um elemento supérfluo. Se um jogo funciona sem uma personagem, não a deve possuir (...) deverá procurar-se a forma mais clara de representar uma ideia”¹³⁷(Gard, 2000).

Curiosamente, apesar desta regra minimalista é interessante constatar o interesse crescente por personagens, ao ponto de existirem videogogos que, para funcionar, não necessitam delas e, no entanto, estas são incluídas precisamente por serem uma necessidade de marketing¹³⁸(Gard, 2000). Neste ponto, personagens fortes e bem estruturadas servem de representações icónicas de um videogogo, tornando-se extremamente úteis como agentes de difusão e de marketing. “Uma personagem bem-sucedida é uma boa, ou talvez a melhor, maneira de construir um franchise¹³⁹”. (Meretzky, 2001).

É importante compreender que as personagens nos videogogos surgem com diferentes aparências, desempenhos e a sua função está dependente do que as rodeia (tal como na literatura ou nos filmes). A título de exemplo, uma personagem (e tudo o que esta acarreta em termos de características físicas ou psíquicas) será diferente num jogo de futebol (ex: *Fifa*), num jogo de aventura (Ex: *Tomb Raider*) ou num de combate (Ex: *Tekken 4*), entre vários outros exemplos.

Na maior parte dos jogos, existe uma grande tendência para que as personagens, de uma maneira geral, apresentem uma aparência atrativa. Os vilões também tiram partido desta tendência, porém, com alguma atenção ao detalhe (e também, consoante o tipo de público para que se destinam¹⁴⁰), misturando elementos atrativos com outros mais

¹³⁷ Tradução livre da autora do original: “The single most important rule in character design is "the game comes first." The type of game you're developing will determine most of your character-creation decisions. A character is just a tiny element of any game, and in many cases, it is a superfluous element. If a game works without a character, it shouldn't have one. The rules of elegance apply - look for the clearest, simplest way to represent an idea”.

¹³⁸ Um exemplo desta situação é a série de videogogos *Fifa*. Este videogogo poderia facilmente funcionar com representações esquemáticas, porém, opta por utilizar representações realistas de futebolistas conhecidos, por forma a ser mais atrativo para quem o joga.

¹³⁹ Tradução livre da autora: “a successful character is a good, perhaps even the best, way to build a franchise”.

¹⁴⁰ Existem exceções para esta tendência se estivermos perante um videogogo, animação, ou outro tipo de obra de entretenimento que privilegie uma temática de terror e violência.

terríficos. É pois, sempre necessário ter conhecimento sobre os elementos que auxiliam a construção da personagem para que esta passe a mensagem correta ao espectador.

O que têm as personagens de interessante? Porque é que cativam quem as vê ou joga? O fator atrativo das personagens possui grande relevância e liga-se com uma boa caracterização, que se traduz em tudo aquilo possível de ser observado numa personagem: qual o seu aspeto, parecer, como se move, como se veste, inteligência, atitude, carreira entre outras características. A estes conceitos, podemos também adicionar o “carácter” que se traduz em tudo o que está no interior da personagem, a sua essência, natureza. Outro fator que torna as personagens em videojogos interessantes tem que ver com a sua capacidade de imersão, e este fator por si só já constitui uma diferença face aos outros meios onde também existem personagens: quanto o jogador encarna a personagem de forma mais imersiva, mais intensas serão as experiências que lhe sucedem. A imersão irá alterar conseqüentemente aquilo que acontece à personagem para passar a acontecer ao jogador. Estas questões serão exploradas com mais detalhe a partir de 3.4.1. *O Paradoxo da Ficção*.

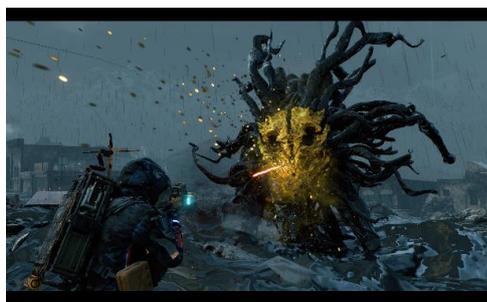
2.2.1.2. Categorias de personagens em videojogos

Segundo Toby Gard (2000), os videojogos podem ser divididos em três grupos. No que toca a pontos de vista, podem-se enquadrar em: 1) Primeira pessoa (*First Person Point of View-pov*); 2) Terceira pessoa (*Third Person Point of View-pov*) e 3) Mistos. No caso da primeira pessoa, o jogador vê através do olhar da personagem que controla, emergindo no jogo como se ele próprio estivesse a vivenciar em primeira mão a ação: “observa-se o mundo do jogo através da lente do computador¹⁴¹” (Meretzky, 2001). Neste primeiro grupo, a personagem não é caracterizada em detrimento da preservação da noção de que o jogador é a personagem. Estes tipos de jogos não funcionam por isso com a aparência física da personagem.

¹⁴¹ Tradução livre da autora: “you're seeing the game world through the PCs eyes”.



A



B

Fig. 27. Exemplos de pontos de vista em videogames. Em A) temos um tipo de plano visto em primeira pessoa (videogame *Doom Eternal*, 2020, Bethesda Softworks, ID Software) e em B) temos um tipo de plano visto em terceira pessoa (videogame *Death Stranding*, 2019, Kojima Productions). No caso de planos mistos, existe uma alternância entre estes primeira pessoa e terceira pessoa.

No caso do segundo grupo, o jogador vê a sua câmara colocada por detrás da sua personagem, tendo uma percepção total sobre ela. Nesta opção, existe uma distinção entre o jogador e a personagem no ecrã, funcionando como entidades separadas. Aqui, o jogador controla a personagem em vez de se tornar na personagem. Finalmente, o terceiro grupo funciona em alternância com os dois primeiros grupos: embora a diferença entre estes grupos pareça pequena, é absolutamente fundamental pois a psicologia destes grupos é drasticamente diferente.

Esta diferença divide o design de personagens em duas entidades que Gard refere como “Avatar” e “Ator”, sendo que um avatar é uma representação visual da presença de um jogador no mundo do jogo e um ator é uma personagem distinta do jogador, com a sua própria personalidade, e características (físicas e psíquicas). O autor refere ainda exemplos das personagens *Lara Croft* (do videogame *Tomb Raider*) e *Duke Nukem* (do videogame com o mesmo nome): “É a Lara que é devorada por um tiranossauro rex e que atira em animais e não o jogador. Quando se joga *Duke Nukem*, mesmo que a personagem *Duke* mostre algum temperamento, é o jogador que morre e que atira em objetos¹⁴²” (Gard, 2000).

Assim, no caso do ponto de vista na primeira pessoa existe um avatar. E nesta situação, o jogo deverá ser o mais credível possível de forma que o jogador “acredite” que está presente no videogame. A personagem principal, o avatar, não deverá por isso interferir na ilusão de imersão do jogador, o que significa que o avatar não poderá fazer nada “com mente própria”. (Gard, 2000). De acordo com Gard, existem duas formas de

¹⁴²Tradução livre da autora: “it is Lara who gets eaten by the tyrannosaurus rex and goes around shooting animals, not you. When you play *Duke Nukem* though, even though *Duke* shows a personality, it's you who gets killed and you who goes around shooting things”.

projetar avatares: ou se cria uma personagem deliberada, ou se fornece liberdade aos jogadores para criarem a sua. Num jogo em que a perspetiva funciona em primeira pessoa, a maior parte das técnicas de narrativa (*storytelling*) e caracterização, comuns a outros *media*, não são possíveis de utilizar, pois a personagem, sendo completamente controlada pelo jogador, é imprevisível nos seus atos. Já no caso de uma perspetiva em terceira pessoa existe maior liberdade, porque a personagem no ecrã, que aqui surge como ator, é uma entidade diferente e dissociada do jogador.



Fig. 28. Exemplo de customização da personagem da espécie *Tauren* presente no videojogo *World of Warcraft*. Neste tipo de videojogos, não só é possível customizar a personagem em termos de aparência, vestuário, objetos ou *companions*, como também é possível atribuir-lhes um nome, uma facção e uma classe que determina as habilidades e o tipo de jogabilidade da personagem.

Em suma, do ponto de vista do *Game Design*, as personagens podem ser classificadas de duas formas: 1) *personagens jogáveis* (player-character-PC), ou seja, personagens sobre o controlo total do jogador e que por sua vez podem ser divididas em A) *Avatar*: requerem um design estritamente visual e B) *Ator*: Design de personagem completo, mas com uma personalidade unidimensional para que o jogador possa encarnar as suas motivações¹⁴³; e 2) *Personagens não-jogáveis* (Non-player characters- NPC): Necessitam de um design completo e são controladas pelo computador.

Já para Grant Tavinor, o termo avatar está associado a PC, argumentando que é um termo mais descritivo para detalhar o contexto fictício da natureza dos videojogos. Pois, ao contrário do PC, o termo avatar é também frequentemente utilizado em ligações não fictícias, tais como fóruns da internet, entre outros. Porém, ambos são utilizados no contexto dos videojogos. *Player-character* refere-se explicitamente ao jogador real e à personagem fictícia (o jogador é real e a personagem é apenas ficcional). A relação entre o jogador e a sua personagem é de identidade: A personagem representa

¹⁴³ Aqui o pretendido é conseguir um equilíbrio entre a personalidade do ator sem deixar que esta perturbe o jogador.

virtualmente o jogador no universo do jogo: “A personagem é o método pelo qual o jogador tem um efeito no mundo fictício do jogo, É essencial a forma como os jogadores interagem no mundo ficcional e é também por isso que os mundos ficcionais dos videogames se têm tornado mais robustos e detalhados”¹⁴⁴. (Tavinor, 2009, p.74).

2.2.1.3. Construção de personagens nos videogames

O ser humano tem uma forte tendência para atribuir personalidade a personagens fictícias, e até objetos inanimados. Atribuir traços de personalidade é algo automático e básico à condição humana. Porém, inconsistências na apresentação de uma personagem podem diminuir o seu interesse (Lankoski, 2003). Neste sentido, valoriza-se a riqueza da sua construção: será mais interessante quanto mais consistente for.

Segundo Petri Lankoski a construção das personagens para videogames adapta as regras da mesma situação na literatura, que pode ser construída de três formas: 1) A personagem pode falar de si a outras personagens (ou audiência); 2) Outras personagens podem descrevê-la; e 3) As ações da personagem definem e descrevem a sua própria natureza. O autor defende que esta teoria é utilizada para descrever as personagens do jogo ao jogador, “desde que o jogador não tenha controlo direto sobre a personagem, os métodos podem ser utilizados de forma igual na literatura, drama ou cinema”¹⁴⁵ (Lankoski, 2003).

O protagonista, ou seja, a personagem que o jogador controla, é uma exceção. Em parte, a ação é o que define uma personagem. Como foi referido, o jogador controla a personagem e as suas ações no jogo vão definir a forma como a personagem se comporta. Porém, as ações podem ser restritas e direcionadas, tal como as interpretações. As ações do jogador devem ser dirigidas para suportar a consistência do protagonista e podem ser divididas nas seguintes situações¹⁴⁶: a) Construção de funções pré-definidas da personagem; b) criar objetivos do videogame; c) selecionar ações possíveis e impossíveis e finalmente, d) a caracterização.

¹⁴⁴ Tradução livre da autora: “the character is the method via which the player has an effect on the fictional world of the game and so is the player’s fictional proxy in the game world. It is essentially the way in which players fictionally step into and interact with the fictional worlds of video games, and in this it is a way in which the game worlds seen in fictions generally have become more robust and detailed in the case of video games”.

¹⁴⁵ Tradução livre da autora: «As long as the player has no direct control over the character, the methods can be used just like in literature, drama or film».

¹⁴⁶ Para mais informações sobre esta matéria consultar Lankoski, P. (2003) *Characters in Computer Games: Toward Understanding interpretation and Design*. In '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, Vol. 2, 2003.



Fig. 29. Exemplo *in game* do videogame *Cuphead* (2017, Studio MDHR). Este é um exemplo curioso de uma personagem criada a partir de um objeto inanimado (uma chávena).

Todos estes elementos são importantes e contribuem para a construção de uma personagem mais rica, porém, é sobre a caracterização de personagens que nos queremos debruçar. A caracterização representa os aspectos observáveis de uma personagem, as habilidades físicas e as características contribuem para atribuir traços de personalidade: “podem ser comunicados vários aspetos da personagem ao jogador através da caracterização¹⁴⁷” (Lankoski, 2003). A caracterização está firmemente ligada com os movimentos/animações e expressões faciais- estes elementos são todos visíveis e fornecem pistas relativamente à natureza da personagem, devendo ser usados para indicar possíveis ações e intenções. A caracterização pode também variar conforme o tipo de videogame. Se for de estratégia, com um ponto de vista relativamente distante, a caracterização não é muito importante. Já no caso de videogames de aventuras, *role-playing*¹⁴⁸, ação, aventura e plataformas a personagem adquire papéis de destaque. A funcionalidade de uma personagem é fortemente dependente da integridade da mesma. De acordo com o criador de videogames Steve Meretzky uma boa personagem num videogame é o elemento que deixa uma impressão positiva mais perseverante no jogador: “De todos os aspetos no jogo- a geografia, os objetos inanimados, a música, as sequências de ação, a interface, etc.- O elemento que provavelmente mais impressões positivas provoca nos jogadores são as personagens. Os seres humanos são criaturas

¹⁴⁷ Tradução livre da autora: “Characterization, which is designing the observable aspects of a character, is an important part of building a character. This is because of the fact that physical abilities and features contribute to assigning personality traits to the character. Several aspects of the character can be communicated to a player by characterization”.

¹⁴⁸ RPG, em português “jogo de interpretação de personagens”, é um género de jogo em que o jogador assume o papel da personagem, criando narrativas. O jogador escolhe a personagem e pode fazê-la evoluir a diferentes níveis, tais como estatuto e habilidades, consoante a progressão na história. Neste tipo de jogos existe um sistema de regras predeterminado onde os jogadores podem atuar livremente, as suas escolhas determinam a direção que o jogo vai tomar. Assim, um RPG é um tipo de jogo mais colaborativo e social do que meramente competitivo, pois raramente tem vencedores ou perdedores. Os RPG 's não limitam o jogador a um enredo específico. (Garcia, 2015).

pré-programadas para responder a outros humanos ou humanoides¹⁴⁹”. (Meretzky, 2001).

Por isso, inconsistências que persistam podem levar a situações em que as intenções e possibilidades não sejam claras o suficiente, havendo o risco do jogador ficar confuso. Assim, a caracterização de personagens no domínio dos videogames não difere de qualquer outro tipo de *media*: “em essência, conceber o visual de uma personagem faz parte de um trabalho de ajustes delicado, depois do designer obter uma personagem sólida¹⁵⁰”. (Lankoski, 2003).

Como foi anteriormente mencionado, a caracterização (em especial todo o processo de construção artístico) de uma personagem é um dos focos desta investigação. Neste sentido, no capítulo seguinte iremos abordar todo o processo artístico que compreende a construção da personagem, processos que a tornam apelativa (tanto em contextos positivos como negativos) e ainda uma reflexão sobre questões do foro psicológico que nos levam, enquanto espectadores, a desenvolver emoções variadas e/ou sentimentos de empatia. Embora o nosso caso se centre na construção de personagens de *creature design* (criação de criaturas fantásticas, ou *monstros*), a maior parte do processo é comum à construção de personagens comuns.

2.3. Como criar uma personagem – Caracterização e aspetos visuais

Os poetas e os pintores têm poder para ousarem (...) o que lhes aprouver. E este ver bem e este poder sempre o tiveram; que quando quer que algum grande pintor (...) faz alguma obra que parece falsa e mentirosa, aquela tal falsidade é mui verdadeira.(...) Mas se ele, por guardar o decoro melhor ao lugar e ao tempo, mudar algum dos membros (na obra grotesca, que sem isso seria mui sem graça e falsa) ou parte de alguma coisa noutra género, como a um grifo ou veado mudá-lo do meio para baixo em golfinho, ou dali para cima em figura do que lhe bem estiver, pondo asas no lugar dos braços, e cortando-lhes os braços se as asas estiverem melhores: aquele tal membro que ele muda, se for de leão ou de cavalo ou de ave, está perfeitíssimo como daquele género que ele é. E isto, ainda que pareça falso, não se pode chamar senão bem inventado e

¹⁴⁹ Tradução livre da autora: “Of all the aspects of such a game — the geography, the inanimate objects, the music, the action sequences, the interface, etc. — the element that is most likely to leave a positive lasting impression on players are the primary character or characters. Humans are hard-wired to respond to other humans (or human-like creatures)”.

¹⁵⁰ Tradução livre da autora: «In essence, designing the visuals of a character is part of the fine-tuning work done, after the designer has come up with an inherently solid character».

monstruoso. E melhor se decora a razão quando se mete na pintura alguma monstruosidade (para a variação e relaxamento dos sentidos e cuidado dos olhos mortais, que às vezes desejam de ver aquilo que nunca ainda viram, nem lhes parece que pode ser). (Holanda, 1955, p. 69-70)

Atendendo à opinião de Miguel Ângelo expressa nos Diálogos em Roma de Francisco de Holanda, os princípios da criação de personagens fantásticas (no caso referidas como monstruosas) não são algo inovador, servindo até como mote para captar a atenção do observador. A capacidade para criar algo ficcionado é também exacerbada pelo autor, atribuindo ao artista um estatuto incontestável nesse sentido, uma vez que consegue criar através do desenho e/ou pintura as personagens que pretende. Foi desde a renascença que os artistas começaram a desenvolver processos faseados para transformar ideias em imagens realistas convincentes. (Ver Anexo A, Fig.28 e 29).

Na maioria dos casos, os métodos começavam da seguinte forma: inicialmente, eram feitas dezenas de esboços para estabelecer a gestualidade e a distribuição das figuras; esses esboços davam lugar a estudos mais elaborados com carvão e muitas vezes com modelo; a seguir, esculpiam figuras em miniatura em cera ou noutro material; que ajudavam no estudo compositivo em que o foco era a luz e sombra; seguidamente transferência do desenho para tela; pequenos estudos a óleo e finalmente a pintura completa (Gurney, 2009), (Ver Anexo A, Fig.36).

Os pintores barrocos, como Tiepolo, continuaram a tradição de pinturas fantásticas produzindo frescos adornados com anjos. Já no período romântico, pintores como Turner e Géricault interessavam-se pelo espírito do sublime para retratar batalhas e naufrágios, reinterpretação das temáticas: “Ao longo do século XIX, o treino académico aperfeiçoou a habilidade do desenho e da pintura através de modelo vivo, pintura no exterior, cópias dos grandes mestres gerando esboços compositivos. O primeiro objetivo desta educação artística não era produzir naturezas mortas, retratos ou paisagens ao ar livre. Era interpretar a Bíblia e os clássicos¹⁵¹” (Gurney, 2009, p. 11)

Séculos depois, muitos dos processos utilizados na construção de personagens herdaram esta filosofia, sendo obviamente explorados em maior detalhe. A área do *concept art* não é por isso uma exceção: a construção das personagens (fantásticas ou não) requer uma boa dose de criatividade, no entanto, deverá reunir elementos que possam auxiliar na sua caracterização, seja ela apenas física ou psicológica- a maior parte desses

¹⁵¹ Tradução livre da autora: «Throughout the nineteenth century, academic training refined the skills of drawing and painting from the live models, painting outdoors, copying masterpieces, and generating compositional sketches. The primary goal of this art education was not to produce still lifes, portraits, or plein-air landscapes. It was to interpret the Bible and the classics».

processos são muito semelhantes senão idênticos ao que era feito em épocas ancestrais. Podemos então estabelecer um paralelismo com os processos que eram executados na época do renascimento e posteriores, com os processos que se realizam na atualidade no *concept art*. Sendo que, de certa maneira, ambos os processos acabam por ser precursores um do outro, como iremos verificar seguidamente. (Ver Anexo A, Fig.30-32).

Neste tipo de construções, a componente física e interior da personagem funciona como uma metáfora, pois os artistas irão reunir símbolos visuais para refletir uma série de conceitos. Em suma, o que se pretende será uma “caracterização simbólica de uma identidade pessoal através de um universo de comunicação de sinais exteriores- o corpo e as suas expressões e peculiaridades” (Roque, 2011, p. 43). Assim, a fisionomia presente na construção de personagens fictícias, na grande maioria dos casos, desempenha um papel tão essencial quanto a história no qual está inserida, precisamente por fazer a ligação entre ambos os universos (visual e psicológico): “Se todas as personagens fossem iguais, nada as distinguiria para além das suas falas, ações ou narração”. (Roque, 2011, p.43).

É no sentido de criar ferramentas aptas a demonstrar essa individualidade que se desenvolvem processos no domínio artístico faseados e enumerados seguidamente. Esta proposta de organização de processos de construção das personagens é a que nos parece mais adequada em termos de encadeamento de trabalho, porém, de acordo com alguns autores, poderá ser adaptada. Estes processos são praticados em qualquer área de *Concept Art* que se centre ou inclua a criação de personagens e ambientes, como já foi anteriormente mencionado.

2.3.1. Explosão de ideias: *Brainstorming*

Para um concept artist o brainstorming é o ato de pensar sobre papel, da forma mais rápida possível. (...) Devemos colocar as ideias no papel, mostrar clareza sobre o que pretendemos¹⁵² (Holmes, 2016, p.30).

Tal como em qualquer projeto, seja de que natureza for, existe um período inicial de exploração, criação e desenvolvimento de um conceito, onde se deverá desempenhar o exercício da criatividade ao máximo. Nesta fase, todas as ideias e *briefings* que surjam

¹⁵² Tradução livre da autora: “For a concept artist, brainstorming is the act of thinking on paper, as quickly as possible. (...) Just get the ideas down, showing them clearly and being quick about it”.

devem ser acolhidos e registados sem preconceitos, chamando-se a esta atividade “*brainstorming*” ou ideação - um método para gerar ideias explorando o maior número de variações e combinações possíveis de uma ideia.

Normalmente, o *brainstorming* aplicado à área do *concept art* (como em outras) é realizado por via do desenho, pois no ato de desenhar começamos a estabelecer e encadear ideias, pensando através deste método, bem como pela rapidez de verificação se determinada ideia funciona ou não apenas pela visualização do seu aspeto (Holmes, 2016). Quantas mais ideias foram esboçadas, mais fácil será realizar juízos e avaliações. O processo criativo está sujeito a uma série de variáveis e, por vezes, tanto pode ser resolvido de forma imediata, como prolongada. Mas o principal a reter nesta fase é a clareza com que se ilustram as ideias, pois a composição e o estilo a utilizar ainda não são relevantes neste estágio: “O objetivo é comunicar o conceito. Não é realizar um desenho perfeito”¹⁵³ (Holmes, 2016, p. 26). Neste sentido, é recomendável que não existam constrangimentos face ao teor das ideias para que o exercício criativo não seja interpretado como uma atividade opressiva e sufocante.

Existem várias técnicas de *brainstorming* conforme o teor do projeto que se pretende. O exercício criativo poderá iniciar-se através de um *mapa de conceitos* para aquilo que se pretende (reunir uma família de palavras que se relacione ou caracterize a situação em questão), seguindo uma vertente textual, ou, pelo contrário, seguir uma vertente visual (*visual brainstorm*) em que o objetivo terá como primazia a exploração gráfica de ideias. Na exploração de ideias através do desenho o que é valorizado é a quantidade e qualidade das ideias em detrimento da qualidade técnica do grafismo.

Para a criação de uma personagem fantástica pode-se utilizar uma mistura de técnicas de *brainstorming* que sejam numa primeira fase textuais (recolha de conceitos) e numa segunda fase visuais. Na opinião do *character designer* Chris Oatley, a construção de uma personagem deve ser capaz de transmitir novidade e uma das formas de a alcançar será através de um sistema de opostos. O autor sugere que se utilizem duas colunas: na coluna da esquerda devemos registar uma lista de palavras/conceitos que tenham que ver com a personagem e, na direita, os seus opostos. Segundo Oatley, esta técnica de *brainstorm* poderá desencadear novas ideias para o design de personagens. A inclusão de contrastes também será um ponto apreciável.

Lista de palavras/conceitos	Lista de Palavras/conceitos que se relacionam com a personagem
-----------------------------	--

¹⁵³ Tradução livre da autora: “Aim only to communicate the concept. Don’t worry too much about a perfect drawing”.

opostos	
Pequeno Fragilidade	Grandeza-Poder Força
Exemplo: Professor X da Marvel. O mutante mais poderoso do mundo que, no entanto, está paralisado e de aspeto frágil.	
Tabela 3. Exemplo do método de Chris Oatley para brainstorming de personagens.	

No seguimento do processo descrito por Oatley, também a ilustradora Danielle Pioli defende a necessidade de descrição e conhecimento da personagem, aconselhando a que se faça um levantamento de possíveis questões importantes sobre a personagem, com o intuito de poder caracterizá-la da melhor forma possível:

Conheça a sua personagem. Faça perguntas sobre ela como se fosse uma pessoa real. Descubra o que gosta e não gosta, os seus interesses, trabalho, sonhos e objetivos. Descubra coisas que não estão no argumento. Deixe que a sua personagem viva um pouco. Que eventos passados lhe mudaram a vida? Como é que ela vê o mundo? Faça o maior número de perguntas que poder¹⁵⁴ (Pioli, s.d.).

Contudo, é necessário referir que quando o *concept artist* trabalha para uma empresa com um grupo de artistas direcionados para várias áreas, nem sempre apresenta total liberdade criativa. As ideias e conceitos podem ser desenvolvidos por diretores de arte ou argumentistas. Nesse sentido, a função dos artistas acaba por ser mais focada, dando corpo às ideias apresentadas, com várias fases de processo de desenho.

2.3.2. Utilização de referências

Quando nos perguntam onde encontramos as ideias para as nossas personagens, uma das nossas maiores fontes de inspiração são as pessoas à nossa volta, seja onde estivermos. Devemos ter atenção constante para observar aquilo que possa ser diferente e interessante¹⁵⁵. (Johnston, Thomas, 1995, p. 397)

Aliada a uma seleção de ideias alusivas à personagem, o *brainstorming* é indissociável de uma pesquisa de referências associadas à ideia ou estilo que se pretende construir. De

¹⁵⁴ Tradução livre da autora do original: “Know your character. Ask questions about the character as if they are a real person. Find out the likes and dislikes, hobbies, work, hopes and dreams, goals. Find out things that are not even in the plot. Let your character run free a little bit. What events in their past changed their lives? How do they see the world? Ask as many questions as you can, go as deep as you can possibly go”.

¹⁵⁵ Tradução livre da autora: “When asked where we find our characters and our ideas, we point out that one of the biggest sources is the people right around us, wherever we may be. So, first, we say to train yourself to be constantly observant, to watch for the unusual and the entertaining”.

acordo com o *character designer* Carlos Huante, a utilização de referências para o tipo de trabalho que se queira desenvolver concede personalidade e credibilidade à personagem. Através de uma investigação apropriada, o artista está apto a conhecer o que desenha, mesmo que seja a partir da imaginação. Huante, defende a criação de uma “biblioteca mental” como repertório de referências relativas ao desenho de personagens, sublinhando a necessidade de tomar atenção ao funcionamento e articulação das formas entre si. (Gomes, 2013, p. 44).

As recolhas de referências visuais geralmente são denominadas de *moodboards* (um documento que contém uma série de imagens de várias fontes, desde referências a outros artistas, história de arte, natureza, objetos variados, cores de ambiente, entre outros que serve para direcionar em termos estilísticos o que se pretende como produto final) devem ser utilizadas para definir a integração da personagem no ambiente em questão. Através do seu conhecimento aliado às bases do desenho os artistas poderão desenvolver designs muito mais credíveis e fidedignos, tal como afirma o *concept artist* Jeff Simpson: “Utilizar referências é uma grande ajuda para tornar o trabalho mais interessante: estará a extrair, interpolar e criar informação a partir da realidade. Não irá crescer em termos artísticos se não tiver fontes de informação rica”¹⁵⁶. (Imagine FX, 2014)

No que toca à investigação de referências para delimitar e orientar a pesquisa, é necessário primeiro ter em conta o tipo de público que irá visualizar/experienciar o produto final na qual a personagem se insere, neste sentido, é importante definir um público-alvo. Se, por exemplo, as personagens forem direcionadas para crianças o seu aspeto será mais redondo, colorido e convidativo, ao passo que, para um público mais adulto poderão assumir outros contornos e formas mais complexas.

O autor Jerad Marantz alerta que a utilização de referências deve ser essencial para o desenvolvimento de uma criatura fantástica, sendo que, a falta de referentes é o erro mais grave de qualquer artista, pois basear-se apenas na imaginação e no desenho de memória fará com que os resultados sejam fracos do ponto de vista conceptual e gráfico. Associado também a esta fase de pesquisa, é frequente o preenchimento de um *Project Brief*, ou seja, um documento escrito onde se apresentam sinteticamente os objetivos e características da personagem. (Ver Anexo B, Project Brief).

¹⁵⁶ Tradução livre da autora: “Using references is a huge help to make pieces more interesting: you are extracting, interpolating and creating information from real life. You won’t grow artistically without fresh sources”.

No âmbito do *creature design* é necessário determinar vários fatores, tais como o género onde está inserida (vários géneros de fantasia, ficção científica, *steampunk*, etc.), a sua função (pois a forma que a criatura irá ter tem influência na função que esta vai desempenhar), camuflagem, se é predador ou presa (influenciará o seu tamanho), como se desloca (bípede, quadrúpede, rastejante, voador, aquático, etc.), o ambiente/habitat onde vivem (questões climáticas, geográficas), o que comem (se são carnívoros, herbívoros, etc. pois essa informação irá alterar o tipo de dentição¹⁵⁷) e ainda o seu género (macho, fêmea ou indiferenciado) ou ainda, se possuem armas características, tais como cornos, chifres, presas, espigões ou veneno, ou se são inspiradas em algum tipo de plantas, entre outras situações (3dTotal Publishing, 2020). A ilustradora Brynn Metheney reforça a importância da pesquisa de referências na natureza e do impacto que a escolha de referências poderá ter na relação com o espectador e com as suas expectativas:

O nosso trabalho enquanto artistas é estabelecer uma ligação entre as nossas personagens fantásticas e o público. Utilizar animais reais como referência ajuda a que a nossa audiência se relacione com as criaturas que estamos a criar, devido às associações que se fazem com animais existentes. Se utilizarmos fatores chave encontrados na natureza para os nossos designs, tais como pelo longo num clima frio, o público irá relacionar a criatura com algo que já tenha visto antes. (...) Ter consciência das decisões que realizamos em termos de criação de criaturas é importante pois estas afetam a perceção que essa personagem vai ter perante o público a que se destina¹⁵⁸. (3dTotal Publishing, 2020, p.22)

¹⁵⁷ Os dentes são um dos vários exemplos de como estes elementos são importantes para a criação de personagens. O regime alimentar de um animal determina a forma dos seus dentes, se o animal for carnívoro os seus dentes estarão mais afiados para matar, prender ou rasgar. Contrariamente, se o animal for herbívoro os seus dentes serão achatados ou especializados em comer determinado tipo de vegetação. E o mesmo se passa com bicos de aves, cornos, entre outros elementos. (3D Total Publishing, 2020).

¹⁵⁸ Tradução livre da autora: "Our job as designers is to reach an audience that has a connection to our characters and creatures. Using real animals as references helps our audience relate to the creatures we create, because of the real- world associations those animals bring. If you use key features and adaptations found in nature in your own designs, such as long fur in a cold climate, the audience will link the creature with something they have seen before. (...) Being aware of the decisions you make in these design aspects is important, as they can affect the audience's perception of your design".

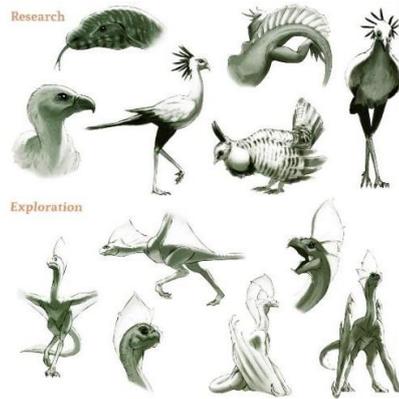


Fig. 30. Processo que envolve exploração de diferentes tipos de referências (à esquerda) que deram posteriormente origem ao trabalho final (à direita). Imagem da autoria de Brian Joseph P.Valeza.

Desta forma, as referências fornecem frescura à memória visual, possibilitando assim o florescimento de novas ideias. Nancy Beiman aconselha ainda a que as referências se baseiam na natureza pois a vida real fornece uma boa base material em termos de referências, bastando apenas melhorá-la com o contexto do trabalho a desenvolver (Beiman, 2007). Conforme o tipo de personagem que se idealiza, todo o ambiente e universo que o circunda deverá ser alvo de pesquisa. Tentar definir um tema para a personagem poderá também ter valor aquando da investigação.

2.3.2.1. Tipos de referências

Existem vários tipos de referências, mas de forma geral, podemos classificá-las em três grupos: As referências por via da imagem, por via do natural e a construção de maquetes. No caso da primeira, Jerad Marantz apresenta um método que utiliza antes de começar um trabalho de design de criaturas. O autor cria uma “colagem” onde combina a mistura de vários animais que seleciona previamente como relacionáveis com a personagem fantástica que vai criar. Para este efeito, combina imagens que retira da internet, com fotografias e informação de livros, nunca esquecendo a componente anatómica. Defende ainda a necessidade de visualizar referências naturais para que não seja condicionado por trabalhos de outros artistas: “incluo sempre fotos de referências anatómicas, mas tento sempre que possível, não olhar para exemplos de *concept art*, porque não me quero influenciar pela linguagem de outros artistas”¹⁵⁹ (Tacker, 2017).

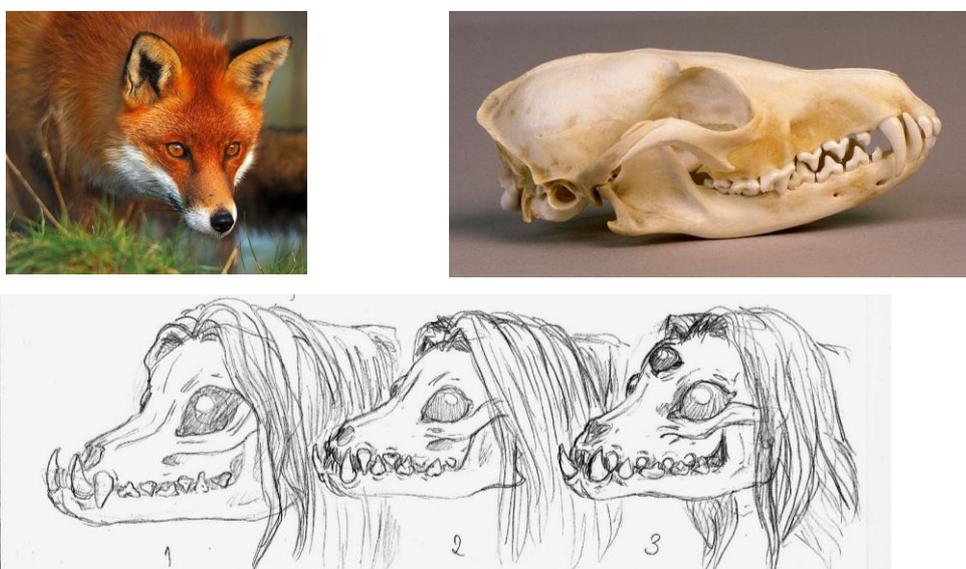


Fig. 31. Para o nosso livro de banda desenhada, foram utilizados diferentes tipos de referências de animais existentes na Serra de Sintra (neste caso a raposa vermelha- *Vulpes vulpes*). Assim, a coesão em termos de informação referente ao local seria mais coesa e fidedigna. Na imagem abaixo, podemos observar diferentes versões da criatura. Originais da autora.

Para além das imagens de animais e outros elementos naturais, Marantz incorpora nas suas criações roupas, acessórios ou pessoas, pois defende que a inclusão de pessoas permite com que o espectador tenha uma relação emocional com a criatura. (Tacker, 2017).

¹⁵⁹ Tradução livre da autora: “I always include real photos and anatomical reference, but I try not to look at concept art because I don’t want to take on another artist’s filter”.

No caso das referências por via do natural, trata-se de desenhar com modelo ou *in loco*, sendo uma ótima fonte de adquirir referências para a criação de uma personagem fantástica, por via da observação do que existe na realidade.



Fig. 32. À esquerda, referências fotográficas de poses para o esboço da direita. *Tuggle*, da autoria de James Gurney.

Por vezes, a construção de desenhos poderá ser insuficiente para uma boa perceção do que se quer criar. Assim, com a construção de elementos tridimensionais - as maquetes, tanto analógicas como digitais- de uma ideia, é muito mais fácil imaginar questões relacionadas com contrastes luz/sombra, formas, escala, etc. Como afirma Gurney: “se se está a criar um mundo imaginário, vale a pena construir algumas maquetes tridimensionais”¹⁶⁰. (Gurney, 2009, p.88), (Ver Anexo A, Fig.36).

2.3.3. Primeiros esboços – *thumbnails*

Os thumbnails são pensamentos desenhados. Pequenos esboços combinados com notas breves de ideias para uma história ou personagem de modo a que a sua memória não se perca¹⁶¹. (Beiman, 2007, p. 13)

*Thumbnails*¹⁶², também referido por alguns autores como *thumbnail sketching* tem como tradução portuguesa, *desenho de miniaturas* e consiste na criação de pequenos esboços de experimentação de composições, formas e proporções, pondo em prática a nível gráfico toda a investigação feita na pesquisa de referências. Consideramos que

¹⁶⁰ Tradução livre da autora: “If you’re designing an imaginary world, it is well worth the time to sculpt a few of your own maquettes”.

¹⁶¹ Tradução livre da autora: “Thumbnails are drawn thoughts. These small sketches, combined with brief notes, capture ideas for a story or character so that the memory is not lost. Thumbnails can be worked up into a finished drawing at a later time. Always work rough before going clean”.

¹⁶² Outro género de thumbnail é o *storyboard*. Disposto lado a lado na parede ou num painel, o procedimento segue uma lógica mais sequencial que é semelhante à forma como os filmes de animação são planeados.

esta exploração gráfica é a primeira etapa no processo de elaboração de uma personagem fantástica (e não só) pelo seu carácter experimental e de conexão com as referências anteriormente mencionadas.

O desenho de miniaturas consiste em esboçar pequenas formas a preto e branco. A quantidade de informação deverá ser doseada para que permita a compreensão da figura de forma generalizada, com o intuito de evitar informação excessiva. No caso das personagens, o desenho de miniaturas permite revelar de imediato, através de mancha, toda a sua forma e proporção, tornando-se muito mais fácil o reconhecimento e avaliação da sua eficácia enquanto silhueta. (Gomes, 2013, p. 64). De acordo com Andrew Loomis, ilustrador americano, o *thumbnail sketching* serve para otimizar o trabalho, pois através da elaboração de pequenos esboços, o ilustrador tem a consciência de que está no caminho certo sem investir demasiado tempo com desenhos de maior escala. (Gomes, 2013, p. 64).

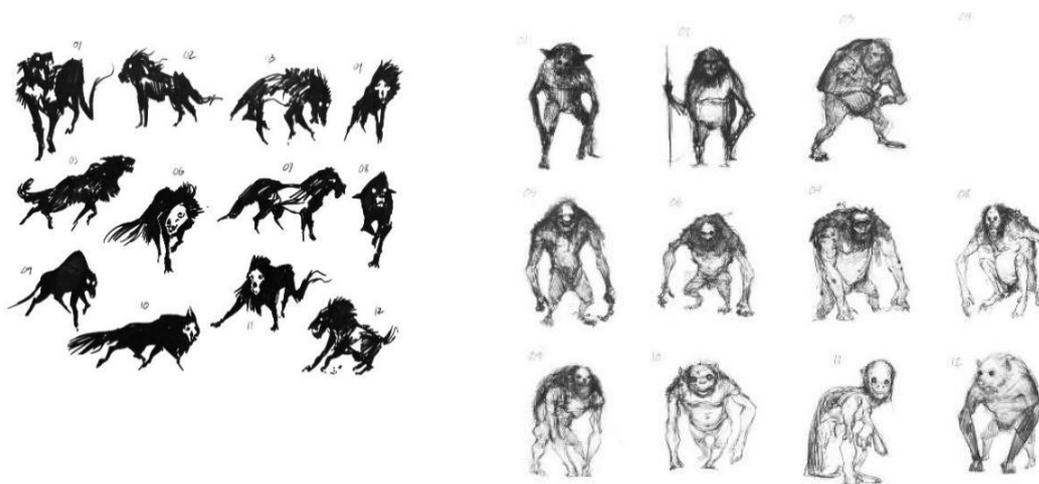


Fig. 33. Exemplos de thumbnails variados onde se pretende explorar diversas variações para uma personagem. Exemplo de diversos thumbnails utilizados para Creature Design da autoria de Tiffany Turril (esquerda) e Cosmin Podar.

Neste sentido, esta fase é caracterizada por uma exploração formal e gráfica, não se limitando apenas a uma preocupação pelas proporções e dimensões. Este tipo de desenho deverá ser feito no menor tempo possível, segundo o artista americano James Gurney, sem ultrapassar no máximo os dez minutos, pois em poucas horas poderá obter diversas variações da ideia. Existe também um reconhecimento de outros pontos de vista, de captação de todos os ângulos da personagem, para que o conhecimento daquilo que se pretende desenhar seja muito mais claro para o observador e para que o processo relativo ao desenho final seja facilitado e intuitivo para o artista. É também nesta fase

que se deverá planejar os valores tonais da composição, por serem a base de qualquer imagem (Gurney, 2009).

Em termos de construção de desenhos de miniatura existem algumas regras que devem ser clarificadas no que diz respeito à concordância das formas e ao design das silhuetas, que é essencial para que em termos sintéticos a personagem seja reconhecível e coesa relativamente ao ambiente em que estará inserida. Por conseguinte, iremos mencionar algumas normas relativas à construção de silhuetas.

2.3.3.1. A silhueta

A silhueta de alguém determina o quão único os seus gestos são. Ao ignorar a silhueta o resultado é uma versão diluída de uma pose que poderia ser impressionante ou até extraordinária¹⁶³. (Stanchfield, 2009, p.334)

A silhueta consiste na representação de uma forma preenchida a preto (na maior parte dos casos) ou a uma cor sólida, sem detalhes no seu interior (Ver Anexo A, Fig.37). A forma corresponde ao contorno exterior de um objeto recortado contra um fundo, ajudando-nos a reconhecer de imediato uma série de elementos tais como animais, plantas ou figuras e fornece informação essencial sobre o estado de espírito e ação da pose. Através da silhueta o design da personagem pode ser mais impactante, tal como refere Nancy Beiman: “Considere sempre o valor da silhueta no ato de criação de uma personagem. O método padrão de testar um design é preencher a preto toda a forma. Se conseguir compreender ainda o significado ou pose da personagem isso significa que a forma da personagem tem boa leitura”¹⁶⁴ (Beiman, 2007, p.64). Existem personagens que têm uma imponência maior em termos de forma.

Uma face de perfil é um tipo comum de silhueta e toda a pose pode ser apreendida unicamente através de contornos. No entanto, as silhuetas não têm de estar sempre de perfil ou contra um fundo branco. Todas as formas têm silhuetas e a percepção humana é capaz de identificar vários elementos numa composição (Gurney, 2009). De acordo com o *concept artist* Darren Yeow, o desenho de silhuetas deve ser isento de detalhes e focado apenas na componente formal, pois a ausência de detalhe é vantajosa para a

¹⁶³ Tradução livre da autora: “The shape of a person determines the uniqueness of their gestures. Disregard the shapes and the result becomes a watered-down version of an otherwise striking, or even extraordinary pose”.

¹⁶⁴ Tradução livre da autora: “Always consider silhouette value when designing a character. The standard method of testing a design is to black in the entire shape. If you can still understand the meaning of the design or pose after you have done this, the character or pose is said to ‘read’ well”.

percepção da forma e pela economia de tempo. No caso dos videogames e dos filmes de animação, como as personagens são animadas, ou seja, estão em constante movimento, as personagens devem possuir uma silhueta que seja forte e clara o suficiente para que seja reconhecível pelo espectador. Cada personagem deverá ter uma silhueta única, precisamente para que haja uma diferenciação marcante existindo por isso personagens que pelo seu tipo de forma se apresenta mais imponentes do que outras (Beiman, 2007). A simplicidade da silhueta permite que o artista detecte possíveis incongruências na forma e que possa corrigi-las de imediato consoante os requisitos necessários. Tal como nos desenhos de miniaturas, a silhueta deverá ter pequenas dimensões e apresentar diversas versões numa mesma página, pois este modo irá auxiliar no processo de comparação entre formas e concordâncias. Quanto mais sintética for a silhueta mais eficaz será em termos de leitura e percepção da personagem (Ver Anexo A, Fig.37). Porém, no processo de pensar e conceber as formas, o artista deverá estabelecer quais as formas mais relevantes para destacar a personagem do ponto de vista do observador e neste sentido, as formas terão de possuir um equilíbrio entre si, (ainda que a personagem apresente assimetria, esta terá que ser bem planeada e testada em termos de percepção).

O guia *DOTA 2 – Character Art Guide* também sublinha a importância deste método e simplifica o processo de forma sistematizada com a existência de quatro particularidades que devem ser tidas em conta no processo de desenvolvimento das silhuetas: a silhueta deve ser identificável à primeira vista; a silhueta deve caracterizar de forma gráfica o tipo de personagem; a silhueta deve ter em conta a pose da personagem (pois através da pose pode-se ter acesso a informações relativas à força, comportamento e velocidade); e, por último, se a personagem possuir acessórios, os mesmos deverão ter boa leitura e servir apenas para complementar a personagem.



Fig 34. Exemplos de silhuetas relativas a diversos tipos de personagens. Nesta imagem, apenas através da forma que as silhuetas possuem, conseguimos compreender vários elementos sobre as personagens (por exemplo, se são mais leves, mais pesadas, se têm uma aparência mais frágil ou mais forte, se são personagens vilãs, etc.). Imagem da autoria de Abraham J. Lee.

Em todo este processo, existe a necessidade de sublinhar as vantagens da utilização de um vocabulário visual rico em diferentes formas e tamanhos, pois uma diferenciação nestes elementos também contribui para caracterizar e identificar personagens. O interesse de uma personagem reside no conjunto das suas formas de maneira que estas sejam claras e reconhecíveis: “quando as conseguimos identificar de forma instantânea, dizemos que têm boa leitura. Um erro comum de design consiste em adicionar detalhes à personagem sem antes desenvolver a sua estrutura. O que resulta num design fraco e pouco convincente”¹⁶⁵. (Beiman, 2007, p.60)

A utilização do método das silhuetas, por ser sintetizada, permite vantagens pelo facto de utilizar formas simplificadas que podem ser aplicadas a diferentes objetos e situações, tais como veículos, personagens e cenários e/ou ambientes. O *concept artist* Jama Jurabaev associa este processo com a observação de nuvens e a capacidade humana para perceber e imaginar formas sugestivas a partir das mesmas. Assim, nesta fase, o principal objetivo reside na transmissão do conceito ou ideia que se pretende para a personagem. As questões técnicas do desenho (perspetiva, contrastes entre luz e sombra, etc.) são exploradas em fases posteriores.

Após a construção das silhuetas, o artista pode perceber o balanço e equilíbrio das formas representadas, não apenas numa personagem como no conjunto de outros elementos (personagens ou ambientes) e avaliar a sua coerência. Na opinião do *concept artist* Feng Zhu, quando começa novos esboços rege-se por um método específico, a “regra de três” em que, numa primeira fase inicia o desenvolvimento de formas maiores; numa segunda fase, os detalhes secundários e, numa terceira fase, o refinamento desses mesmos detalhes. Este autor, no âmbito da construção das silhuetas, defende a importância do equilíbrio das formas, dando também o exemplo da utilização de espelhos para verificar o reflexo do desenho e aí obter também a confirmação de sucesso das formas. (Gomes, 2013, p. 71).

¹⁶⁵ Tradução livre da autora: “When we can identify it instantly in silhouette, we say that it reads well. A common design failing is to add details to the character without first working on underlying construction. This results in weak, unconvincing design (...)”.

2.4. Criação da estrutura: importância da anatomia na construção de personagens

A ciência e a arte são combinadas no mesmo contexto recorrentemente por oferecerem perspectivas distintas: por um lado a razão e o conhecimento objectivo, que empregam a observação e experimentação para investigar as leis da natureza; por outro o uso da imaginação e perícia, para despertar a sensibilidade estética pessoal e nos outros. O cientista que procura evitar a subjectividade instintiva. O artista que segue os seus sentimentos e desejos para criar algo completamente novo. (Marques, 2012, p.151).

Como sabemos, ao longo da história desenrolaram-se inúmeras mitologias e lendas referentes a criaturas fantásticas, que geralmente são compostas por hibridismos entre vários seres, com algumas alterações ou omissões a nível de membros entre outras situações. Alguns exemplos são as quimeras e os centauros onde as formas de vários animais e humanos são conectadas com poucas modificações (apenas acoplagem de vários seres).



Fig 35. Comparações entre representações de uma quimera. A imagem da esquerda corresponde a uma representação grega datada do século IV A.C enquanto a imagem da direita é uma representação contemporânea. É possível verificar que a imagem da direita apresenta uma maior articulação entre os vários animais do que a imagem da esquerda. Imagem da direita da autoria de Joshua Cairós.

Devido a essa tendência, é comum pensar-se que para criar uma personagem fantástica (*creature design*) não existe qualquer tipo de critério, bastando apenas misturar elementos aleatórios, pois algo ficcionado não apresenta regras na sua construção. Esta afirmação é incorreta pois há que considerar que, embora ficcionais, as personagens necessitam de ter credibilidade para que possam ser mais apelativas e credíveis para o observador/espectador/jogador.

Contudo, o *creature design* moderno pretende afastar-se dessa tendência aleatória de mistura de elementos *per si*. Em vez disso, mistura de forma mais suave elementos de anatomia de seres cuja união faz sentido entre si (Ver Anexo A, Fig.38). A *concept artist* Dominique Vassie defende que uma forma bem-sucedida de o fazer requer evitar

uma aproximação de “copiar e colar elementos” para observar mais atentamente a anatomia de animais pelos seus aspetos interessantes: “A partir daí, o artista pode trabalhar na forma como quer fundir esses aspectos no design de uma forma que pareça mais natural. A compreensão de como os ossos e músculos se ligam e suportam áreas do corpo é um elemento chave”¹⁶⁶(3D Total Publishing, 2020, p.60).

A autora aconselha ainda a que, no momento de execução da criatura, se escolha um corpo básico para a criatura que posteriormente se possa modificar, exagerar e misturar com a anatomia de outros animais (e que, pelas suas características façam sentido entre si) e ainda ter em atenção à forma como o animal se movimenta, em quantas patas irá andar, se é nadador, entre outras situações, pois “responder a estas perguntas numa fase inicial de trabalho irá fornecer um enquadramento para que se possa trabalhar sobre a criatura, sobre o seu estilo de vida. Aliado a isso podem ser misturados elementos anatómicos que ajudem a uma melhor adaptação”¹⁶⁷(3D Total Publishing, 2020, p.60).



Fig 36. À esquerda temos um design incorreto, em que os diversos elementos utilizados não apresentam coesão nem sentido entre si. À direita temos uma versão dessa mesma ilustração com uma estrutura muito mais adaptada ao corpo inicial da criatura. Ilustrações da autoria de Dominique Vassie.

O autor Marco Holmes reforça esta afirmação no sentido em que: “No início pode parecer um desperdício de tempo – desenhar coisas reais quando o que se quer é desenhar monstros – mas, se interiorizamos as referências de forma a desenhar a anatomia de memória, iremos perceber que os desenhos mais criativos terão muito mais sucesso”¹⁶⁸. (Holmes, 2016, p.32)

¹⁶⁶ Tradução livre da autora: “From there, the artist can work out how to merge those aspects into a design in a way that looks more natural. An understanding of how bones and muscles connect and support areas of the body is key to this”.

¹⁶⁷ Tradução livre da autora: “Answering such questions early gives you a framework from which you can work out the ecology and lifestyle of your creature. With that framework, you can blend in anatomical features that help the animal to adapt successfully”.

¹⁶⁸ Tradução livre da autora: “This might feel like a waste of time at first- drawing real things when you want to be drawing monsters- but if you internalize the reference material to know how to draw the anatomy from memory, you’ll find your drawings from imagination are much more successful”.

Adicionar membros, asas ou outras partes do corpo de diferentes animais de forma simplesmente aleatória irá originar um design inverosímil. De acordo com Dominique Vassie, no *creature design*, “devem-se considerar elementos práticos tais como o próprio equilíbrio do animal, a forma como se alimenta, onde estão localizados os seus músculos e como é que os seus membros são suportados¹⁶⁹” (3dTotal Publishing, 2020, p. 58).

A título de exemplo, a anatomia de um animal quadrúpede pode ser diferente da de um humano, no entanto mantém as mesmas formas básicas reconhecíveis, ou seja, a mesma estrutura (cabeça, peito, tronco, membros). Por vezes, a grande diferença poderá apenas ter que ver com o comprimento da coluna ou o formato e tamanho dos membros superiores e inferiores. (3dtotal Publishing, 2018) Estas áreas são por isso “essenciais para que a utilização de referências funcione sem comprometer o naturalismo” (Gomes, 2013, p. 60), e este tipo de percepção e sensibilidade já era, curiosamente, utilizado por Leonardo da Vinci:

Depois de um artista dominar a anatomia tem a liberdade para criar organismos de acordo com as suas próprias ideias. Pode, por exemplo, adaptar partes de diferentes tipos de animais para criar uma estrutura quimérica. Os monstros de Leonardo são um exemplo curioso da forma como ele unia a ciência e a fantasia¹⁷⁰. (Wells, Kemp, 2008, p. 160).

As opiniões de Leonardo relativamente à criação de figuras fantásticas estendem-se ao ponto de nos deixar alguns conselhos face à “fórmula correta” a utilizar:

Não se pode construir nenhum animal sem que este tenha os seus membros e que possuam alguma semelhança com outros animais. Se se quiser fazer um animal *imaginário parecer* natural- supondo que seja um dragão- retira-se a cabeça de um mastiff ou de um setter, para os olhos, um gato, para as orelhas um porco espinho, para o nariz, um galgo, para as sobrancelhas, um leão, as têmporas de um galo velho e o pescoço de uma tartaruga¹⁷¹. (Wells, Kemp, 2008, p. 160).

Neste sentido, o objetivo a reter é a veracidade, a coesão e o naturalismo da figura em si. Séculos depois, o mesmo tipo de pensamento e lógica continua a ser utilizado por

¹⁶⁹ Tradução livre da autora: “you need to consider practical elements such as the balance of the animal, how it feeds, where its muscles are, and how the limbs are powered and supported”.

¹⁷⁰ Tradução livre da autora: “After an artist had mastered anatomy he was at liberty to create organisms according to his own ideas. He might, for instance, fit together parts of different animals to form a chimerical structure. Leonardo’s monsters are a curious instance of the way in which his mind united science and fantasy”.

¹⁷¹ Tradução livre da autora: “you cannot make any animal without it having its limbs such that each bears some resemblance to that of some one of the other animals. If therefore you wish to make one of your imaginary animals appear natural—let us suppose it to be a dragon—take for its head that of a mastiff or setter, for its eyes those of a cat, for its ears those of a porcupine, for its nose that of a greyhound, with the eyebrows of a lion, the temples of an old cock and the neck of a water-tortoise”.

vários artistas e *concept artists*. Na opinião da autora americana Terryl Whitlatch no seu livro *Animals Real and Imagined* esta ideia é uma constante:

Na qualidade de creature designer, sou responsável pela criação de formas de vida imaginárias suficientemente credíveis para que os espectadores as aceitem enquanto algo que pode ter sido visto ou que poderá ser visto, neste planeta ou num universo distante, ou talvez, noutra espaço ou dimensão. A anatomia e a história natural entram neste jogo, derivadas da vida no planeta Terra e são mexidas e transformadas o suficiente para transmitirem interesse sem comprometer o naturalismo. (...) Terá que se ter em atenção que, o que um animal ou criatura parece é exatamente aquilo que deve fazer. (Whitlatch as cited in Gomes, 2013, p. 60)



Fig. 37. Creature Design para o projecto *Tales of Amalthea*, da autoria de Terryl Whitlatch. Neste exemplo, é imediata a percepção da importância do conhecimento anatómico para a criação de uma personagem fantástica.

Whitlatch, defende ainda a importância da síntese aplicada ao creature design, pois uma personagem não deverá conter informação em excesso no seu aspeto físico, correndo o risco de se tornar pouco credível do ponto de vista natural. Dentro da contextualização das personagens a compreensão do meio onde se localizam é essencial para a construção do seu aspecto exterior. (Gomes, 2013, p. 60). Terryl avança ainda com mais conselhos no que toca a esta questão:

Concede à criatura apenas aquilo que precisa para sobreviver, nada de extras, pois, quando se começa a colocar elementos a mais, a criatura começa a tornar-se num animal fantástico inacreditável (...) eu diria que para além de serem apenas mecânicos, os animais como corpos vivos, também existe aquilo que os torna vivos, uma dimensão espiritual e hábitos.¹⁷² (Whitlatch as cited in Gomes, 2013, p. 60)

¹⁷² Tradução livre da autora: "(...) only give the creature exactly what it needs to survive, not extra, because when you start putting extra stuff on it, it starts becoming a fantasy animal that you can't believe in (...) I would say that beyond just mechanics, the animals as living bodies, there are also what it makes them alive, so there is a spiritual dimension and habits".

Jerad Marantz vai também ao encontro destes autores, no sentido em que, para o creature design é de extrema relevância a observação de animais, pois o design de criaturas é a mistura de elementos familiares combinados de forma sintética e coerente. Marantz sublinha ainda que a chave para desenvolver uma criatura coesa é restringi-la à adaptação de formas do mundo real e a componente criativa será a escolha dos elementos biológicos em questão: “os bons designs de criaturas baseiam-se frequentemente em elementos familiares que são misturados de forma diferente”¹⁷³. (Tacker, 2017).



Fig 38. Em cima, uma criatura fantástica criada através da junção dos três animais que se encontram em baixo, respetivamente: uma Fossa (*Cryptoprocta ferox*), um Camaleão-pantera (*Furcifer pardalis*) e uma Mosca escorpião (*Mecoptera*). O corpo e pelagem da criatura é baseado na fossa, adaptando as extremidades, cauda e padrão do camaleão e utilizando antenas e pormenores da cabeça da mosca.

Imagem da autoria de Dominique Vassie.

Marco Holmes também vai ao encontro destes conselhos, afirmando ser necessário primeiramente encontrar uma estrutura óssea que possa ser adaptada consoante o tipo de características da criatura, para posteriormente, ser exagerada e serem igualmente incorporadas variações em termos de texturas de pele, escamas, cornos, chifres, barbatanas, entre outros elementos (Holmes, 2016), ou ainda, misturas com elementos não animais como por exemplo plantas, minerais ou mesmo objetos realizados pela mão do homem.

¹⁷³ Tradução livre da autora: “Good creature designs often take familiar sources and blend them in unfamiliar new ways”.

Assim, o *creature design* inspira-se numa vasta área de conhecimentos da área das ciências naturais, mas principalmente na anatomia. Dependendo do teor do projeto para o qual se pretende a criatura, esta tanto pode ser rigorosamente representada do ponto de vista anatómico (como se numa prancha de ilustração científica se tratasse) como do ponto de vista mais humorístico. Porém, independentemente da direção a tomar para a sua construção, a personagem deverá sempre ser credível, devendo ter-se atenção à forma como se movimenta e à sua estrutura.

2.4.1. Fisionomia e fisiognomonia

Em termos de definição, a fisionomia é uma ciência que estuda e analisa os traços exteriores da cabeça: a forma do crânio e os traços do rosto. Geralmente, associa-se à fisionomia só a cabeça, porém, esta também analisa outros elementos do corpo humano, tais como as mãos, os pés, as pernas, a gestualidade e a voz (Ver Anexo A, Fig.39).

Já no caso da fisiognomonia¹⁷⁴, o estudo tem que ver com o interior, uma busca pela expressão e carácter. A sua origem remonta à Grécia antiga onde era considerada como uma ciência natural: “Em poucas palavras, podemos defini-la como a ciência que permite, através dos traços físicos da pessoa, prever o seu carácter psicológico” (Lousa, 2004, p. 126). A fisiognomonia apoia-se na fisionomia para justificar as ações físicas de determinado indivíduo, mas aquilo que realmente a define é o estudo de carácter do mesmo: “é a arte de descobrir o temperamento e o carácter através da aparência exterior...consequentemente, o carácter interior é revelado externamente¹⁷⁵” (Stanchfield, 2009, p.230).

De forma geral, a receção da fisionomia enquanto ciência é pacificamente aceite, provavelmente porque explora algo que é visível, contrariamente à fisiognomonia, que por explorar algo dito ‘invisível’ nunca foi tida como algo fiável. Inicialmente, a fisiognomonia era uma área muito ligada à quiromancia e às artes divinatórias, o que fazia com que tivesse um carácter dúbio face à veracidade das suas teorias, bem como pelo facto de se basear em interpretações psicológicas.

¹⁷⁴ Umberto Eco indica que o termo “fisiognomonia” pode igualmente ser referido como *fisiognomonia*, *fisiognómica* ou *fisiognomia*.

¹⁷⁵ Tradução livre da autora: “The art of discovering temperamento and character from outward appearance...hence inner character as revealed outwardly”.

Aristóteles foi talvez um dos primeiros a elaborar uma teoria fisiognómica, embora tenham existido outros autores¹⁷⁶. Nos seus textos, podemos observar algumas características físicas que revelam pontos conectados com a personalidade, tais como: cabelos suaves que indicam covardia, movimentos letárgicos que indicam um carácter suave contrários a movimentos rápidos que indicam um temperamento ardente. Este tipo de associações estende-se a qualquer elemento do corpo (nariz, boca, olhos, etc.):

As pessoas cujas narinas têm umas extremidades espessas são preguiçosas, tal como o gado. Aquelas que têm uma ponta de nariz grossa são insensíveis, tal como os varrões. Por outro lado, as pessoas com narizes pontiagudos zangam-se facilmente, em muito parecidas com os cães. No entanto, aquelas pessoas com uma ponta arredondada e achatada são magnânimas, tal como os leões. As pessoas com bordos do nariz finos são como pássaros; mas quando têm um nariz em forma de gancho, que sobressai da frente, elas tendem a ter um comportamento indecoroso (tal como os corvos). (Aristóteles as cited in Lousa, 2004, p.127)

Porém, existe uma questão intrínseca relacionada com este ato de transparecer, através do aspeto exterior, os reflexos interiores: será que os indivíduos com características físicas comuns partilham as mesmas tendências? “Não há rosas idênticas, ovos idênticos, enguias idênticas, leões idênticos, águias idênticas ou homens idênticos”¹⁷⁷ (Lavater, 1853, p.13) este assunto terá possivelmente sido um fator de discórdia e desconfiança sobre o assunto.

A fisiognomonía foi, também, um ponto de partida para a forma como se percebe o próprio corpo, numa tentativa de relacionamento com a medicina. No Renascimento, a Fisiognomia, tal como a Anatomia, ilustram uma alteração na forma de encarar, o próprio homem no seu todo, entendido enquanto organismo” (Lousa, 2004, p. 132).

No desenrolar da sua relação com a medicina a fisiognomonía também acaba por desenvolver uma relação associada à criação de uma base de dados de criminosos, que envolvia associações entre o físico dos indivíduos com o tipo de temperamento e tipo de crime cometido (Ver Anexo A, Fig.41). Existem alguns artigos de revistas que identificam o ‘homem ideal’ e o ‘homem perigoso’ através da análise dos seus gestos, da leitura das suas mãos, etc. Todos estes elementos se regem por uma base fisiognomónica, muito baseada em estereótipos e cujo objetivo seria identificar o carácter do indivíduo através da observação.

¹⁷⁶ Segundo Lousa (2004) Empédocles terá sido um dos primeiros autores a abordar este assunto, bem como Hipócrates associando-o à temática dos climas e dos humores. Tendo em conta que na época os humores eram tidos como agentes influenciadores do carácter e personalidade, bem como aspetos físicos.

¹⁷⁷ Tradução livre da autora: “There is no rose perfectly similar to another rose, no egg to na egg, no eel to na eel, no lion to a lion, no eagle to na eagle, no man to a man”.

Existem algumas entidades que tiveram um importante contributo no estudo destas áreas. Lavater baseava-se nos desenhos de silhuetas, pois acreditava que a estrutura óssea do rosto era o elemento mais importante na captação da ‘essência’ do indivíduo, porque dava forma à fisionomia sem as distrações dos acidentes ou defeitos mais superficiais (Roque, 2011, p.30-31). Outro contribuidor para os estudos relacionados com a fisionomia foi o anatomista alemão Franz Gall (1758-1828) responsável pelo desenvolvimento da frenologia: esta teoria, através da observação exterior do crânio, afirmava ser possível inferir as ‘características inferiores’, ou seja, a personalidade do indivíduo. Esta teoria defendia que as faculdades mentais estavam localizadas em “órgãos cerebrais, pequenas zonas divididas e localizadas à superfície do cérebro, que determinam conseqüentemente a forma exterior do crânio” (Roque, 2011, p. 35-36), consoante a sua forma, volume e localização, o crânio desenvolve-se de forma diferente conforme o indivíduo, influenciando o seu volume e contorno.

Cesare Lombroso (1835-1909) médico e cientista italiano, baseou-se nas teorias de Gall para desenvolver teses que interligam o físico de um indivíduo com o seu estado psicológico (em concreto com a criminalidade). Na sua opinião, quem ‘nascesse’ como criminoso poderia ser identificado através de certas anomalias ou malformações, tais como um crânio e mandíbula de dimensões anormais, ou assimetrias na face. Lombroso serviu-se do conceito de fisiognomonia para justificar através do aspeto, características de psicopatia criminal. Apesar de desacreditada no seu tempo, a sua teoria constitui ainda na atualidade uma base para muitos estudos americanos que se baseiam nos estereótipos faciais para identificar criminosos (Ver Anexo A, Fig.41).

O conhecimento de uma fisionomia regular permite igualmente identificar a diferença, o que não é comum: o artista, servindo-se dos seus conhecimentos anatómicos, poderá elaborar uma figura humana dentro dos parâmetros corretos cientificamente como também, transgredir esses mesmos requisitos: “não é o quão bem desenhemos as articulações ou outras partes anatómicas, mas sim, sobre o quão bem sabemos onde elas estão, como se relacionam entre si e como funcionam. Isso é que é o mais importante”¹⁷⁸. (Don Graham as cited in Stanchfield, 2009, p. 98)

Se o objetivo for a criação de uma figura grotesca, anormal ou exagerada, o artista irá atingir o seu objetivo através de uma manipulação visual específica para esse fim. Neste sentido, se o objetivo for a criação de um universo fantasioso, haverá sem dúvida uma forte manipulação em termos de deformação e exagero da realidade, tal como o autor

¹⁷⁸ Tradução livre da autora: “It isn’t how well we draw the joints or the different parts of the anatomy, but how well you know where they are, how they relate and how they work. That’s the important thing”.

Walt Stanchfield defende quando argumenta o peso dessa quebra com o conhecimento anatómico:

Devemos manter esta informação em conta em vez dos deltóides, ulnas e cânones de sete cabeças? Tal como Robert Henri disse, devemos ver para dentro das realidades para além das superfícies do sujeito. Devemos ser emocionais no que toca ao nosso sujeito, quer tenha que ver com assuntos sérios ou com humor. *Não* podemos afastar as nossas emoções- se o fizermos, o resultado será uma mera reprodução anatómica¹⁷⁹. (Stanchfield, 2009, p. 45)



Fig. 39. Representação de um Orc do universo *World of Warcraft* da empresa Blizzard. Esta ilustração toma por base determinadas características anatómicas (como por exemplo o sobrolho mais carregado e a presença de prognatismo) para acentuar a ideia pretendida de guerreiro pouco amistoso e temível. Ilustração realizada pela autora para a dissertação de mestrado em Anatomia Artística.

2.4.2. Fisionomia nos animais e a sua utilização na fantasia

Não podemos fazer coisas fantásticas baseadas na realidade, sem primeiro conhecermos de facto o que é o real¹⁸⁰. (Walt Disney as cited in Johnston, Thomas, 1995, p. 71)

Como já observámos anteriormente, para a construção de um *monstro* fantástico a anatomia e a anatomia comparada a animais são essenciais para a construção de uma criatura com maior veracidade e credibilidade. Quando se aprende a desenhar, é importante que o artista procure as fontes corretas, que observe a natureza, o real – depois, poderá utilizar o seu conhecimento da forma que lhe for mais conveniente: “Nada se equipara à aprendizagem que advém do estudo de ossos e músculos de

¹⁷⁹ Tradução livre da autora: “Should we keep these things in mind rather than deltoids, ulnas, and the seven heads tall syndrome? As Robert Henri said: “seeing into the realities- beyond the surfaces of the subject”. We must be emotional about our subject whether it has to do with serious matters or with humor. We cannot back off from our emotions- if we do the result will be a mere anatomical reproduction”.

¹⁸⁰ Tradução livre da autora: “I definitely feel that we cannot do the fantastic things based on the real, unless we first know the real”.

animais, descobrir como é que eles se articulam, como se movimentam e em que direção”¹⁸¹ (Johnston, Thomas, 1995, p. 332-33).

Mas, no que toca à anatomia comparada com animais, em termos de criação e construção, existem pelo menos três caminhos possíveis: o primeiro consiste na adaptação e mistura de várias criaturas com uma estrutura semelhante; depois, existem híbridos (geralmente, a mistura entre um ser humano e um animal) ou criaturas compósitas onde a personalidade do indivíduo é associada a um animal (Ver Anexo A, Fig.40). E, finalmente, existem animais humanizados, com personalidade humana (personificação), que muitas vezes também possuem referências culturais e metafóricas. O primeiro caso não levanta dúvidas: trata-se de uma *assemblage* entre várias componentes de animais com estruturas anatómicas semelhantes (para maior veracidade), onde é necessário compreender a forma tanto externa dos animais, o modo como se movem, o tipo de músculos que possuem e a sua estrutura óssea: “os esqueletos de mamíferos, aves ou répteis pode ser adaptado ou combinado de forma a criar criaturas fantásticas com uma estrutura sólida que ajudam na criação do design e numa animação credível”¹⁸² (Beiman, 2007, p.72).

No segundo caso, existem mais nuances a ter em conta. O recurso aos animais para construir figuras híbridas é algo muito comum desde o paleolítico, contudo, existem processos de execução a ter em conta na sua construção: “Uma coisa é atribuir personalidade a uma personagem animal, mas outra é criar uma criatura entre o humano e outra coisa. A mitologia está cheia de criaturas compósitas tais como centauros e minotauros que combinam partes de humano e animal. Também se pode misturar árvores, vegetação ou objetos fabricados com traços humanos”¹⁸³ (Ver Anexo A, Fig.48). (Gurney, 2009, p. 104). O autor defende ainda que também é possível desenvolver personagens através de pedras, carros, objetos de uso doméstico ou

¹⁸¹ Tradução livre da autora: “Nothing matches the learning that comes from feeling an animal's bones and muscles and joints, to discover how they are put together and how far they can move in any direction”.

¹⁸² Tradução livre da autora: “Mammalian, avian, or reptilian skeletons can be adapted or combined to give naturally occurring or fantastic creatures a solid structure that helps you design, draw, and rig believable characters”.

¹⁸³ Tradução livre da autora: “It's one thing to give some personality to an animal character, but it's another to create a whole new being that is halfway between a human and something else. Mythology is full of composite creatures such as centaurs and minotaurs that combine parts of humans and animals. You can also infuse trees, vegetables, or manufactured objects with human traits”.

edifícios¹⁸⁴. Quando se identifica uma cara numa nuvem ou um homem na lua vivenciam-se fenômenos denominados de “apofenia” e “pareidolia”¹⁸⁵.

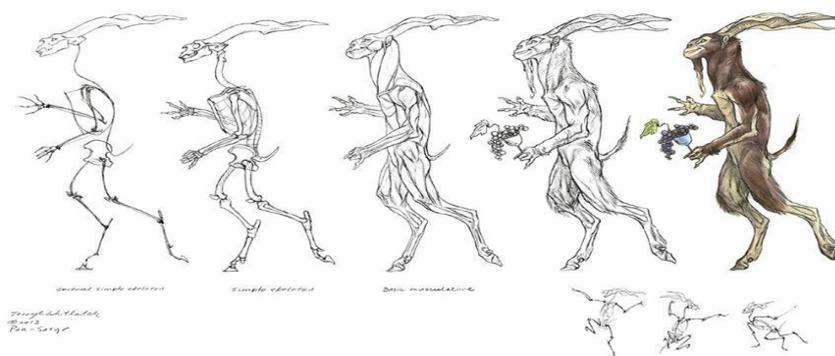


Fig. 40. Representação de um Sátiro passo-a-passo pela ilustradora Terryl Whitlatch.

No campo dos híbridos a personalidade humana é sempre um traço relevante, assim a fisionomia animal, ou comparada é importante por ser uma vertente que interliga a espécie humana com a espécie animal, através da familiaridade: o híbrido. Esta temática sempre foi alvo de polémica por parte do grande público ao longo das épocas. Não é por isso difícil encontrar alguns autores, que, tal como Baltrusaitis fazem questão de abordar esta temática na forma de tratados:

Todos os tratados, do latim ao grego, dedicaram um capítulo inteiro à fisionomia zoológica, ou em que cada parte do corpo é identificada com a de um animal revelando as suas qualidades ocultas. O sistema é apresentado com propostas rápidas, curtas, sem comentários e sem explicação, mas até mesmo devido à sua brevidade, dá origem a visões repentinas. Se o método da fisiognomia direta se expande em relação às proporções e os direitos da conceção do cânone do homem, o método zoomórfico cria um bestiário e uma humanidade fantásticos. (Baltrusaitis as cited in Roque, 2011, p.37)

Quando se interligam duas espécies, o corpo e o rosto humanos adquirem características de determinados animais, que se crê corresponderem à sua personalidade: “Não

¹⁸⁴Os autores Ollie Johnston e Frank Thomas defendem que as personagens inanimadas provaram ser populares ao longo dos anos, especialmente quando a sua personalidade era compatível com a sua aparência. Mais do que a novidade que representavam, era a intuição que Walt Disney tinha relativamente a uma situação de entretenimento que tornava estas personagens bem-sucedidas. (Johnston, Thomas, 1995).

¹⁸⁵O termo apofenia foi cunhado por Klaus Conrad em 1958 e refere-se à tendência do ser humano para encontrar padrões com sentido a surgir de formas aleatórias. O teste de Rorschach é um exemplo clássico deste fenómeno. A pareidolia é derivada da apofenia consistindo num estímulo vago e aleatório (geralmente uma imagem ou som) que é entendido com um significado diferente. Os famosos exemplos de imagens em nuvens, montanhas ou rochas são casos típicos, podendo também suceder com sons. Em situações corriqueiras, estes fenómenos podem justificar muitas ilusões criadas pelo cérebro humano, tais como discos voadores, *monstros*, fantasmas, etc. A experiência destes fenómenos é subjetiva, conforme o indivíduo.

encontramos nenhum homem completamente igual a um animal, embora haja algumas características que nos recordem dos animais”¹⁸⁶ (Lavater, 1853, p.206). Os desenhos que resultam desta metamorfose manipulam duas esferas: a racional e a irracional, e também fazem a ligação do exterior para o interior do homem, sendo fácil notar a união entre fisionomia e fisiognomonia (Ver Anexo A, Fig.40).

Esta temática foi inicialmente abordada pelo filósofo Aristóteles, que defendia a existência de uma correlação entre o comportamento animal e humano, antevendo a sua personalidade através do volume do seu corpo. Eco também se situa nesta linha de pensamento quando afirma que é “possível avaliar a natureza de um homem ou de um animal com base na sua estrutura corpórea. Dado que todas as afeições naturais transformam simultaneamente o corpo e o espírito: e assim os traços do rosto, ou as dimensões dos outros órgãos, são signos que remetem para um carácter interno”. (Eco, as cited in Roque, 2011, p. 38). Um dos exemplos mais célebres face a esta situação é a comparação entre os membros superiores humanos com as patas de leão, exaltando, através da simbologia deste grande felino, uma personalidade forte e corajosa.

Nesta matéria de transmutação de espécies, um dos autores clássicos¹⁸⁷ de referência é sem dúvida, Charles le Brun, pela qualidade gráfica do desenho, posteriormente reproduzido através de gravura. Nas suas investigações é possível encontrar estudos e experiências que visam a comparação e troca de elementos característicos de animais aplicados aos seres humanos. Nessas experiências são visíveis alterações significativas e descaracterizadas das figuras. Na opinião do antropólogo Julio Caro Baroja (1914-1995) a figura animal revela “um carácter, um temperamento”. Na sociedade humana, este desenvolve-se mais nuns “estados” ou classes do que noutros, de modo que na sátira a comparação adquire um significado social e não individual. A realeza, a aristocracia, o clero e a classe popular assumem caracteres zoológicos coletivos” (Baroja as cited in Roque, 2011, p.39).

¹⁸⁶ Tradução livre da autora: “We find no man entirely like a beast, although there are some features in man which remind us of beasts”.

¹⁸⁷ Para além de Le Brun, também Giambattista Della Porta, Holanda e Delacroix abordam esta temática.



Fig.41. Desenhos de Charles Le Brun, à esquerda a representação de um Homem-Bode e à direita um Homem- Águia. Nestas situações, é o homem que sofre as alterações, absorvendo traços animais.

Finalmente, no terceiro caso temos a humanização dos animais. Este recurso é utilizado há milénios, estando intimamente relacionado com as fábulas, lendas e mitos. A maior parte da simbologia animal na cultura ocidental advém das fábulas de Esopo e La Fontaine. Nestes casos, as características e aparências animais são adaptadas a determinados traços de personalidade e comportamento humano, ou até vice-versa, um humano com comportamentos animais¹⁸⁸ sem alterações físicas aparentes. (Beiman, 2007).



Fig.42. Diversos animais personificados do universo da animação *Disney*. Da esquerda para a direita: Dumbo (do filme com o mesmo nome), Flor (do filme *Bambi*), Vagabundo (Filme *Dama e o Vagabundo*) e Scar (Filme *Rei Leão*).

Porém, qual o motivo para esta tendência de adaptação de personalidades humanas a criaturas? Prende-se com questões de empatia, pois os traços de personalidade humana ajudam a criar empatia por criaturas fantásticas (Beiman, 2007) – sendo algo com o qual o espectador compreende e se consegue identificar (ver 3.2. *Empatia e Mímica*). Assim, quanto mais parencas em termos de história e personalidade uma personagem animal tiver mais receptividade irá ter pelo espectador– mais real irá parecer.

¹⁸⁸ É de notar que no caso de um humano com características animais (por exemplo com características de lobo, ou seja, mais perigoso, violento, etc.) mais facilmente é encarado como um *monstro* (no contexto negativo do termo) do que o contrário.

No que diz respeito a essa ‘ilusão’ de realidade, os autores Johnston e Thomas definem-na como algo que os espectadores aceitam como sendo real– não sendo, verdadeira na natureza:

(...) Um animal real não pode obviamente agir de forma tão expressiva como os animadores exigem. Quanto mais um animador caricaturar o animal, menos essência terá desse animal, criando assim mais oportunidades para a representação. Por exemplo, se tivéssemos desenhado veados reais [para o filme *Bambi*] haveria pouquíssimo potencial de representação e ninguém acreditaria que os veados existem enquanto personagens. Mas, como desenhamos o que as pessoas imaginam que é um veado, com uma personalidade a condizer, os espectadores aceitaram o desenho como sendo completamente real¹⁸⁹ (Johnston, Thomas, 1995, p. 332).

Ou seja, por outras palavras, quanto mais realista um animal for desenhado, menos real irá parecer ao espectador (Johnston, Thomas, 1995). Aliada a essa questão, os acessórios são também importantes– se um animal tiver roupas ou outro atributo caracteristicamente humano, maior será a sua aceitabilidade perante a audiência. Contrariamente, se o animal se encontrar no seu estado natural e se colocar numa pose bípede e começar a gesticular, poderá estabelecer menos empatia com o espectador. Claro que existem sempre exceções– como no caso de histórias que requerem ser contadas do ponto de vista do animal em questão – aí o animal deve ser retratado o mais fiel possível ao seu meio (Johnston, Thomas, 1995).

¹⁸⁹ Tradução livre da autora: “When we say ‘real’, we mean only that the audience accepts as being real, for obviously a real animal cannot act or emote as broadly as animators require. The more an animator goes toward caricaturing the animal, the more he seems to be capturing the essence of that animal, and the more he is creating possibilities for acting. For example, if we had drawn real deer in *Bambi* there would have been so little acting potential that no one would have believed the deer really existed as characters. But because we drew what people imagine a deer looks like, with a personality to match, the audience accepted our drawings as being completely real”.

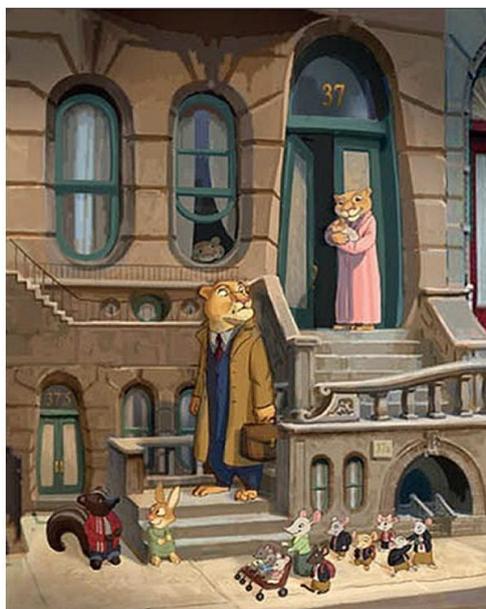


Fig.43. *Concept Art* do filme de animação *Zootrópolis* (Disney/Pixar). Neste filme, os animais assumem comportamentos humanos não só em termos de expressões e maneirismos como também em termos de roupas, objetos e objetivos. Imagem da autoria de David Goetz.

Na construção de animais personificados, existem determinados estereótipos bastante enraizados, como por exemplo o lobo (vilão, perigoso), o cordeiro/ovelha (docilidade, inocência), o coelho (amistoso, nervoso, indefeso), o rato (medo), o urso (brutalidade, força), leão (dignidade, coragem, liderança), cão (lealdade), gato (falsidade) ou raposa (traição, engano), entre tantos outros. Com base nesta família de estereótipos, há animais que estão quase sempre associados ao mal (ex.: lobo, répteis, hienas, abutres, etc.) e outros ao bem (coelho, cordeiro, pomba, etc.). Embora se tente por vezes alterar a forma como esses animais são estereotipados, a crença está sempre presente (Johnston, Thomas, 1995).

Por vezes, os animais podem apresentar associações completamente diferentes dependendo da cultura e sociedade em questão e, dentro dessa situação há determinados animais que são associados como vilões e outros como heróis, tal como afirmam os autores Johnston e Thomas:

Quando se pensa sobre uma história com ‘bons’ e ‘maus’ há considerações importantes a tomar. Os ‘bons’ devem ser pequenos, bonitos e associados à paz. Não interessa se o animal na realidade é assim ou não. Estamos a brincar com imagens no subconsciente do observador e se as pessoas crescem a pensar de uma certa maneira é por aí que temos

que começar. Ter um gatinho cruel a aterrorizar uma família de ursos é uma luta difícil para todos¹⁹⁰. (Johnston, Thomas, 1995, p. 344)

Tal como no segundo caso, também neste é importante a personalidade: “Essas personalidades podem ser estabelecidas em termos humanos, mas o maior desafio é criá-las de uma forma que comuniquem emoção sem perder muita da sua natureza animal”¹⁹¹ (Gurney, 2009, p.102). Para o autor James Gurney o processo de personificação de um animal denomina-se de antropomorfização e explica porque é que alguns animais, pela sua compleição, são mais fáceis de antropomorfizar do que outros: os macacos, ratos, ursos e cangurus têm todos mãos, parecem estar confortáveis a andar em duas pernas por isso, são célebres como personagens infantis. No caso de animais que sejam predadores, os seus olhos posicionam-se na lateral da cabeça, o que coloca um problema em termos de resolução para uma personagem, pois os olhos necessitam de ser visíveis de diferentes ângulos: “uma das primeiras tarefas de um designer é trazer os olhos para a frente. Também ajuda mostrar a zona branca à volta da pupila [esclera] para que se veja para onde a personagem está a olhar”¹⁹² (Gurney, 2009, p.102), (Ver 3.2.4. *Baby Face e Halo Effect* e 3.3. *O lado emocional das criaturas fantásticas*)

Ao longo dos seus exemplos, Gurney salienta ainda que os animais quadrúpedes tais como cavalos e burros, são mais difíceis de humanizar. Podem ter expressividade na face, mas a distância entre os olhos e a boca é grande. Não têm mãos e não são bípedes, assim, o artista remata que:

Terá de pensar premeditadamente se quer desenvolver personagens animais que não sejam apenas substitutos humanos, mas que retenham o essencial da personagem. Em vez de ‘antropomorfismo’ poderá chamar-se ‘animorfismo’. Isto é mais fácil de cumprir se as personagens não precisarem de falar. Qualquer dono de cão ou pássaro sabe exatamente o que o seu animal de estimação está a pensar apenas pelos seus olhos e postura. Um cão sabe comunicar perfeitamente se se sente zangado, arrependido ou brincalhão, usando um repertório de expressões que nós humanos utilizamos.

¹⁹⁰ Tradução livre da autora: “When casting a picture with ‘good guys’ and ‘bad guys’ there are important considerations. The ‘good guys’ have to be small, ineffectual, cute, and associated with nonviolence. It doesn’t matter if the real animal is that way or not. You are playing off images in the viewers’ subconscious, and if people grew up thinking a certain way that is where you must start. To have a mean and cruel kitten terrorizing a family of nervous, flighty bears is an uphill fight for everybody”.

¹⁹¹ Tradução livre da autora: “Those personalities can be established in human terms, but the greatest challenge is to design them so they communicate emotion without losing too much of their animal nature”.

¹⁹² Tradução livre da autora: “One of the first jobs of the designer is to bring the eyes forward. It also helps to show some whites around the pupils so you can see where they’re looking”.

Personagens animórficas não têm de ser realistas num sentido fotográfico, mas têm que ser credíveis¹⁹³. (Gurney, 2009, p.102)

Em suma, independentemente do caminho a optar no que toca à construção de personagens é necessário desenvolver uma personalidade que faça com que esta estabeleça uma relação emocional com quem a observa – seja pela positiva ou pela negativa. Enquanto os dois primeiros caminhos são marcadamente compósitos, ou seja, resultam na junção de vários seres para dar origem a um novo ser, o último caminho, à partida, não apresenta grandes mudanças (continua a ser um animal) porém, a sua diferença é a nível psicológico e comportamental fazendo dela igualmente uma criatura fantástica.

¹⁹³ Tradução livre da autora: “You have to think much harder if you want to develop animal characters that are not just human surrogates but instead retain as much essential animal character as possible. Instead of anthropomorphism, you might call this ‘animalmorphism’. This is easier to accomplish if they aren’t required to talk. Any dog or bird owner knows exactly what their pet is thinking, just by their eyes and body posture. A dog will let you know he feels angry or apologetic or playful, using a different repertoire of expressions that we humans use. Animalmorphic characters don’t have to be realistic in a photographic sense, but they have to be believable”.

2.5. Ir mais longe do que o real: teoria das formas

A linguagem das formas não é apenas utilizada para mostrar a personalidade de uma personagem, mas sim para criar um design único e distinto que fará a audiência lembrar-se dela¹⁹⁴ (3dtotal Publishing, 2018, p.19)

Como já observámos anteriormente, a utilização de uma silhueta sintetizada permite-nos identificar de imediato que tipo de personagem será desenvolvida, porém, essa mesma silhueta poderá fornecer mais informações respeitantes não só ao aspecto geral da personagem, como também inferir elementos relativos ao interesse estético e psicológico da mesma.

Em termos estéticos, explorando apenas as formas geométricas básicas (círculo, quadrado e triângulo), podem-se explorar diferentes morfologias para a cabeça e corpo de uma personagem, bem como para os seus respectivos objetos e cenários. No caso da cabeça, existem morfologias redondas, quadradas, triangulares e respetivas variantes (retangulares, ovais, etc.), que podem ser mais ou menos intensificadas através das linhas evidenciadas pelo nariz e maxilar (aspetos côncavos, angulares ou convexos) mais flagrantes nas observações de perfil.

O círculo, o quadrado e o triângulo apresentam morfologias significativamente díspares e que, apesar da sua diferença visual, apresentam também simbologias distintas. No caso das formas circulares, a simbologia remete para a feminilidade, conforto, uma sensação de maciez, acolhimento e bondade; no caso do quadrado, para a harmonia, equilíbrio e igualdade; e, no caso do triângulo, pelos seus cantos em bico, remete para formas mais dinâmicas e agressivas. Se o triângulo estiver apoiado na sua base maior, transmite estabilidade. Se estiver na posição contrária, transmitirá uma sensação de instabilidade, desequilíbrio e consequentemente, poderá representar algo maligno. Estas três formas geométricas básicas na construção de qualquer elemento pelas suas simbologias, têm sido constantemente utilizadas não só em toda a história das artes em geral (desenho, pintura, escultura, etc.) como também constantemente utilizadas nos videojogos, restante indústria multimédia, design, entre outras (Ver Anexo A, Fig.42-44).

Assim sendo, no domínio da construção de personagens, a utilização da simbologia das formas adquire um poder evocativo em termos de metáfora visual. A título de exemplo,

¹⁹⁴ Tradução livre da autora: “The concept of shape language isn’t only used to showcase a character’s personality, but also to create a distinct and unique design that will make the audience remember your character”.

se quisermos construir uma personagem que seja afável e alegre, a sua construção irá passar essencialmente, por formas arredondadas (círculo) ao passo que, se a ideia passar por construir uma personagem agressiva, esta irá apresentar formas bicudas e angulares, próprias de um triângulo. Já as formas regulares, iguais entre si, características de um quadrado transmitem alguma previsibilidade, tranquilidade e confiança (Ver Anexo A, Fig.44).

Diversificar as formas quer da cabeça, quer do corpo da personagem irá contribuir para que haja mais interesse visual na mesma. As formas devem ser simplificadas ao máximo (com recurso às formas geométricas simples) e a partir delas, deverá proceder-se a uma diversidade e variação das mesmas. O artista deverá também observar se os elementos se encontram concordantes entre si, bem como simplificar ao máximo a sua leitura para que seja compreensível de forma rápida:

Um bom design de personagens consiste num processo de simplificação e comunicação. Os objetos inanimados podem ser ‘orgânicos’ quando a animação lhes dá vida, mas o sentido da palavra difere quando é utilizada no contexto do design. Designs orgânicos têm formas que fluem umas nas outras. (...) Os designs descrevem um volume, não apenas um contorno da forma¹⁹⁵. (Beiman, 2007, p.69)

O interesse de uma personagem reside num conjunto de elementos que fazem com que, intuitivamente, uma personagem convença o espectador com a sua aparência, que seja apelativa. Porém, como se consegue alcançar esse sentimento de atratividade? Segundo Pioli, parte desse sentimento é pessoal e subjetivo, no entanto, existem elementos que auxiliam o artista no ato de criar personagens apelativos, tais como as formas e as estruturas: «em design sabemos que os contrastes fornecem interesse visual. Ritmo, textura, linhas, ênfases, balanço...existem inúmeros elementos que se podem utilizar, mas nenhum deles funcionará se não se tiver em conta a personalidade da personagem»¹⁹⁶. (Pioli, s.d.)

As formas constituem um ponto de partida para a construção de opiniões a partir do exterior. Existe uma correspondência entre o exterior e o interior que se confirma na construção de vários estereótipos aos quais as formas ajudam a definir. No design de personagens uma das regras gerais é que as formas macias e redondas se relacionam

¹⁹⁵ Tradução livre da autora: “Good design is a continuing process of simplification and communication. Inanimate objects may be ‘organic’ in the sense that animation brings them to life, but the meaning of the word differs when used in a design sense. Organic designs have shapes that flow into one another. (...) Remember that your designs describe a volume, not merely the outline of a shape”.

¹⁹⁶ Tradução livre da autora: “In design, we know that contrast brings visual interest. Rhythm, texture, lines, emphasis, balance... There are a whole lot of different elements you can use, but none of that will serve you if you do not apply them considering the character’s personality”.

com algo amigável contrariamente às formas angulares e direitas. Uma personagem que seja redonda e suave não parece ser capaz de provocar danos ao passo que, uma personagem com extremidades mais afiadas inspira maior desconfiança.



Fig.44. Teoria das formas aplicada à construção de personagens fantásticas. À esquerda temos uma personagem de formas suaves e convidativa, sendo, portanto, circular. Ao centro, temos uma personagem equilibrada, de linhas maioritariamente retas, sendo, portanto, quadrangular e, finalmente, à direita, temos uma personagem, que pelo seu tipo de formas agressivas (mais triangulares) apresenta-se como uma criatura mais agressiva. Imagens da autoria de Kyle Brown.

Apesar destas ligeiras diferenças, as personagens são predominantemente arredondadas, evidenciando simpatia e bondade, pelos seus traços suaves e estáveis. Contudo, a mesma situação é diferenciada com as personagens que servem de contraste, as personagens vilãs. Neste tipo de personagens, os traços costumam ser mais dinâmicos e agressivos, precisamente para evidenciar um tipo de comportamento mais desviante. A esta situação acresce igualmente a escolha das cores.

No entanto, esse mesmo estereótipo relacionado com a utilização de determinado tipo de formas também pode ser alterado para que exista um fator surpresa no desenvolvimento da personagem. Uma personagem circular aparentemente inofensiva pode ter uma personalidade completamente adversa e inversamente, uma personagem com formas triangulares e aspecto perigoso poderá ser inofensiva: “por vezes, a mesma forma pode ser utilizada para retratar características completamente opostas”¹⁹⁷ (Beiman, 2007, p.68). o que enriquece a construção da história e consequentemente da personagem.

Iremos dar continuidade a esta temática relacionada com estereótipos, bem como uma possível justificação face à teoria das formas em 3.2.2. *Aparência associada a aspetos psicológicos: Esquemas e estereótipos.*

¹⁹⁷ Tradução livre da autora: “Sometimes the same shape can be used to portray diametrically opposing characteristics”.

2.5.1. O poder atrativo das personagens

Quer se crie um macaco, robot ou monstro, é garantido que existiram centenas de outras criações semelhantes. A personagem precisa de ser forte e interessante do ponto de vista visual para captar a atenção do espectador.¹⁹⁸ (Pixar, s.d)

Como foi anteriormente referido, a forma que uma personagem possui irá ditar a maneira como é percebida em termos de carácter. Porém, seja qual for o tipo de configuração que a personagem possua, um dos seus maiores atributos é sem dúvida a sua capacidade de atrair o espectador, a sua atração (*appeal*), o seu encanto e são estes elementos que compõem o seu design. O autor Stephen Silver defende que um bom design é composto por vários ingredientes, sendo de destacar a forma (teoria das formas), silhueta (que cria clareza e leitura à imagem), unidade (coesão dos elementos), variedade (diferentes formas organizadas com unidade) , volume (através do espessamento das formas), ritmo (movimento, fluidez), cor (o pendor emocional) e balanço (distribuição da ilusão de peso), para este autor o design é “a organização das formas.(...) é gerar uma personalidade com sentimento através dessa estrutura”¹⁹⁹ (Silver, 2017, p.12).

A autora Nancy Beiman defende a importância de uma boa forma para alcançar interesse na personagem alegando que: “Uma personagem apelativa deve apresentar um design interessante, mas não demasiado complexo de forma a que constitua um impedimento para a história. O design da personagem e a sua respetiva produção devem ser explícitas de forma a serem compreendidas pelo público a que se destinam”²⁰⁰. (Beiman, 2007, p.59)

À partida, qualquer obra visual seja qual for a temática ou conceito encerra em si potencialidades estéticas num determinado nível que capte a atração do espectador, e os autores da obra *Illusion of Life* confirmam-no na área específica do desenho: “a atração

¹⁹⁸ Tradução livre da autora: “Whether you're creating a monkey, robot or monster, you can guarantee there are going to be a hundred other similar creations out there. Your character needs to be strong and interesting in a visual sense to get people's attention”.

¹⁹⁹ Tradução livre da autora: “What is design? (...) is the organization of shapes. If I were to sum up character design specifically, I would say it is generating a personality with feeling through the organization of shapes”.

²⁰⁰ Tradução livre da autora: “An appealing character will have a design that is interesting, but not so complex that it is unable to perform actions required by the story. The design of the character and the production must never prevent the character's actions from being clearly perceived by the audience”.

é uma qualidade que causa no indivíduo prazer e fascínio em olhar para um desenho”²⁰¹ (Johnston, Thomas, 1995, p. 68).

Segundo os autores Johnston e Thomas, a atração refere-se a algo agradável de se observar, que seja magnético – seja uma expressão, uma personagem, um movimento ou uma história (Johnston, Thomas, 1995); o que poderá não ter relação com o seu carácter: “Os nossos olhos são direcionados para uma figura que seja atrativa. Uma figura heróica pode ser atrativa. Uma vilã, ainda que arrepiante e dramática, deve ser atrativa; Caso contrário, não queremos ver o que ela está a fazer. O feio e o repulsivo podem captar o nosso olhar”²⁰² (Johnston, Thomas, 1995, p. 68). Porém, a sua inserção deverá ser realizada não apenas pelo seu valor chocante (relativamente à aparência) mas também em termos de direção de história.

No caso das personagens com mau carácter, ou seja, os vilões, o nível de exigência deve ser superior, uma vez que são as personagens mais expressivas e é através delas que todo o desenrolar da narrativa e as interações com outras personagens se proporcionam. O processo de construção destes personagens possui uma grande diversidade de personalidades, desde as mais dramáticas, perturbadoras ou até humorísticas. Tal como Chaplin refere, os vilões “têm sempre mais cor do que o herói”²⁰³ (Chaplin as cited in Johnston, Thomas, 1995, p. 417)

A relevância do vilão prende-se indiscutivelmente com a importância do medo bem como o efeito que terá no espectador, mas o seu principal atributo prende-se com a força que a personagem terá que possuir em termos de personalidade para cativar o espectador, tal como referem os autores Ollie Johnston e Frank Thomas: “Quase toda a história se torna inócua se o mal for eliminado, mas não ganhamos necessariamente força apenas por sermos assustadores. Tentamos encontrar uma personagem que cativa a audiência e a entretinha, mesmo que seja através de arrepios”²⁰⁴ (Johnston, Thomas, 1995, p. 417).

Quando se aborda a construção de personagens monstruosas é frequente (ainda que não seja sempre o caso) a sua associação a vilões ou inimigos exatamente porque este tipo

²⁰¹ Tradução livre da autora: “Appeal is the pleasing and fascinating quality that makes a person enjoy looking at any drawing”.

²⁰² Tradução livre da autora: “Your eye is drawn to the figure that has appeal, and, once there, it is held while you appreciate what you are seeing. A striking, heroic figure can have appeal. A villainess, even though chilling and dramatic, should have appeal; otherwise, you will not want to watch what she is doing. The ugly and repulsive may capture your gaze, but there will be neither the building of character nor identification with the situation that will be needed”.

²⁰³ Tradução livre da autora “always more colorful than the hero”.

²⁰⁴ Tradução livre da autora “Almost any story becomes innocuous if all the evil is eliminated, but we do not necessarily gain strength merely by being frightening. We try to find a character that will hold an audience and entertain an audience, even if it is a chilling type of entertainment”.

de personagens apresenta um aspecto visual frequentemente diferente ou perturbador. Este aspecto faz com que seja ainda mais desafiador encontrar elementos visuais que cativam o espectador:

Para além dos problemas normais de realizar uma personagem, de a tornarmos convincente, há ainda o peso acrescido de criar a sua aparência numa forma não só aceitável, mas apelativa. Sem atração ninguém responde de forma a envolver-se com a personagem e a história. Com algumas criaturas isto parece impossível. E se a personagem for repugnante? Feroz? Odiável? E se for uma cobra? É possível ser atrativa?²⁰⁵ (Johnston, Thomas, 1995, p. 418)

Naturalmente, associado à condição de vilão é frequente as associações entre o belo e o feio, mas, a atração de uma personagem nem sempre reside na sua beleza, pois o conceito de beleza é variável conforme as épocas e as culturas: “O que é considerado belo numa era ou cultura parece grotesco noutra”²⁰⁶ (Beiman, 2007, p.92), sendo antes no nível de empatia que desenvolvemos com ela:

Uma personagem apelativa é interessante de observar. O interesse não é um sinónimo de beleza ou simpatia. Filmes com monstros contém bons exemplos de personagens interessantes com um carácter mais negativo. Queremos saber mais sobre o monstro e as suas vítimas. As vítimas são frequentemente encaradas como acessórios cujas personalidades nunca são desenvolvidas. Estamos horrorizados com o que lhes acontece, mas por vezes, identificamo-nos muito mais com o monstro!²⁰⁷ (Beiman, 2007, p.59)

De facto, tudo o que seja considerado fora da norma é alvo de destaque – algo que nas criaturas fantásticas é bastante frequente, mas que acaba por se estender também a outros assuntos, como é o caso exemplificado por Beiman relativamente à estrutura da face humana: A face humana recai genericamente na forma de um triângulo invertido. Os olhos, o nariz e a boca apresentam disposições estanques seja qual for o seu formato, existindo assim uma ordem comum dentro da grande riqueza que é a variedade de faces humana. Deste modo, a autora defende que estamos condicionados a considerar este

²⁰⁵ Tradução livre da autora: “In addition to the normal problems of making him or her convincing and theatrically sound, there is the increased burden of designing the appearance in a way not only acceptable but appealing. Without appeal, no one will respond enough to become involved with either the character or the story. With some creatures, this seems impossible. What if he is supposed to be revolting? Fearsome? Loathsome? What if he is a snake? Is it possible to make him appealing?”

²⁰⁶ Tradução livre da autora: “What is beautiful in one era or culture appears grotesque in another”.

²⁰⁷ Tradução livre da autora: “you do not have to like a character to find it appealing. You need only care to know about what happens to it. (...) An appealing character is interesting to look at. Appeal does not mean that it is ‘cute’, lovable, infantile, or cuddly. Monster movies contain good examples of appealing ‘negative’ characters. We want to know about the monster and the victims. Victims are often disposable props who never develop as personalities. We are horrified by what happens to them, but we sometimes identify more with the monster!”.

tipo de ordem como algo belo, por nos ser apresentado como a norma e quebrar essa ordem pode significar “quebrar o nosso sentido de conexão com a humanidade”²⁰⁸ (Beiman, 2007, p.97) bem como a beleza de uma face.

Beiman menciona ainda as desconstruções de Picasso referentes à face humana como sendo perturbadoras, pois “pessoas com faces deformadas (por exemplo o Homem Elefante²⁰⁹ ou a personagem Quasímodo do filme Corcunda de Notre Dame) podem causar desconforto ao espectador. Designs que se afastem da estrutura regular de uma face são geralmente considerados pouco atrativos”²¹⁰ (Beiman, 2007, p.97).



Fig.45. À esquerda, Joseph Merrick (1862-1890), no filme sobre a sua vida *The Elephant Man*. À direita a personagem Quasímodo no filme de animação da Disney *Corcunda de Notre Dame*.

Este assunto relacionado com a atração apresenta contornos mais profundos do que apenas o contexto visual. A partir de 3.2.2. *Aparência associada a aspetos psicológicos: Esquemas e estereótipos*, iremos aprofundar em mais detalhe esta temática.

2.6. Caricatura, exagero e pantomima

A verdadeira interpretação da caricatura é o exagero de uma ilusão do real ou a sensação do real posta em ação²¹¹ (Walt Disney, as cited in Stanchfield, 2009, p. 98)

Quando se criam personagens que sejam sintéticas ou estilizadas o exagero e a caricatura são temas determinantes. Mas qual é a sua ligação e sobretudo, porque é que a caricatura é importante no que toca à criação de monstros fantásticos?

²⁰⁸ Tradução livre da autora: “Breaking this triangle can break our sense of connection to humanity”.

²⁰⁹ “Homem Elefante” é o nome pelo qual Joseph Merrick (1862-1890) ficou conhecido devido a uma doença congénita rara que lhe afetou completamente a fisionomia. O seu caso foi tão célebre que em 1980 deu origem a um filme com o mesmo nome (*The Elephant Man*) da autoria de David Lynch.

²¹⁰ Tradução livre da autora: “People with deformed faces (for example, the Elephant Man or Quasimodo the Hunchback) can cause a great feeling of discomfort in the viewer. Designs that do not relate the facial features to each other will usually be considered ‘unappealing’”.

²¹¹ Tradução livre da autora: “The true interpretation of caricature is the exaggeration of an illusion of the actual, or the sensation of the actual put into action”.

A caricatura tem uma íntima relação com o exagero, a hipérbole e com um lado mais humorístico, (Ver Anexo A, Fig.15 e 45), podendo também ter um lado mais sério através da utilização da distorção para temas mais grotescos. Os seus princípios básicos ditam que se exagere os traços mais representativos do rosto de um indivíduo (no caso de ser uma personalidade existente). Assim, a caricatura implica um exagero levado ao extremo, roçando o cómico de formas e comportamentos humanos bem como de animais e objetos. Edgar Allan Poe afirmava que “Não existe uma beleza requintada sem existir estranheza na proporção²¹²” (Faena.com., s.d.).



Fig. 46. Leonardo da Vinci, caricatura dos Uffizi, tinta sobre papel, circa 1490-1511.

A face humana pode apresentar muitas variantes dentro daquilo que é considerada a regra e proporções diversificadas podem criar novas personagens: “faces com proporções equilibradas parecem menos realistas do que as caricaturas (...) Um bom design deve ter repetição com variação e exagero. Quanto mais próximas da realidade as proporções forem, menos interessantes serão”²¹³ (Beiman, 2007, p.66).

Quando se realiza o exercício da caricatura, é frequente considerarmos que o retratado parece “ganhar vida” comparativamente a um retrato clássico. Os reconhecidos animadores da Disney, Ollie Johnston e Frank Thomas defendem que um artista habitualmente caracteriza um indivíduo de forma meticulosa capturando os seus movimentos e ações. Porém, a caricatura vai mais longe, podendo satirizar ou ridicularizar, não existindo por isso um limite para essas ações, pois pode:

Demonstrar emoções, sentimentos, até os medos mais íntimos. (...) Pode criar uma personagem num ecrã que não só parece estar viva como também a pensar e a tomar decisões por si própria. E sobretudo, para surpresa de todos, esta nova forma de arte que

²¹² Tradução livre da autora: “There is no exquisite beauty...without some strangeness in the proportion”.

²¹³ Tradução livre da autora: “Faces with even proportions will often seem less lifelike than caricatures. (...) A good design features repetition with variation and exaggeration. The least interesting proportions are closest to reality”.

é a animação, tem o poder de fazer com que os espectadores realmente sintam as emoções de uma personagem²¹⁴. (Johnston, Thomas, 1995, p. 15)

Uma vez que a caricatura frequentemente representa as suas personagens em movimento ou a realizar alguma ação de forma estilizada o princípio que a caracteriza é fulcral no desenvolvimento de personagens em *concept art*, bem como o seu recurso a estereótipos.

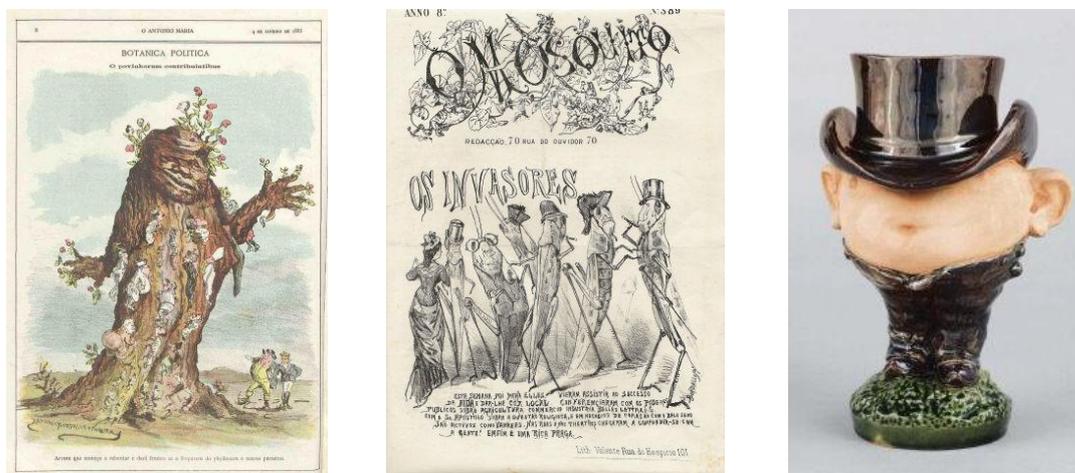


Fig. 47. Obras do célebre artista Rafael Bordalo Pinheiro. À esquerda temos a gravura “*Botânica Política*” presente no jornal “António Maria”, 1883. Neste exemplo a personagem Zé Povinho surge transfigurada numa árvore, cujos frutos são figuras republicanas da época. Ao centro, temos a litografia “*Os Invasores*” presente no Jornal “O Mosquito”, 1876. Nesta obra, o autor retrata personalidades da época como insetos. Finalmente, à direita, temos uma fosforeira representativa da personagem “O Barrigas” elaborada em cerâmica, contendo, mais uma vez, uma crítica social. O português é um excelente exemplo de caricatura associada a um universo mais fantástico personificando e metaforizando determinados animais criando assim figuras híbridas que na maior parte dos casos, tinham uma forte mensagem de crítica social. Os métodos preparatórios de Bordalo Pinheiro para qualquer tipo de obra (fossem ilustrações para jornais, peças de cerâmica, etc.) apresentam bases semelhantes ao processo de trabalho que na atualidade vemos ser uma das maiores características do *concept art*.

Nesta área, é necessário observar a realidade e traduzi-la de uma forma mais sintética e interessante em termos de produto final. A caricatura e o exagero são duas palavras de ordem, pois a ação tem de ser baseada no realismo, porém, o lado apelativo fornecido pelo exagero e estilização produzem um maior interesse no universo que se está a querer retratar: “As personagens devem ser credíveis e não realistas. (...) As hipérboles

²¹⁴ Tradução livre da autora: “he could show emoticons, feelings, even innermost fears. He could give reality to the dreams of the visionary. He could create a character on the screen that not only appeared to be living but thinking and making decisions all by himself. Most of all, to everyone’s surprise, this new art of animation had the power to make the audience actually feel the emoticons of a cartoon figure”.

visuais, a caricatura e as ações estilizadas são muito mais interessantes do que representações literais do movimento real²¹⁵” (Beiman, 2007, p.13).

No processo de estilização de uma personagem é importante determinar os elementos que vão ser exagerados e esse exagero transmite ao observador informações visuais e por vezes psicológicas sobre a personagem. Quando se estiliza, também se está a tentar criar um design que seja memorável, até mesmo icónico, pois o que vai captar a atenção do observador é a escolha do artista relativamente ao elemento a exagerar (3dtotal Publishing, 2018).

Associado a este fator, o contraste é também um elemento relevante. Podem exagerar-se os vários elementos que compõem um corpo ou até agrupar alguns de maneira a criar formas maiores e mais contrastantes. E, nesse sentido, existe um número ilimitado de opções, como por exemplo, personagens com um grande corpo e membros e com uma cabeça pequena, uma personagem com duas cabeças num corpo muito pequeno, personagens com a face na barriga (ou com a barriga como face no caso de Bordalo), entre tantos outros exemplos, pois uma personagem que tenha uma estrutura realista, terá um resultado previsível e consequentemente, nada exagerado à partida (3dtotal Publishing, 2018).

Walt Disney também era da opinião que as personagens devem ser credíveis, captando a essência daquilo que é real, mas de uma forma mais exagerada, uma espécie de caricatura do realismo (Johnston, Thomas, 1995). Para o americano, as ilusões relativas ao espírito e à vida eram conseguidas adaptando a forma humana aos diferentes designs dos artistas. Rematando que este procedimento sempre foi executado, referenciando o exemplo da famosa escultura *David* de Miguel Ângelo pela sua distorção de proporções (Johnston, Thomas, 1995).

Como foi referido anteriormente, numa representação exagerada é frequente a introdução de outros elementos e estereótipos que melhor caracterizam determinada situação ou indivíduo pelo que a componente psicológica é extremamente relevante. Nesse sentido, as expressões (tanto faciais como corporais) são uma das armas mais relevantes em termos de comunicação não verbal ajudando a passar a mensagem relativamente à personagem em questão – o que nos aproxima dos desígnios de um ator: “Como artistas, temos agora novas responsabilidades: Adicionámos uma nova

²¹⁵ Tradução livre da autora: “Animated characters should be believable, not realistic(...). Visual hyperbole, caricature, and stylized action are much more interesting than literal renditions of natural motion”.

disciplina de representação. As nossas ferramentas de comunicação são símbolos que todos compreendem”²¹⁶ (Johnston, Thomas, 1995, p. 16).

No que diz respeito à caricatura e exagero associados às criaturas fantásticas, esta irá intensificar características já presentes na natureza, sendo que, a própria natureza já contém inúmeros casos de exemplos de espécies bastante exageradas passíveis de ser interpretadas e manipuladas (3dTotal Publishing, 2020). De acordo com a autora Dominique Vassie, o exagero de anatomias reais é uma técnica muito útil para criar diferentes tipos de designs de criaturas, ou para lhes fornecer características verossímeis, tais como o caso do exagero de cornos, chifres, presas, dentes, entre outros, referindo que os artistas “não só podem servir-se dessas peças de anatomia, como também podem jogar com elas fazendo-as maiores, estendê-las, comprimi-las para lá do corpo normal da criatura de uma forma criativa”²¹⁷ (3D Total Publishing, 2020,p.64). Porém, a autora aconselha a que esse exagero se realize com algum equilíbrio, pois o exagero por si só nem sempre funciona (3dTotal Publishing, 2020), se exagerarmos uma parte da criatura, devemos compensar outra parte da mesma de forma mais simples para que a criatura apresente coerência e pareça funcional. A título de exemplo, se uma criatura tiver chifres mais exagerados, toda a musculatura da cabeça e pescoço deverá ser capaz de suportar o peso desse elemento mais contrastante. Poder-se-á ainda exagerar a criatura em termos de comportamento animal, posturas, padrões de pelagem e funcionalidades (3D Total Publishing, 2020).

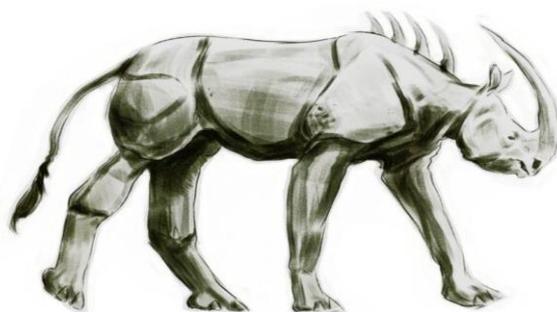


Fig. 48. Este tipo de exagero é incoerente face à estrutura do tronco do Rinoceronte. Imagem da autoria de Dominique Vassie.

²¹⁶ Tradução livre da autora: “As artists, we now have new responsibilities in addition to those of draftsman and designer: we have added the disciplines of the actor and the theater. Our tools of communication are the symbols that all men understand because they go back before man developed speech”.

²¹⁷ Tradução livre da autora: “As creature designers, not only can we borrow those pieces of anatomy, we can play with them by either making them huge or extending their coils far beyond the creature’s body in imaginative ways”.

O autor Marco Holmes concorda com estas observações e incluí estas informações canalizando-as numa metodologia para a criação de uma personagem fantástica baseada em quatro estratégias que se relacionam com o universo da caricatura: o exagero da realidade, a combinação de referências, a deformação e a integração de um tema cultural.

Para o primeiro caso, é perceptível o objetivo: apenas precisamos de exagerar determinados aspetos reais (por exemplo se quisermos criar um *monstro* com base num animal poderemos aumentar o número de dentes, afiá-los mais, aumentar o número de olhos, pernas, patas etc.); no segundo caso, a combinação de referências é bastante comum – podendo ser criado um *monstro* a partir de dois animais o que cria combinações inesperadas e inusitadas; no terceiro caso, a deformação é uma característica bastante marcante no que toca à caricatura.

Neste caso específico, questões relacionadas com o grotesco e o horror ganham outra força (para estas situações são frequentes representações sangrentas, violentas, com deformidades a nível da face e membros); finalmente a última estratégia prende-se com a integração de um elemento cultural, sendo talvez a única das quatro estratégias que se assemelha mais a um posicionamento em termos de universo do que da construção da personagem (Ver Anexo A, Fig.46), mas consiste em adaptar determinadas características (estilísticas, culturais, etc.) na personagem. (Holmes, 2016).



Fig.49. À esquerda, ilustração de um javali de forma realista. À direita, a mesma ilustração exagerada não só nos atributos que já possuía como também na sua multiplicação, como é o caso dos olhos, cornos e presas. Ilustração da autoria de Marc Taro Holmes.

Assim, importa testar e explorar as várias possibilidades que o exagero pode produzir. A mistura de combinações de temáticas com diferentes elementos podem produzir um design único. A criação de personagens requer exagero, sátira, mas também a inserção e compreensão de técnicas de representação não verbal que, no campo artístico se dá o nome de pantomima. Em traços gerais, a pantomima (ou mímica) é uma arte que

consiste em exprimir emoções e ideias através de gestos e atitudes única e exclusivamente, através do gesto sem palavras, sendo extremamente relevante no contexto de uma representação visual.

Uma personagem de videogames (e não só), à partida, está inserida num universo com uma determinada história. Mas, sabemos de antemão que nem tudo pode ser comunicado verbalmente ou textualmente: uma grande parte da mensagem vive do visual, vive da comunicação não verbal, tanto da personagem como de todos os objetos em seu redor e que se relacionam com ela. A linguagem corporal é essencial em termos visuais e pode ir desde simples movimentos de olhar até aos gestos mais complexos envolvendo todo o corpo:

Há algumas mensagens não verbais que são ‘universais’. Emoções humanas básicas tais como a alegria, angústia, ira, carinho, submissão, dominação, medo, surpresa, nervosismo, repulsa, comisseração e vergonha. Parece que estas emoções estão ligadas à estrutura fisiológica dos humanos. Alguns cientistas (...) acreditam que os cérebros de todos os humanos são programados para reagir corporalmente de uma forma similar a este tipo de emoções²¹⁸ (Stanchfield, 2009, p.131).

Tal como afirma Stanchfield, o gesto é utilizado para criar uma imagem do ser com uma determinada leitura (por ex. se a personagem é simpática, estranha, antipática, sensual, etc.) e a utilização de gestos não apresenta limites – o gesto define ideias que geram energia. Qualquer gesto que se execute é utilizado para explicar atos ou pensamentos e o grau com que fazemos determinado gesto estabelece o tipo de carácter enquanto extroversão, introversão, agressividade, passividade, sensibilidade ou insensibilidade, cómico ou trágico. (Stanchfield, 2009): “Desenhar gestos é como utilizar linguagem corporal – precisa do contexto de uma situação completa (a história) para que seja completamente significativo”²¹⁹ (Stanchfield, 2009, p.131).

Portanto, a pantomima assume um papel essencial uma vez que se trata de personagens em movimento, que requerem técnicas de animação. Seja qual for o tipo de personagem, esta irá comunicar através da lei da correspondência aplicada no método de François

²¹⁸ Tradução livre da autora: “There are some non-verbal messages that are ‘universal’. These are basic human emotions such as joy, sorrow, anger, tenderness, submission, domination, fear, surprise, distress, disgust, contempt, and shame. It seems these emotions are tied in with the physiological structure of humans. Some scientists (who study kinetics) believe that the brains of all humans are programmed to react bodily in a similar fashion to these emotions.”

²¹⁹ Tradução livre da autora: “Drawing gestures is like using body language- it requires the context of an entire situation (story) to be thoroughly meaningful”.

Delsarte²²⁰ (1811-1871): um princípio em que todas as expressões da face, todos os gestos e posturas corporais correspondem a uma emoção ou estado de espírito interno, seja este belo ou feio (Warman, 1892).

Este autor apercebeu-se que o movimento corporal compreende a emissão de sinais que o observador consegue captar e que existem várias simbologias consoante o tipo de movimento: algumas são sociais, outras culturais, outras ainda biológicas – tudo relacionado com reações emocionais: Determinados gestos e posturas, como por exemplo posições de braços, posições de pernas, curvaturas de coluna, entre tantos outros exemplos caracterizam determinado tipo de personalidades ou estados de espírito²²¹ (Marsella et al., 2006).



Fig. 50. Comparação entre duas criaturas do mesmo universo, mas com direções completamente diferentes. No caso da criatura da esquerda, pelo seu tipo de formas e expressão corporal, percebemos facilmente que é uma criatura jovem e inofensiva. O mesmo não sucede com a figura da direita, pois a sua postura é extremamente agressiva bem como o seu olhar. Imagem da autoria de Max Grecke.

Para Delsarte, o corpo é composto por três centros básicos: A cabeça (que representa o intelecto), o tronco (que representa o centro emocional, energia que entra e sai) e a anca (o centro físico, que representa sentimentos mais profundos como por exemplo raiva e afins) e esses centros básicos são frequentemente associados a estereótipos utilizados para o desenvolvimento de personagens. Assim, a título de exemplo, é frequente observarmos personagens que, quando se regem por uma personalidade mais racional apresentam uma maior tónica na cabeça; personagens mais heróicas e corajosas

²²⁰ François Delsarte é o responsável pelo “Método de Delsarte” essencial na formação de atores. François, um cantor francês que começou a estudar as relações entre comportamentos físicos, emoções e linguagem de forma a formular princípios científicos relacionados com a expressão. Durante largos anos, observou posturas, gestos e expressões de pessoas de modo a desenvolver um modelo de como a emoção, o corpo e a linguagem interagem.

²²¹ Um de tantos exemplos possíveis: A parte interna do braço é representada como a mais emocional uma vez que é aquela que está em contacto com alguém mais próximo (num abraço). Os cotovelos e os ombros costumam ser zonas muito mais agressivas, pela sua frequente contração.

apresentam um maior foco no peitoral; personagens mais tímidas ou medrosas apresentam uma curvatura mais acentuada em termos de coluna e pélvis, entre outros (Stanchfield, 2009).

Neste sentido, a linguagem corporal é extremamente importante na representação da personalidade e no estado emocional de uma personagem, mesmo que esta seja um *monstro* fantástico, há que demonstrar terror (se for uma criatura ameaçadora), provavelmente com um grande exagero no número de elementos (dentes, olhos, entre outros), bem como formas e uma linguagem corporal mais angular demonstrando agressividade; ou, por outro lado, se for uma criatura amistosa, as suas formas e a sua linguagem corporal terão que ser muito mais delicadas e arredondadas para que a personagem comunique de forma quase imediata a mensagem que pretende passar.

Johnston e Thomas sublinham a extrema importância de uma representação de personalidade correta, afirmando até que é o elemento mais importante, pois, por vezes, é mais urgente caricaturar a personalidade corretamente do que o personagem em si, seja humano ou uma criatura (Johnston, Thomas, 1995). Para além de toda a gestualidade da mímica, também o espaço à volta do corpo é importante, pois: “nós, artistas estamos também preocupados com o espaço em volta do corpo – não apenas a silhueta, mas todo o espaço tridimensional que acaba por ser o limite onde as personagens atuam”²²² (Stanchfield, 2009, p.255).

O aclamado animador e Professor de desenho Walt Stanchfield complementa estas afirmações argumentando que a habilidade de criar uma personagem, de a animar, é semelhante à habilidade de representar, pois a animação é uma representação em papel (Stanchfield, 2009). A representação da personagem, a sua posição (*staging e posing*) têm a função de contar uma história, e, embora o autor se refira especificamente aos animadores, os princípios são aplicados a todos os contextos de criação de personagens: “O animador deve retratar as ações e reações da personagem, os seus sentimentos mais selvagens e os seus humores mais subtis. Quer a personagem seja um animal, humano ou objeto inanimado, a ação deve ser caricaturada para além do que seria feito em *live action*”²²³ (Stanchfield, 2009, p.81).

²²² Tradução livre da autora: “We artists are also concerned with the space around the body- not just the silhouette, but the third dimensional space that in a real sense becomes the boundaries within which our characters act”.

²²³ Tradução livre da autora: “The animator must portray the character’s actions and reactions, their wildest feelings, and their subtlest moods. Whether the character is animal, human, or an inanimate object, the action must be caricatured beyond what might have been done in live action (...)”.

Em suma, o artista deverá caracterizar a personagem da melhor forma possível: em termos de personalidade, com recurso à linguagem corporal incorporada num registo visual suficientemente claro face ao tipo de personagem que se pretende, nunca esquecendo que, por forma ao observador reconhecer determinado tipo de desenho com determinada situação, é porque o desenho acaba por ser um símbolo e existem muitos símbolos na linguagem corporal que podem ser facilmente identificados por via do desenho e utilizados na construção das mais variadas personagens:

Quando desenhamos, de certa maneira estamos a desenhar símbolos. Por exemplo, quando desenhamos uma mão, não é realmente uma mão e sim o símbolo de uma mão. No entanto, para o observador, é uma mão. Devido ao uso estandardizado da linguagem corporal, a maioria dos gestos tornaram-se símbolos. A título de exemplo, certas manipulações dos dedos podem criar um símbolo de oração, obscenidade, parar ou avançar, acusação, aguardar, silenciar, pedir boleia e muitos outros. Na animação aproveitamo-nos desses factos. Não só movemos as nossas personagens no cenário como fazemos com que elas se comuniquem de forma simbólica. Esta é a forma mais rápida e segura de comunicar a nossa história²²⁴. (Stanchfield, 2009, p.81)

2.6.1. A expressão

A face é linguagem silenciosa. (...) É a parte mais viva, mais sensível (sede dos órgãos dos sentidos) que, quer queiramos, quer não, apresentamos aos outros: é o seu íntimo parcialmente despido, infinitamente mais revelador que todo o resto do corpo. (Chevalier, Gheerbrant, 1982, p. 576)

Não é só através das formas que conseguimos adicionar expressividade a personagens. As expressões, nomeadamente as faciais, refletem a experiência emocional do indivíduo, bem como “determinam o modo como as pessoas experimentam e rotulam as emoções”. (Magalhães, 2007, p.85). No campo da emoção as expressões faciais desempenham um papel crucial na experiência emocional do indivíduo, auxiliando na rotulação das emoções:

²²⁴ Tradução livre da autora: “when we draw, we in a sense, draw symbols. For instance when we draw a hand it is not a real hand, it is a symbol of a hand. To a viewer, though, it is a hand. Due to the standardized use of body language, most gestures have actually become symbols. As an example, by certain manipulations of the fingers you can create a symbol of prayer, obscenity, stop or go, stay or come, accusation, just a minute, shhhh, I’d like a ride, and many others. In animation we make use of those facts. We not only move our characters around the stage, but we have them deliver their lines and their actions in symbolic ways. That is the fastest and surest way of communicating our story”.

A expressão (...) é uma imagem simples e natural daquilo que queremos representar; é um ingrediente necessário de todas as partes da pintura, e sem ela nenhuma imagem pode ser perfeita; é isto que indica o verdadeiro carácter de cada objeto; é por estes meios que diferentes naturezas de corpos são distintas, que as figuras parecem ter movimento, e que tudo o que é imitado parece ser real. (Charles le Brun as cited in Roque, 2011, p.21)

Por ser algo em constante movimento e mutação, é comum retribuirmos um sorriso²²⁵ quando alguém nos sorri, ou uma expressão de pesar quando vemos alguém chorar: “A vivência de uma emoção ocorre ao nível dos estados mentais superiores e pode, em consequência, manifestar-se em alterações psicofisiológicas” (Magalhães, 2007, p.93). As expressões faciais são decisivas para a comunicação das emoções: “Ao expressarmos emoções, despertamos nos outros comportamentos de aproximação ou afastamento” (Magalhães, 2007, p.134) e são por isso, contagiosas: quando observamos uma expressão emocionada, a tendência é imitar essa expressão, podendo ser algo tão discreto como micro expressões ou expressões mais marcadas associadas a sons. A imitação e a empatia parecem suceder de forma involuntária e automática sendo que a mímica das expressões e o consequente efeito espelho afetam o mecanismo básico da empatia (Lankoski, 2010, p.22).

As expressões da face humana não são simples reflexos de sentimentos internos, nem apenas imitações subconscientes de outros – também são sinais sociais conscientes que ajudam a criar diferentes tipos de ligações entre indivíduos, pois “o facto de ocorrer mudança da expressão do rosto pressupõe mudança do que sentimos” (Magalhães, 2007, p.107). Muitos desses sinais regem-se pelo papel da observação e do instinto que desempenha um papel crucial, pois consiste no elo emocional que une os três aspectos da vida subjetiva: conhecer, sentir e tender para (Magalhães, 2007, p.97).

Os seres humanos manifestam expressões emocionais mais na presença de outras pessoas do que quando estão sozinhos (Isbister, 2006, p. 153). Em todos os casos, o controlo das emoções mediante determinados acontecimentos, é “uma capacidade da qual o homem se serve e, assim estar apto a seleccionar os comportamentos ajustáveis. Diferentes sistemas cerebrais operam consoante a emoção”. (Magalhães, 2007, p.97).

²²⁵ O Professor Freitas Magalhães defende fortemente a importância do sorriso na linguagem corporal, afirmando ser “o primeiro organizador do psiquismo humano” (Magalhães, 2007, p.96). O sorriso insere-se na linguagem corporal podendo incluir qualquer movimento reflexo ou não do corpo (no seu todo ou parte) utilizado por um indivíduo para comunicar uma determinada mensagem emocional para o mundo exterior. Porém, esta mensagem corporal é sempre precedida pela interpretação neuropsicológica das emoções. “O sorriso é o resultado deste processo dinâmico e apresenta-se como um elemento de mediação entre a situação e o acontecimento ambiental”. (Magalhães, 2007, p.96).

A construção das expressões é determinada pela cabeça e mais especificamente pelo rosto (quando se trata de personagens humanizados), através das alterações e relações da testa, olhos e boca (Magalhães, 2007). É essencial ter conhecimento dos vários elementos que contribuem para a realização de inúmeras expressões faciais. De acordo com o médico neurologista Duchenne de Bologne (1806-1875) existe uma hierarquia dentro do conjunto dos músculos faciais: cada um possui uma função, ação e relevância diferentes complementando-se. Cada elemento ocupa um lugar específico no todo que constitui a mímica.

Duchenne definiu três tipos de músculos na hierarquia das expressões do rosto, respetivamente: os que atuam sozinhos e isolados dos restantes, estando aptos a transmitir uma expressão ou estado de espírito por si só; os que à semelhança dos primeiros, transmitem expressões, mas não atuam sozinhos; e finalmente, o último grupo, músculos complementarmente expressivos que em conjunto com os segundos, possibilitam a expressão de determinadas emoções. Não possuem valor expressivo isoladamente.

As expressões transmitem-se de acordo com características que remetem para uma repercussão sociológica “onde as características próprias da aparência mímica determinam a sua peculiaridade, a importância do seu nível metafórico (ou seja, da atribuição de um sentido expressivo) ou até mesmo da interação entre os elementos efêmeros com os permanentes que resultam na caracterologia do processo mímico”. (Roque, 2011, p.53)

O naturalista britânico Charles Darwin (1809-1882) responsável pela teoria evolutiva baseia-se na dualidade entre o homem e o animal. O seu estudo relacionado com a evolução e conseqüentemente, com a expressão, defende que a origem e da natureza dos movimentos expressivos apresenta três princípios: um primeiro, de associação de hábitos (princípio dos hábitos úteis associados), repetição de certas ações complexas que possam ter uma utilidade direta ou indireta, sob o efeito de determinados estados de espírito, servindo para atenuar ou satisfazer certas sensações, desejos entre outros (Darwin, 2006); um segundo, de antítese (princípio da antítese) quando se produz um estado de espírito, ou emoção contrário, em que o corpo involuntariamente é compelido a cumprir movimentos também contrários²²⁶; e, finalmente, um terceiro, de ação direta do sistema nervoso: certas ações reconhecíveis como expressivas de certos estados mentais resultam diretamente na própria constituição do sistema nervoso, sendo

²²⁶ Estes movimentos funcionalmente desenvolvem validamente o gesto de um ponto de vista expressivo.

independentes dos hábitos. Estes princípios defendidos por Darwin auxiliam no entendimento da mecânica do rosto, das suas potencialidades e do seu funcionamento.

Por conseguinte, possuindo conhecimento relativamente aos músculos subcutâneos e, também, das suas ações, que não são visíveis superficialmente, obtém-se um melhor domínio na manipulação de noções de volume, tamanho, elasticidade e interação com outros músculos, contribuindo para a elaboração de um desenho com volumetria, proporção e colocação corretas. De forma a melhor compreender a realidade e todos os seus limites, “o artista pode optar por desenvolver um trabalho com base nas informações da realidade ou por outro lado, afastar-se delas e contribuir para uma nova realidade fictícia onde os elementos faciais ganham uma nova forma de vida”. (Roque, 2011, p.53).

Segundo Carlos Plasencia Climent, a ‘não-verbalidade’²²⁷ apresenta-se como a maior vantagem no campo da expressão das personagens: “o verdadeiro poder de comunicação do ser humano está nos fatores expressivos, que surgem de um comportamento não verbal”. (Climent as cited in Roque, 2011, p. 55).

Como observámos anteriormente, cada músculo é responsável por um determinado movimento e a sua combinação com outros músculos proporciona expressões diversificadas, auxiliando a passar determinados tipos de emoções: “As expressões faciais refletem os estados emocionais e podem ajudar a produzi-los” (Magalhães, 2007, p.34). Quando se desenha de uma forma muito sintética, facilmente se consegue representar vários estados de espírito que se podem organizar e esquematizar em três estados de espírito diversificados: a alegria (que possui linhas expansivas e maioritariamente simétricas); a calma (linhas horizontais) e a tristeza (linhas convergentes e maioritariamente assimétricas). Porém, estas categorias de expressões²²⁸ irão variar conforme os autores.

²²⁷ De forma a salientarmos a importância vital da comunicação não-verbal, bem como a necessidade de reforçar mensagens positivas através de um rosto afável, é necessário compreender que para além do contexto artístico, existe um sem número de áreas que também se regem pela sua importância tais como: a indústria da moda, que utiliza a comunicação não verbal de forma a passar determinado tipo de mensagens através do modelo (geralmente com um sorriso voluntário acompanhado de um movimento corporal que expressa sedução e conquista. Raramente se observa um modelo de rosto fechado.); a indústria da higiene oral, que utiliza o sorriso para promover os seus produtos; entre outras. (Magalhães, 2007).

²²⁸ Existem sub-expressões que podem ser exploradas recorrendo em grande medida aos movimentos, ângulos e forma das sobrancelhas, nariz e boca. No caso das sobrancelhas, conforme a sua forma e direção a expressividade transmitida poderá ser de desconfiança, desdém ou maldade. A utilização de ângulos e direções é um fator chave na concepção de personagens, todos os elementos do rosto, incluindo a sua própria forma em termos fisionómicos (ser mais adelgado ou mais largo) contribuem para a caracterização.

Para Paul Ekman, o rosto humano é capaz de produzir mais de dez mil expressões (Ekman, 2003). Porém, as mesmas podem ser catalogadas por grupos e por níveis de complexidade e, para o artista Gary Faigin existem seis expressões básicas: tristeza, alegria, desgosto, raiva, medo e surpresa. Na emoção do rosto a primeira expressão que descreve trata-se da tristeza. As particularidades desta expressão prendem-se com o franzir do sobrolho, ângulo da boca e sobrancelhas; seguidamente, na expressão da raiva, o foco principal é o olhar. Assim como na tristeza, na raiva também existem variações físicas tais como o brilho dos olhos, compressão do lábio e olhar severo e ameaçador; na alegria, a formação muscular da expressão define os elementos essenciais no riso e sorriso dos olhos, boca e maçãs do rosto.

Existe uma relação de semelhança entre a alegria e tristeza apenas variável em termos de ângulos; o medo, na sua opinião, é a emoção mais familiar, surgindo em situações de perigo, ameaça, terror, ansiedade, etc. É caracterizada por uma inclinação do sobrolho, olhos muito abertos e boca esticada; o desgosto é uma expressão de antevisão, uma preparação para algo pior. Caracteriza-se por repulsa física, desdém; finalmente, a última expressão é a surpresa. É considerada como a mais imediata de todas, aparecendo e desaparecendo rapidamente. A abertura dos olhos é a sua principal característica, quando mais abertos estiverem, mais intensa será, tal como sucede nas expressões da raiva e do medo. Pode também traduzir-se pelo arquear das sobrancelhas. Assim, a partir de simples esboços e esquemas, é possível captar de imediato o estado de espírito da personagem, pois estas caracterizam-se em grande parte pelo seu valor expressivo. No livro *Illusion of Life*, de Frank Thomas e Ollie Johnston encontramos várias indicações para o desenvolvimento de expressões de personagens para animação. Numa primeira instância, o que o artista deverá procurar será um desenho claro e simplificado, de fácil leitura (evitando um excesso de informação que fará o observador distrair-se com pormenores desnecessários), numa segunda instância, deverá evitar o conflito entre a expressão e o diálogo.

Os momentos deverão ser separados pois o objetivo é que o movimento da personagem complementa a fala, transmitindo assim personalidade: “Na maior parte dos casos, a força motivadora por trás da ação é o humor, a personalidade, a atitude da personagem. Assim, a mente é o piloto. Pensamos nas coisas antes que o corpo as faça”²²⁹ (Walt Disney as cited in Johnston, Thomas, 1995, p. 93).

²²⁹ Tradução livre da autora: “In most instances, the driving force behind the action is the mood, the personality, the attitude of the character — or all three. Therefore, the mind is the pilot. We think of things before the body does them”.

Num terceiro momento estes autores destacam a importância de estender a expressão não só à cabeça, mas também ao corpo da personagem: toda a postura da figura deverá indicar a expressão que se pretende. A título de exemplo, numa pose desafiadora todos os elementos do rosto (olhos, sobrancelhas, boca, maçãs do rosto) e cabeça contribuem para a expressão. No entanto, quanto mais elementos do corpo contribuírem para a postura, mais perceptível será.

Qualquer expressão que se circunscreve apenas ao rosto, perderá o seu nível de eficiência se o corpo agir contrariamente: uma criatura que demonstra um estado colérico, à partida, vai estar mais propensa a demonstrar um comportamento violento do que uma criatura que esteja alegre. As emoções, também, possuem influência no tipo de movimento que a personagem produz: se uma criatura está triste deverá movimentar-se de forma a espelhar esse mesmo pesar (havendo aqui uma clara relação com a pantomima). A emoção faz com que o observador possua uma relação empática com a personagem (Johnston, Thomas, 1995).

É perfeitamente apropriado que se modele as influências de múltiplas emoções, em determinadas ações de seleção, mas, mesmo assim, é difícil para os humanos visualmente terem a percepção de mais do que uma emoção ao mesmo tempo. Por este mesmo motivo, animadores e criadores tendem a enfatizar a emoção mais importante presente na personagem, naquele momento, de modo a evitar um “misto de emoções”, mais imperceptíveis ao observador/espectador.

Nesta situação é comum que os *concept artists* realizem guiões de reconhecimento de personagens, as chamadas *modelsheets*, que servem para padronizar a aparência da personagem e sugerir vários tipos de poses de corpo inteiro, movimentos dinâmicos e expressões variadas referentes ao carácter de determinada personagem. É importante demonstrar igualmente o alcance das emoções e os seus respectivos contrastes, bem como a correspondência que estas têm em todo o corpo da personagem, pois “as emoções têm um eco no corpo todo. Uma porta abre-se, alguém entra no quarto. O olhar tem uma correspondência em todo o corpo. O modelo afunda-se em devaneios, e todos os gestos do corpo, externo e interno, gravam esse acontecimento”²³⁰. (Stanchfield, 2009, p.332) As *modelsheets* correspondentes às expressões incluem geralmente expressões de tristeza, alegria, surpresa, irritabilidade e neutra. Uma vez que se trata de personagens ficcionadas, as expressões poderão ser hiperbolizadas.

²³⁰ Tradução livre da autora: “Every emotion has its expression throughout the body. The door opens, someone comes into the room. The look of the eye has its correspondence in every part of the body. The model sinks into reverie, every gesture of the body, externally and internally, records it”.

Assim, sublinhamos a importância que as expressões faciais têm na criação de personagens fantásticas, no sentido em que estas, quer a personagem seja mais humanizada ou compósita- terá que, necessariamente, importar características humanas para uma mais fácil identificação com a mesma em termos empáticos. Embora as expressões sejam um aspecto visível, exterior, conseguem transmitir muitas informações a nível psicológico e por conseguinte emocional. A afirmação de Magalhães, embora utilizada para contextos de comunicação facial humana, torna-se igualmente relevante para ser adaptada para estes contextos:

Como seria possível o indivíduo viver sem exprimir as suas emoções? Como seria possível a identificação e o reconhecimento, pelos outros, daquelas emoções? O rosto é, de facto, o palco da vida, de toda a vida. O rosto serve para que o indivíduo possa apresentar as suas emoções e os seus sentimentos. (...) a diferença entre emoção e sentimento tem um critério objetivo e definido, segundo Ekman: a duração. (...) comunicação não-verbal e da expressão das emoções. Sem aqueles dois mecanismos de expressão e apreensão, a vida de qualquer indivíduo era, apenas e só, vegetal, e a sua interação muito dificilmente seria uma estratégia de aproximação. (Magalhães, 2007, p.42).

Assim, já compreendemos que enquanto seres humanos, temos uma forte reação a faces e formas humanas, mais do que com qualquer outro tipo de ser. Esta tendência é tão forte que é frequente encontrarmos faces humanas em objetos inanimados²³¹ (ver pareidolia). Vimos aqui situações onde as expressões faciais humanas são importantes para a criação de personagens fantásticas, porém, quanto mais a criatura se afastar do que é considerado humano (ou lhe é próximo) mais difícil será estabelecer uma ligação emocional.

A artista Dominique Vassie refere que relativamente a animais, o ser humano tem uma maior relação com mamíferos, sendo essa a razão pela qual as criações baseadas em cavalos ou cães têm mais êxito do que criações baseadas em esponjas marítimas. (3dTotal Publishing, 2020). A autora afirma ainda que as criaturas são consideradas mais apelativas para o público quando recorrem a uma utilização de expressões faciais (Ver Anexo A, Fig.44), comparativamente a personagens inspiradas em insetos, pois: «Estas podem transformar a criatura em algo importante, que faça parte da história. Muitos animais reais não têm musculatura nem flexibilidade para realizarem expressões complexas. Criaturas baseadas em animais, tais como insetos, devem possuir alguma da

²³¹ De tal maneira que é frequente no processo de design de carros haver uma preocupação com o tipo de “expressão” que este possa causar. (3dTotal Publishing,2020).

anatomia dos mamíferos se querem ser mais apelativos em termos de personalidade²³²».
(3dTotal Publishing, 2020, p.71)



Fig. 51. Comparação entre expressões de personagens fantásticas com direções completamente diferentes. No caso da esquerda temos uma criatura com uma forte inspiração em insetos, pelo que o tipo de empatia criada é muito inferior ao caso da direita devido às expressões faciais serem mais facilmente percebidas. Imagens da autoria de Marc Taro Holmes (Esquerda) e Kenneth Anderson (Direita).

2.6.2. A importância do olhar

As pessoas nem sempre expressam os seus sentimentos mais profundos; uma conversa pode ser bastante trivial, mas os olhos revelam frequentemente o que a pessoa realmente pensa ou sente²³³. (Alfred Hitchcock as cited in Johnston, Thomas, 1995, p. 469)

No capítulo anterior compreendemos a importância das expressões faciais, bem como a sua importância para os diversos tipos de interações sociais. No caso humano, a observação é muito importante: indícios que digam respeito a movimentos faciais (como por exemplo, os movimentos das sobrancelhas, franzir o sobrolho, curvar os cantos da boca, etc.) permitem identificar determinado tipo de expressões e emoções. (Isbister, 2006, p. 143)

Desta forma, conjuntos específicos de ações fornecem informações que permitem identificar emoções que estão a ser expressas. Para além de expressarem emoções, o movimento que os músculos faciais produzem também é um importante aditivo numa conversação: levantar as sobrancelhas pode ser um movimento utilizado de forma a dar mais ênfase em determinadas frases numa conversação, ou até, servirem como indicador relativamente ao nível de atenção mantido em contextos sociais.

²³² Tradução livre da autora: “these can transform a creature from seeming like it is just part of the background to being a character that is part of a story. Many real – world animals do not have the facial musculature and flexibility to make complex expressions. Creatures based on animals such as insects need to have some mammalian facial anatomy if they are to convey personality in this way”.

²³³ Tradução livre da autora: “People don’t always express their inner thoughts to one another; a conversation may be quite trivial, but often the eyes will reveal what a person really thinks or feels”.

Assim, o olhar tem um papel predominante no que toca à análise facial: quando se observa a face de alguém, procura-se prestar atenção ao olhar, à sua direção e duração (se existe contacto direto e durante quanto tempo). Estes tipos de detalhes fornecem informações importantes em termos sociais: O tempo e a direção do olhar podem indicar dominância ou submissão, bem como perceber para onde está direcionada a atenção da pessoa, interesses (romântico, comunicação, etc.), atenção, contemplação (absorto), entre outros. (Isbister, 2006, p. 145-46), a título de exemplo, uma personagem que esteja a olhar para cima é mais apelativa: “parece mais vulnerável, desprotegida. (...). Existe mais atração quando a figura é desenhada a olhar para cima. De alguma forma, o espectador parece preocupar-se com personagens mais inocentes”²³⁴. (Johnston, Thomas, 1995, p. 442)

No contexto de comunicação visual através de personagens e, dependendo do tipo de personagem a criar, grande parte da informação é passada através da expressão dos olhos, que transmitem carácter à personagem. Se o objetivo é estabelecer uma ligação emocional com a face da personagem, o artista deve certificar-se que as expressões chave (tais como surpresa, raiva, alegria e tristeza) são legíveis para o espectador/observador/jogador (Isbister, 2006, p. 155-56). A utilização das expressões faciais funciona como uma fonte rica de informação acerca das personagens, pois estas são uma forma subtil e intuitiva de ajudar e guiar o observador sobre possíveis motivações e intenções relacionadas com a personagem em questão:

A incorporação de olhos humanos numa criatura seja de que tipo for, mesmo extraterrestre, ajuda a que o público se relacione de forma imediata. A inclusão de uma sobrancelha em creature design torna a face mais humana e expressiva. Portanto, personagens cartoon antropomorfizadas têm frequentemente sobrancelhas, mesmo que os seus equivalentes reais não as tenham²³⁵. (3dTotal Publishing, 2020, p.70)

Contrariamente a esta situação, os olhos e cabeça dos insetos parecem inexpressivos de acordo com a perceção humana, pois não existem indícios de qualquer tipo de emoções na sua estrutura. Porém, insetos com uma espécie de pupila (uma pupila falsa causada por ilusões de luz), tais como louva-a-deus, têm uma reação mais imediata por parte dos espectadores, porque parecem observar o observador. As pupilas falsas dão uma

²³⁴ Tradução livre da autora: “Somehow they look more wistful, more helpful, more vulnerable. (...) There was more appeal when the figure was drawn looking up at you out of the tops of the eyes. Somehow you cared more for the innocent, little character”.

²³⁵ Tradução livre da autora: “Incorporation of human-like eyes into a creature of any kind, however alien, can immediately help the audience to connect. A defined brow in a creature design can also make the face more human and expressive. Therefore, cartoon animal characters are often given eyebrows, even when their real-life equivalents do not have them”.

sensação de personalidade e consciência que outros insetos não possuem (3dTotal Publishing, 2020).

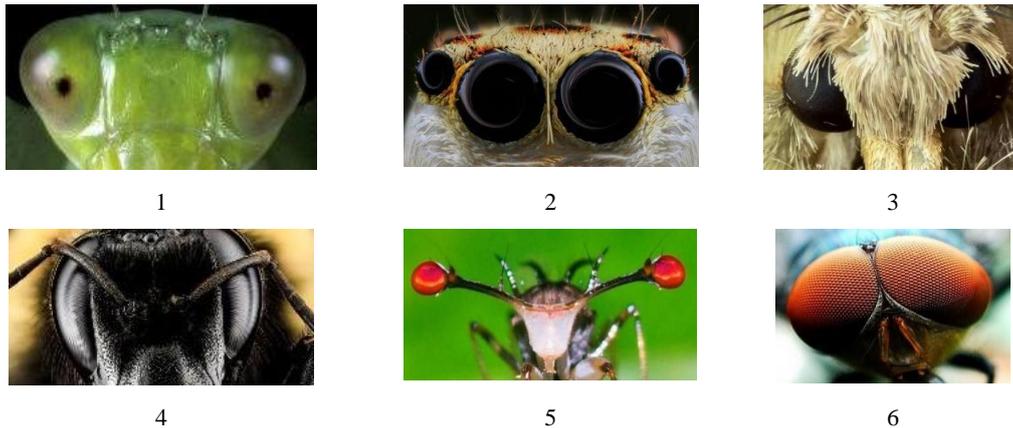
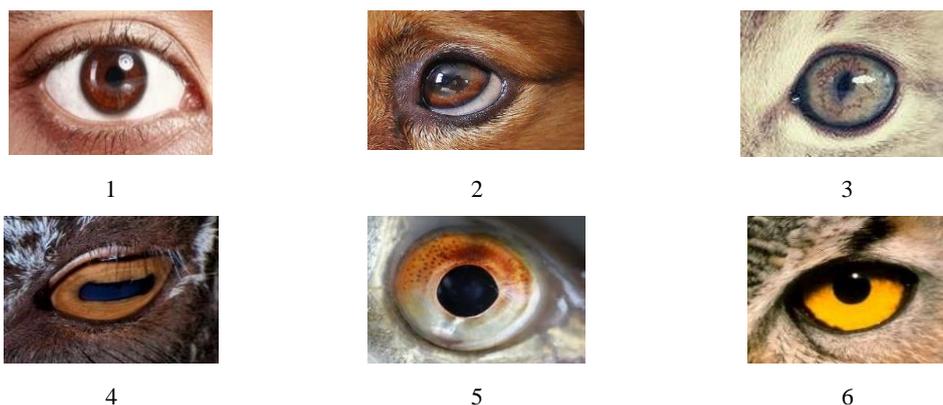


Fig. 52. Comparação entre vários tipos de olhos no reino animal. Da esquerda para a direita: Louva-a-Deus, Aranha (Jumping Spider); Tussock moth (traça), 4-Bombus aurícomas (zangão), 5- stalk-eyed fly (mosca), 6- Mosca (mosca comum).

Para além da expressividade que os olhos apresentam, existem ainda indícios que se prendem com o seu aspecto e forma que são determinantes para a criação de personagens fantásticos. Se quisermos optar por uma personagem amistosa ou cómica, é frequente que se apresente a representação da esclera de cor clara (e não totalmente branca) com a pupila e íris visíveis, ou então, apenas a pupila (mas com um tamanho de olhos maior). E porquê? Para além de ser perceptível para onde estão a olhar, é também por uma questão de empatia, pois na natureza, os únicos animais que apresentam a esclera visível em grande extensão são os seres humanos e esta serve para a comunicação não verbal. Contrariamente, se quisermos uma personagem mais aproximada à condição animal (sem ser personificado) ou então, mais perigosa e violenta, a esclera deixa de ser visível, ou então apresenta outra cor (frequentemente negra) (ver 3.3. *O lado emocional das criaturas fantásticas*).



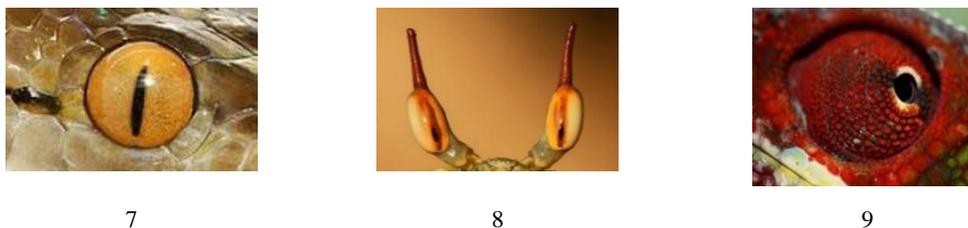
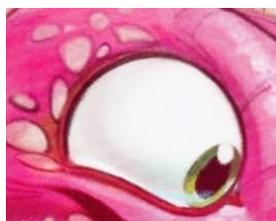


Fig.53. Comparação entre vários tipos de olhos no reino animal: 1) Ser humano; 2) Cão bebê; 3) Gato bebê; 4) Cabra; 5) Peixe; 6) Coruja (Great Horned Owl); 7) Piton (reticulated python); 8) Carangueijo (horned ghost crab); 9) Camaleão (Panther chameleon).

A posição e orientação dos olhos é também importante no que toca ao aspecto e personalidade que a criatura vai ter: se os olhos forem colocados lateralmente a personagem terá o lado animal muito mais presente do que se os olhos migrarem para a frente do crânio²³⁶. É, por isso, frequente na representação de *monstros* fantásticos, cujo objetivo seja serem mais ameaçadores, que os olhos estejam colocados na parte lateral do crânio e que a esclera seja totalmente negra:

O olho e a pupila criam uma combinação de cores bastante legível (...) as combinações de cores de olhos criam a ilusão de diferentes tipos de emoções e ainda espécies diferentes. (...) Cores de olhos estranhas apresentam diferentes significados emocionais baseados na nossa percepção cultural²³⁷ (Beiman, 2007, p.271).

Em suma, Dominique Vassie remata que algo aparentemente tão pequeno como os olhos, e mais concretamente a pupila, têm o poder de transformar completamente a leitura que fazemos de uma personagem fantástica, de a tornar mais ou menos empática fazendo com que haja um amplo espectro de elementos antropomórficos, com os quais podemos jogar ao pensar na sua construção. (3dTotal Publishing, 2020).



²³⁶ A título de curiosidade, no reino animal, a posição lateral dos olhos é um indicativo de que o animal é uma presa, comparativamente aos predadores que têm os olhos numa posição frontal (tigres, lobos, corujas, humanos, etc.). As presas (como gazelas, coelhos, etc) apresentam os olhos nas laterais porque lhes permite ter uma melhor visão periférica para identificar predadores. (3D Total Publishing, 2020). Este tipo de observações também poderá ser um fator importante na criação de uma personagem fantástica, no sentido da direção que se quer seguir com a sua criação. Isto é, se será uma criatura predadora ou uma presa.

²³⁷ Tradução livre da autora: “The eye and pupil create a nice, readable color combination (...) eye color combinations create the feeling of different emotions – and possibly different species. (...) Strange or unusual eye colors appear to convey different emotional meanings based on our cultural perceptions.”



Fig. 54. Comparação entre diferentes tipos de olhos em personagens fantásticos. A leitura que se faz do seu olhar (formato de pupila, cor da esclera, inclinação de sobrancelha, etc.) é completamente distinta e, conseqüentemente, produz diferentes tipos de expressões. Imagens da autoria de Kenneth Anderson (em cima) e Arnald Lonys (em baixo à esquerda) e Oleg Egorov (em baixo à direita).

2.7. Pontos de vista

O objetivo é responder ao máximo de problemas possíveis. Quanto mais informação o artista conseguir dar à sua equipa, melhores serão os resultados.²³⁸ (Holmes, 2016, p. 73)

Os pontos de vista, ou vistas ortográficas (*orthographic views*) são cruciais para uma melhor compreensão de todo o design da personagem. Consistem na representação de um objeto tridimensional em duas dimensões ilustrando conseqüentemente as vistas de: frente, trás e perfil. (Lilly, 2015). Por vezes, poderão ser adicionadas vistas adicionais (três quartos, de topo, ventral, etc.) conforme as especificações necessárias da personagem. Em suma, o objetivo destas vistas é identificar da melhor forma possível aquilo que se pretende representar: “o desenho ortográfico pode parecer menos interessante do que o desenho final, mas é necessário explicar detalhes anatómicos importantes. Um desenho é sempre mais perceptível do que uma pintura”²³⁹ (Holmes, 2016, p. 81).

Este processo realiza-se em folhas genericamente denominadas de "*model sheets*"²⁴⁰. Nelas, elaboram-se os *turnarounds*, ou seja, as diferentes vistas dos modelos das

²³⁸ Tradução livre da autora: “Your goal is to answer as many questions as possible. The more info you can give to your art team now, the better the final results will be”.

²³⁹ Tradução livre da autora: “The orthographic sketch might look less exciting than the presentation drawing, but it’s necessary to explain importante anatomical details. A drawing is always more clearly understood than a painting”.

²⁴⁰ É frequente a representação das personagens numa pose neutra em “T” (T pose) ou em X, apesar de não serem poses naturais nem dinâmicas são descritivas relativamente àquilo que a personagem representa, também é frequente a omissão de determinados elementos (como por exemplo braços ou pernas) para clarificar determinados detalhes.

personagens, sendo genericamente representadas com prolongamentos de linhas para manter o mesmo tamanho entre as vistas das personagens nos seus vários elementos.

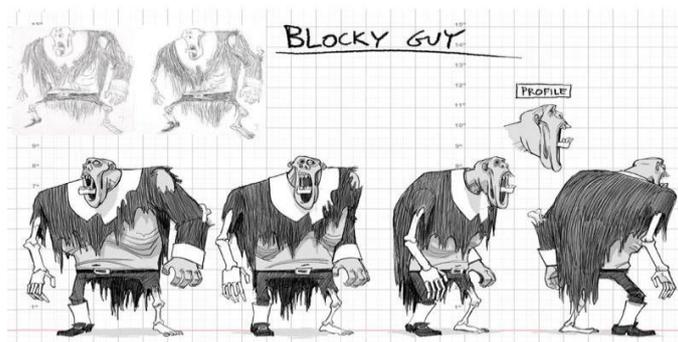


Fig.55. Vista ortográfica de uma personagem do universo do filme de animação *Paranorman* (Laika Studios). Ilustração da autoria de David Vandervoort. As quadrículas ou as linhas são auxiliares no que toca a manter na posição correta os vários elementos.

Pelo seu carácter descritivo, as vistas ortográficas não são consideradas como uma peça autónoma de arte e sim, como informações cruciais a transmitir aos modeladores 3D e à restante equipa de *concept art* e de desenvolvimento de jogos (Holmes, 2016).

No que diz respeito às vistas, o trabalho é praticamente idêntico à execução de um retrato; assim, a vista frontal torna-se a vista principal em termos de captação de informação descritiva sobre o aspecto da personagem e de presença da mesma, sendo, porém, uma vista mais estática. A vista de perfil (é mais fácil estabelecer as proporções nesta vista) transmite informação sobre profundidade e largura do corpo da personagem. A vista a três quartos proporciona uma melhor compreensão de todos os detalhes (quer de frente, quer de perfil), pois reúne os elementos das vistas anteriores num só desenho. É também a vista mais dinâmica, devido à perspetiva.

Neste assunto, é inevitável a abordagem à proporção e harmonia²⁴¹. O seu contrário, a desproporcionalidade, provoca estranheza, em que, por vezes, é imediata a sua notoriedade, mas, noutros casos, poderá ser difícil identificar concretamente o problema: “Um desenho extremamente mal feito é um exemplo de proporções mal calculadas, mas uma deficiência natural ou acidental no modelo é algo que o artista pode ou não evitar na sua reprodução da realidade. (...) cabe ao artista aperfeiçoar, tornar mais belo que a realidade, o que vê diante dos seus olhos”. (Roque, 2011, p. 20)

²⁴¹ Ressalve-se ainda que o intuito deste capítulo não reside numa caracterização detalhada relativamente ao tema das proporções e harmonia. Embora relevante, esta temática já foi desenvolvida anteriormente na dissertação de mestrado: Garcia, M.I. (2015) *Monstros: A Ciência do Mito e a sua utilidade nos Videojogos* (Dissertação de Mestrado não publicada). Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Portugal.

O conhecimento sobre proporção e harmonia torna-se essencial para a construção de um corpo equilibrado e natural e a mais pequena distorção pode demonstrar desequilíbrio ou estranheza, que, como vimos, poderá ser facilmente identificável ou não, mas que, marca a sua presença. (Roque, 2011, p.45) Na construção de uma personagem, existe uma manipulação e alteração assumida de diferentes partes do rosto e do corpo. Alguns pontos fisionómicos são mais acentuados ou até hiperbolizados, enquanto outros sofrem alterações ligeiras. Todas estas alterações são capazes de provocar sentimentos de estranheza no observador.

2.8. Distribuição de peso e noção de escala

É necessário que a personagem tenha uma ilusão de peso para que seja convincente, desenhar apenas uma figura grande não tem nada que ver com a sua ilusão de peso.²⁴² (Johnston, Thomas, 1995, p. 35).

Como temos abordado ao longo destes capítulos, a credibilidade e a ilusão de realidade de uma personagem devem-se a inúmeros fatores e a gravidade e a escala não são exceção. A noção de peso permite-nos ter a ilusão de como aquela personagem se comporta, se move (se é rápida ou lenta) e a noção de escala serve para percebermos onde é que aquela personagem se posiciona em justaposição com outra.

No caso da noção de escala esta é determinada através da sua relação com outros objetos do cenário ou mesmo com outras personagens. As formas contrastantes também podem ser utilizadas para criar mais interesse visual e alterar as proporções de escala na própria personagem, relativamente a distorções e desproporções. (Beiman, 2007).

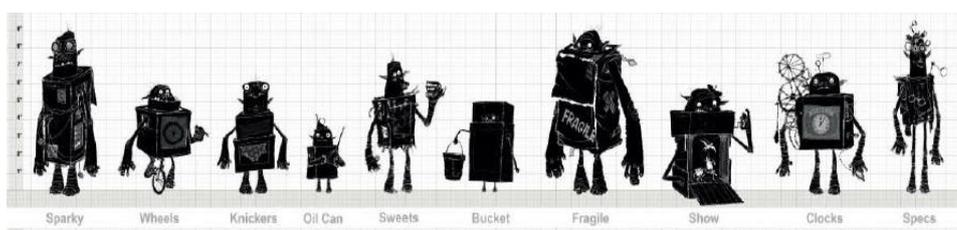


Fig. 56. *Modelsheet* representativo da escala das várias personagens do universo do filme de animação *Boxtrolls*. Imagem da autoria de Mike Smith.

²⁴² Tradução livre da autora: “Everyone knew that it was necessary to get a feeling of weight in the characters and their props if ever they were to be convincing, but just drawing a figure large has nothing to do with how heavy he is”.

As personagens que surgem nos videojogos recorrem frequentemente a técnicas de animação e, como tal, nesses casos a ilusão de peso acaba por ser essencial. Assim, os animadores perceberam que uma das melhores formas para atribuir uma ilusão de peso residia no *timing* e no quão rápido uma personagem se pode mover, e o quão fluido esse movimento pode ser. Nesse aspecto, a descoberta mais importante foi a técnica a que deram o nome de “*Squash and Stretch*” (achatar/esticar), ou seja, a deformação de uma forma de modo a dar a ilusão não só de movimento mais dinâmico, mas também da ação da gravidade. Quanto maior a deformação na forma, maior será o efeito de peso pretendido. (ex. quanto mais pesado o objeto for, maior será a sua deformação ao chegar em contacto com o chão). (Johnston, Thomas, 1995).

Porém, para além da utilização desta técnica, é útil compreender de forma geral o comportamento da gravidade num corpo e a forma como este se desloca. Em traços gerais, para prevenir que o corpo não colapse, existe obviamente, uma estrutura por trás denominada de esqueleto – O ser humano pode manter-se em posição vertical graças ao desenvolvimento de uma série de músculos que são chamados coletivamente de músculos antigravidade. Estes músculos funcionam de forma semelhante às molas de metal, mantendo a tensão entre as partes. Começando no calcanhar, estes músculos apoderam-se do corpo todo, alternando da frente para trás num sistema de curvas opostas para criar forças que sustentam o corpo de forma que não colapse sobre a força da gravidade.

Em termos de representação gráfica, cada contorno curvo de uma figura é complementado no seu lado oposto por uma linha reta. No entanto, sabemos que na realidade não existem linhas direitas, porém, estas são utilizadas pelos artistas para sugerir uma estrutura que mantenha a unidade na figura. Por contraste, os músculos tendem a ser redondos, desta forma, este sistema de oposição de formas é geralmente utilizado para criar a ilusão de movimento e vida: “este jogo de linhas curvas contra linhas retas é fundamental para criar figuras credíveis”²⁴³ (Maria 's Dissertation, 2014).

Os músculos antigravidade da perna apresentam um grupo de músculos que se liga ao calcanhar com pontos atrás do joelho. Um sistema similar é igualmente apresentado na coxa, onde os músculos se ligam à pélvis e com um ponto abaixo da rótula. Os pontos de ligação dos grupos musculares ao longo do joelho mantêm as pernas travadas na posição vertical quando está de pé e suportam o peso no ato de caminhar. Se estes grupos musculares não se sobrepusessem ao joelho, toda a perna iria cair para a frente

²⁴³ Tradução livre da autora: “This play of curved against straight lines is fundamental to creating believable figures”.

sobre a força da gravidade. O conceito de curvas opostas é especialmente importante para o movimento tal como os músculos antigravitacionais, sem ambos a ação de caminhar não seria possível.

A massa mais volumosa e pesada do corpo humano são as costelas. A sua posição na frente do corpo humano aumenta o desequilíbrio, alterando o peso corporal em direção aos dedos para que o corpo tenha uma tendência natural para cair para a frente. As costelas são também um excelente elemento diferenciador entre espécies (Holmes, 2016). Felizmente, os músculos antigravitacionais permitem-nos manipular essa ação. No ato de caminhar, os músculos das pernas exploram a força descendente das pernas e o desequilíbrio das pernas para criar outro movimento: “poderá dizer-se que este processo de caminhar é uma queda controlada”²⁴⁴ (Maria 's Dissertation, 2014).

As curvas opostas e a assimetria do corpo são visíveis quando se observa uma figura a andar de frente. A cada passo, a pélvis, pende dependendo da perna que suporta o peso corporal. Os ombros devem, simultaneamente, contrabalançar o movimento da pélvis, pendendo para a direção oposta. Os antigos mestres denominaram este mecanismo de contrabalanço, como “contraposto”. Um lado da parte superior do corpo comprime quando a outra parte expande. O lado que se expande é onde se concentra a energia.

Desenhar figuras em posição vertical muito direitas é um erro comum. O corpo humano tem uma variação rica em termos de oposição de curvas, desde o pé até à cabeça. Estas curvas podem ser desenhadas para comunicar energia e peso. A distribuição de energia, através do corpo, varia conforme os indivíduos. O *concept artist* Iain McCrai refere-se a personagens de ação de teatros para categorizar diferentes tipos de personagens baseadas na parte do corpo que eles lideram: os pensativos é com a cabeça, os heróis é com o peito, os preguiçosos é com a pélvis e os cobardes é com os joelhos.

Quando se concebe personagens, a comunicação de energia com as linhas deve ser muito bem pensada. Poderá criar-se a ilusão de uma personagem pesada através da manipulação da curvatura das linhas e aumentar o seu contacto com o chão. De forma alternativa, as linhas retas comunicam sem esforço, energia e força:

Poderá manipular-se ainda mais a proporção e peso consoante os efeitos. Por exemplo, uma personagem com pouco contacto com o chão parece mais leve, mesmo que tenha uma silhueta arredondada. O peso não existe realmente no

²⁴⁴ Tradução livre da autora: “You could say that the process of walking is a controlled fall”.

espaço digital, por isso, devem ser utilizados truques visuais para criar a ilusão da sua presença²⁴⁵ (Maria 's Dissertation, 2014).

2.9. Noções de concordância e estilo

Um bom design por si só irá tornar os desenhos mais claros e as ideias por detrás mais fáceis de ver e serem compreendidas; O estilo irá fortalecer a comunicação porque foi escolhido como a melhor forma de apresentar a ideia. Este assunto é difícil de ser explicado por palavras, pois é feito pelo juízo de gosto, talento e sensibilidade. Apesar dos espectadores não perceberem, eles sentem a diferença e são atraídos para objetos com um melhor design²⁴⁶ (Johnston, Thomas, 1995, p. 512)

No capítulo anterior, mencionámos a importância de uma personagem ter de possuir interesse visual independentemente da sua personalidade. Também mencionámos o contributo da teoria das formas para fazer com que a personagem conquiste visualmente o seu espectador, porém, quais são os fatores preponderantes para que se dê tal resultado? E acima de tudo, quais são os elementos que tornam algo num bom design? Embora muitas destas questões tenham resposta através do processo visual, nem sempre é fácil decompor os elementos visuais por palavras. Johnston e Thomas referem a importância do denominado “bom design” aliado à questão do estilo, sendo que, a noção de estilo é entendida como uma ideia num todo que é concebida “com um design dominante que irá influenciar simultaneamente a aparência e a ação das personagens”²⁴⁷ (Johnston, Thomas, 1995, p. 513). No caso destes autores conseguimos facilmente entender a sua noção de estilo – bem marcado ao longo das várias animações da *Disney* – e, apesar da sua noção de estilo ser facilmente percebida por espectadores a questão da sensibilidade e do juízo de gosto não são tão preponderantes como se possa pensar numa primeira instância.

²⁴⁵ Tradução livre da autora: “You can play even more with proportions and weight for different effects. For example, a person with a small point of contact with the ground appears lighter even if they have a rounded silhouette. Weight doesn’t actually exist in digital space, so such visual tricks have to be implied to create an illusion of its presence.”

²⁴⁶ Tradução livre da autora: “Good design, in itself, will make the drawings clearer and the ideas behind them easier to see and understand; The style will strengthen the communication, because it has been chosen, in the first place, as the best way of presenting the idea. It is a difficult point to put into words, since it is made up of taste and judgement and talento and sensitivity. While the audiences may not seem to notice, they sense the difference, and they are drawn to the object with the better design.”

²⁴⁷ Tradução livre da autora: “the whole idea has been conceived with a dominant design that will influence both the appearance and the action of the characters”.

Deste modo, defendemos que a questão da atratividade das personagens e do seu estilo, não só se deve às formas utilizadas, como, também, se deve a uma noção clara e experiente de concordância e unidade em toda a personagem. À partida, uma personagem (seja de que natureza for) irá conter um conjunto de elementos standard que poderá sofrer inúmeras alterações ou omissões, mas o seu princípio (bem como o seu comportamento) estará sempre presente – o corpo é composto por elementos comuns que o caracterizam: cabeça, ombros, braços, peito, pélvis e pernas (3dtotal Publishing, 2018) qualquer alteração ou omissão a estes elementos fará automaticamente com que se destaque, dependendo da sua variação.

A cabeça é comumente percebida como um dos elementos mais importantes, compreende o crânio e a face, sendo que o crânio compreende o escalpe, e por último, a face reúne todos os elementos que identificam o indivíduo (Roque, 2011, p. 19). A cabeça é o elemento que apresenta maior sentido de unidade, de entre todo o corpo humano. Como afirma o filósofo Georg Simmel (1858-1918) em *La Signification Esthétique du Visage*, se a cabeça sofrer alguma alteração será de imediato notada face a qualquer outra parte do corpo.

A forma de cada parte da cabeça serve de indicativo para a forma do conjunto, consequentemente, a forma total irá também influenciar o particular. Esta coerência é encontrada na natureza de forma homogênea e harmoniosa “tudo se torna oval se a cabeça for oval, tudo se torna redondo se ela for redonda, tudo se torna quadrado se ela for quadrada” (Ramos, 2012, p. 27), (o que remete para a teoria das formas já mencionada)

Kaspar Lavater (1741-1801) defende que a beleza da forma humana está dependente de uma série de ligações: a concordância da forma, o contraste, a cor e o movimento. Para que haja harmonia e beleza, o suíço enumerou três níveis: um primeiro geral, um segundo de exaltação das formas geométricas (que uma cabeça contém em termos de estrutura) e um terceiro que contém as concordâncias mais detalhadas. Como a cabeça humana tem tendência a ser geometrizada, os três níveis não se encontram isolados e sim participantes num todo. Apesar de conter os mesmos elementos, a forma como se traduzem é diferente, contribuindo para que cada cabeça se destaque e seja original. Lavater acreditava que o artista devia estudar *in loco* a variedade de rostos existentes de forma a “encontrar, na sua diversidade, a espantosa uniformidade ou homogeneidade que cada um possui”. (Ramos, 2012, p. 28).

O autor Jean-Baptiste Delestre (1800-1871), na sua obra *De La Physiognomonie*, dedica um capítulo à teoria das concordâncias, intitulado *Concordances des Traits du*

Visage, onde estabelece relações formais entre as várias partes do rosto que possibilitam observar este princípio. Delestre aborda a similitude que existe nos traços do rosto, dando-lhe coesão e refere ainda a coesão entre os elementos relativamente ao todo e em como esses mesmos elementos são impossíveis de “encaixar” noutros rostos. Delestre defende que a procura pela harmonia, num retrato, é mais fácil de obter se se assinalar de imediato as linhas gerais de concordância. De forma a determinar estes elementos, o autor cita os desenhos de Dürer que abordam os três aspectos fundamentais do perfil humano. O mesmo autor reconhece ainda que é mais fácil reconhecer a dissemelhança do que a semelhança, pois o ser humano detecta mais facilmente as diferenças do que as pareências.

Por conseguinte, cada cabeça possui características distintas que conferem harmonias diferentes: existe uma determinada ordem consoante o indivíduo. E essa ordem estende-se também ao corpo e às extremidades (mãos e pés), tornando-se reconhecível na comparação com outros desenhos do mesmo modelo.

Com base nos elementos característicos de um corpo, na construção de personagens não existe um limite nem uma regra exclusiva relativamente às várias possibilidades- podem ser alteradas as proporções básicas, aumentar, diminuir, omitir ou até multiplicar elementos. A noção de concordância tem também uma relação com a organização, o reconhecido *concept artist* Stephen Silver afirma que o corpo humano de forma muito simplista, pode ser dividido em três componentes: cabeça, tronco e pernas e defende que estes três componentes tendo em conta a organização das formas dão aso a designs ilimitados, pois “as formas são ilimitadas; o ingrediente mais importante num design é a sua organização”²⁴⁸ (Silver, 2017, p.112)

A noção de concordância é também visualmente utilizada na construção de personagens fantásticos. Embora cada personagem seja morfologicamente diferente, devem procurar a harmonia e a concordância em termos de composição de elementos, formas e tonalidades. A forma mais evidente de cada parte da cabeça determina a forma do conjunto geral, influenciando assim os elementos secundários.

Em suma, a noção de concordância é o que nos permite aferir o pendor (em termos de forma) de uma personagem em todo o seu corpo, conferindo-lhe assim uma sensação de coesão, de unidade. Porém, a questão do estilo, embora também tenha alguma responsabilidade em conferir unidade a todo o design da personagem poderá ser mais bem caracterizada conforme a definição da autora Anna Cattish:

²⁴⁸ Tradução livre da autora: “Shapes are unlimited; it simply comes down to the most important ingredient in design, which is its organization”.

Acredito fortemente que o estilo não é apenas uma recolha de elementos. Não é apenas uma decisão simples de desenhar narizes de uma determinada forma ou usar a cor de outra. O estilo é algo natural que surge da visão do artista, é a visão que surge primeiro que tudo. E, para desenvolver essa visão, deve-se pesquisar, experimentar e absorver uma série de materiais para depois os aplicar no projeto pretendido²⁴⁹ (3dtotal Publishing, 2018, p.9)

O design de personagens e criaturas é a estrutura de vários produtos com os quais estamos familiarizados (por exemplo, desenhos animados de infância, bandas-desenhadas, livros de ilustração, *franchisings* de jogos, filmes e até mesmo de pinturas, entre muitos outros elementos). Sejam heróis ou vilões, as personagens acabam por contar uma história através da sua aparência, do seu design. Os outros elementos não podem existir sem o estilo e o design, bem como a personalidade e a atitude da personagem.

O estilo de um artista é algo único que faz com que o seu trabalho se destaque, mas no campo do design de personagens, as capacidades de estilização são uma forma de tornar uma personagem única com uma personalidade que o observador pode recordar. Existe uma razão para que a paixão pelo desenho floresça através da cópia de personagens favoritas: a estilização e o exagero das formas, proporções e detalhes: “O design de personagens é atraente e apelativo por natureza, porque o seu objetivo é ligar-se ao espectador, e contar uma história. Um design forte não só intriga e agrada o olhar, mas é verdadeiro face ao espírito da personagem e ajuda o observador a relacionar-se com o universo ao qual pertence²⁵⁰” (3dtotal Publishing, 2018, p.10)

²⁴⁹ Tradução livre da autora: “I strongly believe that style is not just a set of features. It’s not like you decide that from now on you are going to draw noses like this and use colors like this. Style is something that naturally arises from the artist’s vision, so your vision should come before everything. To develop your vision, you must research, experimente, and absorb a lot of material, digest it, and apply it to your project.”

²⁵⁰ Tradução livre da autora: “Character design is engaging and appealing by its very nature, because its aim is to connect with you, the viewer, and tell you a story. A strong design is one that only intrigues and pleases the eye, but is true to the character’s spirit and helps the viewer to engage with the character’s world”.



Fig. 57. Comparação de designs numa personagem *undead knight*. No exemplo A, a representação é considerada mais realista pelo tipo de proporção utilizada quer para a estrutura do corpo, quer para a estrutura da armadura e restantes objetos. Já no exemplo B, temos uma versão não só mais exagerada, como também mais fantástica da mesma personagem: determinados elementos foram aumentados em termos de proporção, foram criados mais acessórios (como por exemplo a criação de crânios no peito). Este exercício de comparação é denominado de *Boundary Checking* servindo para comparar o espectro de possibilidades que uma mesma personagem pode fornecer. Ilustrações da autoria de Marco Taro Holmes.

2.10. A cor e as suas implicações nas personagens

A cor é tão importante quanto o desenho. Suporta toda a ideia e controla completamente o pendor emocional da cena guiando os espectadores, tal como a banda sonora de uma emoção para outra. Mais do que isso, as cores têm a sua própria vitalidade, tornando as personagens e as situações interessantes, tranquilizantes, felizes ou até divertidas²⁵¹ (Johnston, Thomas, 1995, p. 268).

A aplicação da cor ao desenho de personagens na animação, videojogos e outros *media*, implica não só a cor da própria personagem como também a cor do contexto, ou seja, do ambiente em que a personagem está inserida. Nesta fase, o objetivo consiste em definir a coloração final da personagem, sendo a cor uma etapa distinta do desenho: “A cor pode ser considerada como um elemento independente da personagem e do fundo e pode ser utilizada para adicionar um tipo de sentido emocional a ambos”²⁵² (Beiman, 2007, p.265).

²⁵¹ Tradução livre da autora: “Color is equally important to the drawing itself. It supports the whole idea being presented, certainly, and it controls the mood completely, leading the audience as surely as the music track from one feeling to the next. More than that, colors have their own vitality, making characters as well as situations exciting, restful, happy or even funny”.

²⁵² Tradução livre da autora: “Color may be considered an independent element from character and background and can be used to convey an emotional meaning for both”.

Porém, apesar de poder ser utilizada de forma independente, a cor deve relacionar-se como um todo em conjunto com todas as outras cores da composição, deve existir uma conjugação – sendo por isso extremamente relevante pensar não apenas numa cor em específico de um elemento, mas sim num todo (pensar na personagem e no fundo). Assim, a manipulação das cores (bem como a luz) a utilizar irá controlar o tipo de emoção e sentimento que se pretende em determinado acontecimento, pois: “Um melhor caminho para utilizar a cor de forma significativa é ser observador da luz e da cor na realidade em nosso redor: através da fotografia, filmes, pinturas, tecidos, objetos e natureza”²⁵³ (3dtotal Publishing, 2018, p. 50)

Na ótica de Betty Edwards em *Colour, a course in mastering the art of mixing colours*, a cor necessita de um treino específico – a teoria da cor (*color theory*)²⁵⁴ – e, no que toca a termos associados à cor existem três qualidades que definem a cor e devem ser tidas em conta sendo estas: a tonalidade (*hue*) que se refere à cor base de determinado objeto; o valor (*value*) que tem que ver com a luminosidade ou sombra de determinado objeto e, finalmente, a saturação (*chroma*), que é a pureza ou intensidade da cor.

Posto isto, no sentido de se abordar a teoria da cor é necessário compreender a roda das cores, uma excelente ferramenta para artistas no geral de modo a visualizar harmonias, perceber o tipo de esquemas que se pode optar e ainda a sua conjugação. Apesar de muitos autores referirem que a utilização da cor é um processo intuitivo, a utilização deste dispositivo facilita a perceção de diferentes tipos de abordagens de harmonias mostrando formas de criar combinações fortes. A roda das cores tem por isso diferentes utilizações: Pode ajudar a facilitar o processo de escolha de temperatura de cor (optar por tons quentes ou frios) e também pode ser utilizada como uma máscara (*Gamut Masking*) ajudando a harmonizar a imagem no geral apenas com uma pequena porção da mesma, sendo frequentemente utilizada geralmente com a forma triangular para a sectionar (funcionando tal como uma máscara), como pode ser observado na seguinte figura:

²⁵³ Tradução livre da autora: “A definitive path to using color more meaningfully is being observant of light and color in life around us: in photography, film, paintings, fabric, objects, and nature”.

²⁵⁴ A cor é um tema que tem sido amplamente abordado ao longo dos tempos por autores como Newton, Descartes e Goethe, entre outros.

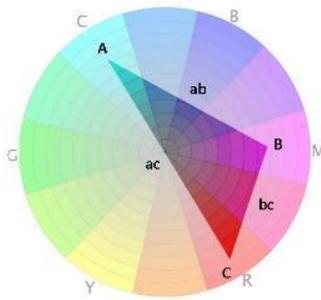


Fig. 58. O grupo inteiro de possibilidades de cores de uma determinada pintura denomina-se de *gamut*. Costuma ser representado através de um triângulo sobre a roda das cores. James Gurney defende que “uma boa cor não vem apenas do que se inclui numa composição, mas sim, daquilo que não é incluído”²⁵⁵ (Gurney, 2010).

Existem diferentes esquemas de cor que ajudam a transmitir determinadas emoções ou sentimentos. Esse tipo de relações cromáticas deve ser estudado de forma a comunicar da melhor maneira possível as emoções que se pretendem passar com as personagens e/ou os seus meios envolventes. As harmonias de cores podem ser conseguidas através de esquemas análogos, cores complementares, esquemas triádicos (três tons que sejam equidistantes na roda de cor, ver Fig. 59-E) ou esquemas duplo complementares (em que os tons se localizam em dois pontos opostos da roda de cores) (ver Fig. 59-F).

Desta forma, e para um melhor entendimento sobre as harmonias de cor, iremos abordar alguns dos esquemas mais utilizados, tais como: acromático que implica ausência de cor (ver Fig. 59-A); monocromático que implica a utilização de uma só cor com variações ao nível da intensidade; análoga, que implica a utilização de cores com posições adjacentes na roda de cor (ver Fig. 59-B) complementar, que envolve a utilização de cores diretamente opostas na roda de cor (ver Fig. 59-C); complementar dividida, uma variação na harmonia do esquema complementar, em que no lugar de se utilizar a cor principal se utilizam variações adjacentes na roda de cor (ver Fig. 59-D); e a dupla complementar que utiliza quatro cores (dois pares complementares) (ver Fig. 59-F) .

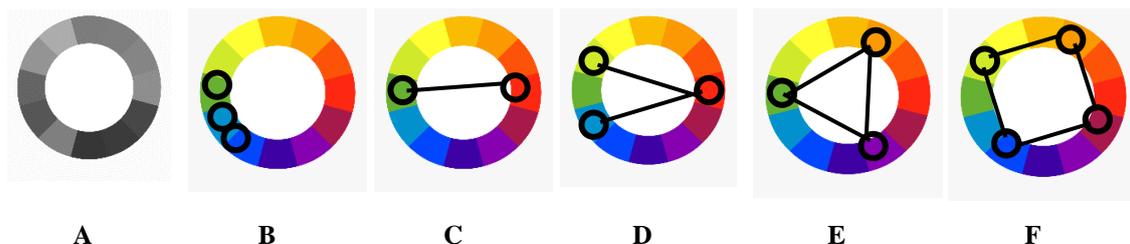


Fig. 59. Diferentes tipos de relações cromáticas. A) Acromático; B) Análogo; C) Complementar; D)

²⁵⁵ Tradução livre da autora: “Good color comes not just from what you include in a composition but from what you leave out of it”.

A saturação ou intensidade da cor deve ser aplicada para valorizar a leitura da personagem: onde residirem zonas de interesse devem ser utilizadas cores mais saturadas. Por sua vez, estes tons saturados devem ser aplicados em pequenas áreas para criarem focos de interesse, pois a sua utilização arbitrária irá contribuir para a distração do observador. Outra situação que deve ser tida em conta prende-se com as interações de várias personagens, nesse sentido, as cores devem ser estudadas em termos comparativos para que não haja disparidades indesejadas.

Numa fase inicial de estudos de cor, interessa realizar vários estudos de paletas de cor (as denominadas *samples palettes*) no sentido de perceber qual a combinação de cores que será mais favorável à personagem em termos de mensagem a passar. Neste tipo de exercícios, o desenho (que já deve estar definido tendo passado pelas fases anteriores) está preparado e é apenas utilizado para fazer experiências de cor (o desenho já não sofre alterações). Para a utilização das cores, recomenda-se limitar a escolha a no máximo três tipos de cores (podendo haver muitas variações em termos de tonalidades), esta limitação deve-se à grande tendência que existe para a dispersão e de perda de noção de unidade e harmonia que são cruciais nesta fase.



Fig. 60. Estudos de cor da personagem Sullivan (filme de animação *Monsters Inc.*), da autoria de Tia Kratter. Neste exemplo podem observar-se pormenores que combinam elementos e detalhes de animais (nomeadamente padrões de pelagem).

Quando se cria uma personagem deve-se enfatizar as cores nos locais onde se pretende um ponto focal (por exemplo utilizar uma cor que capte o olhar para um determinado acessório ou elemento), fazendo com que a paleta de cores seja visualmente forte em

termos de saturação de cor. Mas, não se deve abusar da saturação de cores pois em demasia, poderá ser um fator de distração (3dtotal Publishing, 2018).

Por vezes, é difícil criar esquemas de cores harmoniosos e apelativos e, nesses casos, a utilização de níveis de cinzento e afins são importantes para dar corpo à ilustração e deixar as outras cores brilharem (3dtotal Publishing, 2018). A variação entre tons claros e escuros pode ser utilizada para assinalar pontos de interesse, profundidade e noção de tridimensionalidade. No que toca à utilização da cor na criação de personagens existem várias técnicas, porém, iremos mencionar a técnica *Multiply* referida pelo guia *Dota 2*, por ser considerada mais imediata no que toca a rapidez de resultados. Este guia sugere a utilização de valores mais claros e contrastados para a parte superior do corpo e para a inferior, valores²⁵⁶ mais escuros e menos contrastados. O olho humano procura instintivamente por limites entre áreas de contraste, por isso, faz sentido estabelecer blocos contrastantes de valor para realçar diferentes tipos de formas nas personagens.

Antes de se proceder à aplicação da cor, o guia sugere uma metodologia específica: inicialmente, uma atribuição de escala de cinzentos na personagem para testar a eficácia da sua leitura e luminosidade – a denominada técnica de *ambient occlusion*, e seguidamente, uma segunda etapa de atribuição da cor final. Nesta metodologia estão também incluídos estudos e testes de cor essenciais para as escolhas em termos de cores finais. Inicialmente, após a utilização das escalas de cinzentos, são utilizadas cores base (*flat colours*) e, numa mesma personagem, são testadas várias combinações de cores. Neste ponto, torna-se essencial que a pose da personagem seja idêntica em todas as versões de cor, para que, em termos de formas, não haja distrações. A importância será então comparar todas as combinações de cores que contribuíram, posteriormente, para a versão final. Estes testes são habitualmente executados em pequena escala, da mesma forma que se realizam os *thumbnails*.

Após uma definição das tonalidades base, os artistas procedem a um tratamento mais detalhado em termos de pintura: são definidos os valores de claro e escuro bem como as zonas de detalhes. Geralmente, e à semelhança dos *model sheets*, a imagem final desta etapa consiste numa representação da personagem numa página de forma descritiva, ou seja, com toda a informação necessária para a sua compreensão.

Por vezes, mais no âmbito dos filmes de animação do que propriamente em videojogos existem ainda outros processos que envolvem a utilização de pinturas simplificadas (as

²⁵⁶ O valor é o alcance de luz e escuridão da cor e saturação. Existem opiniões que indicam que o valor é mais importante que a cor para o design e sucesso de uma personagem, pois não só é usado para criar pontos de destaque, como cria a ilusão de profundidade e auxilia na questão da tridimensionalidade.

denominadas *color keys*) que servem para facilitar o processo de sintetização de determinados cenários ou imagens de referência importantes para a construção do universo que se pretende. Após essa fase, realizam-se os estudos de paletas de cor (denominados de *color palettes* ou *swatches*) que servem para testar diferentes esquemas de harmonia de cor, pois a mesma imagem (independentemente do que seja) pode ter os mais variados padrões de cores. Finalmente, no sentido de realizar um mapeamento emocional através da cor de um filme, são realizados uma espécie de guiões de cor denominados de *color script* que auxiliam na percepção de transições de cor na narrativa, sendo que, as imagens que surgem em cada sequência (como se se tratasse de um *storyboard* colorido) são as já mencionadas *color keys*²⁵⁷.

2.10.1. Breve simbologia das cores

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. (Heller, 2016, p.17)

Como sabemos, a cor tem o potencial de comunicar emoções relacionadas com a personagem, com aquilo que ela representa ou sente. Dependendo da situação, existem muitas possibilidades a considerar através do simbolismo emocional que estas podem conter. Não basta apenas selecionar cores que fiquem harmoniosas na personagem e na sua conjugação com o meio ambiente e outros elementos de interação. As cores podem também influenciar e provocar vários tipos de emoções e sensações no espectador/observador, bem como influenciarem a própria personalidade da personagem: “A identificação e o reconhecimento das emoções básicas são influenciados pelas cores” (Magalhães, 200, p.155).

Certos tons a utilizar na personagem podem simultaneamente sugerir elementos do cenário (e vice-versa), fornecer pistas sobre o tipo de personagem que pode ser (por exemplo, se for uma personagem aquática, à partida os tons serão de azul e verde; se em vez disso, for uma personagem de fogo as suas cores serão vermelhas, laranjas ou amareladas, entre outros exemplos), pois: “uma paleta de cores pode invocar fortemente uma determinada época ou clima”²⁵⁸ (3dtotal Publishing, 2018, p.53).

²⁵⁷ Para mais informações sobre este assunto consultar o livro “*Vision: Color and Composition for Film*” da autoria de Hans Bacher.

²⁵⁸ Tradução livre da autora: “A palette can strongly evoke a certain season or climate”.

Assim, quando se aborda a questão da simbologia das cores, os exemplos mais imediatos são a utilização de cores frias e escuras (azuis, roxos, etc.) para a caracterização de personagens malignas e cores claras, e, por vezes, quentes (rosas, amarelos, etc.) para caracterizar personagens dóceis. Ou, por outras palavras, a utilização de cores frias para simbolizar emoções mais depressivas e a utilização de cores quentes para emoções mais alegres.

Porém, é necessário compreender que as simbologias de cor não só dependem da cultura em que estão inseridas como também, do seu contexto, pois a mesma cor pode ter interpretações diferentes conforme o objeto ou ambiente que lhe dá forma: “O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda, calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático” (Heller, 2016, p. 18).

No entanto, sob o risco de incorrerem na dispersão do tema, iremos apenas debruçarmo-nos numa curta simbologia das cores no mundo ocidental. Assim sendo, iremos basear-nos apenas em dez cores discriminando a sua simbologia: vermelho (vida, amor, raiva, paixão, perigo, aviso, velocidade, sexualidade, força); laranja (calor, entusiasmo, otimismo, felicidade); amarelo (otimismo, ciúme, doença); cor de rosa (feminino, vida, juventude, inocência, sentimentalismo); azul (água, paz, unidade, espiritualidade, estabilidade, ordem, nobreza, frieza, depressão); verde (sorte, natureza, fertilidade); roxo (nobreza, horror, crueldade, luxúria, magia); preto (poder, mistério, sensualidade, maldade, medo, morte, desconhecido); branco (pureza, inocência, perfeição) e cinzento (simplicidade, mistério, tristeza, tédio), (Beiman, 2007).

Em suma, será o contexto da ação o critério final que irá ditar o pendor emocional da cor, se esta vai ser percebida como agradável ou horripilante, consoante o tipo de personagem a criar: “por vezes diferentes paletas de cor podem resultar em designs fortes, mas possuem diferentes significados que podem caracterizar ou não a personagem e a sua história”²⁵⁹ (3dtotal Publishing, 2018, p.54).

²⁵⁹ Tradução livre da autora: “Sometimes very different palettes may make for equally strong designs, but carry different meanings which may not suit the character and their backstory”.

2.11. Algumas considerações para uma sociologia de personagens: amistosas ou perigosas?

O ser humano é social, é uma das suas principais características, “A maior intensidade emocional radica na prática social”(Magalhães, 2007, p.81). Qual é a necessidade e a justificação para tal? De um ponto de vista funcional, os seres humanos interagem para que as suas necessidades básicas (fisiológicas e segurança) se reúnam. A título de exemplo, uma criança depende dos progenitores para ter alimento, abrigo e proteção, e, de forma similar, os adultos trabalham para atingir essas mesmas necessidades. As pessoas necessitam de interação social por vários motivos (foro sentimental, autoestima entre outros), é desenvolvida uma identidade própria através da ligação com os outros e igualmente, de algum tipo de contribuição para um grupo social maior. Ser social satisfaz vários tipos de necessidades (Isbister, 2006, p. 24).

Uma das primeiras questões que se colocam em termos sociais está também relacionada com o fator segurança: será o indivíduo X amigável? Este tipo de questões pressupõe juízos de valor e tem impacto no bem-estar do indivíduo, bem como na sua sobrevivência a diversos níveis. O poder social determina o quão grande pode ser uma ameaça ou se são úteis para determinado tipo de situações, “a maior parte das vezes, o homem manipula o sorriso em função do desejo de dominância. O sorriso dos homens é mais racional do que sentimental e é mais intencional do que espontâneo ou natural”. (Magalhães, 2007, p.82). Por exemplo, um indivíduo pode ser hostil relativamente a outro, mas não muito poderoso em comparação, e assim, não constituir uma ameaça (Isbister, 2006).

Neste aspeto a expressão facial, nomeadamente a questão do sorriso²⁶⁰ são elementos determinantes para avaliar situações que tenham que ver com segurança bem como dominância. Através do sorriso conseguimos compreender intenções e reações (sejam positivas ou negativas):

O sorriso funciona como mediador da nossa intenção. Pode significar que a receção será positiva ou não. Entre a emissão de um sorriso e a sua receção, bastam três segundos para que se tenha o retrato, por inteiro, do interlocutor que se apresenta. Os juízos sobre um determinado indivíduo são importantes na tomada de decisão sobre a sua aceitação ou rejeição. A intensidade emocional registada nos primeiros encontros é explicada pelas áreas mais primitivas do cérebro. O ser humano foi aprendendo a lidar com

²⁶⁰ A questão do sorriso é também influenciada pela cultura. Dependendo desta, o sorriso pode ser voluntariamente expressado ou inibido.

aquelas interpretações imediatas no sentido de assegurar a sua sobrevivência e a evitar, ao máximo, os erros de julgamento. (Magalhães, 2007, p.86)

Em que medida são importantes estes fatores quando se está a fazer uma leitura psicológica de uma personagem? Segundo Isbister, a maior parte das personagens rege-se por um de dois conceitos psicológicos: concordância (*agreeableness*) que compreende um grupo de pistas relativamente ao indivíduo – se é socialmente amigável; ou dominância (*dominance*) que compreende um grupo de pistas relativas ao estatuto hierárquico do indivíduo – o quão poderoso é ou pode vir a ser (Isbister, 2006). Estas duas qualidades surgem como variáveis sociais primárias, mas podem existir mais elementos no que toca à interação. É também interessante compreender que na maioria, as pessoas não parecem aperceber-se que emanam determinado tipo de sinais desta natureza (Isbister, 2006, p. 26)

Como é que um indivíduo transparece ser amigável e receptivo? A partir da sua face, do corpo, da voz, bem como do padrão de comportamento relativamente à outra pessoa. Todos estes sinais trabalham em conjunto para criar uma impressão geral da pessoa que está a ser abordada. (Isbister, 2006, p. 26). Relativamente ao corpo, alguém que esteja receptivo a uma abordagem social encontra-se relaxado, com uma postura concordante. Se já estiver sentado ou próximo de outra pessoa, é provável que se aproximem em comparação a uma pessoa que seja indiferente. Também é provável que se inclinem para a frente durante uma conversa. Relativamente à voz, uma pessoa amigável utilizará um tom de voz mais harmonioso e energético, do que uma pessoa que é indiferente. Finalmente, padrões gerais de ligações fazem com que os dois indivíduos compreendam a mensagem corporal um do outro e utilizem o seu equipamento social para sinalizar a concordância na interação. Um indivíduo que seja amigável estará aberto a qualquer tipo de comportamentos sociais e à partida, não irá julgar nem ser negativo perante o outro (Isbister, 2006, p. 28)

**Capítulo III:
Aspetos Psicológicos
– A emoção
associada às
personagens
fantásticas**

3. Aspetos psicológicos

O nosso objetivo é fazer com que a audiência sinta as emoções das personagens, em lugar de se compreender. Queremos que os observadores, para além de se divertirem, sintam o que a personagem sente. Se tivermos sucesso, a audiência irá preocupar-se com a personagem, com aquilo que lhe acontece, havendo assim um envolvimento²⁶¹(Johnston, Thomas, 1995, p. 22).

É recorrente a expressão “dar vida às personagens” quando se refere à construção das mesmas em qualquer uma das áreas (literatura, teatro, cinema, animação, banda desenhada, videojogos, etc.). Nos capítulos anteriores e porque são personagens aplicadas a contextos artísticos que nos interessam, apontámos vários elementos a nível visual que servem para direccionar o observador/ jogador relativamente ao tipo de personagem em questão, a vários níveis (se é amistoso ou perigoso, apelativo ou grotesco).

Porém, não basta compreendermos apenas que determinados recursos visuais passam uma determinada ideia: é necessário perceber porquê. Porque é que ao vermos uma face redonda e corada nos passa a ideia de uma personagem reconfortante e calorosa? Porque é que observar uma face pontiaguda, encovada e macilenta nos passa a ideia de uma personagem antipática ou perigosa? De igual forma, porque é que uma personagem fantástica, quadrúpede, cheia de pelo, olhos grandes e brilhantes, semelhante a um mamífero, passa uma ideia muito mais amistosa do que uma personagem com várias patas, revestida de quitina, com vários olhos, semelhante a um inseto, que transmite uma ideia muito mais abjeta? Será apenas a emoção estética a manifestar-se (como já observámos anteriormente) ou haverá mais razões para esse sentimento que é comum a tantos indivíduos?

As personagens provocam emoções em nós: seja pela positiva ou pela negativa. Caso contrário são ocas e não existe uma ligação por parte do espectador: “para que serve uma personagem com a qual ninguém se preocupa? (...) pode não haver nada de mal com o *concept* dela, mas a sua personalidade está subdesenvolvida (...). Os vilões

²⁶¹ Tradução livre da autora: “Our goal in these studies is to make the audience feel the emoticons of the characters, rather than appreciate them intellectually. We want our viewers not merely to enjoy the situation with a murmur, ‘Isn’t he cu-ute?’ but really to feel something of what the character is feeling. If we succeed in this, the audience will now care about the character and about what happens to him, and that is audience involvement”.

devem inspirar medo, os heróis necessitam de apoio e, por vezes, isso significa que primeiro devemos simpatizar com eles”²⁶². (Holmes, 20016, p. 162)

Mas, sendo a personagem algo criado pela mão do homem – um produto de ficção, algo irreal – como é capaz de nos provocar sentimentos? O que faz com que essa mesma personagem tenha “vida” em nós? Que elementos necessitam as personagens de ter para nos conquistarem?

Os autores Frank Thomas e Ollie Johnston fornecem-nos algumas directrizes sobre o assunto, no sentido em que as personagens: “São mais do que desenhos e mais do que ideias. Possivelmente, deve-se ao amor que sentimos por uma personagem heróica, terna, cómica e excitante, por serem todas diferentes e com pensamentos próprios. É o que as torna tão reais e o que as torna tão memoráveis. É também o que lhes dá a ilusão da vida”²⁶³. (Johnston, Thomas, 1995, p. 507)

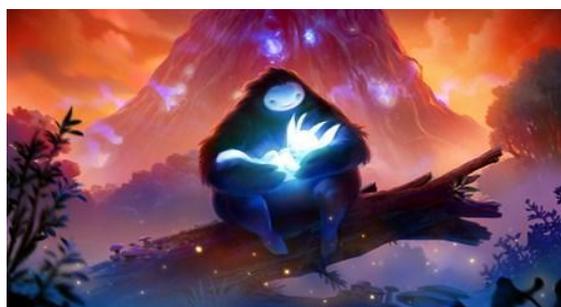


Fig. 61. Cenas iniciais do videogame *Ori and the Blind Forest* (2015, Moon Studios). Nesta cena, a mãe adotiva de Ori surge muito carinhosa e extremosa.

Porém, não basta imbuir as personagens com pensamentos e atitudes humanas, pois estas são mais do que aparentam. Não são apenas um mero produto de ficção com vista a entreter, motivar ou ensinar, estão intimamente ligadas a nós e ao nosso subconsciente: refletem a nossa condição emocional, refletem-nos a nós próprios.

3.1. Origens: uma nota sobre a consciência

²⁶² Tradução livre da autora: “What good is a character nobody cares about? I’m sure you’ve seen some wicked designs in films or games that just fall flat. There may be nothing wrong with the concept, but the personality is underdeveloped. I would say it’s not reaching your emotions. Villains need to properly inspire fear, heroes need you to cheer for them, and sometimes that means first you must sympathize with them”.

²⁶³ Tradução livre da autora: “It is more than a drawing and more than an idea. Possibly it is the love we feel for characters so heroic, so tender and funny and exciting – all of them entertaining, yet each different, each thinking his own thoughts, and experiencing his own emotions. That is what makes them so real, and that is what makes them so memorable. It is also what gives them the astounding illusion of life”.

O ato aparentemente simples de observar, pensar ou descrever uma imagem ou um objeto é algo que é considerado pelo ser humano como um dado adquirido. No âmbito artístico, e obviamente, em outras áreas, a percepção de imagens e objetos é de extrema importância. Na base de todas estas questões, sejam elas em termos visuais ou psicológicos, reside o principal autor desses fenómenos, o responsável pelo qual todos eles têm lugar no nosso cérebro: a nossa consciência.

A consciência humana produz o conhecimento das imagens que existem dentro do indivíduo que as forma e que, por sua vez, são ligadas a uma representação integrada do organismo: “O sentido do si no ato de conhecer um objeto é uma infusão de conhecimento novo, continuamente criado no interior do cérebro enquanto os objetos, realmente presentes ou recordados, interagem com o organismo e causam a sua modificação” (Damásio, 2001, p.45-46).

Nesse sentido, é pertinente questionarmo-nos sobre o que nos leva a estar conscientes daquilo que vemos. Para o neurocientista António Damásio, o fenómeno da consciência deve ser abordado em função de dois agentes principais: o organismo e o objeto, bem como das suas interações naturais. A consciência é formada pela construção do conhecimento relativamente a dois factos: a interação entre o organismo e o objeto. O objeto provoca, portanto, uma modificação no organismo e a relação entre os dois é o conteúdo do conhecimento que denominamos de consciência.

A consciência permite a ligação entre a regulação da vida interior e a manipulação das imagens e, no seu jogo de relações, o objeto é mostrado sob a forma de padrões neurais nos córtices sensoriais indicados para cartografar as suas características. No caso da aparência visual de um objeto, os padrões neurais são construídos em diversas regiões dos córtices visuais que trabalham para cartografar os seus vários aspetos.

O conhecimento sem palavras surge mentalmente através do sentir: sentir o que acontece quando um organismo está envolvido no processamento de um objeto. A consciência começa quando sentimos o que vemos, ouvimos ou tocamos:

Dito em palavras um pouco mais formais, é um sentimento que acompanha a produção de qualquer tipo de imagem: visual, auditiva, tátil ou visceral no interior dos nossos organismos vivos. (...) o sentimento designa essas imagens como nossas e permite-nos dizer, no verdadeiro sentido dessas palavras, que vemos, ouvimos ou tocamos. (...) Desde as mais humildes origens, que a consciência é conhecimento. (Damásio, 2001, p.46).

A consciência refere-se assim ao conhecimento de qualquer objeto ou ação atribuídos ao si, ao passo que a consciência dita moral se refere ao bom e ao mau que estão presentes

nas ações e/ou objetos. A consciência e a mente também podem distinguir-se: a primeira é a parte da mente que diz respeito a si e ao conhecimento, pois a mente pode existir sem consciência.

Para Damásio a consciência é, portanto, um fenómeno inteiramente privado e na primeira pessoa, que ocorre no interior de um outro processo privado e na primeira pessoa, ao qual chamamos mente. No entanto, a consciência e a mente estão intimamente relacionadas com causas externas, observáveis por outras pessoas. Todos os seres humanos partilham estes fenómenos (a mente, a consciência no interior da mente e respetivos comportamentos) e sabemos o quão bem estão relacionados: “em primeiro lugar devido à nossa autoanálise e, em segundo lugar, devido à nossa propensão natural para analisar o comportamento dos outros”. (Damásio, 2001, p.32).

A consciência é efetivamente essencial para toda a nossa perceção enquanto ser humano, pois permite-nos conhecer tudo: fome, sede, lágrimas, riso, carícias, agressões, sentimentos, raciocínios, palavras, gestos, histórias, crenças, música, silêncio, e todo o fluxo de imagens a que chamamos pensamento. A consciência é a base para todas as sensações, sentimentos e emoções que se sigam e, por conseguinte, sem ela seria impossível relacionarmo-nos com a arte ou com qualquer outro tipo de objeto ou situação: “a consciência, tal como hoje a conhecemos, compele o mundo da imaginação a relacionar-se, sobretudo e em primeiro lugar, com o indivíduo, com um organismo individual, com o si no sentido lato do termo”. (Damásio, 2001, p.345). No limite, a consciência ajuda-nos a desenvolver um interesse pelos outros “e a cultivar a arte de viver” (Damásio, 2001, p.24).

3.1.1. Emoção: breve definição e função

As emoções estão no centro da nossa vida. Tornam-na suportável²⁶⁴. (Ekman, 2003, p. 59)

A emoção, do latim *exmovere*, significa afastar, mover de dentro para fora, que, por sua vez, deriva de *movi* – pôr em movimento. Tal como o próprio nome indica, a emoção tem que ver com movimento e com um comportamento tornado externo, “certas orquestrações de reações a uma dada causa, num dado meio ambiente”. (Damásio, 2001, p.93)

²⁶⁴ Tradução livre da autora: “Emotions are at the core of our life. They make life livable”.

As emoções resultam de estímulos ou eventos, sendo que, tal como argumenta o Professor Freitas Magalhães, são uma construção neuropsicológica na qual intervêm as seguintes estruturas: cognitiva, ativação fisiológica, expressivo-motriz, motivacional e subjetiva. A emoção, enquanto resposta psicofisiológica, consiste num estado complexo de sentimento que inclui experiência consciente, respostas internas e explícitas e ainda energia para motivar o organismo para a ação. (Magalhães, 2007).

Na opinião de António Damásio, as emoções são “processos biologicamente determinados, dependentes de dispositivos cerebrais estabelecidos de forma inata e sedimentados por uma longa história evolucionária” (Damásio, 2001, p.72), descritas como “conjuntos complicados de respostas químicas neurais que formam um padrão” (Damásio, 2001, p.72). Assim, de acordo com estes autores a emoção é um complexo processo cerebral inato que resulta de estímulos e acontecimentos exteriores, sendo por isso, algo variável (que muitas vezes não depende apenas do próprio indivíduo). Segundo Paul Ekman, as expressões mais emocionais duram cerca de dois segundos, algumas são mais curtas e outras mais demoradas e a duração dessa expressão²⁶⁵ está geralmente relacionada com a forma dessa mesma expressão. (Ekman, 2003).

Por conseguinte, as emoções são voláteis, pois “não ficamos emocionados com tudo. As emoções vão e vêm. Sentimos uma emoção num momento e podemos não a sentir no outro²⁶⁶” (Ekman, 2003, p.36). São, também, um processo cumulativo no sentido em que requer aprendizagem e experiência para dar determinadas respostas em função da situação. A par dessa aprendizagem, o processo da emoção remete-se então ao passado, ao passado evolucionário e pessoal “no qual sentimos que algo importante para o nosso bem-estar está a ocorrer e um conjunto de alterações psicológicas e comportamentos emocionais começam a lidar com a situação”²⁶⁷ (Ekman, 2003).

De acordo com o Professor de psicologia do departamento de Neurociências Clínicas do Instituto Karolinksa, na Suécia, Arne Öhman, essa aprendizagem acontece na transformação de programas genéticos para programas neurológicos capazes de controlar comportamentos. “Aprender envolve saber sobre as situações e respetivas

²⁶⁵ A duração e força da expressão, bem como o facto de estar a ser controlada ou ser leve, aplica-se não apenas à raiva, mas a todas as emoções.

²⁶⁶ Tradução livre da autora: “We don't become emotional about everything. Emotions come and go. We feel an emotion one moment and may not feel any emotion at another moment”.

²⁶⁷ Tradução livre da autora: “Emotion is a process, a particular kind of automatic appraisal influenced by our evolutionary and personal past, in which we sense that something important to our welfare is occurring, and a set of physiological changes and emotional behaviours begins to deal with the situation”.

respostas. Tudo isto é verificado através de processos de reforço, que são calibrados pela seleção natural”²⁶⁸ (Öhman, 1986, p. 126).

Esta aprendizagem controla o comportamento juntamente com a programação neurológica. O sucesso do comportamento apreendido é, de forma generalizada, verificado por um processo de reforço, que, por sua vez, é avaliado pela seleção natural com resposta direcionada para ser adicionado à informação genética. A aprendizagem é, assim, enraizada na evolução biológica. Dado este fator, não pode ser considerada independente da história evolucionária, mas, sim, algo condicionado e formatado pela evolução (Öhman, 1986). Para este autor, as emoções ocorrem em situações particulares e são inferidas a partir de três sistemas de resposta: relatos verbais, respostas fisiológicas e comportamentos motores involuntários.

É neste ponto que reside uma questão pertinente: apesar de todo o processo por detrás da formação das nossas emoções, porque é que nos sentimos emocionados em determinados momentos? De acordo com Paul Ekman, a forma mais comum de ocorrências emotivas é quando sentimos que, de forma certa ou errada, algo afeta seriamente o nosso bem-estar ou, ainda, em vias de acontecer, pois, “as emoções evoluíram para nos preparem para lidarmos rapidamente com os eventos mais vitais das nossas vidas”²⁶⁹ (Ekman, 2003, p. 36).

Numa situação destas, os dispositivos que produzem emoções posicionam-se num conjunto restrito de regiões cerebrais que se iniciam ao nível do tronco cerebral desenvolvendo-se para as partes superiores do cérebro. Estes mecanismos podem ser ativados de forma automática sem que exista um propósito consciente, “a variação individual e o facto de a cultura ter um papel na formação de alguns indutores não negam a estereotipia, o automatismo e o objetivo regulador das emoções” (Damásio, 2001, p.72). Este neurocientista afirma, ainda, que as emoções acontecem mediante duas situações: quando o organismo processa determinados objetos/situações através de um dos seus dispositivos sensoriais (por exemplo: quando se avista um rosto/local familiar) ou quando a mente dum organismo recorda certos objetos/situações e os representa por imagens.

Nesse sentido, relativamente às possíveis reações que o ser humano possa ter, é necessário referir a configuração das emoções básicas consideradas universais. António

²⁶⁸ Tradução livre da autora: “Learning involves both learning about situations and response learning. It is checked by reinforcement processes, which are calibrated by natural selection”.

²⁶⁹ Tradução livre da autora: “emotions evolved to prepare us to deal quickly with the most vital events in our lives”.

Damásio defende serem seis: alegria, tristeza, medo, cólera, surpresa ou aversão²⁷⁰ e menciona ainda as emoções secundárias ou sociais (vergonha, ciúme, culpa e orgulho) e as emoções de fundo (bem-estar, mal-estar, calma ou tensão). É fácil perceber quando alguém que conhecemos está tenso ou irritado, desanimado ou bem-humorado, sem que nenhuma palavra seja dita para indicar tais estados: essencialmente, porque as emoções enviam sinais – mudanças nas nossas expressões faciais, voz e postura corporal.

Estas mudanças não são deliberadas e são catalogadas, por Damásio, como emoções de fundo. Estas conseguem ser detetadas através de pormenores subtis que se relacionam com a postura corporal, velocidade de movimentos, modificações mínimas na quantidade e velocidade dos movimentos oculares e no grau de contração dos músculos faciais e ainda, na voz²⁷¹. Os indutores das emoções de fundo são normalmente internos e conduzem à satisfação ou inibição de motivações. Este tipo de emoções permite que o ser humano experimente sentimentos relativos a tensão, calma, fadiga, energia, bem-estar, mal-estar, esperança ou desencorajamento.

Ainda para António Damásio, as emoções resultam de uma longa genealogia evolutiva: fazem parte dos dispositivos biorreguladores com os quais nascemos preparados para sobreviver. Em diversos lugares do mundo, bem como em culturas diferentes, é sempre possível identificar-se expressões. Apesar das diferenças em termos culturais, é notável a semelhança que existe e é essa semelhança que torna possível o surgimento de relações interculturais “e que permite que a arte, a literatura, a música e o cinema atravessem fronteiras com tanta facilidade”. (Damásio, 2001, p.74)

As emoções desempenham um papel de regulação sobre a criação de circunstâncias vantajosas para o organismo que manifesta o fenómeno, pois: “dizem respeito à vida de um organismo, mais precisamente ao seu corpo; a finalidade das emoções é ajudar o organismo a manter a vida” (Damásio, 2001, p.72). Quando se forma uma determinada representação sensorial (pertencente ou não à corrente de pensamento consciente) o indivíduo não tem um grande controlo sobre o mecanismo indutor da emoção. É possível educar as emoções, mas não é possível suprimi-las completamente.

O desencadear não consciente das emoções também explica a razão por que estas não são fáceis de imitar (...) um sorriso espontâneo originado por um prazer genuíno ou um

²⁷⁰ A discussão do grupo de emoções básicas é sempre discutível de autor para autor. No caso de Paul Ekman, para além das seis mencionadas por Damásio, ainda defende a inclusão da emoção de desprezo.

²⁷¹ A voz é outro sistema emocional extremamente importante em conjunto com a expressão facial. No caso da face, esta é frequentemente observável a não ser que a pessoa saía de cena, ou uma determinada cultura dite a utilização de máscaras ou véus. Porém, a voz apesar de ser um sistema intermitente (que por vezes pode ser completamente desligado de forma intencional) também pode denunciar determinado tipo de emoções através do tom e velocidade. Não é por isso incomum conseguirmos de alguma forma caracterizar determinado tipo de personagens também pelo seu tipo de voz.

soluçar espontâneo causado por uma mágoa verdadeira são executados por estruturas cerebrais localizadas nas profundezas do tronco cerebral, sob o controlo da região do cíngulo. (...) O resultado deste estado de coisas é que, para a maior parte de nós que não somos atores, as emoções constituem um razoável barómetro do nosso bem-estar. (Damásio, 2001, p.69)

As emoções apresentam também as funcionalidades de preparação para uma ação (funcionam como estimulante entre o meio e o nosso comportamento); preparação de comportamento (são fulcrais no desenvolvimento da aprendizagem, pois o contacto com determinadas experiências emocionais irá provocar uma aprendizagem emocional para lidar com futuras situações) e, regulação da interação (a expressão emocional como contributo para a comunicação social se realizar de forma mais fácil, ajudando também à compreensão de determinados mecanismos de defesa. Se o rosto denota tristeza certamente que o outro se irá identificar com essa situação e disponibilizar-se para ajudar), (Magalhães, 2007).

Não queremos de todo desligar a função, das emoções. Sem elas, a vida seria monótona, menos sumarenta, menos interessante e muito provavelmente muito menos segura (Ekman, 2003). As emoções devem produzir uma reação específica para uma situação induzida. Por exemplo, no caso de um animal, a reação pode ter que ver com fuga, imobilização, ataque ou comportamento amigável. No caso dos seres humanos, as reações são muito semelhantes sendo mais temperadas, “espera-se, pela razão e pela sabedoria” (Damásio, 2001, p.75).

As emoções não são acessórias. Apesar de serem ancestrais no processo evolutivo, são essenciais no que diz respeito à regulação vital, sendo essenciais sob um ponto de vista de sobrevivência²⁷²: “A emoção está vocacionada para a sobrevivência de um organismo, tal como a consciência”(Damásio, 2001, p.77). Estão também ligadas ao sentimento de recompensa ou castigo, prazer ou dor, aproximação ou afastamento, vantagem ou desvantagem: “Inevitavelmente, as emoções são inseparáveis da ideia do bem e do mal” (Damásio, 2001, p.77).

O Professor Freitas Magalhães alerta ainda para as diferenças entre emoções e sentimentos que, por vezes, podem ser bastante ténues e que consistem na duração e intensidade de uma expressão: “as emoções podem constituir um sentimento e vice-

²⁷² O medo protege-nos, as nossas vidas estão relativamente seguras porque estamos aptos a responder a ameaças de forma subconsciente; as reações de nojo torna-nos atentos relativamente a atividades que podem ser literalmente ou figurativamente tóxicas. A tristeza e o desespero sobre a perda podem conquistar a ajuda de outros, ou até mesmo a raiva — que alguns gostariam de desligar — é útil. (Ekman, 2003).

versa. E, aqui, é importante não considerar o resultado de uma e de outra como uma soma. Falo, apenas, de sucessão contínua” (Magalhães, 2007, p.121). De acordo com este Professor, o sentimento direciona-se para um processo cognitivo enquanto as emoções se formam como uma reação afetiva imediata a determinado estímulo.

Para melhor exemplificar esta questão, Freitas Magalhães utiliza o seguinte exemplo: “a reação dos espectadores perante um golo marcado pela sua equipa; o sentimento ocorre quando os estados emocionais são pré-conscientes ou conscientes. Um dos exemplos é a alegria que os adeptos sentem depois do jogo (quando este traduz a vitória para a respetiva equipa)” (Magalhães, 2007, p.92). Assim, neste caso, como também no caso das ficções, o mesmo sucede, ou seja, o indivíduo está imerso num determinado estado psicológico, não correspondendo necessariamente a um sentimento. Pois, após a suspensão da ficção, geralmente esse estado psicológico dissipa-se.

3.1.2. O poder da emoção

O transporte de emoções é a essência da comunicação em qualquer forma de arte. A resposta do observador é emocional, porque a arte apela ao coração. Isto permite-nos chegar a uma audiência de uma forma quase mágica e comunicar em qualquer parte apesar das barreiras de linguagem²⁷³. (Johnston, Thomas, 1995, p. 15)

Existem determinados objetos ou acontecimentos que estão tendencialmente mais ligados a uma determinada emoção do que outras. Essa noção é por vezes individual, mas também pode ser geral: “As classes de estímulos que provocam alegria, medo ou tristeza tendem a fazê-lo de forma consistente no mesmo indivíduo e em indivíduos que partilham os mesmos antecedentes socioculturais” (Damásio, 2001, p.78).

Porém, é necessário compreender que os estímulos que causam as emoções não são estanques, são alvo de uma constante interação e cumulação de experiências factuais com diversos objetos e situações, havendo assim uma oportunidade para associar muitos elementos. Assim, a aprendizagem é por si só, um condicionamento.

Para ilustrar esta situação, António Damásio menciona dois exemplos: o primeiro, de uma casa que é semelhante à casa onde se viveu uma infância feliz. Naturalmente, pelo

²⁷³ Tradução livre da autora: “Conveying a certain feeling is the essence of communication in any art form. The response of the viewer is an emotional one, because art speaks of the heart. This gives animation an almost magical ability to reach inside any audience and communicate with all peoples everywhere, regardless of language barriers”.

facto da nova casa remeter para a antiga, haverá uma espécie de transporte dessa felicidade embora ainda nada tenha acontecido na mesma. O segundo exemplo é relativo ao rosto de uma atraente mulher desconhecida, que, ao ser fisicamente semelhante a uma pessoa que associamos a um acontecimento terrível, provoca uma sensação de desconforto ou irritação, por associação.

Estes tipos de associações, entre muitas outras, surgem através da aprendizagem e pelo consequente condicionamento resultante das vivências de cada um: “os circuitos já lá estão e vão se revelando com o desenvolvimento, influenciados, mas não totalmente construídos pela experiência”²⁷⁴ (Ekman, 2003). Damásio afirma ainda que é a partir deste tipo de associações que nasceram as superstições: “Existe qualquer coisa de orwelliano na distribuição das emoções no nosso mundo (...). O nosso *design* biológico primário distorce as nossas aquisições secundárias relativas ao mundo que nos rodeia” (Damásio, 2001, p.79).

A nossa capacidade de atribuir um valor emocional a objetos (ver 3.2.3. *Metáforas visuais*) que não estão biologicamente destinados a receber uma carga emocional torna infinita a ampla gama de estímulos que podem induzir emoções: “De uma forma ou de outra, a maior parte do objeto e das situações conduzem a alguma reação emocional, embora uns em maior escala que outros. A reação emocional pode ser fraca ou forte e, felizmente para nós, é fraca na maior parte das vezes, mas, mesmo assim, está sempre presente” (Damásio, 2001, p.79).

Em suma, para além de situações que coloquem em causa algo que nos afete indiretamente, também podemos ter reações emocionais com objetos ou com recordações. Todas essas reações são uma peça fundamental no desenvolvimento de mecanismos emocionais que são ativados mediante determinado tipo de situações, são os chamados ativadores ou “gatilhos emocionais” (*emotional triggers*) referidos por Paul Ekman. Estes “gatilhos” estão profundamente enraizados no ser humano, sendo consequentemente indissociáveis da nossa componente emocional (mais detalhes sobre esta informação em 3.3. *O lado emocional das criaturas fantásticas*).

²⁷⁴ Tradução livre da autora: “through experience, the programs do not start out as empty shells, devoid of information. Circuits are already there, unfolding over development, influenced but not totally constructed by experience”.



Fig. 62. Imagem do nível inicial do videogame *Unravel* (2016, Coldwood). Este jogo tem que ver com uma pequena criatura, (Yarny), feita de lã vermelha cuja missão é encontrar as peças que faltam no álbum de fotografias do seu criador. Assim, Yarny deve explorar diversos universos inspirados nos recantos da casa bem como no jardim em busca de elementos que ajudem a preservar as memórias.

Podemos ficar emocionados quando nos lembramos de um episódio emocionante que sucedeu no passado, a recordação de um determinado acontecimento em particular, que podia ter acontecido de outra forma, ou ainda, a memória pode não ser uma opção, pode ser apenas algo espontâneo que sucede na mente. Todas essas opções, têm uma ação por parte de “gatilhos” emocionais.

As memórias sobre eventos emocionais, aquelas que escolhemos trazer à memória, que não nos causam imediatamente a reexperiência das emoções sentidas inicialmente, dão uma oportunidade de aprender a reconstruir o que está a acontecer na nossa vida para que tenhamos hipótese de mudar o que nos torna emocionais. A imaginação é uma outra maneira para termos uma reação emocional. Se usarmos a nossa imaginação para criar cenários que sabemos que nos tornam emocionais, podemos esfriar determinados gatilhos emocionais. (Ekman, 2003, p. 50)

Defendemos que estes “gatilhos” mencionados por Paul Ekman podem ser acionados tanto para situações positivas como negativas, existindo mediante duas esferas: a individual e a coletiva. No entanto, fazemos a ressalva que, em muitos casos, elas estão interligadas simplesmente pelo facto de não ser possível generalizar, ou seja: existirem casos em que para a maioria dos indivíduos apresenta um comportamento padrão, mas, existem sempre exceções à regra.

Tentaremos clarificar este aspeto mediante alguns exemplos. Para os casos individuais, temos “gatilhos” emocionais desencadeados por acontecimentos que determinado indivíduo viveu, por exemplo: medo de andar de bicicleta, por já ter tido quedas (aqui o gatilho será provavelmente a bicicleta); medo de animais, por já ter sido atacado (o gatilho será um animal específico); medo de comportamentos agressivos, por ter sofrido de *bullying* no passado (gatilho do comportamento, ex. gritos, empurrões, etc.) ou

nostalgia e prazer ao interagir com um determinado brinquedo usado na infância (o gatilho será o brinquedo em específico, alvo de memórias pessoais), entre outros.

Para os casos coletivos, existem “gatilhos” emocionais que são comuns numa grande extensão de pessoas, talvez o maior exemplo de todos seja a relação dos seres humanos com a morte, a perda de entes queridos que naturalmente, deixa memórias de tristeza, pesar e também de saudade (sendo frequente o medo da morte, de ficar só, etc.); o medo do escuro, experienciado na maior parte das crianças e ainda, de adultos ou mesmo a existência de bebês e entes queridos que necessitam de proteção, ou foram resgatados de determinado tipo de situação que fomenta no ser humano sentimentos de coragem e auxílio, entre outras situações.

Paul Ekman afirma que a imaginação constitui outra forma para se obter uma reação emocional; ao utilizar cenários ficcionais podemos abordar ou até mesmo acalmar determinados “gatilhos” emocionais, como se de uma catarse se tratasse. Este ponto de vista defendido por Ekman, torna-se particularmente relevante para o contexto da nossa investigação assumidamente marcada pela presença de elementos imaginários característicos das criaturas fantásticas, uma vez que, aquilo que nos faz nutrir determinado tipo de emoções (sejam de medo, de alegria, divertimento, etc.) tem precisamente uma relação direta com “gatilhos” emocionais que tanto podem partir de uma experiência individual como de uma experiência coletiva.

Assim, no nosso entender, consideramos que todas as obras ficcionais, em específico, aquelas que mais relaciona a componente visual relevante deste estudo, como por exemplo filmes, filmes de animação e em particular, o caso dos videojogos, utilizam este tipo de “gatilho”s emocionais para fomentar a capacidade de empatia do espectador/jogador com o universo em questão – utilizando sempre “gatilhos” comuns às nossas experiências enquanto seres humanos.

Os exemplos são imensos, no entanto listamos apenas algumas obras de vários *media* audiovisuais em que é visível a temática da fantasia que no seu interior, aborda este tipo de “gatilhos” emocionais:

-A famosa saga de Tolkien, adaptada para cinema, “*O Senhor dos Anéis*”, é caracterizada por um conjunto de criaturas híbridas (os *Hobbits*), que com alguns aliados (nomeadamente outro tipo de criaturas híbridas bastante célebres: os elfos) procuram um objeto (um anel) com poderes inimagináveis para quem o possui (personagem Sauron). A sua missão é destruir o jugo tenebroso de Sauron e restabelecer a harmonia no mundo. Analisando atentamente é uma história clássica entre o bem e o mal;

- Mitologias, contos, lendas e mitos utilizam também esta lógica. De entre a vasta lista de exemplos, “*A Bela e o Monstro*”, famosamente adaptada para cinema de animação pela empresa americana Disney, explora a relação crescente de amizade, para romance, entre uma humana e uma criatura fantástica (um humano transformado em *monstro* pelos seus pecados);

- O caso do filme de animação da empresa americana *Pixar*, “*Monstros e Companhia I*”. De forma geral, a história é passada num universo fictício com *monstros*, mas o lado emotivo do filme retrata o amor entre o *monstro* (*Sulley*) e uma criança humana (*Boo*), como se de pai e filha se tratasse;

- A série de videojogos *God Of War*, representa sempre uma personagem humana (*Kratos*) a ter que vencer determinado tipo de *monstros* mitológicos, ou por situações de vingança (por lhe terem assassinado entes queridos) ou por situações de proteção perante outras personagens. Em qualquer um dos casos os “gatilhos” emocionais (perda e proteção de entes queridos) são facilmente entendidos e reconhecidos por qualquer jogador e, a sua articulação com criaturas fantásticas serve para enaltecer a sua qualidade de herói – de superação de obstáculos, numa clássica comparação com a mitologia grega, em específico, com a personagem Hércules.

Desta forma, consideramos que a introdução de universos ficcionais desempenha um papel crucial na ligação emocional do espectador face a qualquer temática, situação ou objeto que esteja a interagir:

Podemos ver aquela pessoa no ecrã da televisão, ou num filme, ou ler sobre ela no jornal ou num livro. Embora não haja dúvidas que podemos ficar emocionais quando lemos sobre um estranho, é incrível que algo que apareceu tão tarde na história das nossas espécies- linguagem escrita- possa gerar tais emoções. Imagino que a linguagem escrita seja convertida em sensações, imagens, sons, cheiros ou até gostos, na nossa mente, e quando isto acontece, estas imagens são tratadas como qualquer outro evento nos mecanismos de avaliação automática que estimulam as nossas emoções²⁷⁵. (Ekman, 2003, p.52)

Para este feito, utilizamos ainda mais um exemplo desta particularidade retirado de uma entrevista ao animador e autor japonês Hideaki Anno questionado relativamente à sua opinião quanto à sua famosa obra (anime *Neon Genesis Evangelion*). Na entrevista, o

²⁷⁵ Tradução livre da autora: “We may see that person on the television screen, or in a movie, or read about the person in the newspaper or a book. Although there is no doubt that we can become emotional by reading about a stranger, it is amazing that something that came so late in the history of our species—written language—can generate emotions. I imagine that written language is converted into sensations, pictures, sounds, smells, or even tastes, in our mind, and once this happens, these images are treated like any other event by the automatic-appraisal mechanisms to arouse emoticons”.

autor responde que existem partes da obra que aprecia, contudo, as que menos preferem são as partes onde se revê a si mesmo²⁷⁶ (NHK, 1999). Este caso é relevante de abordar nesta situação, porque a autoprojeção ou reflexo que temos de algumas personagens atribuí-lhes um cariz de veracidade muito forte, sendo capazes de nos provocar alterações de estado de espírito (positivas ou negativas) com base nas características físicas ou psicológicas que os constituem, pois conseguimos muitas vezes rever-nos nas mesmas, nos nossos melhores ou piores momentos, ou ainda, revermos aquilo que idealizamos ou repudiamos.

Nos capítulos que se seguem iremos abordar com mais detalhe as várias nuances psicológicas, quer a nível de estereótipos quer a nível de “gatilhos” de emoções.

²⁷⁶ Este programa televisivo consistia no convite a vários artistas japoneses para voltarem à escola da sua infância e fornecer alguns conselhos aos estudantes. A entrevista na íntegra pode ser visionada através do link: https://www.youtube.com/watch?v=rGJ_Kq8qifQ.

3.1.3. Uma reação visceral

As emoções fazem parte da nossa vida, é preciso saber viver com elas. A emoção está antes da razão. Antes de sermos racionais, somos emocionais. É preciso saber gerir emoções, pois as mesmas conduzem-nos ao pensamento. A emoção funciona como um sistema de resposta em perfeita coordenação, obedecendo a uma seleção natural, uma vez que, em determinadas circunstâncias, a sua aptidão é melhorada e adequada. (Magalhães, 2007, p.59)

Cada indivíduo possui experiências únicas, compreendendo o mundo de acordo com as suas vivências pessoais. A mente assume o controlo filtrando uma grande quantidade de informação: sinais, cheiros, sons, toques e o corpo está constantemente a reagir e a adaptar-se ao que encontra. Como percebemos, as emoções básicas são viscerais, não havendo controlo na vontade. Porém, verifica-se uma certa perceção do sucedido por parte do indivíduo.

As emoções utilizam o corpo de forma visceral, como se de um teatro se tratasse e afetam o modo de operação de diversos circuitos cerebrais. As várias respostas emocionais são responsáveis por modificações profundas, tanto numa perspetiva corporal como cerebral: “O conjunto destas modificações constitui o substrato para os padrões neurais que eventualmente se tornam nos sentimentos de emoção” (Damásio, 2001, p.73).

De forma semelhante é o que sucede em personagens, especialmente em videojogos. O nível visceral de uma personagem (em específico de uma personagem jogável- PC) aproveita toda a experiência sensorial que um jogador tem da personagem: em termos de resposta da personagem para o jogador, mal este começa a ter uma iniciativa para a ação (Isbister, 2006).

Quando o jogador interage com uma personagem PC, assume o corpo desta no universo do jogo adaptando-se às suas reações (sincronizando-se com esta) em detrimento da ação e ainda, às suas capacidades (Isbister, 2006). As qualidades viscerais de uma personagem podem despoletar no jogador sentimentos de elevada satisfação e ligação com a mesma (aumentando assim os níveis de empatia).

As respostas consideradas viscerais para personagens PC incluem diferentes tipos de características físicas (como por exemplo poderes), a forma como o jogador se sente ao controlá-las (modo exploratório do universo ou outros) em termos de sentidos (geralmente limitados à visão e ao som e raramente ao tato). (Isbister, 2006). A personagem permite uma sensação de prazer visceral ao jogador. Cada jogo possui um

estilo visceral único²⁷⁷ e quando há uma personagem PC, esta torna-se o veículo através do qual o jogador sente as qualidades viscerais do universo do jogo, (Isbister, 2006).

De acordo com Isbister, o segredo para a construção de uma boa personagem reside na integração de todas as camadas de experiência do jogador canalizadas para a personagem em ação. O jogador deve sentir que as opções de ações da personagem são interessantes e intuitivas, que as qualidades sociais da personagem são claras e que a sua história (ficção) está coesa em termos de universo. A autora aconselha ainda que para uma boa estrutura da personagem se devem utilizar camadas de fantasia como um ponto de ligação, transformando todas as outras camadas e ainda, as qualidades psicológicas da personagem. Por esta razão, é crucial que, quando se está a estudar a personagem em termos de história e universo, essas qualidades sejam exaltadas ao jogador, (Isbister, 2006).

A Professora defende ainda que as personagens são mais interessantes quando maior for o investimento em termos de camadas cognitivas e viscerais (com um lado fantástico muito forte) por parte dos criadores. (Isbister, 2006).

No seu livro “*Better game characters by design: A psychological approach*”, a autora afirma que existem quatro camadas que se devem ter em conta na construção de uma personagem²⁷⁸. A camada visceral, (que compreende o movimento que o jogador faz com a personagem PC, os seus respetivos poderes – que o jogador não possui na vida real, a forma como o movimento da personagem é percecionado, etc.); a camada cognitiva (compreender se o jogador possui instintos relativamente ao desenvolvimento do jogo em questão relativamente às capacidades cognitivas da sua personagem, se é natural para o jogador a sincronização com essa personagem); a camada social (se a componente social da personagem se adapta às suas motivações, se esta é apelativa para o jogador, se está bem adaptada relativamente a todas as outras personagens existentes no jogo, se o jogador tem escolha livre em termos sociais, etc.) e, finalmente, a última camada de fantasia (se a personagem é adequada ao jogador, se as suas motivações e história estão bem adaptadas ao universo do jogo em questão), (Isbister, 2006).

²⁷⁷ A título de exemplo, videojogos de desporto (futebol, basquetebol, etc.) por norma dão às personagens PC habilidades atléticas bastante desenvolvidas (em termos de força, rapidez, e tempo de reação) em comparação com o que sucede na vida real. Jogos de plataformas (Super Mario, Rayman, etc) dão às personagens capacidades de salto bastante superiores face à vida real. Em conclusão, cada tipo de jogo exalta um determinado conjunto de ações face à realidade.

²⁷⁸ Quando estas quatro camadas psicológicas não estão alinhadas o jogador poderá começar a sentir-se desassociado ou insatisfeito com o que está a acontecer. Alguns exemplos têm que ver com adaptações incorretas das personagens, como por exemplo, o jogador não conseguir manipular corretamente a sua personagem, o jogo em questão não permitir determinadas opções de ações, incapacidade de interagir com outras personagens, entre outras, (Isbister, 2006, p. 217).

3.2. Empatia e mímica

Mas, se pudéssemos desligar as nossas emoções completamente por um determinado tempo, poderia tornar as coisas piores para as pessoas à nossa volta que podem pensar que somos desprezados, ou pior, inumanos²⁷⁹. (Ekman, 2003, p.69)

Na opinião dos autores Lakoff e Johson: “A empatia é uma extensão da nossa habilidade para imitar, projetar e conceptualizar-nos a nós mesmos para o corpo do outro”²⁸⁰. (as cited in Lankoski, 2010, p.22). Porém, na opinião de Decety e Jackson a “empatia envolve não só o reconhecimento minimal e a compreensão do estado emocional do outro (...) mas também a experiência afetiva da outra pessoa ou estado emocional”²⁸¹. (as cited in Lankoski, 2010, p.22). A empatia e a mímica são cruciais na compreensão de personagens fictícias, em várias vertentes e em concreto nas personagens de videojogos pois são ativados os mesmos mecanismos neuronais (associados ao efeito espelho) existentes na interação social real. (Lankoski, 2010).

A empatia e a mímica podem justificar (ainda que parcialmente) o motivo pelo qual algumas pessoas reagem de forma afetuosa relativamente a personagens e ainda, o porquê de projetarem traços e características humanas em personagens, pois “expressões afetivas distintas e auto motivadas são prováveis de provocar/estimular as partes do cérebro que são utilizadas na interação social, e como tal, provocar de forma involuntária empatia e mímica motora”²⁸². (Lankoski, 2010, p.22).

Segundo Petri Lankoski, a empatia é utilizada como um mecanismo que confronta o estado afetivo do observador/jogador com o estado de outro agente, ou seja, uma outra personagem. A empatia pode ser utilizada para explicar o sentimento de apreensão quando uma personagem está em perigo:

Todos nós conseguimos sentir emoções que os outros sentem, de forma empática. (...) Através de assistir outra pessoa a ter uma reação emocional. Nem sempre acontece; E não acontece se não nos preocuparmos com a pessoa, se não nos identificarmos de

²⁷⁹ Tradução livre da autora: “But if we could, if we could turn off our emoticons completely for a time, that might make matters worse, for the people around us might think we are detached, or worse, inhuman”.

²⁸⁰ Tradução livre da autora: “empathy is an extension of our ability to imitate, project, and conceptualize oneself to the body of another”.

²⁸¹ Tradução livre da autora: “[E]mpathy involves not only some minimal recognition and understanding of another’s emotional state (or most likely emotional state) but also the affective experience of the other person’s actual or inferred emotional state”.

²⁸² Tradução livre da autora: “Self-impelled and distinct affective expressions are likely to trigger the parts of the brain that are used in social interaction, and therefore trigger relatively involuntary empathic affects and motor mimicry”.

determinada forma com a pessoa. E às vezes assistimos a emoções de pessoas e sentimos uma emoção totalmente diferente daquela que estão a sentir. Por exemplo, podemos sentir desprezo por ficarem com raiva ou com medo, ou com medo da raiva que eles mostram²⁸³. (Ekman, 2003, p.51)

A empatia pode ainda ser dividida em duas componentes: a mímica afetiva/motora e a simulação. A mímica é utilizada involuntariamente e automaticamente através da imitação das emoções de outros indivíduos: O ser humano tem tendência a exteriorizar as emoções em contexto social, quando, por exemplo, observa alguém a sorrir a tendência será, igualmente de sorrir. E o inverso também sucede quando se observa alguém infeliz, a tendência será imitar comportamentos que expressam pesar em jeito de retribuição.

Gerar experiência emocional assumindo deliberadamente a aparência de uma emoção é provavelmente a forma mais comum do ser humano experienciar uma emoção. (Ekman, 2003). Este fenómeno acontece muito frequentemente, tendo até sido abordado na obra de Edgar Allan Poe, “*A Carta Roubada*” (*The Purloined Letter*):

Quando quero saber até que ponto alguém é inteligente, estúpido, bom ou mau, ou quais são os seus pensamentos no momento, modelo a expressão de meu rosto, tão exatamente quanto possível, de acordo com a expressão da referida pessoa e, depois, espero para ver quais os sentimentos ou pensamentos que surgem em meu cérebro ou em meu coração, para combinar ou corresponder à expressão. (Poe, 1981, p. 7)

A simulação relaciona-se com um juízo hipotético onde o indivíduo assume um raciocínio de fingimento, tal como num “faz de conta”. Quando simulamos o comportamento de um indivíduo, não nos transformamos nele, mas, ao invés, adquirimos determinadas características que o simulam, imaginando e agindo de forma semelhante em determinadas situações (Lankoski, 2010), à semelhança do que sucede na representação.

A emoção e a empatia desempenham papéis cruciais na compreensão de universos ficcionais. As personagens possuem a mesma estrutura conceptual utilizada na interação real, ou seja, o ser humano reage a personagens ficcionadas de uma forma muito semelhante a acontecimentos reais, recorrendo à mímica e imitação de forma involuntária e automática. (Lankoski, 2010).

²⁸³ Tradução livre da autora: “All of us can feel the emotions that others feel, feeling emotions empathetically. This is the sixth way emotions can begin—by witnessing someone else's emotional reaction. It doesn't always happen; it won't happen if we don't care about the person, if we don't in some way identify with the person. And sometimes we witness someone's emotions and feel an entirely different emotion”.

Na ótica do investigador Grant Tavinor a emoção é uma resposta psicológica envolvida na motivação da ação num organismo, envolvendo sentimentos e pensamentos característicos. Segundo teorias cognitivas, as emoções são classificadas e justificadas centrando-se na intenção. O medo, por exemplo, é uma resposta a uma situação percebida como perigosa. Outras teorias não-cognitivas vêem a emoção de forma semelhante a programas neuropsicológicos que permitem a um organismo responder às exigências do seu meio envolvente, e isso ocorre de forma relativamente automática quando provocada por determinados estímulos, (Tavinor, 2009).

No campo visual, quando se criam personagens ficcionadas há que torná-las credíveis. Para a *Pixar*, a ligação da audiência com a personagem é o objetivo principal, as personagens necessitam de humanidade para criar essa ligação. Quando olhamos para uma personagem ‘animada’, ou seja, que parece ter vida, seja num videogame ou filme, conseguimos, facilmente inferir o que pensa e sente a cada instante e, embora possamos não saber o que está prestes a suceder, podemos sempre confiar na nossa percepção para a sua interpretação.

Porém, porque é que estas técnicas funcionam? De acordo com o filósofo americano Daniel Dennet estas técnicas funcionam porque para compreender e prever o comportamento de objetos animados à sua volta as pessoas precisam de aplicar aquilo que denomina de “postura intencional” (*intentional stance*). Esta postura intencional envolve o tratamento destes objetos como “agentes racionais” cujas ações são as que consideram mais propensas a promover os seus “desejos e “crenças”:

O desejo é a chave para compreender e se identificar com uma personagem. Quando vemos, por exemplo, um lobo a olhar de forma saudosa para o capuchinho vermelho, talvez a humedecer os lábios, concluímos que o lobo está faminto e quer comer a heroína. Como chegamos a esta conclusão? Através da utilização da postura intencional, (...) porque mais estaria ele a agir de forma faminta se não tivesse fome?²⁸⁴ (Kline, Blumberg, 1999)

A crença é o que torna o desejo em ação, reflete influências tais como *inputs* perceptivos. Compreendemos as ações das personagens porque inferimos a forma como as suas crenças influenciam a maneira como querem satisfazer os seus desejos. Assim, como poderemos aplicar as intuições de animadores experientes e o conhecimento da postura intencional para construir personagens convincentes para os espectadores?

²⁸⁴ Tradução livre da autora: “Desires are the key to understanding and identifying with a character. When we see the wolf look “longingly” at Little Red Riding Hood, perhaps licking his lips, we conclude that the wolf is hungry and wants to eat our heroine. How do we arrive at this conclusion? By applying the intentional stance, of course! Why else would he be acting hungry unless he was hungry?”

Segundo Kline e Blumberg (1999) através da perspectiva da engenharia conseguimos quebrar essas expectativas numa pequena lista de subsistemas funcionais, tais como: impulsos motivacionais, emoções, percepções e seleção de ação.

Para que uma personagem pareça motivada deve continuar a trabalhar em direção à satisfação dos seus desejos enquanto manuseia graciosamente situações inesperadas. Por influenciar a seleção de ações em direção a comportamentos que irão satisfazer as necessidades internas da criatura, os impulsos motivacionais vão providenciar uma forma de alcançar comportamento com objetivos orientados.

A combinação de um estímulo sensorial e o seu mecanismo de avaliação correspondente é conhecida como o que os etologistas (especialistas no comportamento animal) se referem como um mecanismo de libertação. A informação sensorial pode ser providenciada a uma criatura de muitas formas. A maioria delas caindo em três categorias básicas: sensoriamto físico real, visão sintética e sensoriamto direto. As técnicas de visão sintética pretendem extrair traços salientes de uma cena física *renderizada* do ponto de vista da criatura.

A coerência de ação significa que os comportamentos exibem a quantidade certa de persistência e não interferem uma com a outra ou alternam rapidamente sem fazerem progressos em direção ao alvo pretendido.

Existe um elevado grau de interdependência entre os subsistemas de percepção, emoção, que dirige influencia a seleção ativa, e o resultado por sua vez afeta o estado externo do mundo e o estado interno da criatura. A função de cada um pode ser interpretada como um mecanismo quantitativo. Qualquer criatura que tome determinada ação deve primeiramente decidir que ação tomar e isso, é uma avaliação qualitativa.

3.2.1. Empatia aplicada ao contexto dos videojogos

Se as amamos [as personagens] tornamo-nos profundamente preocupados com o seu bem-estar. Ficamos envolvidos na sua vida. Envovemos a audiência da mesma forma. Começamos com algo que sabemos que as pessoas conhecem e gostam. Pode ser uma ideia ou uma personagem, o que interessa é que seja familiar e apelativa²⁸⁵ (Johnston, Thomas, 1995, p. 19).

²⁸⁵ Tradução livre da autora: “If we love them, we become deeply concerned about their welfare. We become involved in their lives. We involve the audiences in our films the same way. We start with

Como vimos anteriormente, as emoções estão ligadas às personagens em qualquer ramo de utilização e os videogames não são exceção. Porém, contrariamente a todos os outros casos onde existem personagens (seja na literatura, na arte, no cinema, etc.) existe uma particularidade em que os videogames se destacam: a possibilidade que o espectador (neste caso jogador) tem de interagir com a personagem, de fazer parte do seu mundo.

Assim sendo, como é que as emoções se processam nos videogames? As emoções são causadas por crenças formadas com base em acontecimentos reais (diferentes e subjetivos conforme as vivências de cada um) culminando na evocação e projeção das mesmas em contextos diversificados. É com base nessas crenças que se pode justificar o estado emocional de um indivíduo quando joga videogames: o sentimento de exaltação, euforia ou frustração.

Os sentimentos frutos de vivências reais são projetados para um contexto específico ficcional. A grande dificuldade que reside neste ponto é compreender como é que algo que é considerado ficção (não têm, portanto, existência real) pode ser uma causa passível de transmitir emoções. Na opinião de Tavinor, outra possibilidade para explicar o fenómeno das emoções nos videogames é a suposição de que a um determinado nível as emoções são provocadas por crenças enganosas. Ou seja, se os observadores/jogadores acreditarem que o produto que lhes é mostrado (obra de ficção- neste caso videogames) é real, existe credibilidade.

O investigador vai mais longe afirmando que as pessoas ficam claramente emocionadas na base das crenças enganosas: uma forma indefinida pode dar azo a que se imagine um *monstro*, fomentando uma resposta de medo. (2009). Deste modo, o autor conclui que as emoções surgem porque os jogadores suprimem intencionalmente a sua descrença face ao lado fictício dos jogos, incorporando todos os acontecimentos em relação às suas capacidades individuais. Assim, quando alguém se sente frustrado num jogo é geralmente devido ao facto de acreditarem que falharam uma determinada tarefa.

Jogar um videogame fantasioso envolve compreender o estatuto de ficção que possui. As crenças que causam o surgimento destas “emoções fictícias” baseiam-se no que é considerado como verdade no contexto de ficção. Porém, como se pode acreditar em algo que é ficção? A imaginação faz parte do ser humano, como tal, acreditamos que certas coisas são imaginárias. No caso dos videogames, estes envolvem-nos e guiam-nos através de objetos digitais, num contexto de fingimento, dissimulação (faz-de-conta).

something they know and like. This can be either an idea or a character, as long as it is familiar and appealing”.

Ora, estes objetos afetam o jogador de forma emocional- os estados cognitivos e de percepção envolvem o sentimento de fingimento que propicia reações afetivas subsequentemente integradas como objetos- partes de ambientes ficcionados no universo do jogo. (2009).

Um videogame não determina a experiência de um jogador, ao invés, guia-a. A título de exemplo, os *monstros* em videogames de terror (tais como o *Silent Hill 2*²⁸⁶) são pensados – não só em termos visuais (*creature design*) como psicológicos- para despertarem o medo e o nojo a quem os observa²⁸⁷. Petri Lankoski defende que os jogadores têm probabilidade de sentir empatia com as suas personagens quando estas fomentam a empatia. Para este autor, empatia relaciona-se com os efeitos que o jogador percebe, ou seja, as expressões que uma personagem desempenha e que vai provocar e influenciar determinados efeitos no jogador. Por exemplo, alegria, tristeza, medo, nojo ou raiva presentes na voz; expressões faciais ou gestos, todos estes elementos moldam o estado afetivo dos jogadores relativamente àquela emoção. (2010)



Fig. 63. Cenário in game do videogame de horror *Silent Hill 2* (2001, Konami). Boss Pyramid Head.

Uma personagem jogável (PC) desempenha um papel fundamental na vivência do jogo, pois os jogadores respondem instintivamente a entidades humanóides através do uso da empatia. De forma geral, a base da empatia reside na mímica face a reações automáticas e involuntárias em oposição a expressões corporais e faciais contrárias. Outro aspecto da empatia reside na simulação de personagens, pois a simulação refere-se ao modo como a personagem se está a comportar e a agir. (Lankoski, 2010)

²⁸⁶ Neste jogo em específico, o *creature design* é baseado em medos do subconsciente do protagonista.

²⁸⁷ Lankoski afirma ainda que os jogadores que preferem videogames de terror, ou assustadores alegam esta escolha pois este tipo de jogos contém aspetos onde existe uma maior amplitude de emoção face a outro género de jogos. (2010, p.41)

Para o autor, a simulação de personagens possui um pré-requisito que pressupõe o reconhecimento e a construção da personagem. Esta construção é baseada numa mímica afetiva e motora, bem como em interpretações da informação sobre as personagens em questão (incluindo a aparência, o nome, descrições e ainda, reações de outros face à personagem). (Lankoski, 2010).

Deste modo, personagens que sejam mais complexas estão relacionadas com a qualidade da experiência de jogo. Petri Lankoski argumenta que a importância das personagens nos videogames poderá ser explicada tendo em conta as características marcadamente sociais do ser humano. Em termos biológicos, existem partes do cérebro que são especializadas em tomadas de decisões em contextos sociais (Damásio, 2001). Esta evidência sugere que agentes antropomórficos, tais como as personagens, provocam estas funções especializadas no cérebro (que são também utilizadas no contexto social real). A compreensão das ações e expressões de outros indivíduos parecem estar intimamente ligadas às possibilidades emocionais e expressivas de cada indivíduo. O que significa que, ver alguém a sorrir irá ativar as mesmas áreas do cérebro do observador, como se o observador estivesse também ele a sorrir, (Lankoski, 2010).

3.2.2. Aparência associada a aspetos psicológicos: esquemas e estereótipos

De forma geral, como já vimos anteriormente, o ser humano tem tendência a associar emoções positivas a personagens de traços arredondados e cores vibrantes, de igual forma a que se associam emoções negativas a personagens de traços angulares e cores escuras. A maior parte dos indivíduos reconhece esta casualidade que parece acontecer de forma inconsciente. Porém, qual é o motivo para estas associações? E qual a sua relação com esta temática?

De acordo com a opinião do psicólogo britânico Frederic Barlett, a nossa compreensão do mundo é formada por uma rede de estruturas mentais abstratas. À medida que o ser humano cresce e se desenvolve física e intelectualmente irá passar por uma série de estágios de crescimento, assimilação e associação de ideias. Algumas ideias e conceitos poderão ser resultado de experiências individuais enquanto outras englobam questões sociais e culturais próprias do meio onde o indivíduo se insere. O Professor Freitas Magalhães defende exatamente o papel que a cultura desempenha no desenvolvimento do ser humano: “A cultura é, sem dúvida, outro fator que vai condicionar, para o bem ou para o mal, o ritmo de desenvolvimento de qualquer indivíduo. (...) E a cultura, no

âmbito da comunicação, contribuirá para a consciencialização que o indivíduo manifestará nos entendimentos simbiótico e relacional”²⁸⁸. (Magalhães, 2007, p.84)

Os esquemas ajudam a catalogar e organizar experiências passadas e entender experiências futuras. No início do desenvolvimento são muito simples e limitados, mas com o crescimento, tornam-se mais complexos. Na opinião do psicólogo suíço Jean Piaget, um esquema é simultaneamente uma categoria de conhecimento e um processo para adquirir esse conhecimento: “são estruturas ou conceitos que usamos para interpretar e organizar as informações que recebemos” (Psicoativo- Universo da Psicologia, 2016). Piaget acreditava que os indivíduos estavam em constante adaptação no seu ambiente ao mesmo tempo que recolhiam nova informação: “As experiências acontecem e nova informação é formada, novos esquemas são desenvolvidos e esquemas antigos são alterados ou modificados” (Verywellmind, 2019).

A teoria dos esquemas constitui também uma tentativa para justificar conceitos relativos à forma como os seres humanos categorizam elementos em determinadas categorias (Lankoski, 2010). Este tipo de esquemas consiste numa estrutura ou conceito cognitivo que auxilia a organizar e interpretar informações diversas. Os esquemas são úteis pois possibilitam a utilização de “atalhos” na interpretação de uma elevada quantidade de informação disponível ao nosso redor. Porém, este tipo de esquemas mentais também exclui informação pertinente para se focar em detalhes que confirmam crenças e conceitos em que o indivíduo acredita.

O conceito de *Person Schema* apresentado por Murray Smith consiste na suposição de que todas as pessoas partilham determinadas características regulares tais como um corpo humano e a capacidade de expressar emoções intencionais e impulsivas. Este tipo de teoria defende que quando uma entidade é catalogada num determinado grupo, a título de exemplo, pertencente ao grupo das aves, assumir-se-á que tem asas e todos os outros elementos (bico, penas, postura de ovos, etc.) que a fazem ser considerada como uma ave. As entidades são catalogadas mediante um determinado tipo de classe concordante com as suas características, pois a “construção de uma personagem reside na percepção de determinados traços tais como a face, a voz, o corpo e as suas ações e

²⁸⁸ Associando a essa também o fator relacionado com a natureza: “A natureza nunca determina as ações humanas; simplesmente as condiciona. (...) A fronteira entre o que é controlado de forma inata e o que é controlado culturalmente no comportamento humano é extremamente mal definida e vacilante”. (Magalhães, 2007, p.122).

ainda, aquilo que é dito sobre a personagem, pois cada pessoa tem um comportamento e julgamento únicos”²⁸⁹. (Gallagher as cited in Lankoski, 2010, p. 23)

Existem vários tipos de esquemas: *person schema* (esquema de pessoa) focado em indivíduos específicos, relacionando-se por exemplo, com aparências, comportamentos, personalidades e preferências; o *social schema* (esquema social) relacionado com o conhecimento geral sobre o comportamento de pessoas em determinadas situações de âmbito social; o *self schema* (esquema pessoal) focado no conhecimento do indivíduo sobre si próprio; e o *event schema* (esquema de eventos) focado em padrões de comportamento em determinados eventos sociais.

Os esquemas podem assim contribuir para a construção de estereótipos (construção de ideias pré-estabelecidas). Tanto os esquemas como os estereótipos são extremamente importantes para a construção de personagens, pois estes tiram partido deste tipo de assimilações relacionados com aparências, comportamentos e padrões sociais, entre outros elementos.

Neste ponto, torna-se relevante esclarecer igualmente a definição de estereótipo pois estes dois elementos apresentam ligações entre si. De acordo com a Professora universitária Catherine Isbister, os esquemas ou protótipos derivam da memória e associam um padrão de indícios²⁹⁰ a um conjunto de qualidades provenientes de um indivíduo ou objeto. Ou seja, são associações provenientes de um entendimento subjetivo e com base em conhecimentos e vivências individuais.

Por dependerem de vivências muitas vezes individuais e subjetivas, os estereótipos são assuntos muito sensíveis e polémicos. Grandemente devido ao facto de serem: “ferramentas sociais poderosas que guiam as decisões inconscientes podendo perpetuar uma situação desigual”²⁹¹ (Isbister, 2006, p. 12). Assim que um estereótipo é “gravado” na mente de um indivíduo, este tende a projetar as qualidades de uma pessoa com base nesse estereótipo, negligenciando qualidades que não encaixem no mesmo.

Esta situação acontece abaixo do nível de consciência e, apesar de possuir algumas desvantagens, os estereótipos têm um propósito importante: ajudar a realizar avaliações rápidas atalhando o processo de análise para cada indivíduo que se conhece. O processo inconsciente de comparar o que é visto com situações já vivenciadas anteriormente

²⁸⁹ Tradução livre da autora: “the construction of a person or character rests on perceived traits of the agent such as its face, voice, body, actions (including what is said), as well as what is told about the person or character. Significantly, each person has habitual ways of behavior and judgment”.

²⁹⁰ Estas “pistas” podem incluir a forma de vestir, postura, educação, idade, raça, forma de falar e se mover bem com as companhias/amizades.

²⁹¹ Tradução livre da autora: “they are powerful social tools that guide unconscious decisions that can perpetuate an inequitable situation”.

permite economizar tempo e é um mecanismo relevante em situações de atos sociais iniciais, entre outras. Isbister defende ainda que: “Os estereótipos também ajudam a tornar os encontros sociais diários mais previsíveis. Se nós adotarmos um determinado código estereotipado na nossa roupa e comportamento, podemos ter a certeza de que o nosso comportamento será “lido” da forma que planeámos”²⁹²(Isbister, 2006, p. 13).

É com base neste tipo de ilações e associações que se constroem personagens. Artistas, *game designers*, escritores, entre outros criadores de conteúdos ficcionais tiram partido de estereótipos. Na opinião de Nancy Beiman, os estereótipos funcionam como atalhos, pois tudo “é familiar ao espectador, assim não temos que trabalhar para estabelecer algo novo. Se tivermos que trabalhar com personagens estereótipo, podemos pensar em características que as diferenciem entre vários estereótipos que tenham sido realizados anteriormente”²⁹³(Beiman, 2007, p.70).

No caso de um videojogo, pela sua condição interativa, pode ser útil para o jogador recorrer a estereótipos para avaliar as intenções e ações de uma determinada personagem. Alguns jogos tiram partido dos estereótipos mantendo a inovação para os jogadores através da utilização de estereótipos improváveis na situação de jogo: “os bons designers também constroem personagens memoráveis empregando estereótipos comuns e criando personagens com alguns traços contraditórios face ao seu género”²⁹⁴(Isbister, 2006, p. 14).



Fig. 64. Imagem in game do videojogo *Last Guardian* (2016, SIE Japan Studio e Gen Design). Neste jogo, a personagem principal é protegida por uma criatura gigante chamada *Trico*. Apesar da escala

²⁹² Tradução livre da autora: “Stereotypes also help make everyday social encounters more comfortably predictable. If we and others adopt a given stereotypic code in our dress and behavior, we can be pretty confident that we will “read” the way we have planned”.

²⁹³ Tradução livre da autora: “Stereotypes are shortcuts: everything is familiar to your audience, so you don’t have to work to establish anything new. If you must work with stereotypical characters, think of personality quirks that will differentiate them from the hundreds of similar stereotypes that have been done before”.

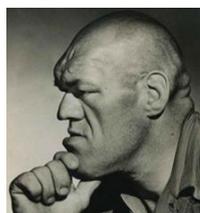
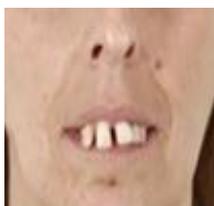
²⁹⁴ Tradução livre da autora: “Good designers also build memorable characters by taking well-worn stereotypes and crafting characters that have a few traits that go against type”.

ser imponente, e à primeira vista parecer perigosa e hostil. Neste caso o estereótipo funciona ao contrário (a criatura parece ser perigosa e desenvolve um instinto protetor para com a personagem principal).

A caracterização estereotipada é fundamentada em associações antigas entre os traços físicos do corpo e rosto, bem como da sua personalidade (à semelhança da fisiognomonia). Assim, características físicas diferentes (que impliquem por exemplo, distorções do rosto, característica associada a alguns tipos de criaturas fantásticas) provocam diferentes reações por parte dos observadores, devido ao facto de fugirem da norma comum: “Os estereótipos regem-se por ideias padrão que se alojam na nossa mente e que convertemos automaticamente na nossa própria definição” (Roque, 2011, p. 45).

Como vimos anteriormente, as associações que um indivíduo possui vão sendo apreendidas ao longo do tempo e são fruto de um constante fluxo de informação visual que influenciam opiniões. Estas associações podem ter origem na observação de elementos, movimentos, formas, hábitos, costumes e até cores para efeitos de estudos psicossomáticos. Assim, a utilização da fisionomia na estruturação das personagens é relevante para completar o “ciclo do imaginário do autor” (Roque, 2011, p.44) sendo capaz de transmitir uma mensagem sem recurso a palavras:

A interação do jogo de formalidades com a associação de ideias é uma mais-valia e uma ferramenta poderosa que o artista possui na transmissão de ideias. Sendo a visão o principal sentido do Homem, e tomando partido da ideia que ‘uma imagem vale mais do que mil palavras’, não é de admirar que seja através da sedução do traço e do rosto que o artista converte o leitor ao seu próprio imaginário. (Roque, 2011, p.46)



1

2



3

4

Fig.65. Determinados tipos de feições inspiram emoções diferenciadas quando são abordadas do ponto de vista da construção de personagens. Nas imagens 1 e 2, vemos o mesmo tipo de deformidades a nível dentário em humanos e animais e nas imagens 3 e 4 vemos a sua aplicação em personagens. A personagem 3 (Ren da série de animação “*Ren and Stimpy*”) apresenta a mesma situação que se verifica em 1 (retrognatismo), este aspecto confere à personagem um ar tolo ou cómico. Já a personagem 4 (um Orc do universo do videojogo “*World of Warcraft*”) apresenta a mesma situação da imagem 2 (prognatismo), este aspecto confere à personagem uma expressão mais ameaçadora. O indivíduo presente em 2) era Maurice Tillet (1903-1954) um reconhecido *boxeur*.

No caso de um videojogo, por se ter um contacto direto com a personagem que nos permite interagir e agir através dela, os estereótipos são uma forma excelente de potenciar elementos que um jogador já tenha conhecimento, sugerindo maneiras de como deve reagir a uma personagem. Na utilização de estereótipos, particularmente para personagens mais importantes (como é o caso da personagem com a qual o jogador interage) poderá ser interessante quebrar alguns estereótipos com outro tipo de elementos ou ainda, escolher outros que não são habitualmente utilizados. Em todo o caso, é sempre necessário compreender o papel que aquele estereótipo vai desempenhar para quem o está a observar.

3.2.3. Metáforas visuais

Para além das associações que um indivíduo pode ter a nível individual, existem também associações que são plurais, a nível de uma comunidade ou até mesmo de forma cultural: “A cultura é um dos moderadores no desenvolvimento do comportamento emocional”. (Magalhães, 2007, p.82). É o caso de determinadas metáforas, sátiras e exageros, presentes em personagens que convergem para imaginários populares. No imaginário popular também se verificam associações a nível físico, através de comparações (tendo como exemplo um nariz adunco que corresponde a uma bruxa, olhos estrábicos a um louco e sobrelhas arqueadas e tensas a um avarento).

Para além dos aspectos formais das personagens existem outros elementos que também podem ajudar a sublinhar e definir determinados estereótipos que se desejam, tais como: objetos, peças de vestuário, comportamentos, gestualidades, cenários, entre outros (Ver Anexo A, Fig. 47). Num universo ficcional é possível recorrer a manipulações faciais e corporais associadas ao ambiente e objetos a que estão associados transmitindo uma

personalidade através do todo: “exagerar as características das personagens ajuda a que estejam acima dos seus pares. Exagerar essas características ajuda os observadores a identificar as qualidades – chave das personagens”²⁹⁵ (Pixar, s.d).

Assim, existem características – chave que se traduzem em reações instantâneas essenciais para a identificação da personagem e do seu ambiente. Esta facilidade de comunicação através do desenho e por conseguinte, de toda a componente visual, auxilia na caracterização e na passagem de informação (em termos emocionais) que se quer transmitir.

3.2.4. *Baby face e halo effect*

Porque é que os seres humanos são, de maneira geral, atraídos por indivíduos fisicamente atraentes? Alguns investigadores defendem que esse facto se poderá dever a um processo evolucionário que interliga a atração como um indicador de saúde. Outros investigadores defendem que observar características atrativas coloca as pessoas numa predisposição de espírito positiva, tendo mais probabilidade de avaliar qualquer informação sobre o indivíduo, ou tudo o que estava a acontecer em geral de uma forma mais positiva. Em contrapartida, um indivíduo que apresente assimetrias no rosto, sinais de doenças, um queixo recuado, um perfil convexo ou ainda, que indique problemas face ao alinhamento dos dentes diminui consideravelmente as probabilidades de ser considerado atrativo.

Qualquer que seja a razão e em diferentes tipos de culturas, é comum que os traços positivos sejam associados a indivíduos mais atrativos. No entanto, aquilo que é considerado atraente, para além dos traços básicos referidos, poderá variar entre culturas, desde piercings faciais, a discos labiais, os seres humanos evoluíram, alteraram e subverteram o ideal de beleza ao longo dos períodos históricos e das diferentes culturas. (Isbister, 2006)

Geralmente, quando as personagens são construídas em função de um universo que se pretenda alegre, divertido, atrativo e, sobretudo, positivo, é comum recorrer-se a formas redondas e as personagens não são exceção. Personagens que sejam antropomorfizadas e que tenham um aspecto arredondado são geralmente consideradas como adoráveis (Ver Anexo A, Fig. 44). O ser humano, independentemente da cultura, considera

²⁹⁵ Tradução livre da autora: “Exaggerating the defining features of your character will help it appear larger than life. Exaggerated features will also help viewers to identify the character's key qualities”.

amistoso e atrativo um animal bebê e tudo aquilo a que ele se assemelha, tal como um bebê humano.

É, pois, importante compreender o porquê deste fenômeno denominado de *Baby Face* (cara de bebê). Este termo, tal como o próprio nome indica, relaciona-se com faces de personagens que se assemelham à face dos bebês. Alguns investigadores defendem que a origem desta atração se deve a antecedentes evolucionários: “o facto de o cérebro estar preparado para reconhecer os bebês como imaturos e desprotegidos” (Magalhães, 2007, p.87). É importante cuidar da descendência, por isso, o ser humano evoluiu de forma a ter uma resposta poderosa e imediata relativamente a faces de bebês, encorajando a proteção e inibição de eventuais comportamentos agressivos (Isbister, 2006).

Contrariamente, se um bebê apresentar uma face menos infantil, a tendência será precisamente o contrário, poderá não receber tantos cuidados ou, até mesmo ser rejeitado: “investigações em bebês prematuros – que nascem com olhos mais pequenos e menos bochechudos – mostraram que os impulsos de proteção são inferiores quando se olha para um bebê prematuro relativamente a um bebê que nasceu com o tempo completo”²⁹⁶ (Isbister, 2006, p. 11).

Na maior parte dos mamíferos existe uma desproporção característica do próprio desenvolvimento anatómico que difere conforme as várias fases de crescimento. Este fenómeno faz com que, tendencialmente, os bebês apresentam faces com bochechas redondas, olhos grandes, narizes pequenos, queixos diminutos e testas altas. No caso de alguns animais poderão ainda ser acrescentadas as desproporções das orelhas, tal como constata Nancy Beiman: “as características dos bebês são tipicamente pequenas e delicadas e ocupam uma área pequena do crânio em comparação com um adulto. A cabeça e tronco de um bebê são enormes quando comparados com as mãos, pés e membros. No caso dos cães e gatos bebês o corpo é pequeno e as patas e cabeça são enormes”²⁹⁷ (2007, p.96). A autora refere ainda que o nível do olhar de um bebê humano, cão ou gato bebês é de aproximadamente um terço a partir da parte inferior do crânio (quando no caso do adulto é sensivelmente metade) e que os olhos são maiores enquanto outros elementos faciais são mais pequenos.

De forma geral, invocando os tais instintos primordiais, somos atraídos para faces que apresentem essa desproporção, sendo, portanto, consideráveis como algo encantador,

²⁹⁶ Tradução livre da autora: “Research on premature infants—ones who are born with smaller eyes and less chubby cheeks—has also shown that nurturing impulses and liking are lower when looking at a preemie’s face than at a full-term infant’s face”.

²⁹⁷ Tradução livre da autora: “Babyish features typically are small and delicate, occupying a smaller área of the skull than an adult's. The human baby’s head and torso are huge when compared to the hands, feet, and limbs. The puppy or kitten’s body is small and the paws and head are very large”.

que necessita de cuidados: “As outras espécies atraem-nos se as proporções do seu corpo e face forem semelhantes aos bebés humanos. Os cãesinhos e gatinhos são considerados bonitos devido ao seu aspecto redondo e regular – um design apelativo para mamíferos”²⁹⁸ (Beiman, 2007, p.96).

Assim, não é, pois, de esperar que o mesmo sentimento seja projetado em personagens: um indivíduo que apresente proporções faciais semelhantes a traços infantis será tido como amigável invocando uma sensação de confiança e mais prontamente absolvidos de responsabilidades: “O preconceito humano assume que aqueles que têm cara de bebé serão mais calorosos e confiáveis, mas também, mais dependentes, menos responsáveis e mais submissos e manipuladores”²⁹⁹ (Isbister, 2006, p.10). O Professor Freitas Magalhães, consciente deste fenómeno, defende que:

(...) O facto de os indivíduos apresentarem a denominada ‘cara de bebé’ ou um rosto muito bonito, tal não significa, de todo, que sejam pessoas de confiança, ingénuas e mais saudáveis. (...) É preciso despir-se de si para melhor compreender os outros e não ter receio de que na soma final as partes sejam maiores do que o todo. Os esquemas da personalidade são importantes. Manter o esquema da pessoa com o sorriso largo (...) constituído pelos traços alegre, bonito, etc. – irá certamente afetar a perceção de outros tipos de sorriso. (2007, p.87)

Os psicólogos denominam este fenómeno de “*Babyface Overgeneralization*” ou seja, a atribuição de traços infantis a adultos que apresentam uma face de aspecto infantil. Este efeito compreende que os indivíduos que têm um aspecto físico próximo ao das crianças os faz serem tratados de forma semelhante³⁰⁰. Aliado ao efeito de *Baby Face* é por isso fácil compreender a ligação que existe com a teoria das formas aplicadas a personagens. Este tipo de elementos é exagerado, as formas arredondadas, suaves e macias são hiperbolizadas de modo a intensificar o sentimento que invocam, são vistas como algo agradável, que inspira confiança e simpatia inversamente a uma personagem que tenha traços angulares ou assimétricos que inspira desconfiança.

²⁹⁸ Tradução livre da autora: “Other species attract us if their body and facial proportions resemble those of human infants. Puppies and kittens are ‘cute’ because of their rounded, regular features- a design that appeals to mammalian mothers”.

²⁹⁹ Tradução livre da autora: “The human bias is to assume that those who have baby faces will be warmer and more trustworthy but also may be more dependent, less responsible, and more submissive and manipulable”.

³⁰⁰ Para mais informações consultar: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00207590444000014>



Fig. 66. Comparação entre vários tipos de bebês, bem como as suas respectivas proporções e formas arredondadas. Em cima: proporções bastante características de mamíferos. Em baixo: as mesmas proporções aplicadas a personagens do universo do famoso videogame *Pokémon* (Pokémon Company).

Similar a esta condição é o *Halo Effect* (Efeito Halo) que consiste na atribuição de qualidades positivas a pessoas com uma aparência atrativa³⁰¹. Este efeito advém de uma tendência interior para inconscientemente atribuir a pessoas atraentes características favoráveis como bondade, honestidade, força, dominância e inteligência relativamente a outras pessoas³⁰² (Isbister, 2006, p. 7). Este efeito relaciona-se também com a atração do ser humano face a objetos inanimados atraentes e brilhantes.

A maior parte dos heróis e heroínas dos videogames são atraentes, o que encoraja o jogador a vê-las como mais inteligentes, fortes, gentis, e socialmente aptas – todas essas situações beneficiam deste efeito, as próprias criaturas fantásticas acabam também por possuir esse efeito em alguns casos como é o caso dos célebres vampiros:

Porque é que um assassino em série como Drácula é considerado sexy e atrativo? As investigações no campo da psicologia asseguram que somos muito mais propensos a ter

³⁰¹ De acordo com os estudos realizados por A. Freitas Magalhães, em termos de níveis emocionais, o sexo feminino comparativamente ao masculino, apresenta uma maior sensibilidade e intensidade emocional. Sendo que, a mulher utiliza o sorriso como instrumento de sedução (ou seja, expressões afáveis), em detrimento do homem, que o faz com o intuito de dominação. Poderá ser feito aqui um paralelismo no sentido em que, grande parte das personagens mais ameaçadoras em videogames (sejam criaturas ou humanas) são do sexo masculino, enquanto as femininas são mais sedutoras (fazendo aqui uma ligação ao efeito Halo que se irá abordar adiante). No entanto, fazemos a ressalva que existem sempre exceções a estas situações.

³⁰² Existem inclusivamente casos de indivíduos que, pela sua aparência mais atrativa, e tirando partido dessa mesma condição, foram descredibilizados face a sentenças em tribunal, como por exemplo, o conhecido caso do *serial killer* americano Ted Bundy, famoso pelo assassinato de mais de 30 jovens ou o caso mais atual de Jeremy Meeks, acusado de furto e agressão. Para mais informações sobre este assunto consultar: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/valley-girl-brain/201406/are-good-looking-people-more-likely-get-away-murder>.

empatia e a desculpar pessoas charmosas ou bonitas quando cometem crimes do que quando estas não o são. Também é natural existir uma tendência para projetar características de personalidade positivas a pessoas atraentes. Mesmo na "Monstrolândia" parece existir vantagens em ser belo empático³⁰³. (Fischhoff, Dimopoulos, Nguyen, Gordon, 2003, p.422)

Contrariamente, também existem personagens que, conforme o género de videojogo e narrativa podem ter um objetivo contrário, ou seja causar repugnância, nojo e até mesmo grotesco, para isso há que tirar partido de todos os elementos adversos a estas condições para que o observador/jogador tenha este tipo de emoções. (Ver Anexo A, Fig. 44). Personagens com assimetrias consideráveis e deformidades (nomeadamente na face) são consideradas como *monstros* e, os seres humanos são atraídos ou repelidos no que toca a essa questão. Faces altamente irregulares podem despoletar medo ou elevada curiosidade no observador: “alguns *monstros* famosos têm faces parcialmente destruídas ou com carências de elementos como um olho ou orelha, ou têm demasiados olhos e orelhas”³⁰⁴. (Beiman, 2007, p.98).

Em suma, é necessário compreender que o design, a aparência de uma personagem poderá revelar a sua personalidade ou omiti-la propositadamente. A título de exemplo, as personagens *Fantasma da Ópera* e *Quasimodo (Corcunda de Notre Dame)* são exemplos de dois *monstros* incompreendidos. Ambos revelam beleza interior, mas, nunca são considerados esteticamente apelativos. O contraste entre o interior e o exterior torna-os mais interessantes do que belos, tal como afirma Beiman: “O feio é mais fácil de retratar do que o belo porque estamos mais aptos a concordar naquilo que é feio no que aquilo que é belo. A beleza está nos olhos do observador e o artista é capaz de criá-la”³⁰⁵(2007, p.98)

³⁰³ Tradução livre da autora: “Why is a serial murderer like Dracula considered sexy and attractive? Psychological research has reaffirmed conventional wisdom repeatedly in studies showing that we are more ready to empathize with and excuse handsome or beautiful people when they commit crimes than is our disposition when it comes to the non-handsome, the non-beautiful defendants. We also tend to attribute more positive personality characteristics to attractive people. Even in “monsterland,” it seems, it pays to be beautiful or handsome—and sympathetic!”

³⁰⁴ Tradução livre da autora: “Some famous monsters have partly destroyed faces or faces that lack an eye or an ear or have too many eyes and ears”.

³⁰⁵ Tradução livre da autora: “Ugliness is easier to portray than beauty since we are more able to agree on what is ugly than on what is beautiful. While beauty may be in the eye of the beholder, the artista is able to create it”.



Fig. 67. Comparação entre dois tipos bastante diferentes de criaturas presentes no universo do videogame *Monster Hunter World: IceBorne* no caso da direita e *Monster Hunter World* no caso da esquerda, ambos da empresa *Capcom*.

3.3. O lado emocional das criaturas fantásticas

O espectador é um ser humano capaz de reflexão e de imaginação. Sendo humano, é atraído pelo menor esforço; mas também, sendo humano, é devorado pela curiosidade³⁰⁶ (Jean Renoir as cited in Johnston, Thomas, 1995, p. 534)

Como já vimos anteriormente, as criaturas fantásticas, ou *monstros*, captam a atenção do ser humano de diversas formas. Porém, na atualidade, sabemos que o *monstro* tem uma inegável relação com um lado mais obscuro que, conseqüentemente, provoca algum receio a uns e divertimento a outros. A teoria das formas, bem como a cor são úteis para se compreenderem algumas questões relativamente ao aspecto visual (uma aparência mais apelativa ou o seu contrário). A empatia e respectivos estereótipos também podem ser invocados. Porém, existe algo de muito peculiar que está na base desse tipo de sentimento.

Para sobrevivermos enquanto espécie, tivemos que ser capazes de nos adaptar a vários tipos de condições e situações. Beneficiamos da experiência dos nossos antepassados e para sobreviver ao longo de várias eras, desenvolvemos mecanismos de ordem emocional que permitiam detetar o que era seguro ou perigoso: os já mencionados “gatilhos” emocionais referidos por Ekman. Este tipo de “gatilhos”, com a evolução e desenvolvimento das nossas necessidades enquanto espécie, ficaram profundamente enraizados em nós e são indissociáveis do nosso lado emocional.

Paul Ekman defende que os “gatilhos” emocionais têm por isso um lado biológico, influenciados pelos nossos antepassados, porém, são também desenvolvidos e provocados pela nossa experiência individual. Assim, o ser humano através de mecanismos de avaliação automática³⁰⁷ (*autoappraisers*) examina todos os elementos que são importantes por motivos de sobrevivência – da mesma forma que os nossos antepassados caçadores-recolectores o faziam. (Ekman, 2003)

A ação desses mecanismos de avaliação automática não é linear. Alguns mecanismos começam a ser desenvolvidos e aprendidos muito cedo (ainda na infância) e outros um pouco mais tarde. Como tal, existe naturalmente uma grande probabilidade de cometermos erros na nossa aprendizagem inicial, sendo algo característico do

³⁰⁶ Tradução livre da autora: “The spectator is a human being, capable of reflection and, therefore, of imagination. Being human, he is attracted by the least effort; but also, being human, he is devoured with curiosity”.

³⁰⁷ Para definir este conceito Paul Ekman elabora uma metáfora utilizando a linguagem dos computadores: os mecanismos de avaliação automática procuram no nosso ambiente tudo o que se assemelhe ao que está armazenado na nossa base de dados de alertas emocionais (*emotion alert database*), escrito em parte pela nossa biologia (através de seleção natural) e, em parte, pela nossa experiência individual. (Ekman, 2003)

crescimento e desenvolvimento pessoal: “Podemos nos aperceber de respostas inapropriadas da nossa parte a coisas que antigamente nos enfureciam, metiam medo, ou nos enjoam, reações que agora nos apercebemos serem inapropriadas na vida adulta”³⁰⁸ (Ekman, 2003, p.46). Porém, esses mesmos mecanismos que são aprendidos em tenra idade possuem uma grande resistência face aos mecanismos que são apreendidos em fases mais avançadas de crescimento.

Os mecanismos de avaliação automática estão associados aos “gatilhos” emocionais. Ao digitalizar toda a informação que está presente no nosso meio desde tenra idade, vamos criar no nosso cérebro uma espécie de base de dados permanentemente aberta para que a informação seja adicionada a toda a hora: “Ao longo da vida encontramos novos eventos que podem ser interpretados através de avaliadores automáticos ou semelhantes a um tema ou variação armazenados na nossa base de dados, e quando isso acontece, uma emoção é acionada”³⁰⁹. (Ekman, 2003, p.47).

Um exemplo concreto face a mecanismos automáticos que são, digamos, uma “herança dos nossos antepassados” são os medos ou fobias que muitas pessoas possuem por determinados animais como por exemplo ratos, ratazanas, pássaros³¹⁰, répteis, aracnídeos, insetos e outros rastejantes, determinados espaços (especialmente escuros) ou ainda determinados objetos pontiagudos entre muitos outros exemplos.

Ekman defende que, mediante determinado tipo de vivências, os indivíduos importam guiões³¹¹ de situações que lhes aconteceram ao longo da vida, aplicando-as mais tarde em situações de alguma forma semelhantes, ainda que não diretamente relacionadas com os acontecimentos passados. Esta situação liga-se diretamente aos “gatilhos” emocionais que, quando se estabelecem criam novas conexões estabelecidas por um grupo de células no nosso cérebro (uniões/colagem celular – *cell assembly*). Esta colagem contém a memória dos estímulos aprendidos e aparenta ser um registo psicologicamente permanente do que aprendemos, fazendo o que o autor denomina de “base de dados de alerta emocional” (*the emotion alert database*). Paul argumenta ainda que é possível aprender a interromper a ligação entre este processo e o nosso

³⁰⁸ Tradução livre da autora: “We may find ourselves responding inappropriately to things that angered, frightened, or disgusted us earlier, reactions that we now deem inappropriate to our adult life”.

³⁰⁹ Tradução livre da autora: “Throughout life we encounter new events that may be interpreted by automatic appraising or similar to a theme or variation stored in the database, and when that happens an emotion is triggered”.

³¹⁰ Algumas das fobias clínicas mais comuns são relacionadas com pássaros, aranhas e abelhas (ornitofobia, aracnofobia e apifobia) devido à sua abundância em ambientes urbanos.

³¹¹ Os guiões (scripts) que Paul Ekman menciona são importados quando os indivíduos têm sentimentos que não foram resolvidos, que não foram expressos de forma satisfatória ou ainda, se expressos, não tiveram o resultado pretendido.

comportamento emocional: “O gatilho ainda é acionado através dessas células, mas a ligação entre a colagem da célula e o nosso comportamento emocional pode ser quebrada, pelo menos por uma vez”³¹² (Ekman, 2003, p.60).

Esta associação relativa ao medo é muito visível no caso dos animais. Só o facto do indivíduo observar (ainda que apenas por imagem) determinado animal, já é o suficiente para expressar medo, nojo ou mesmo manifesto desconforto, sem razão aparente e sem se ter desencadeado (pelo menos em alguns casos) um episódio que justificasse a formação desse receio:

O conhecimento de que não existe nada para temer não apaga o medo (...) O nosso conhecimento nem sempre consegue substituir as apreciações dos avaliadores automáticos que geram as respostas emocionais. Depois das respostas emocionais terem sido acionadas, poderemos nos aperceber conscientemente que não precisamos de ser emocionais, mas, a emoção poderá persistir. Isto geralmente acontece quando o gatilho é um tema emocional evoluído ou um gatilho aprendido que é muito semelhante ao tema. Quando o gatilho aprendido é mais distante relativamente ao tema, ou o nosso conhecimento consciente pode estar mais bem preparado para interromper a experiência emocional. Posto em outros termos, os nossos medos só estão relacionados de forma distante a um determinado tema, e podemos estar aptos a substituí-los por escolha própria³¹³. (Ekman, 2003, p.55)

É discutido que o medo provocado por animais advém de reminiscências de um sistema de defesa predatório cuja função é dotar os indivíduos de sinais de alerta³¹⁴ com o propósito de sobrevivência (Öhman, 1986). Embora grande parte destes exemplos não represente na atualidade um perigo real à nossa sobrevivência enquanto espécie, esse facto não apaga os receios tantas vezes manifestados, tal como afirma Ekman, “o perigo é sentido ainda que objetivamente não exista” (Ekman, 2003, p.55). Alguns autores referem que, o medo por este tipo de animais, embora hoje não seja tão presente, representava no passado um perigo muito concreto e real, o que faz com que estes

³¹² Tradução livre da autora: “The trigger still sets off the established cell assembly, but the connection between the cell assembly and our emotional behavior can be broken, at least for a time”.

³¹³ Tradução livre da autora: “The knowledge that there is nothing to fear does not erase the fear (...) our knowledge cannot always override the autoappraisers' evaluations that generate emotional responses. After our emotional responses have been triggered, we may consciously realize that we need not be emotional, and yet the emotion may persist. I propose that this usually happens when the trigger is an evolved emotional theme or a learned trigger that is very similar to the theme. When the learned trigger is more distantly related to the theme, our conscious knowledge may be better able to interrupt the emotional experience. Put in other terms, if our concerns are only distantly related to a theme, we may be able to override them by choice”.

³¹⁴ De acordo com Öhman, a questão do medo nos seres humanos toma proporções diferentes de acordo com o sistema comportamental em que se insere. Ainda que os estímulos sejam de ordem inconsciente, se os mesmos forem ativados em relação a animais desencadeiam fatores de medo; se em vez disso, forem ativados em contextos sociais irão refletir manifestações de dominância e/ou submissão.

“gatilhos” emocionais tenham ficado “gravados” e consista numa de entre várias reminiscências dos nossos antepassados caçadores recolectores.

Um dos autores que defende a ligação entre os medos aparentemente irracionais de alguns indivíduos, face a animais e aos os nossos antepassados, é o Professor de psicologia do departamento de Neurociências Clínicas do Instituto Karolinksa, na Suécia, Arne Öhman, que argumenta que tememos alguns animais em particular, porque a pressão predatória dos mesmos foi muito marcada na formação dos nossos “gatilhos” emocionais genéticos: “As considerações evolucionárias, no geral, sugerem que o medo de répteis constitui o protótipo de medos relacionados com animais, entre mamíferos, dado que, para os primeiros mamíferos era necessário evitar ser comido pelos então dominantes e terríficos répteis”³¹⁵ (Öhman, 1986, p. 128).

O Professor prossegue a sua tese referindo que, como existem animais potencialmente letais, este sistema ou gatilho ainda permanece em funcionamento, constituindo, por isso, um reminiscente arcaico como base biológica para medo e fobias³¹⁶. Neste sentido, ainda existem na nossa base de dados alguns sistemas “anti predador”, muitas vezes ativados para sinalizar o perigo de um potencial predador, através da leitura de algumas pistas, nomeadamente um par de olhos que nos fixam, se nos depararmos com um animal que se dirige a nós.

Curiosamente, relacionando o exemplo dos olhos mencionado por Öhman, podemos estabelecer um paralelismo com a construção de personagens. De forma geral, uma grande quantidade de personagens antropomorfizadas apresenta características físicas semelhantes à humana, nomeadamente, a posição dos olhos, bem como uma das suas maiores características: a visualização da esclera³¹⁷ (que nos permite perceber a direção do olhar), tida como uma característica de uma personagem cómica e que não apresenta traços ameaçadores.

Geralmente, a escolha de determinados animais para a construção de personagens amistosas pressupõe exemplos maioritariamente de compleição tipicamente associada a

³¹⁵ Tradução livre da autora: “Evolutionary considerations suggest that fear of reptiles constitutes the prototype for animal fears among mammals. (...) It was absolutely necessary to avoid being eaten by the then dominating, and indeed terrifying reptiles”.

³¹⁶ De facto, seria de esperar que o ser humano apenas possuísse reações a objetos e situações mais perigosos no ambiente atual, tais como tomadas elétricas ou mesmo armas de diversos tipos (fogo, brancas, etc.) da mesma maneira que, genericamente, é feito com aranhas e cobras. Segundo a opinião do Professor Arne Öhman as armas e as tomadas elétricas não estão há tempo suficientes na seleção natural para terem sido desenvolvidas como “gatilhos” emocionais: “era necessária alguma experiência para que a cobra e a aranha se tornassem “gatilhos” de medo pois não eram assustadoras numa exposição inicial”. (Ekman, 2003, p.45)

³¹⁷ A visualização da esclera é perceptível curiosamente em animais que são mais próximos do ser humano e curiosamente está também relacionada com o fator de domesticação em que os animais não apresentam riscos permanentes de estarem em risco predatório.

mamíferos, que, por todas as suas características, nos são familiares (pelos motivos mencionados em 3.2.4. *Baby Face e Halo Effect*). Se, em contrapartida, quisermos criar uma personagem assustadora ou abjeta, esta terá que apresentar características físicas díspares daquilo que consideramos familiar, ou seja, a utilização de características associadas a insetos, répteis e afins que apresentam uma anatomia totalmente diferente dos mamíferos, a começar pelo tipo, posição e número de olhos e ainda, pela ausência total de esclera:

É improvável que os seres humanos vejam um inseto jovem como algo amistoso pois as suas proporções são completamente diferentes do padrão dos mamíferos. Os olhos de uma lagarta ocupam praticamente toda a sua cabeça e não existe uma diferenciação clara entre a cabeça e o corpo. (...) As personagens de insetos têm de ser humanizadas para atingir um maior ou menor interesse por parte do público³¹⁸. (Beiman, 2007, p.96)



Fig. 68. No processo de criação do livro de banda desenhada “SINtra”, correspondente à parte prática desta investigação, o objetivo na criação das personagens fantásticas, foi que estas provocam determinado tipo de emoções (tanto positivas como negativas) no espectador. Assim, estes “gatilhos” emocionais no que diz respeito a insetos e aracnídeos, que na maioria dos leitores provocam medo ou asco foi o objetivo desejado para esta personagem baseada na aranha-de-saco amarelo (*Cheiracanthium mildei*) muito comum na Serra de Sintra, onde a narrativa ocorre.

Nesta ótica, a tese defendida por Arne Öhman adapta-se à construção de criaturas fantásticas quando constatamos que alguns *monstros* se apresentam mais assustadores para determinadas pessoas exatamente por reunirem traços e características de animais que são genericamente alvo de medos e fobias, tais como répteis e insetos devido a essa

³¹⁸ Tradução livre da autora: “Human beings are also unlikely to find a young insect ‘cute’ since their proportions are completely unlike the mammalian pattern. The caterpillar’s eyes take up nearly all of its head shape and there is no clear differentiation between the head and the body. So, insect babies will seem cute only to insect mothers. Animated insect characters have all been humanized to a greater or lesser degree so that we will find them appealing rather than an alien”.

espécie de “legado” ancestral que possuímos: “O papel que então desempenha como encarnação do mal o herdeiro mitológicos dos dinossauros que é o dragão, em mitos e folclore tem então uma origem biológica”³¹⁹. (Öhman, 1986, p. 128)

De facto, encontros com animais ferozes são uma temática recorrente do medo na história da humanidade. Arne defende que os confrontos entre humanos e feras não só são determinantes para a história como também surgem como um legado predatório que por sua vez influenciou o comportamento dos mamíferos em especial dos primatas, “nesta perspetiva podemos indagar se será apenas uma coincidência que as representações do mal tenham características de animais selvagens”³²⁰ (Öhman, 1986, p. 123).

No seguimento desta ideia, representações mitológicas de encontros com animais selvagens abundam em várias civilizações. No caso da mitologia grega, existem alguns exemplos tais como a luta de Hércules com a Hidra de Lerna (uma serpente com várias cabeças), ou a luta de Thor com Jörmungandr (também uma serpente) pertencente à mitologia nórdica viking. Existem inúmeros casos de nobres cavaleiros a lutar com dragões terríficos (o caso de São Jorge) e no domínio da ficção científica, é frequente a representação de exploradores a serem atacados por temíveis feras provenientes de mundos desconhecidos em sistemas solares distantes. Öhman volta a sublinhar que, em grande parte destes exemplos existe uma tendência para atribuir às criaturas assustadoras características reptilianas de forma a acentuar os seus atributos perturbadores face ao homem. (Öhman, 1986)

Deste modo, nas representações mitológicas é frequente observar o homem em confronto direto com animais ou *monstros* ameaçadores – em ambos os casos, existe o papel do atacante e do defensor. Quando a fera é derrotada, é comum verificar-se a exaltação da condição humana, pois a derrota face a um *monstro* é um feito notável, ou seja, o objetivo é o aproveitamento de uma situação de confronto com outros seres para valorizar a condição e capacidades humanas. (Ver Anexo A, Fig. 2,6-8).

Curiosamente, este objetivo tão recorrente em vários tipos de mitologia não caiu em desuso e continua a ter um papel importante na contemporaneidade através dos videojogos com recurso a personagens que servem de inimigo e se opõe a determinado

³¹⁹ Tradução livre da autora: “The role as the incarnation of Evil that the mythical heir of the dinosaurs, the Dragon, plays in myths and folktales, may perhaps have a biological origin”.

³²⁰ Tradução livre da autora: “from this perspective one may wonder whether it is merely an accident that the embodiments of Evil often have beastial features”.

tipo de objetivos (*bosses*³²¹): É frequente a utilização de *monstros* com poderes especiais e mais fortes (exatamente pelo seu carácter extraordinário) exigindo assim uma maior tenacidade, estratégia e inteligência do que os inimigos humanos. Tal como nos vários exemplos mitológicos, também aqui os *monstros* continuam a servir para exaltar a condição humana a uma escala individual– personalizada.

Na cultura clássica, os animais selvagens e as criaturas fantásticas são encarados como “o outro”, de forma a despersonalizar a sua identidade e conseqüentemente o nível de empatia. Este mesmo processo é visível nos videojogos através da utilização de personagens que servem como inimigos (quer sejam *bosses* ou outro tipo de personagens) geralmente desumanizados, monstruosos (por vezes representados como alienígenas, soldados sem face) ou representados de forma estilizada porque desta forma permitem que o jogador os interprete como “o outro”, não ficando preocupado com a sua eventual destruição, (Isbister, 2006). Se o jogador não tiver uma relação com este tipo de personagens, não existem momentos propícios para a criação de empatia, no entanto, existem momentos emocionais pautados por sensações de vitória ou derrota em situações de combate, emboscadas, entre outras.



Fig. 69. Imagem in game do videojogo *Monster Hunter World*. Este é um caso específico onde a personagem com a qual se joga deverá derrotar o *monstro Jyuratodus*, à imagem e semelhança do herói grego.

Existe um grande esforço para fazer com que a derrota desses inimigos seja convincente de um ponto de vista psicológico (havendo para isso uma aposta na representação gráfica convincente, como sangue ou feridas detalhadas). No entanto, a satisfação emocional do jogador é maior quando os inimigos possuem uma mecânica que representa expressões emocionais daquilo que está a acontecer (por exemplo se realizarem gestos que denotam frustração em caso de derrota, surpresa quando o

³²¹ Tanto no caso histórico (clássico) como no caso contemporâneo dos videojogos, estes tipos de inimigos são geralmente muito territoriais, barrando a passagem do jogador para o próximo nível. Paralelamente, na mitologia clássica (como em outras) os *monstros* serviam também para guardar entradas para tesouros e outras áreas potencialmente relevantes. O *monstro* era e continua a ser um guardião.

jogador aparece, etc.) em vez de obedecerem a simples mecânicas e táticas (Isbister, 2006) o que denota a grande importância da expressão facial para comunicar noções de empatia³²².

Em suma, embora os estudos de Öhman sejam passíveis de várias interpretações e outras análises, consideramos que a sua abordagem poderá ser uma eventual justificação biológica para que determinados tipos de criaturas fantásticas expressem respeito ou medo por quem as observa. O manifesto desagrado demonstrado por muitos indivíduos ao visualizarem répteis, insetos ou outros seres rastejantes é conhecido ainda que não seja possível, obviamente, generalizar.

Através da investigação do Professor sueco, podemos compreender porque é que determinados animais têm uma utilização recorrente na criação de figurações fantásticas: através das suas características consideradas “abjetas”, isto é, por serem completamente diferentes das estruturas que tão bem caracterizam os mamíferos, passam um sentimento de desconfiança e medo – úteis para a criação de diversos *monstros* em várias mitologias.

Para além disso, já constatámos que os animais selvagens são caracteristicamente conotados com o desconhecido, com o “outro” sendo a sua dominação um fator de orgulho e supremacia para a raça humana, já desde a época clássica. Não é, por isso, de admirar que esse constante sentimento de orgulho e satisfação pelas capacidades enquanto seres humanos continue a proliferar através dos videojogos.

3.3.1. Emoções e imaginação: uma ligação com os videojogos

É frequente observar jogadores que estejam a vivenciar emoções como se estivessem no “mundo real”. Quando alguém está a jogar, é comum relatar em determinadas situações um batimento de coração mais rápido, elevada atenção quando se vai atacar um mutante ou um vilão. A emoção tem um efeito na experiência da situação e pode torná-la muito intensa. O próprio jogador acaba por se aperceber das suas próprias emoções e esta perceção poderá contribuir para uma avaliação cognitiva da situação de forma igual à que aconteceria no mundo real.

³²² Na maior parte das situações, o jogador não é encorajado a ter uma relação emocional com este tipo de personagens. Funcionam apenas para serem derrotadas, como obstáculo, e prosseguir a narrativa. O primeiro momento em que se avista este tipo de inimigo é importante, tal como o momento de falhanço. Com inimigos e competidores, ter este tipo de inimigo mostra a possibilidade de ganhar ou perder durante uma batalha, o que pode aumentar o impacto emocional no jogador (Isbister, 2006).

É amplamente aceite que estados cognitivos elevados e estados de sensibilidade em determinados contextos podem atuar como encorajadores de emoções. Embora vários estados afetivos sejam causados por meros estímulos perceptivos tais como paus curvados que se assemelham a cobras, ou faces sorridentes (o fenómeno já mencionado anteriormente de pareidolia³²³: a percepção imaginada de um padrão ou significado onde ele não existe), existe uma razão para pensar que estados cognitivos mais elevados,(incluindo provavelmente aquilo que é ficcional), podem causar respostas emocionais, ou seja, a imaginação pode causar emoções e reações cognitivas, (Tavinor, 2009).

A experiência perceptiva e a realização daquilo que é imaginário (se por exemplo existir um *monstro* que é uma ameaça num determinado videojogo) irá provocar uma resposta emocional de medo. Tavinor considera que existem vários elementos causadores de emoções ficcionais aliados aos videojogos, pois respostas como surpresa e medo podem ser aumentadas pelas representações evocativas do mundo ficcional, tais como sons grotescos que os *monstros* mutantes fazem, a escuridão de um barco, sons indistintos podem contribuir para uma resposta emocional (Tavinor, 2009).

Dependendo da avaliação cognitiva de determinada situação, uma reação emocional pode levar a diferentes respostas emocionais por parte do indivíduo em questão. O exemplo de um pau que, pela sua forma curvada, se assemelha com uma cobra, fará com que o indivíduo que o veja reaja com uma resposta emocional de susto e medo, ou seja, responde face a uma eventual evidência de perigo. Isto significa que uma resposta emocional a algo que é ficcional é causada quase que automaticamente, a forma como respondemos à emoção consegue reconhecer a ficção da sua fonte e assim, conseguimos reagir em conformidade com a ficção.

Com videojogos, o contexto ficcional da não existência de consequências pode motivar o jogador a apreciar um estado emocional de medo e ansiedade, mas também usar estas emoções para moderar a sua resposta no mundo do jogo.

De acordo com Tavinor, a emoção interliga-se com a ficção através da relevância ou ligação que existe com esses conteúdos fictícios, por exemplo, os cenários fictícios que são imaginados transformam-se em impulsos de reações emocionais e atitudes subsequentes. Para compreendermos uma obra de ficção temos que ter uma interpretação satisfatória, entender as suas implicações emocionais. (Tavinor, 2009).

³²³ No que aqui diz respeito a este fenómeno é interessante mencionar a título de curiosidade o algoritmo robótico “Google Faces” que digitaliza todo o globo terrestre várias vezes e com diversos ângulos em busca de elementos que se assemelham sobretudo a faces humanas. Mais informação sobre este projeto pode ser encontrada no seguinte endereço: <https://onformative.com/work/google-faces>.

As emoções ligadas a narrativas ficcionadas são maioritariamente empáticas, mas só em situações muito específicas é que têm um comportamento diferente. (Tavinor, 2009). As emoções desempenham um papel importante pois guiam a compreensão do indivíduo no entendimento da ficção. No caso dos videojogos, esta situação é também semelhante no sentido em que as emoções são, em maioria, direcionadas e a aprendizagem emocional está intimamente relacionada com o desempenho do próprio jogador dentro do universo.

No âmbito dos videojogos, as emoções que o jogador sente servem para o guiar numa interação com obstáculos e outras dificuldades presentes no jogo. Um exemplo desta situação está presente no videojogo *Layers of Fear*, onde o jogador se sente assustado e alerta, receando os *monstros* que possa encontrar atrás de uma porta ou corredor. Assim, o jogador tem que ser cauteloso nos seus movimentos ao deambular pelos corredores, (Tavinor, 2009).



Fig. 70. Imagens in game do videojogo *Layers of Fear* (2016, Bloober Team). Este é um jogo passado num plano de primeira pessoa, onde o jogador assume o papel de um pintor outrora famoso com um passado perturbador.

A imaginação pode provocar emoções reais. Segundo António Damásio, estas estão envolvidas em práticas fictícias porque as representações cognitivas, bem como os artefactos emocionais, têm importância emocional e atuam como estímulos emocionalmente competentes (2001). Porém, de que forma é que as representações ficcionais agem como estímulos emocionalmente competentes? Porque é que os mundos imaginários são emocionalmente relevantes?

Tavinor reforça que a capacidade da imaginação para causar episódios reais afetivos pode existir por boas razões funcionais, pois a imaginação não é inerte em termos de comportamento, mas ao invés, permite conceber futuros possíveis que permitem seguir o comportamento atual e ainda desenhar um comportamento de forma apropriada. A

ligação da imaginação às emoções pode ainda ser necessária para pensamentos hipotéticos relacionados com a previsão ou antevisão de acontecimentos, tendo nessa questão uma valência emocional, (Tavinor, 2009).

Seguindo a via proposta por Damásio e aplicando-a aos videojogos, as emoções agem como representantes do jogador de acordo com as exigências da homeostase³²⁴ num universo fictício. As emoções estão envolvidas num enquadramento afetivo de mundos fantásticos com objetivos e necessidades específicas de forma que a interação do jogador seja motivadora. (Tavinor, 2009). Assim, qualquer emoção que o jogador expresse irá guiá-lo no mundo fictício aumentando a sua atenção e concentração para lidar com determinado tipo de desafios. Esta panóplia de hipóteses poderá fornecer uma base para explicar o conceito de absorção, útil à ideia de imersão, (Tavinor, 2009).

Para além das emoções terem um papel relevante na direção da atenção do jogador e no seu conseqüente poder de decisão dentro do videojogo, também tornam esse universo mais interessante do ponto de vista exploratório. A componente fictícia dos videojogos permite que o lado emocional do ser humano possa ser desafiado na ausência de conseqüências reais com as quais não existe uma interação direta. (Tavinor, 2009).

Deste modo, os mundos fabulosos permitem-nos aceder e experienciar situações emocionais diversas sem quaisquer conseqüências face a situações presentes na realidade. O que permite ao jogador vivenciar e divertir-se mediante determinadas circunstâncias (como numa simulação). Se estas ações fossem praticadas na vida real haveria um significado emocional certamente diferente. No videojogo *System Shock 2* o jogador sente a adrenalina de ser ameaçado por um mutante grotesco sem o perigo de estar a ser efetivamente controlado por ele: “A tecnologia da ficção – baseada numa psicologia subjacente de pertença – permite-nos ter experiências que não possuem as conseqüências que existem em ambientes reais e isto é parte da razão pela qual os videojogos são tão divertidos”³²⁵. (Tavinor, 2009, p.146), funcionando assim como uma espécie de efeito catártico.

³²⁴ Homeostase é a condição de relativa estabilidade da qual o organismo necessita para realizar as suas funções de forma adequada para o equilíbrio do corpo.

³²⁵ Tradução livre da autora: “The technology of fiction – based on the underlying psychology of pretense – allows us to have experiences that lack the consequences they would bear in non-fictional locations, and this is part of the reason why videogames are the delectable fun they are”.



Fig. 71. Imagem in game do videogame *System Shock 2* (1999, Irrational Games).

Devido à natureza responsiva da tecnologia, bem como da sua natureza representativa, os videogames conseguem ativar um grande nível de estímulos emocionais. Permite-nos mergulhar em papéis de simulação, onde a imaginação tem lugar, pois é o ato cognitivo que permite formar imagens mentais ou conceitos de coisas que não estão presentes, sem qualquer tipo de existência física (Tavinor, 2009).

Como vimos, os videogames são pensados para terem ficções detalhadas para que o jogador desenvolva uma relação emocional com a sua personagem num determinado local: as emoções desempenham um papel fundamental para unir o jogador à personagem. Para além desta componente, outra forma para ligar o jogador e a personagem passa pela introdução de características inerentes à personagem (ou seja, habilidades tais como feitiços, magia, armas especiais, etc.). No videogame *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment), os *monstros* tornam-se mais desafiantes conforme a evolução da personagem, à medida que esta vai ficando mais forte. Assim, a questão dos níveis funciona como símbolo para um maior desenvolvimento num mundo de ficção (Tavinor, 2009) e conseqüentemente, ser mais motivadora para o jogador.

A ficção existente nos videogames estimula as nossas emoções e influenciam as decisões do jogador³²⁶. A curiosidade associada à exploração de mundos ficcionais desempenha um papel importante: o que existirá para além de uma montanha, ruína ou caverna? O desejo de conhecer o mundo é inegavelmente explorado também no universo dos videogames e é sem dúvida uma força motriz para que o jogador concretize as diversas tarefas existentes no jogo.

De forma geral, os videogames exploram incessantemente as emoções do jogador em relação à personagem, de modo que este fique “ligado” à mesma, isso sucede porque as nossas emoções sociais estão ligadas e relacionadas com as nossas interações ficcionais nos videogames (Tavinor, 2009).

³²⁶ Muitos videogames baseiam-se nas escolhas do jogador para influenciar o final que a narrativa irá ter, como é o caso das *Little Sisters*, do videogame *Bioshock*.

3.4. O mundo do faz-de-conta e a fantasia

Todos nós já experimentámos aquilo que comumente se denomina como “faz de conta”. É uma atividade muito característica da infância e extremamente determinante no desenvolvimento do indivíduo em vários domínios, mas, neste contexto, é mais canalizado para a criatividade. Porém, no que consiste?

O faz de conta é algo transcendente a todos os seres humanos e caracteristicamente associado ao período da infância. Em traços gerais, consiste no ato de uma criança imaginar ser outra pessoa ou estar noutra lugar, noutra mundo, em situações diferentes e fingir que está a viver essa situação. Desta forma, acaba por ser um exercício tanto físico como psicológico que consiste em encenar determinados comportamentos e cenários de forma fictícia, simulando um comportamento ou situação.

É um exercício tipicamente associado ao ato de brincar, jogar ou representar³²⁷ que serve para integrar e consolidar conhecimentos adquiridos anteriormente e, para que a atividade seja compreendida como uma brincadeira, o indivíduo deve desviar-se intencionalmente da realidade (Lillard, 1993). O animador Walter Stanchfield constata este ato como um ato mágico e libertador:

É divertido observar as crianças quando fazem isto. Tornam-se completamente absortas do que as rodeia e libertam-se de todas as amarras da realidade. Assumem outra personalidade e agem de forma completamente diferente. Não há inibições (...) permitem-lhes representar novos papéis e fazerem gestos que de outra maneira não fariam. O faz de conta é um emancipador mágico³²⁸ (Stanchfield, 2009, p.271)

Apesar do faz-de-conta ser um exercício transversal a qualquer indivíduo, cruza-se com este a temática da fantasia, exatamente pela sua característica fictícia. A fantasia envolve simbolismo e capacidade criativa, de imaginar algo e, neste tipo de atividade, os indivíduos assumem diferentes tipos de papéis e estão aptos a compreender simultaneamente interações interpessoais e situações sociais através desses atos de simulação frequentemente auxiliados por objetos inanimados (Daou, 2011).

³²⁷ A representação é o processo pelo qual uma personagem, termo, símbolo ou imagem é utilizada para expressar, designar ou simbolizar algo real ou imaginário. (Tavinor, 2009, p.205).

³²⁸ Tradução livre da autora: “Play-acting is where a child, for instance, imagines he is someone else or somewhere else or in some otherworld situation and play-acts that he is actually experiencing it. Kids are fun to watch when they are doing this. They often become absolutely oblivious to their surroundings and are released of all ties with reality. They assume another personality and emote in ways completely foreign to their own. And there are no inhibitions-they go all out. It allows them to act out roles and make gestures that they might feel too self-conscious to do under normal circumstances. Play-acting is a magical emancipator in that respect”.

Ao longo destes capítulos referimos frequentemente a importância da ficção para esta temática que poderá ser definida como uma representação de um objeto ou evento que apenas possui uma existência imaginada. Os universos ficcionais são frequentemente descritos como locais imaginários que possuem alguns paralelismos com a realidade, “tais mundos podem também ser baseados, com mais ou menos realismo, em localizações e espaços reais”³²⁹ (Tavinor, 2009, p.200).

Embora o termo tenha uma variedade de sentidos, são artefatos representativos que demonstram situações que apenas têm uma existência imaginária. A ficção depende da intenção com que uma representação é produzida e usada para os propósitos da imaginação. Por vezes, para se determinar se algo é ficção ou não, basta analisar o contexto que circunscreve a sua criação e o seu propósito. Os videojogos fornecem-nos um paralelo credível de compreensão da ficção. As ficções convidam os observadores a envolverem-se psicologicamente com um mundo que apenas existe na imaginação.

Para Tavinor, a atividade do faz-de-conta é fortemente cognitiva, possui um certo paralelismo face ao que é considerado como crença como forma de acreditar em algo, mas, no entanto, diverge desta no sentido em que as situações não são associadas à realidade, mas sim a situações com uma existência marcadamente imaginada. (Tavinor, 2009).

As ficções dependem de funcionalidades básicas do ser humano, tais como: pensamentos, linguagem e representações visuais, utilizadas de variadas formas com recurso à capacidade de simulação e de imaginação de situações que nada têm que ver com uma existência real. Tavinor defende que este aspeto da imaginação é certamente uma chave para as nossas habilidades racionais de forma a pensar sobre o futuro e sobre os efeitos das nossas ações. A habilidade de imgeticamente conceber situações hipotéticas também é visível nos jogos de faz-de-conta. “Grande parte da literatura filosófica sobre ficção é uma tentativa de ligar estas habilidades hipotéticas à natureza cognitiva do nosso cérebro”³³⁰ (Tavinor, 2009, p.40).

De acordo com o investigador, um trabalho de ficção é um acessório de representação visual com um cenário ficcionado, frequentemente, para efeitos artísticos. (Tavinor, 2009). Os videojogos representam mundos com diversas possibilidades nos quais as personagens podem interagir de maneiras diferentes. A imaginação dá lugar a ficções sofisticadas como romances e filmes onde os artistas criam acessórios para representar

³²⁹ Tradução livre da autora: “Fictional worlds may also be based, with more or less realism, on real-world locations”.

³³⁰ Tradução livre da autora: “A rich part of the philosophical literature on fiction is an attempt to connect these hypothetical abilities to their nature in cognition and the brain”.

situações hipotéticas de uma forma demorada e robusta. Um romance, por exemplo, constrói um cenário imaginário básico através da adição de descrições detalhadas para que os leitores possam ter uma imagem vivida das pessoas, lugares e eventos que não têm uma existência real. Um filme emprega um imaginário tanto visual como auditivo para fazer o mesmo, ainda que coloque mais ênfase nestas componentes.

A teoria do filósofo americano Kendall Walton relativa à ficção é adequada para compreender a natureza fictícia dos videojogos. Na sua opinião, as ficções são feitas para envolver o indivíduo em jogos de faz de conta, seja através de histórias e narrativas, seja através das artes visuais. Tal como as crianças num jogo de faz-de-conta aplicam expectativas, entendimentos e ações relativas projetadas em pedaços de madeira que imaginam ser ursos de verdade, os apreciadores de ficções aplicam sentimentos similares às representações encontradas nos acessórios de ficção. Torna-se assim possível retornar várias vezes apenas a um mundo ficcional, ou visitar uma personagem fictícia em diversas ocasiões, através do poder de imaginação do indivíduo:

A suposição básica é que a imaginação pode ter os mesmos conteúdos que outros estados mentais, tais como a crença, o desejo, a percepção, as alucinações e assim por diante. O que distingue a imaginação de outros estados mentais é a atitude ou modo de apresentação que caracteriza a forma na qual pensamos nestes conteúdos. Assim, por exemplo, eu posso acreditar que há uma árvore à minha frente e posso imaginar que há uma árvore à minha frente. Do mesmo modo, eu consigo ver a árvore à minha frente e consigo imaginar a árvore à minha frente. (Salis, 2014, p. 2)

Como já vimos anteriormente, o termo “imaginação” surge frequentemente associado à criatividade. Porém, como refere Fiora Salis, nem todas as atividades imaginativas requerem criatividade, bem como nem todas as atividades criativas requerem imaginação. "A imaginação criativa é uma capacidade de produzir um novo output de qualquer espécie" (Salis, 2014, p. 2).



Fig. 72. Concept art para o filme de animação *Cloudy with a chance of Meatballs 2* (Chovem Almôndegas 2), onde as criaturas fantásticas são baseadas em diversos tipos de comida.

Imagens da autoria de Craig Kellman.

Mas, este termo é muitas vezes usado como sinónimo para crenças e percepções falsas. O que Salis considera incorreto apresenta o caso de uma criança que ao ver uma sombra no corredor imagina um *monstro*. O ato da criança acreditar estar a observar um *monstro* não faz do acontecimento algo falso, pois não existe “uma capacidade distinta para ter crenças erradas; há uma capacidade para ter crenças e tal capacidade pode errar”. (Salis, 2014, p. 3).

Segundo a Professora Jenefer Robinson o faz de conta é parcialmente causado pelas nossas emoções condicionando a nossa resposta a essas emoções. Assim, é crucial para explicar a forma como nos tornamos emocionalmente imersos no mundo ficcional dos videojogos.

O faz de conta é adaptável às ocorrências emocionais dos videojogos e, a emoção acaba então por surgir de um envolvimento imaginário num cenário hipotético devido à natureza da relação entre a imaginação e a emoção: “Os artistas, criaram vários tipos de maneiras para mexerem com o nosso lado emocional através de características perceptivas e imaginativas que colocam em acessórios de personagens e tudo o que tenha que ver com elas em termos artísticos. A isto é também associada a habilidade do lado interativo dos videojogos”.³³¹ (Tavinor, 2009, p.139).

3.4.1. O paradoxo da ficção

Quanto mais eu tentava compreender porque têm estas histórias tanto êxito (...) mais compreendia que elas, num sentido mais aprofundado do que qualquer outra leitura, começam onde a criança realmente está, no seu ser psicológico e emocional. Elas falam das suas severas tensões interiores de uma maneira que a criança inconscientemente compreende (...). (Bettelheim, 2011, p.14)

Os videojogos, tal como tantas outras formas de expressão artística, envolvem emoções de formas diversificadas, o seu papel na utilização para fins artísticos é já sobejamente conhecido e este envolvimento emocional é uma das principais razões pela qual a arte tem um papel tão preponderante na nossa vida: “As emoções ligam-nos aos mundos

³³¹ Tradução livre da autora: “Artists, moreover, have designed all sorts of novel ways to “press our emotional buttons” by the perceptual and imaginative features they put into the fictive props that comprise their artworks. As we will shortly find, the ability is augmented by the interactive fictions of videogames”.

fabulosos presentes nas obras de arte”³³² (Tavinor, 2009, p. 131-32). Porém, existem algumas perguntas que carecem de resposta: Porque sentimos determinado tipo de emoções no que toca a personagens? E porque é que determinadas situações em cenários imaginários nos emocionam?

Apesar da citação de Bettelheim se aplicar aos contos de fadas infantis, o seu âmagô é corretamente aplicável a esta questão no sentido em que, através das histórias e personagens ficcionais ligadas expressamente à fantasia, o ser humano (tanto adulto como criança) consegue estabelecer uma relação de empatia e identificar-se com aquilo que lhe é contado: “os exageros fantásticos do conto dão-lhe uma aura de verdade psicológica- ao passo que as explicações realistas parecem psicologicamente falsas, por mais conformes com a realidade que sejam”. (Bettelheim, 2011, p.50)

A forma como agimos baseia-se na replicação de acontecimentos passados, inconsciente ou conscientemente adquiridos e traduzidos em forma de crença ligada à emoção. A título de exemplo, ter medo de algo tem que ver com um potencial perigo. No entanto, no caso dos filmes de terror, sabemos de antemão que os *monstros* não existem. Porém o medo está presente – é o chamado Paradoxo da ficção (*Paradox of the fictional emoticons*).

O paradoxo da ficção foi originalmente mencionado pelos autores Colin Radford e Michael Weston em 1975 e apresenta-se como um problema filosófico relacionado com a forma como os indivíduos sentem emoções fortes através de produtos de ficção. A maior parte dos indivíduos desenvolve respostas emocionais relativamente a personagens, objetos ou eventos que sabem de antemão ser fictícios: “nada que justifique o nosso sentimento de pena aconteceu realmente. Sentir pena pelo destino trágico de Ana Karenina [romance de Tolstoi] é mais ou menos o mesmo que chorar a morte de alguém que sabemos não ter morrido”. (Criticanarede,2008)

Este tipo de paradoxo é curioso por apresentar uma dualidade em que o indivíduo é atraído para coisas fictícias (sentindo emoções como o medo, a pena, o desejo e admiração relativamente a acontecimentos relacionados a personagens) acreditando na sua existência sabendo, contudo, que este tipo de elementos não existe. De acordo com estes autores, embora estas emoções pareçam autênticas, a diferença face a emoções “reais” é que estas não motivam de forma a realizar uma ação:

Quando lemos um livro, ou melhor, quando vemos uma peça de teatro e somos ‘apanhados’, ‘esquecemo-nos’, já não nos apercebemos que estamos apenas a ler um livro ou ver uma peça. Em particular, esquecemo-nos que as personagens Anna

³³² Tradução livre da autora: “Our emotions *connect* us to the fictional worlds presented in artworks”.

Karenina, Madame Bovary ou Mercúcio não são pessoas reais. (...) É claro que não nos esquecemos que Mercúcio é apenas uma personagem numa peça de teatro, mas nós ‘suspendemos a nossa descrença’ nessa realidade³³³. (Radford, Weston, p. 71)

Ao fazer uma suspensão de descrença relativamente ao que se está a observar, não quer dizer que não se saiba que é ficção, pois isso implicaria quebrar o propósito da obra: “Não nos lembramos continuamente disto – a não ser que estejamos a tentar reduzir o efeito do trabalho em nós”³³⁴.(Radford, Weston, p. 72).

Mesmo que, numa obra de arte esteja representado um tipo de sentimento que seja presenciado na realidade, a mesma emoção tem intensidades diferentes e, um indivíduo sente-se tocado por ela exatamente pelo conjunto de vivências pessoais que o compõem: Todos os seres humanos possuem um conjunto de experiências boas e más e ao longo da sua vida, fazendo o “transporte” dessas mesmas experiências em diversas situações:

Os elementos biográficos dão um toque humano que permite com que o público se identifique e simpatize com as personagens. Transforma-se designs simples em criaturas vivas, com problemas e sonhos (...) um bom artista/argumentista utiliza a experiência de vida para dar a uma personagem ou história uma base com a qual os espectadores se consigam identificar emocionalmente. Esta é a qualidade transversal através do tempo e cultura. (...) A sugestão de humanidade é o que cria o interesse³³⁵. (Beiman, 2007, p. 30)

Desse grupo de situações, muitas são comuns a todos os seres humanos (como é o caso da finitude) e é com vivências-base que se constrói a empatia para personagens fictícias, o que faz com que o indivíduo se compadeça de determinados destinos – exatamente por compreender o seu valor emocional, porque se identifica com elas: “Os trabalhos ficcionais, são essencialmente objetos de discussão e interpretação na nossa cultura”³³⁶ (Radford, Weston, p. 86).

³³³ Tradução livre da autora: “When we read the book, or better when we watch the play and it works, we are 'caught up' and respond and we 'forget' or are no longer aware that we are only reading a book or watching a play. In particular, we forget that Anna Karenina, Madame Bovary, Mercutio and so on are not real persons. (...) Of course we don't ever forget that Mercutio is only a character in a play, but we 'suspend our disbelief' in his reality”.

³³⁴ Tradução livre da autora: “We don't continually remind ourselves of this-unless we are trying to reduce the effect of the work on us”.

³³⁵ Tradução livre da autora: “Biographical elements provide a “human touch” that enables the audience to identify with and sympathize with exotic or outlandish characters. They transform simple designs into living and breathing creatures with believable problems and aspirations. (...) A good story artista utilizes life experience to give a character or story a base that an audience identifies with emotionally. This is the quality in animation that communicates across time and culture. (...) The suggestion of humanity is what creates human interest”.

³³⁶ Tradução livre da autora: “fictional works are, in our culture, essentially objects of discussion and interpretation”.

A afirmação de Radford e Weston suporta esta tese no sentido em que, o ser humano é à partida, mais sensível ao sofrimento alheio, exatamente por já o ter vivido: “Um homem pode ser movido não apenas pelo que aconteceu a alguém, mas por sofrimento e morte reais, mas ainda pela sua perspetiva sobre coisas negativas que aconteceram, aí, será ainda mais provável simpatizarmos com o indivíduo, ou até o compreendermos e partilharmos a mesma emoção”³³⁷. (Radford, Weston, p. 73)

Inversamente, o ser humano também se deleita ao saber que os acontecimentos que se passam com a personagem não se passam consigo, na sua pele – aludindo assim a uma ideia clássica de catarse: uma descarga de sentidos e emoções que culmina em liberdade: “Claro que nós não nos emocionamos apenas por tragédias fictícias, ficamos impressionados e até deliciados por elas”³³⁸. (Radford, Weston, p.70) Aristóteles defendia que as grandes tragédias devem possuir um efeito purificador e catártico – baseado na suspensão súbita de um estado de medo e pena que tem já um legado extenso:

Muito tempo depois de Aristóteles, Alfred Hitchcock construiu uma brilhante carreira baseada neste simples arranjo biológico e Hollywood nunca mais deixou de nele apostar. Quer queiramos quer não, sentimo-nos muito bem quando Janet Leigh deixa de gritar no chuveiro e passa a jazer pacificamente no chão da banheira. No que diz respeito à emoção, não temos maneira de escapar à armadilha que a natureza nos preparou. Caímos nela à ida ou apanhamo-la à vinda. (Damásio, 2001, p.80-81)

Assim, no nosso parecer, o paradoxo das emoções fictícias apresenta uma dualidade muito curiosa no sentido em que, mergulhamos no universo da personagem (seja em que meio for), absorvendo todas as suas características – vivendo-a e sofrendo com ela, mas, simultaneamente, sabemos que ela não existe – que é um produto de ficção. É por isso que defendemos que as personagens são mais do que simples objetos de entretenimento ou estéticos: “as nossas respostas a personagens de ficção são respostas a obras de arte”³³⁹ (Radford, Weston, p. 81). As personagens fazem parte de nós e refletem-nos, pois, nós desenvolvemos empatia por elas devido às nossas experiências pessoais:

Podemos sentir-nos tocados através da reflexão na natureza da vida humana conectada com o sentido de ‘vida’ aplicada a seres humanos. Contrariamente às bestas, os homens

³³⁷ Tradução livre da autora: “a man can be moved not only by what has happened to someone, by actual suffering and death, but by their prospect and the greater the probability of the awful things happening, the more likely are we to sympathise, i.e, to understand his response and even share it”.

³³⁸ Tradução livre da autora: “Of course we are not only moved by fictional tragedies but impressed and even delighted by them”.

³³⁹ Tradução livre da autora: “our responses to characters in fiction are responses to works of art”.

não vivem meramente a vida, em vez disso, têm uma concepção da mesma. E isto não é simplesmente algo que é adicionado à sua vida; altera o sentido da palavra 'vida' tem quando aplicado ao homem. Já não é equivalente a uma 'existência animada' (...). A importância da arte para nós é uma forma de dar sentido à vida (...). Se somos movidos pela significância que um evento possui dentro do contexto temático da peça, esta significância deve importar-nos, pela forma como ilumina a nossa vida³⁴⁰. (Radford, Weston, p.92).

De igual forma, as personagens fantásticas têm grande importância porque nos permitem projetar características nossas (que temos, gostávamos de ter, ou ainda, que odiamos) numa personagem, num específico lugar – o que provoca o processo de identificação com a mesma, fazendo com que façamos a mencionada suspensão da realidade: “todas as histórias, quer sejam baseadas em regras reais ou sobrenaturais, devem sustentar o interesse de um público. Até uma personagem monstruosa pode inspirar simpatia e ocasionalmente, empatia³⁴¹”. (Beiman, 2007, p. 31). (Ver Anexo A, Fig. 36, 43-44 (A,B,C e H)).

Bruno Bettelheim apresenta, (novamente com uma forte ligação aos contos de fadas que pode ser adaptada para esta questão), um ponto de vista no qual o indivíduo (neste caso a criança) se serve de uma personagem ficcional como veículo de autoconhecimento:

Os contos de fadas oferecem personagens nas quais ela [a criança] pode exteriorizar o que se passa no seu espírito, por meios controláveis. Os contos de fadas mostram à criança como ela pode personalizar os seus desejos destrutivos numa só figura, ir buscar satisfações desejadas a outra, identificar-se com uma terceira, ter ligações com uma quarta, e assim por diante, conforme as suas necessidades de momento. (Bettelheim, 2011, p.103)

Este autor menciona também a importância da presença dos animais (tanto domésticos como selvagens) como uma metáfora para o nosso lado mais selvagem e instintivo enquanto seres humanos. Daí que, muitas vezes em obras ficcionais se passe

³⁴⁰ Tradução livre da autora: “we can be moved through reflection on the nature of human life is connected with the sense which "life" has when applied to human beings. Peter Winch has remarked: "Unlike beasts, men do not merely live but also have a conception of life This is not something that is simply added to their life; rather it changes the very sense which the word 'life' has when applied to men. It is no longer equivalent to 'animate existence'. (...) The importance of art to us is one way this concern to make sense of our lives appears. (...) If we are moved through the significance we see an event possess within the thematic context of a play, that such significance should matter to us is not itself explained by the play, but must be accounted for by the way it can illuminate our lives”.

³⁴¹ Tradução livre da autora. “All stories, whether based on worldly or otherworldly rules, must sustain the interest of an audience. Even a monstrous character can inspire audience sympathy and, occasionally, empathy”.

determinadas mensagens e valores através da utilização de personagens animais³⁴² (Bettelheim, 2011) e, ainda estende esta teoria à capacidade de o homem criar mitologias e personagens fantásticas no sentido de apaziguar os seus medos e angústias interiores, ao mesmo tempo que estas fazem parte dele e o caracterizam:

Durante muito tempo da sua história, o homem utilizou projeções emocionais – tais como os deuses – nascidas das suas imaturas esperanças e angústias para explicar o homem, a sociedade, o universo; estas explicações deram-lhe um sentimento de segurança. Depois, vagarosamente, através do seu próprio progresso social, científico e tecnológico, o homem libertou-se do medo constante pela sua própria existência. Sentindo-se mais seguro no mundo, assim como de si mesmo, o homem podia agora começar a interrogar-se criticamente sobre a validade das imagens que usava no passado como instrumentos explicativos. A partir daí, as projeções «infantis» do homem dissolveram-se, e explicações mais racionais tomaram o lugar das primeiras. Porém, este processo não é isento de caprichos. Em períodos intermitentes de tensão e escassez, o homem procura novamente conforto na noção «infantil» de que ele e o local onde habita são o centro do universo. (Bettelheim, 2011, p.80)

3.4.2. O paradoxo da ficção e a sua adaptação para os videojogos

O terror do monstro existe, mas é sentido como angústia flutuante. Ignora-se o problema projetando-o no reino da fantasia (Eco, 2015, p. 348)

O *media* da ficção interativa modificou-se com o aparecimento dos videojogos e da realidade virtual aumentada alterando também esta conceção: “Agora, os jogadores podem interagir com objetos ficcionais, salvar personagens que são inventadas e matar *monstros* claramente irreais dentro de mundos que são meras representações num ecrã” (Journal of Literary Theory online, 2018).

Os videojogos revelam-se assim como um novo *media* relacionado com a ficção, emoção e ações que não existiam em meios fictícios anteriores (literatura, teatro, cinema, etc.). O paradoxo das emoções ficcionais sucede quando num jogo temos

³⁴² Defendemos que os seres humanos possuem um conjunto de receios/vivências que são comuns nas várias faixas etárias, como é o caso de adultos e crianças e que tem a ver com a questão da morte: em diversos filmes de animação, citando o exemplo de *Bambi*, ou *Rei Leão* (Disney), tanto as crianças como os adultos (obviamente com níveis de complexidade diferentes) compreendem as consequências da finitude dos progenitores (no caso de *Bambi*, é a sua mãe que morre ao ser alvejada por um caçador e no caso de *Simba* é o seu pai ao ser esmagado por gnus), como tal, são ambos capazes de transportar esse receio (que é algo seu ou por já ter sido vivido, ou por receio que aconteça) para a personagem em questão- desenvolvendo assim, empatia para com a personagem.

personagens que servem para ser derrotadas (os *bosses*) das quais, por vezes, o jogador sente receio, mas que, na realidade, não existem. Porque as emoções provocadas por circunstâncias fictícias carecem de objetos intencionais reais, sendo, portanto, um paradoxo pois não há nada a recear. (Tavinor, 2009).

O paradoxo da ficção é de certa forma, polémico pela utilização de três premissas que, ao serem utilizadas em simultâneo, se contradizem (Journal of Literary Theory online, 2018), são estas: 1) os jogadores atuam nos objetos do videojogo; 2) os objetos existentes no videojogo são fictícios; e 3) é impossível atuar em objetos fictícios. Na primeira premissa, os videojogos manipulam os objetos quando estão a jogar (interação), a segunda é verdadeira se se estiver a mencionar casos de *monstros* ou outras criaturas do universo fantástico (sem representação na realidade) e a terceira, é uma consequência do espaço ontológico entre o mundo real e o fictício.

O autor Nele Van de Mosselaer no seu artigo sobre Ficções interativas aplicadas a videojogos (*"How can we be moved to shot zombies? A paradox of fictional emoticons and actions in interactive fiction"*) propõe duas teorias para esclarecer este paradoxo. A primeira consiste na negação de que os objetos presentes nos jogos são ficcionais, sendo em vez disso, objetos virtuais ou representações gráficas geradas em computador (Journal of Literary Theory online, 2018), acabando assim por existir. A segunda estratégia é baseada em ações fictícias, a forma como as emoções do jogador podem motivá-lo a agir de determinada forma:

(...) Os videojogos mostram-nos que os objetos fictícios podem não só permitir ações, como também serem objeto intencional das mesmas. Para além disso, mostram-nos que as emoções relativas a ficções podem motivar-nos a agir e inversamente, a possibilidade de realizar ações dentro do universo fictício cria uma gama mais ampla de emoções relativamente a objetos fictícios³⁴³. (Journal of Literary Theory online, 2018)

Desta forma Mosselaer rebate esta situação afirmando que a existência digital é ela própria uma existência real. Para além disso, o jogador é envolvido neste universo e responsável pelas suas ações, apresentando uma íntima ligação entre as emoções e as ações – sendo por isso, algo que existe – real.

Grant Tavinor defende que os videojogos têm um grande potencial não só relativamente às artes, como em específico, na forma como estes atraem a audiência nos seus mundos

³⁴³ Tradução livre da autora: "As interactive fictions, videogames reveal new elements of the relationship between fiction, emotions, and actions that have been previously neglected because of the focus on non-interactive fiction such as literature, theatre, and film. They show us that fictional objects can not only cause actions, but can also be the intentional object of these actions. Moreover, they show us that emotions towards fictions can motivate us to act, and that conversely, the possibility of undertaking actions within the fictional world makes a wider array of emotions towards fictional objects possible".

fissionais através da empatia: “Ligando as emoções fictícias com a ação. Os videogames são ficções interativas, colocam os jogadores como agentes comportamentais e epistêmicos dentro do universo de um jogo e os sentimentos que esses jogadores têm podem subsequentemente tornar-se numa parte influente desse mundo fictício, guiando as suas ações”³⁴⁴, (Tavinor, 2009, p. 133).

3.4.3. Uma relação com o medo

O medo é a mais antiga e mais poderosa das emoções humanas, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido. (Lovecraft, 2006, p.11)

Segundo Paul Newman, a sensação de medo é produzida através de caminhos minúsculos entre células nervosas na amígdala, um autêntico eixo central na roda do medo. Como sabemos, o medo é próximo da curiosidade e por essa mesma razão, é natural que a existência de tantos terrores exerça sobre nós uma sinistra atração. É por esse mesmo motivo que o medo pode ser comercializado na forma de entretenimento (Newman, P, 2004).

Este autor defende que o medo se manifesta mediante quatro fases que ao longo do tempo têm tendência a sobrepor-se: 1) a reação primitiva; 2) a superstição; 3) os arrepios de medo e 4) a sátira ou comédia. Assim, o medo pode ser catalogado mediante uma experiência subjetiva (relacionada com nervosismo, apreensão ou ansiedade); mudanças fisiológicas; efeitos exteriores (como tremores ou tensão) ou mesmo a tendência de expressar determinado tipo de reações (tais como o instinto de fuga ou ataque) mediante certas situações:

Não temos realmente medo de que o lodo no filme deslize na nossa direção, pois o nosso medo é apenas fictício. Este tipo de conclusões adapta-se também ao universo dos videogames. (...) É apenas fictício que o jogador se sinta amedrontado por um mutante. De forma similar, não é totalmente verdade que eu sinta raiva direcionada a uma aranha. É fictício que eu o tenha feito – pelas mesmas razões que não é totalmente verdade que eu tenha sido realmente atacado por uma aranha monstruosa”³⁴⁵. (Tavinor, 2009, p. 139)

³⁴⁴ Tradução livre da autora: “they draw audiences into their fictional worlds, reconnecting the fictional emotions with action. Because video games are interactive fictions, placing players as an epistemic and behavioral agent within a game world, the feelings that those players have can subsequently become an influential part of that fictional world, guiding their actions therein”.

³⁴⁵ Tradução livre da autora: “We do not really fear the movie slime slithering toward us; rather, it is fictional that we fear the slime. This conclusion seems to me quite credible in the case of many responses to videogames. (...) It is fictional that the gamer was startled by a mutant. Similarly, it is not straightforwardly true that I felt anger directed at a real fiery spider. Rather, it is fictional that I did so, for

De acordo com o paradoxo da ficção sabemos que o medo face a uma situação como a exemplificada é ficção, por conseguinte, não é real. Este tipo de interações são produtos digitais que apelam a uma apreciação cognitiva do jogador/espectador. Porém, apesar da situação não ser real a ação é: a reação emocional do indivíduo desenvolve-se de igual forma: “Emoções induzidas por filmes são experiências reais porque o filme em conluio com o olhar da audiência e o seu desejo de ser transportado, pode enganar o cérebro. Em outras palavras, um filme de terror pode ser “realmente assustador – se nós permitirmos!”³⁴⁶ (Fischhoff, et.al., 2003, p.402).

Apesar de fictícias, Walton defende que as ficções podem causar respostas afetivas, ou “quase-emoções” (*quasi-emotions*) e, tal como o filósofo americano Noel Carroll (1947) defende, não podem ser controladas, simplesmente surgem naturalmente, sendo, por conseguinte, tão verdadeiras como qualquer outro tipo de emoção:

Se o medo produzido por filmes de terror fosse uma emoção fingida, poderíamos pensar que apenas nos relacionaríamos por livre vontade. Eu poderia optar por ficar impassível por ver o Exorcista [The Exorcist, filme de 1973]; poderia recusar-me a fingir que estava com medo. Mas eu não acredito que fosse realmente uma opção, para aqueles que, como eu, foram esmagadoramente atingidos [pelo filme]³⁴⁷ (Carroll,1990, p. 74).

Por outro lado, Carroll refere ainda que, como consumidores de ficção, não temos controlo sobre as nossas emoções no sentido de estas serem ligadas ou desligadas, pois se as respostas fossem apenas relacionadas com a opção de jogar ou não um videojogo, poderíamos induzir a nós próprios um faz-de-conta voluntário. No entanto, não é isso que sucede.

Para além dos já mencionados mecanismos de avaliação automática abordados no capítulo 3.3. *O lado emocional das criaturas fantásticas* que recorrem a associações referentes a “gatilhos” emocionais, Freud e Newman complementam essas indicações referindo que muitos medos surgem do condicionamento e de estímulos negativos, contudo, também há medos aprendidos através da experiência (por exemplo, o medo de

just the same reasons it is not straightforwardly true that I was being attacked by a real fiery spider monster”.

³⁴⁶ Tradução livre da autora: “film-induced emotions are real experiences because the film, in collusion with the audience eye and audience desire to be transported, can fool the brain. In other words, a horror film can be “really scary”—if we allow it!”.

³⁴⁷ Tradução livre da autora: “if it [the fear produced by horror films] were a pretend emotion, one would think that it could be engaged at will. I could elect to remain unmoved by *The Exorcist*; I could refuse to make believe I was horrified. But I don't think that that was really an option for those, like myself, who were overwhelmingly struck by it”.

alturas, incêndios, plantas e insetos que picam). Em qualquer um dos casos os medos são necessários à sobrevivência:

O medo da dor faz com que as pessoas procedam com cautela, o medo de ser descoberto faz com que um assaltante ande silenciosamente, o medo de incêndios leva as pessoas a comprar mobília à prova de fogo. A intrepidez pode ser tanto um sintoma de coragem como de insensatez. Mais contido do que o horror ou a repulsa, o medo influencia diretamente a situação humana. (Newman, 2004, p.13).

Curiosamente, o que se verifica em obras de ficção e sobretudo de videojogos, é uma transferência desses mesmos receios (ainda que de forma instintiva) fazendo com que o jogador atue em concordância com essas situações – como por exemplo, desviar-se de objetos bichudos por saber que se pode magoar. Mais do que qualquer outra obra de ficção, os videojogos permitem emoções³⁴⁸ variadas e complexas. O ser humano acredita que situações sucedidas em ficção são reais e as emoções são causadas por essas crenças. Quando um espectador se compadece relativamente a uma personagem é por empatia, causado por algo que compreende e com o qual se consegue relacionar.

Como vimos, devido ao facto dos videojogos serem ficções interativas, os tipos de emoções disponíveis são superiores ao de outras obras de ficção: nestes casos, os jogadores são capazes de sentir culpa, ameaçados, entre outras emoções³⁴⁹, pois a personagem com a qual o jogador tem interação permite-lhe desenvolver um papel no mundo imaginário: “dando-lhe a oportunidade de fazer coisas com as quais se possam sentir culpados, ou de estarem numa posição onde é racional ter um sentimento de receio ainda que fictício”³⁵⁰. (Tavinor, 2009, p.148).

No caso específico dos videojogos, Grant Tavinor faz uma comparação do papel do jogador com um performer (embora só em casos concretos tenha audiência), um ator de teatro (pela questão da pantomima), com jogos (rpg's, papel, tabuleiro ou até mesmo jogos infantis) e outras situações de faz-de-conta que são casos onde os participantes podem desempenhar um papel ativo num cenário fictício. (2009). Uma comparação

³⁴⁸ Apesar dos videojogos desencadearem determinado tipo de emoções nos jogadores isso não quer dizer que os jogadores de facto as sintam todas. Emoções como por exemplo, as invejas não estão disponíveis, pois essa implica a crença de que o outro (neste caso, um personagem) tem algo a cobiçar. O vazio ontológico entre personagens fictícias e o ser humano impede a rivalidade. (Tavinor, 2009, p.141).

³⁴⁹ A sensação de ameaça e horror em determinado tipo de videojogos sucede porque, de forma fictícia, a personagem com a qual se interage e a personagem que lhe é oponente existem no mesmo universo ontológico do jogo. O género de videojogos de sobrevivência e horror (*survival, horror games*), onde frequentemente surgem *monstros* é construído em torno deste tipo de lógica emocional (neste caso, sentimento de ameaça e desespero). O sentimento de culpa também existe por vezes, no sentido em que, naquele universo, essas personagens existem e sofrem determinado tipo de consequências.

³⁵⁰ Tradução livre da autora: “giving them the opportunity to do things to be guilty for, or to be in a position where it is rational to fictionally feel frightened for oneself”.

semelhante a esta foi também estabelecida por Frank Thomas e Ollie Johnston, no âmbito da animação, mas que igualmente se adapta a esta situação:

O ator e o animador partilham muitos interesses: ambos se servem de símbolos para construir uma personagem na mente do espectador. Certos gestos, atitudes, expressões e tempo servem para induzir determinadas personalidades e emoções, algumas regionais, outras universais. Utilizando a combinação correta destes elementos, o ator constrói um laço com o público, que estão com ele, compreendem-no; e se gostam dele, irão preocupar-se com o que lhe acontece no final³⁵¹. (Johnston, Thomas, 1995, p. 474-75)



Fig. 73. Cena emblemática do filme de animação da Disney, *Bambi*, (1942), onde o personagem principal perde a mãe devido a um encontro com caçadores furtivos.

Assim, através destas transferências de emoções o jogador sente que está a desempenhar um papel de proatividade no universo onde está. A inserção de temáticas associadas ao medo bem como outro tipo de receios servem para intensificar o nível de tensão, atenção e por vezes catarse do jogador – o que contribuirá, à partida, para que este esteja mais imerso na ação e no universo em questão.

3.4.4. Ilusão credível

Não é apenas ver a angústia de um homem que nos atormenta, é, também, o pensar nessa angústia que também angústia, irrita ou nos move. Porém, aqui implica uma

³⁵¹ Tradução livre da autora: “The actor and the animator share many interests: they both use symbols to build a character in the spectator’s mind. Certain gestures, attitudes, expressions, and timing have come to connote specific personalities and emotions, some regional, others universal. By using the right combination of these in the proper sequence, the actor builds a bond with the people in the audience, and they are with him, they understand him; and if they like him they will be concerned about what happens to him.”

crença. Temos que acreditar no seu tormento para sermos atormentados por ele. Quando dizemos que o pensamento na sua ação nos move até às lágrimas ou nos entristece, é por pensar ou contemplar o sofrimento que acreditamos ser real ou provável. (...) Mas a possibilidade de estar preso parece requerer que acreditemos que de facto alguém sofreu. (Radford, Weston, p. 68)

Na construção de uma personagem é necessário ter em conta, entre vários elementos, o essencial: a credibilidade. Seja qual for a área de ficção, as personagens devem comportar-se de forma real, credível. O Professor de teatro e argumentista Lajos Egri defende que um comportamento credível pode melhorar a qualidade de uma obra, pois cada personagem tem determinadas formas de comportamento e ações intencionais. (Lankoski, 2010). Egri descreve uma personagem como uma soma de qualidades fisiológicas, sociológicas e psicológicas enumerando diversos exemplos para os vários aspetos da personagem que poderão influenciar o seu comportamento (como por exemplo uma personagem muito baixa que fará determinadas ações para colocar um chapéu num chapeleiro de forma diferente do que se for uma personagem de estatura normal).

Para aplicar a noção de credibilidade de uma forma mais visual ao estudo de personagens recorreremos aos autores Frank Thomas e Ollie Johnston que defendem que a arte de criar personagens credíveis, capazes de revelar os pensamentos, crenças e desejos é feita através de movimento animado, música, forma, cor e encenação. Para a *Pixar*, a ligação da audiência com a personagem é o objetivo principal, as personagens necessitam de humanidade para criar essa ligação. Quando olhamos para uma personagem ‘animada’, ou seja, que parece ter vida, seja num videojogo ou filme, conseguimos, facilmente inferir o que pensa e sente a cada instante e, embora possamos não saber o que está prestes a suceder, podemos sempre confiar na nossa percepção para a sua interpretação.

De acordo com o filósofo americano Daniel Dennet esta combinação de elementos funciona porque para compreender e prever o comportamento de objetos animados à sua volta as pessoas precisam de aplicar aquilo que denomina de “postura intencional” (*intentional stance*). Esta postura intencional envolve o tratamento destes objetos como “agentes racionais” cujas ações são mais propensas a promover os seus “desejos e “crenças”:

O desejo é a chave para compreender e se identificar com uma personagem. Quando vemos, por exemplo, um lobo a olhar de forma saudosa para o capuchinho vermelho, talvez a humedecer os lábios, concluímos que o lobo está faminto e quer comer a

heroína. Como chegamos a esta conclusão? Através da utilização da postura intencional, (...) porque mais estaria ele a agir de forma faminta se não tivesse fome?³⁵² (Kline, Blumberg, 1999)

A crença é o que transforma o desejo em ação. Compreendemos as ações das personagens porque inferimos a forma como as suas crenças influenciam a maneira como querem satisfazer os seus desejos. Como poderemos construir personagens convincentes para os observadores/jogadores? Segundo Christopher Kline e Bruce Blumberg do Instituto de Tecnologia de Massachusetss (MIT) conseguimos criar uma lista de subsistemas funcionais tais como impulsos motivacionais, emoções, percepções e ações.

Deste modo, para que uma personagem pareça motivada relativamente aos seus desígnios, deverá realizar ações que satisfaçam as suas necessidades internas. Os impulsos motivacionais que a regem vão dar origem a formas para atingir determinados objetivos. A coerência na ação surge quando os comportamentos possuem a quantidade certa de persistência face ao alvo pretendido. Existe uma profunda interdependência entre os sistemas relacionados com a percepção, emoção e o resultado que afeta a componente externa do universo e o estado interno da personagem. Qualquer personagem que tome uma determinada ação deve primeiramente decidir que ação irá tomar.

Na opinião do Professor universitário e investigador da área dos videojogos Petri Lankoski, existem pontos específicos auxiliares na construção de credibilidade em personagens. Esse ponto advém de estudos desenvolvidos na área do cinema que consistem em ter: um corpo humano; ações que pressuponham autoconsciência, impulsividade e intencionalidade; expressão de emoções; utilização adequada de linguagem natural e, traços persistentes, (Lankoski, 2010).

Quando se reúnem estas qualidades, existem determinadas assunções que funcionam como dados adquiridos, tais como, a título de exemplo, se criarmos uma personagem humana, o espectador irá assumir que esta terá um corpo humano e um tipo de comunicação em conformidade com a sua aparência. Este tipo de qualidades está predominantemente associado a traços físicos visíveis tais como a face, o corpo, a voz e as ações. Descrições como o nome ou acessórios têm um papel de caracterizadores de

³⁵² Tradução livre da autora: “Desires are the key to understanding and identifying with a character. When we see the wolf look “longingly” at Little Red Riding Hood, perhaps licking his lips, we conclude that the wolf is hungry and wants to eat our heroine. How do we arrive at this conclusion? By applying the intentional stance, of course! Why else would he be acting hungry unless he was hungry?”

qualidades. Este tipo de princípio, embora seja utilizado em cinema, é perfeitamente adaptável ao contexto dos videogames, pois pressupõe a forma como as pessoas vêem os outros, os julgam. (Lankoski, 2010).

3.4.5. As personagens no faz-de-conta

As personagens jogáveis são um importante componente da experiência fantasiosa de um jogo. Personagens poderosas são geralmente aquelas que apelam mais às vivências reais dos jogadores, tais como medos, esperanças ou sonhos. Elas oferecem aos jogadores uma forma de explorar novas possibilidades³⁵³. (Isbister, 2006, p. 206).

As personagens são uma parte vital na maior parte das ficções, mas têm uma natureza distinta nos videogames devido à componente da interatividade. Os videogames expandem a representação, permitindo ao sujeito atuar sobre o que está a acontecer. As personagens com as quais o jogador interage (PC – *player character*) funcionam como um avatar do jogador no mundo ficcional, ou seja, a sua identidade no universo do jogo. Os personagens PC são a interface através da qual os jogadores experimentam simultaneamente o lado físico e social do universo que compõem o jogo. Um jogo é composto de decisões e o jogador reage a estas de uma forma psicológica, à semelhança do que sucede na realidade. Uma personagem jogável é parte de um mundo social que dá contexto ao videogame, quer seja entre jogadores ou entre personagens do jogo, com as quais não é possível jogar (*NPC– non player character*). Os artistas e *character designers* devem considerar o nível social que os seres humanos interpretam no seu mundo. Há regiões do cérebro dedicadas exclusivamente ao reconhecimento de pistas sociais, rostos e vozes. Ler nuances sociais é uma adaptação evolucionária importante nos seres humanos que evoluíram para viver em grupos em vez de isolados, (Isbister, 2006).

As personagens jogáveis agem como uma ponte para o jogador no mundo social do videogame, modelando o papel social e as emoções que o jogador deve sentir através das suas ações e reações relativamente a outras personagens ou acontecimentos. Para além disso, oferecem ao jogador a hipótese de ter uma máscara social quando interagem com outras pessoas num jogo *multiplayer* ou quando se manipulam várias personagens, (Isbister, 2006).

Uma personagem PC permite que o jogador responda instintivamente a outras entidades através da empatia. Como vimos anteriormente, a mímica tem responsabilidade no desenvolvimento de empatia através de reações automáticas e involuntárias a expressões presentes em outros intervenientes.

³⁵³ Tradução livre da autora: “Player-characters are an important component of the fantasy experience of a game. Powerful player-characters are often those that speak to many players’ real-life hopes, fears, and issues. They offer players a chance to enact them and explore possibilities”.

Outro aspecto da empatia envolve a simulação de personagens— o faz-de-conta- a forma como a personagem se comporta e age. Esta simulação pressupõe o reconhecimento e construção da personagem baseada numa mímica afetiva e motora que envolve uma interpretação da informação sobre as personagens (aparência, nome, descrições, reações, etc.)

Para Isbister, as fantasias providenciam uma janela para o passado de cada indivíduo, bem como imagens mentais e diversas possibilidades em termos de ações. Segundo alguns psicólogos tais como Bruno Bettelheim, a importância das histórias e de outras fantasias auxiliam as crianças e adultos com determinado tipo de preocupações— ajudam a explorar emocionalmente determinado tipo de problemas ou ainda, criam uma fundação para determinados momentos-chave da formação de personalidade do indivíduo em questão.

Finalmente, não podemos deixar de mencionar neste assunto a importância da imaginação, pois, tanto no campo dos videogames, como noutras áreas onde seja comum a presença das artes visuais, está-se a representar a realidade sob diversos tipos de lentes mais ou menos ficcionais: “A semente da realidade fornece ao observador um ponto de identificação que germina numa história fantástica”³⁵⁴ (Beiman, 2007, p. 4)

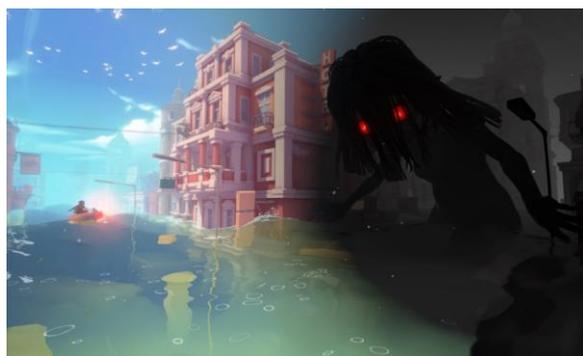


Fig. 74. Imagem in game do videogame *Sea of Solitude* (2019, Jo-Mei Games). Este jogo funciona como uma metáfora para o crescimento interior da personagem, confrontando os seus traumas representados através de *monstros*, sozinha, enquanto navega um mar numa embarcação que vai aumentando progressivamente em qualidade e tamanho que lhe permitem enfrentar traumas mais desafiantes na sua história pessoal.

³⁵⁴ Tradução livre da autora: “The seed of reality provides the viewer with a point of identification and then germinates into a fantastic story”.

3.5. Ficção vs. virtual

Há um lugar aonde vais, ao qual nunca foste antes³⁵⁵ (Beck as cited in Luz, 2010, p. 60).

De acordo com o Professor Filipe Luz, a palavra virtual é utilizada como sendo algo oposto ao real. Recorrendo ao senso comum, diz-se que um objeto virtual é algo que existe dentro dum computador e que todo o objeto digital é considerado virtual. Em suma, o computador acaba por ser (erradamente) considerado como um sinónimo do virtual (Luz, 2010). O virtual acaba por ser uma representação ficcional de determinada situação resultando numa simulação de uma realidade.

Porém, o computador e outros dispositivos tais como televisões e comandos são físicos e são um *media* para o espectador interagir com o videojogo, programa, etc. Mas são objetos físicos de interação. Quando existe referência a algo virtual ou de realidade virtual/ realidade aumentada existe o objetivo de trazer o utilizador para dentro dessa realidade ou de trazer essa realidade para o mundo do utilizador.

No que diz respeito ao virtual, o digital surge como uma diluição de limites tais como espaços, fronteiras, estados sólidos ou líquidos e possibilidades de “operar imediata e imersivamente multi-conexões de informação” (Luz, 2010, p.29). onde os computadores adquirem “uma nova cultura de transparência (...) um espaço hiper-conectado de informação manipulável onde as interfaces tendem a desaparecer” (Luz, 2010, p.29). Dentro dessas novas possibilidades é de destacar a capacidade de interação que se consegue entre o espectador e o meio envolvente; este tipo de condições encontram-se nos videojogos.

Deste modo, sabemos que o termo virtual tem várias interpretações e é utilizado em situações distintas. Um dos sentidos é uma referência genérica aos novos tipos de tecnologias disponibilizadas pelos computadores, mas o termo ‘virtual’ também se refere a uma “representação virtual”, como algo que é capaz de reproduzir aspetos estruturais do seu modelo, substituindo-o.

Uma representação virtual como, por exemplo, um modelo 3D de uma cidade pode ser tratado como um modelo de uma cidade real porque replica aspetos da cidade (geografia, o aspeto das estradas, moradas entre outros de uma forma simbólica). (Tavinor, 2009). O exercício do faz de conta é crucial para o desenvolvimento da nossa habilidade para compreender imagens e símbolos. E, nesse sentido, a maior parte das imagens representadas no computador, bem como os modelos 3D, sublinham o conceito

³⁵⁵ Tradução livre da autora: “There’s a place where you are going, you ain’t never been before”.

de ficção. A ficção permite-nos uma experiência emocional rica sem os custos e consequências de algo real. As ficções nos videogames viabilizam a experimentação de comportamentos de risco num ambiente seguro, onde a ação é cuidadosamente regulada para minimizar problemas ao jogador.

A título de exemplo, os jogos de tiros (*first person shooter-fps*), podem ser vistos neste contexto, pois o ato de perseguir ou caçar pode ser realizado, sem as consequências óbvias desta atividade, na realidade (Tavinor, 2009). Consciente da polémica desta opinião, Tavinor sublinha que os videogames têm, muitas vezes, relações colaborativas no sentido em que envolvem o jogo em relações de confronto: “Jogos multiplayer são especialmente divertidos porque adicionam a componente de interação social às ficções existentes no jogo: A ficção dos videogames providencia um *media* para a interação humana real”³⁵⁶ (Tavinor, 2009, p.105).

Também existem tipos de jogos que não obedecem a um realismo e a uma veracidade aproximada à realidade. É o caso de jogos de sobrevivência, horror e afins, cheios de criaturas fantásticas. Nestes casos é ainda mais marcante a noção de um universo ficcional e as nossas respostas emocionais estão também relacionadas com poder de decisão e estratégia, bem como um sentimento de medo e tensão, (Tavinor, 2009).

Os videogames são então, ficções virtuais com um conteúdo rico de representações, uma natureza responsiva e variadas hipóteses interativas. Neles, o lado virtual permite ao jogador mover-se, explorar e interagir com personagens, cenários e objetos de forma fictícia. As circunstâncias que representam não deixam de ser imaginativas no sentido em que não têm uma existência real. Os videogames são ficções no sentido em que procuram representar situações com uma existência imaginária. A ficção e o virtual não são opostos mas, sim, sobrepostos e os videogames são, frequentemente, vistos como ficções virtuais, porque os seus acessórios exploram as possibilidades dos novos media digitais, para permitir a interação da parte do jogador.

O jogador de um videogame, comparado com um leitor de um romance, tem um papel muito superior na determinação dos eventos que vão ocorrer, (Tavinor, 2009) exatamente pela sua componente interativa, que é aquilo que o distingue de outro tipo de ficções (sendo que a ficção engloba várias categorias, destes romances a programas televisivos, jogos e filmes). Os videogames são mais interativos do que outro tipo de

³⁵⁶ Tradução livre da autora: “The fiction of the videogame provides a medium for real human interaction”.

ficções, pois é necessário um contato constante, por parte do utilizador, no decorrer da ficção³⁵⁷ (Tavinor, 2009).

O Professor Filipe Luz estabelece ainda uma comparação com pintura neste âmbito: “podemos compreender as semelhanças que existem entre um fresco do período barroco com um moderno sistema de Realidade Virtual: os objetivos e técnicas utilizadas têm muitas semelhanças, distinguindo-se como principal diferença a capacidade que o espectador tem de interagir com o meio envolvente”. (Luz, 2010, p.11)

Assim, a ficção e a virtualidade têm uma relação próxima: nós tornamo-nos psicologicamente e comportamentalmente ligados a estes mundos virtuais, através do conceito da imersão (Tavinor, 2009): “A descoberta de novos mundos foi sempre uma constante da humanidade. Hoje o presente é em grande parte o reflexo de descobertas antigas de tal modo que a compreensão da própria história é fundamental para perceber transformações que podem vir a ocorrer”. (Luz, 2010, p. 66)

3.6. Imersão e interatividade

Quando atravessamos o ecrã para penetrarmos em comunidades virtuais, reconstruímos a nossa identidade do outro lado do espelho (Turkle,1997, p.261).

Um dos temas mais comentados em críticas a videojogos prende-se com o fator imersão³⁵⁸ que, por sua vez, se interliga com o faz de conta e interatividade. De forma a presenciar esse fenómeno é necessário haver da parte do indivíduo uma capacidade de se ausentar da realidade, para um plano de ficção: “Por imersão, considero o foco mental em algo mais para além da imediata realidade circundante”³⁵⁹ (Gander as cited in Luz, 2010, p.134). De forma geral, a imersão pode ser considerada como um processo mental, uma alteração de estado de espírito caracterizada pelo encurtamento da distância que nos permite envolver emocionalmente num determinado acontecimento. (Luz, 2010)

A imersão, no caso específico dos videojogos, refere-se à experiência de ‘mergulhar’ num mundo imaginário, simulado e à sensação de estar rodeado por uma realidade completamente diferente:

³⁵⁷ As consolas e os computadores também podem ser vistas como máquinas de ficção.

³⁵⁸ Naturalmente, existem formas variadas de imersão (imersão através do trabalho, questões pessoais, etc.), no entanto, é no âmbito da ficção que nos iremos centrar.

³⁵⁹ Tradução livre da autora: “By immersion, I mean to focus mentally on something other than the immediate surrounding reality”.

Um dos aspetos da imersão (...) é a habilidade para nos submergirmos a nós próprios, através do faz de conta num mundo imaginário. Para além disso, os videojogos também envolvem os seus jogadores ao fazerem com que estes pertençam a cenários imaginários, descubram as suas estruturas escondidas, de forma a cumprirem os objetivos que é suposto cumprir no gameplay do jogo em questão. Desta forma, os videojogos são, pois, extraordinariamente imaginativos³⁶⁰ (Tavinor, 2009, p.184).

Seja em filmes, obras literárias, formas diversas de arte e videojogos, a imersão emite uma sensação de presença (dependendo da forma como a informação é manipulada e transmitida): “Quando um escritor consegue fornecer os meios para que um leitor sinta o drama representado, significa que a noção do mundo físico se dilui, do mesmo modo que quando jogamos intensivamente parece que o tempo passa mais devagar devido a estarmos totalmente embebidos no ritmo do jogo”. (Juul as cited in Luz, p.136)

No entanto, existem algumas diferenças entre estes *media*³⁶¹. No caso do cinema, e da literatura, pintura, escultura, etc. o espectador/ leitor/ observador não interage diretamente com a história que é contada, apenas assiste ou contempla o assunto podendo perder momentaneamente a consciência do mundo que o rodeia. E, nestes casos, a ação desenrola-se independentemente da vontade do indivíduo. Ou seja, o indivíduo poderá escolher parar de ver o filme, folhear as páginas do livro, ou a pintura, mas a resolução final vai estar sempre ali presente de forma autónoma, à sua vontade (embora existam obviamente sempre obras de exceção³⁶²).

Já no caso dos videojogos, a situação toma proporções diferentes. O espectador/observador que agora se transforma em jogador, desempenha um papel ativo³⁶³ através do recurso às personagens e, principalmente da sua vontade, pois sem a sua ação, o jogo simplesmente não se desenvolve. Embora exista imersão em ambas as situações, uma delas não necessita de interação, enquanto a outra vive disso para que se criem as condições necessárias para a imersão, pois as interações do jogador definem o

³⁶⁰ Tradução livre da autora: “One aspect of immersion, I argued in chapter 3, is the ability to submerge oneself, through make-believe, in a fictional world. Furthermore, though I have not spent any great time discussing it here, it is clear that videogames also involve their players *elaborating* on imaginative scenarios, reasoning their hidden structures, so as to formulate effective means of meeting the demands of gameplay (Greenfield, 1984). By this measure, videogames are extraordinarily imaginative”.

³⁶¹ Filipe Luz estabelece diferenças em termos do tipo de olhar que cada um dos exemplos apresenta. Para o autor, a diferença encontra-se entre o “olhar para” e o “olhar através de”, pois a possibilidade de “assistir a” gera uma experiência diferente de “participar ativamente em” algo. (Luz, 2010).

³⁶² Existem alguns exemplos de filmes e livros onde o observador/leitor pode fazer as suas próprias escolhas contribuindo assim para uma experiência mais interativa e consequentemente, mais imersiva como é o caso do filme da Netflix “*Bandersnatch*” ou livros “*Choose your own Adventure*” (Escolha a sua própria aventura). Em ambos os casos, o indivíduo pode fazer escolhas que determinam as ações das personagens e o desenrolar da história. Também no âmbito das artes plásticas existem obviamente obras que implicam a interação do espectador, como é o caso de Stelarc e a sua obra “*Ping Body*”.

³⁶³ Apenas nos casos de videojogos que recorrem ao uso de personagens interativas.

rumo da história: “Ao contrário do cinema, pintura ou fotografia, os jogos digitais são espaços para simultaneamente serem observados e modificados” (Luz, 2010, p.137).



Fig. 75. O autor Chris Solarski, no seu livro *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*, refere que muitos dos elementos da pintura podem ser utilizados na estrutura e linguagem dos videojogos precisamente pelo seu fator ligado à interatividade e imersão. Uma pintura pode ser encarada como um mapa virtual interativo cujos caminhos podem ser ativamente explorados pelos jogadores (Solarski, 2012).

Deste modo, a imersão acaba por ser a “qualidade da tecnologia para criar a sensação de habitar outro espaço” (Slater e Wildbur as cited in Luz, 2010, p. 135) que nos permite perder a consciência do mundo real para a tal sensação de transporte para um mundo digital. O sentido de presença depende então da experiência multissensorial que se consegue transmitir através do *media* utilizado (Luz, 2010). Assim, a presença é o ponto central para a concessão de médias interativos e não interativos proporcionadores de imersão (Luz, 2010).

Por outras palavras, a imersão, por via da tecnologia utilizada, consiste na capacidade de criar no indivíduo a sensação de habitar outro lugar, a tal sensação de transporte ou de mergulho – através da sensação de presença³⁶⁴ nesse espaço ficcionado: “o que representa passarmos do meio atmosférico para o meio líquido. O corpo é o mesmo, porém, a sua performance poderá ser diferente devido às diferentes naturezas (...) de cada meio” (Luz, 2010, p.136).

³⁶⁴ Tradução livre da autora: “Presença enquanto resultado da imersão num sistema, “a natural percepção “estar presente” num espaço (...), onde a pessoa perde a noção dos média que a “transporta” nessa experiência”. (Luz, 2010, p.134)

A imersão também se relaciona com o conceito de absorção (não sendo algo exclusivo dos videogames) que se define como um estado de concentração mental onde o indivíduo diminui a atenção da situação onde se encontra para se focar numa determinada tarefa, como ler, ver filmes, conduzir, etc. (Tavinor, 2009).

O autor Richard Dansky defende que a componente da imersão faz com que os jogadores se esqueçam que estão comodamente sentados a jogar para acreditarem que estão a saltar de “plataforma em plataforma, sobre lava a ferver ou a explorar uma mansão cheia de mutantes”³⁶⁵ (Dansky, 2007, p.16). Assim, os jogadores vestem a pele das suas personagens vivendo o universo do jogo através do ponto de vista da personagem.

Para Lankoski, o conceito de imersão não é suficiente para justificar as relações emocionais do jogador com a personagem e universo envolvente. Este autor defende o papel do interesse (*engagement*) que o jogador manifesta perante a experiência estética e participativa no videogame. (Lankoski, 2010).

De acordo com o Professor Filipe Luz, existem três tipos de imersão (ou sensações de presença) que produzem um poder atrativo num videogame sendo eles a imersão física, temporal e emocional. No caso da imersão física, esta passa-se no espaço e com recurso à manipulação realista de objetos (induzidos através do som, efeito de gravidade ou reflexos); na imersão temporal esta tem que ver com a ação que está a acontecer, no imediato e que necessita de uma resolução direta para se poder avançar no decorrer do jogo e, finalmente, a imersão emocional está dependente da história e eventos que ocorram nos jogos – refletindo o prazer de vivenciar o desenvolvimento através da personagem, do avatar. (Luz, 2010)

É necessário salientar também a importância da interatividade (entendida como uma relação ativa entre dois agentes) como causadora de prazer – através da simulação – por conduzir o espectador por um espaço representado alheando-se do que está à sua volta. E nessa orientação os pontos de vista funcionam como uma técnica narrativa que potencia a sensação de presença nos jogadores e espectadores (no caso do cinema), uma vez que o indivíduo se sincroniza na personagem e nas suas respetivas vivências. Aliado a esse prazer, existe também a sensação de reciprocidade (o feedback) relativamente ao retorno das consequências para as ações do jogador no jogo.

Tal como no caso da imersão, existem interatividades com diferentes graus resultantes dos diferentes níveis de informação que flui, e que por sua vez geram variados níveis de

³⁶⁵ Tradução livre da autora: “leaping from platform to platform over boiling space sludge or exploring a mansion full of masticating mutants”.

empatia. Esse tipo de ligações e a sua qualidade, estabelecem um aumento de interação ou motivação do jogador e por sua vez de imersão. Resumindo o nível de empatia influenciada pelos diversos tipos de interação influencia por si só futuras interações entre o jogador e personagens/objetos/eventos.

Em suma, o papel simbiótico entre o jogador e as personagens é de extrema relevância para a imersão. Quer as questões da imersão, quer da empatia, dependem da experiência e preferências pessoais do jogador. Em todas as áreas que requerem a existência de personagens, estas adquirem comportamentos, características e vivências diversificadas, e, quanto mais conhecimento os criadores (neste âmbito, de videojogos) se aperceberem dessas particularidades, maior será a sincronização do jogador com a personagem – precisamente através de uma relação de empatia.

O facto de manipularmos uma personagem (por vezes também referenciada de avatar) proporciona a sensação de realmente nos transformarmos nela, de a encarnarmos o que, aliado à interação existente com a interface do jogo (cliques em ícones, ataques, etc.) proporciona um sentimento de satisfação de poder, de retorno da ação. Esta experiência de transposição resulta de uma tentativa constante dos videojogos aproximarem física e mentalmente o jogador do espaço do jogo para que de um modo mais palpável este possa interagir diretamente no jogo (Luz, 2010).

Assim, podemos dizer que as personagens acabam por ter uma funcionalidade muito próxima às máscaras: permitem-nos ser o que quisermos, como quisermos e as criaturas fantásticas acabam por incorporar esse desejo latente de “nos outrarmos”, de experienciar o outro, em novas realidades e novos contextos, de ser o herói, de ser o vilão, ou, simplesmente, experimentar um novo mundo visto com um outro olhar, tal como refere Álvaro de Campos (1890-1935):

Temos todos duas vidas:
A verdadeira, que é a que sonhamos na infância,
E que continuamos sonhando, adultos num substrato de névoa;
A falsa, que é a que vivemos em convivência com outros,
Que é a prática, a útil,
Aquela em que acabam por nos meter num caixão.
Na outra não há caixões, nem mortes,
Há só ilustrações de infância:
Grandes livros coloridos, para ver mas não ler;
Grandes páginas de cores para recordar mais tarde.
Na outra somos nós,

Na outra vivemos;

Nesta morremos, que é o que viver quer dizer;

Neste momento, pela náusea, vivo na outra... (Campos,1993)

**Capítulo IV:
Aplicações do
Monstro na ficção
fantástica,
motivação e ensino
nas Artes Visuais –
Uma relação
benéfica**

4. O *monstro* no contexto da ficção fantástica

Embora no contexto desta investigação façamos uma utilização mais direcionada para a ficção fantástica (por conter a presença de criaturas fantásticas) a verdade é que as suas vertentes são vastas e nem todas apresentam estruturas passíveis de conter *monstros*.

Sendo uma área extremamente ampla, não iremos realizar uma definição do termo e, sim, algumas noções gerais sobre o mesmo. De forma geral, a fantasia apresenta-se como um género de ficção em que os acontecimentos que ocorrem são impossíveis de acontecer na realidade (sendo frequente a utilização de magia, poderes, tecnologias próprias, realidades ou futuros alternativos, entre outros). Dentro desta temática existe uma maior predominância para situações que diferem da realidade, embora existam frequentemente várias exceções.

Esta área é ampla em termos de utilizações: desde a literatura, ao cinema, animação, teatro e videojogos, sendo esta última uma das suas maiores expansões. Por isso, a presença da fantasia no entretenimento tem vindo a ser cada vez mais preponderante assumindo-se como um género com muitas ramificações, incluindo a ficção científica, o terror, a fantasia medieval, *dark fantasy*, alta e baixa fantasia (*High fantasy* e *Low fantasy*), entre muitos outros. Este tipo de temática pela sua diversidade, apaixona um extenso público cativando crianças e adultos. Em geral, os interesses são vastos compreendendo diversas áreas, das quais destacamos como principais: a literatura (ficcional, lendas, mitologias e banda desenhada), as artes visuais (pintura, escultura, ilustração, artes plásticas, etc.) e a multimédia, onde acentuamos o cinema (que engloba todas as suas categorias, tendo uma especial tónica no cinema de animação e nas séries televisivas) e os videojogos, onde cada vez mais adquire projeção com uma extensa panóplia de opções e estilos:

De uma forma ou de outra, nós aprendemos sempre com monstros, mas estamos a viver um momento alto para a pedagogia a eles ligada. Atualmente, existe interesse nas possibilidades educacionais inerentes aos monstros. No século XXI, os monstros tornaram-se simultaneamente sujeito de um estudo formal através do qual se pode ensinar conhecimento útil³⁶⁶.(Golub, et. al., 2017, p.9)

Como temos observado ao longo desta investigação, os *monstros* são usados recorrentemente em muitas áreas. Na última década, os estudos sobre *monstros* em folclore, mitologias e cultura popular, narrativas, arquivos históricos, lendas urbanas e

³⁶⁶ Tradução livre da autora: “While we have always learned from monsters in one way or another, we seem to be living in a peak moment of monster pedagogy. There is distinct cultural conversation taking place today surrounding the educational possibilities inherent in monsters. In the 21s century, monsters have become both a subject of formal study and a means of teaching people useful knowledge”.

pânicos morais têm proliferado. Assim, é acertado afirmarmos que o ser humano sempre teve e terá uma obsessão/fascínio pelo *monstro* pelos mais diversos motivos: “O monstro assombra a cultura. Rói os limites da sociedade. Captura os nossos medos e dá corpo às nossas ansiedades”³⁶⁷. (Golub, et. al., 2017, p. 20).

Os *monstros* são capazes de representar e caracterizar todas as formas, identidades, desejos, pensamentos e intenções políticas através dos seus corpos complexos e grotescos. Apresentam-se como criaturas com um riquíssimo contexto histórico e as diversas culturas e sociedades têm mitologias e criaturas fantásticas adaptadas aos seus contextos culturais e históricos, sendo um sintoma dessas mesmas vivências.

Assim, o *monstro* acaba por ser uma identidade culturalmente construída, um produto direto de ideologias de uma sociedade, fundamentalmente sobre diferenças e diversidades: toca em assuntos, medos e ansiedades que prevalecem em determinado tipo de épocas, questões económicas ou políticas.

Os *monstros* tendem a “ocupar” espaços geográficos, geralmente lugares longínquos, cavernas, mares, rios, pântanos, espaços inóspitos como montanhas, glaciares ou selvas- lugares destinados ao *outro*. Existindo sempre diferentes tipos de *monstros* consoante o espaço geográfico onde estão inseridos. É o caso de *Godzilla*, ou *Gojira* de acordo com a língua original onde este foi criado: o Japão. *Godzilla* tem uma ligação política e geográfica e não pode ser entendido corretamente sem primeiro ser localizado no contexto histórico da relação política entre o Japão e os Estados Unidos³⁶⁸. Neste ponto, o *monstro* funciona como a representação visual para o trauma de uma nação- alterando toda a produção cultural da mesma (Ver Anexo A, Fig. 49).

Ora, se as sociedades consoante as épocas apresentam sempre determinado tipo de *monstros* a caracterizá-las podemos inferir que os *monstros* têm um grande potencial em termos educacionais, através de tudo o que representam. Desde a antiguidade, as sociedades de todo o mundo criaram *monstros* na arte, na literatura, no folclore e religião como forma de ensinar algo a membros de um determinado grupo.

³⁶⁷ Tradução livre da autora: “Monster haunt culture. They gnaw at the edges of societies. They capture our fears and give bodies to our anxieties”.

³⁶⁸ Um dos casos mais célebres relativamente ao *monstro* enquanto simbolismo político e histórico em geral é o caso de *Godzilla*, famoso pelas suas representações em vários filmes desde os anos 70. *Godzilla* é retratado como um *monstro* marinho gigante acordado pelos bombardeamentos nucleares de bombas atómicas americanas em Hiroshima e Nagasaki. Esta criatura é uma metáfora para as armas nucleares e sempre que surge uma grande ameaça à sobrevivência da humanidade, este *monstro* terrífico assume-se como uma espécie de protetor. Assim, *Godzilla* é mais do que um gigante verde aterrador, é simultaneamente uma metáfora terrível para a arrogância da humanidade e um herói para a mesma e também uma “alegoria catastrófica” para lidar com o impacto e efeitos que as armas nucleares tiveram na sociedade japonesa, bem como as suas ligações com a Segunda Guerra Mundial e os *hibakusha* (sobreviventes da catástrofe nuclear).

Desta forma, as criaturas fantásticas são efetivamente reconhecidas como ferramentas pedagógicas, tal como já indiciavam Santo Agostinho (354-430) ou Isidoro de Sevilha (560-636) ao afirmarem que o *monstro* existia para ensinar as verdades essenciais. Porém, como sabemos, o *monstro* representa a exceção, a distorção, o desvio da norma, das regras que eram vistas no mundo natural, logo o *monstro* ensina sobre tudo aquilo que é diferente, exige uma explicação, uma procura incessante de conhecimento para o justificar de alguma forma:

Os monstros sempre foram educativos. Desde os tempos antigos que as sociedades em todo o mundo inventam monstros na arte, literatura, folclore e religião como forma de ensinar algo aos membros da sua comunidade. Por vezes, os monstros representam funções sobrenaturais ou mitológicas na sociedade, servindo como portentos, como elementos pedagógicos ou como figuras centrais na construção de uma sociedade de heróis. Os monstros também desempenharam funções sociológicas incorporando os medos mais profundos de uma sociedade, simbolizando a diferença, definindo o Outro e reforçando limites culturais (...) produzem maravilhas e exigem justificações assustam e instruem simultaneamente³⁶⁹. (Golub, Richardson, 2017, p.8)

Não é, pois, de esperar que estes teólogos, assim como tantas outras personalidades, tenham concluído que a função do *monstro* é ensinar algo importante à humanidade. E, curiosamente, um estudo sobre *monstros* nunca fala apenas sobre *monstros*. Estes apresentam-se como um veículo altamente eficaz para ensinar análises culturais, acolher imaginação crítica, realizar ligações entre conhecimento interdisciplinar e ainda encorajar os seus estudantes a construir novos modelos de realidade. (Golub, et. al., 2017)

O antropologista David Gilmore afirma que a nossa mente necessita de *monstros* (Gilmore, 2003, p.12), pois desde os tempos mais recônditos que os indivíduos têm inventado criaturas fantásticas onde podem depositar os seus medos e receios:

Em todas as épocas, as pessoas têm sido assombradas por ogres, gigantes canibais, metamorfose, lobisomens, vampiros entre outros. Em África as pessoas acreditavam em homens-leões e nos mares do Sul existem tubarões-homens, sem mencionar os ogres canibais dos indígenas americanos e o homem-macaco do oriente! Como estes pesadelos são universais, eles revelam algo sobre a mente humana. Os monstros partilham certas características independentemente de onde surgem: são sempre

³⁶⁹ Tradução livre da autora: “Monsters, of course, have always been educational. Since ancient times, societies around the world have invented monsters in art, literature, folklore, and religion as a way to teach something to members of a group. Monsters sometimes perform supernatural and mythical functions in a community, serving as portents, as object lessons, or as central figures in a society’s construction of cultural heroes. Monsters have also performed sociological function, embodying a society’s deepest fears, signifying difference and defining the Other, and reinforcing cultural boundaries”.

agressivos, gigantes, comedores de homens, malévolos, com formas bizarras, horríveis, poderosos e violentos. Em suma, nas fantasias representadas na arte e folclore, as pessoas simultaneamente chocavam com as suas representações á medida que aliviavam os seus medos exprimindo-os.³⁷⁰ (Gilmore, 2003, p.7)

E, esse procedimento continua a ser utilizado ainda nos nossos dias, o ser humano continua a ser assombrado por eles, porém, de acordo com o autor, estamos a descobrir novas formas de aprender com *monstros*: hoje, a mente não precisa apenas de *monstros*, também precisa de uma pedagogia que os inclua. (Gilmore, 2003). Adam Golub e Heather Richardson Hayton, também concordam com Gilmore no sentido em que a humanidade sempre aprendeu com *monstros* de uma forma ou de outra, e, nesta exata época em que nos encontramos estamos a viver um momento alto para a pedagogia através desta temática, que como os autores afirmam se trata de uma *monster pedagogy*. Os autores defendem existir um número infindável de possibilidades educacionais nesta temática pois os “monstros tornaram-se simultaneamente num assunto de estudo formal e num meio para ensinar conhecimentos úteis”³⁷¹. (Golub, et. al., 2017, p.9).

Assim, tendo em conta esta tendência que sempre esteve latente na condição humana, torna-se importante refletir sobre o fenómeno do fantástico e quais as razões para que este seja apreciado por uma grande quantidade de indivíduos (independentemente da faixa etária). Como tal, numa primeira instância, iremos desdobrar este assunto enumerando três teses que consideramos serem fundamentais para este interesse.

Começemos por destacar a sua característica mais marcante: a diversidade. Como foi referido, o fantástico é um género ficcional com imensas ramificações, podendo ir de temáticas e/ou representações mais amistosas para precisamente o oposto, ou seja, mais violentas ou terríficas agradando assim a um grande leque de gostos e interesses³⁷²;

³⁷⁰ Tradução livre da autora: “people everywhere and at all times have been haunted by ogres, canibal giants, metamorphs, werewolves, vampires and so on. In Africa people believe in were-lions, and in the South Seas there are man-eating were-sharks, not to mention canibal ogres among the American Indians and the bellowing ape-men of the Far East! Since these nightmares are universal, they must reveal something about the human mind. Monsters share certain characteristics no matter where they appear: they are always aggressive, gigantic, man-eating, malevolent, bizarre in shape, gruesome, atavistic, powerful and gratuitously violent. In rendering their fantasies in art and folktale, people have been both troubled and relieved”.

³⁷¹ Tradução livre da autora: “monsters have become both a subject of formal study and a means of teaching people useful knowledge”.

³⁷² Apesar do fantástico se centrar em várias áreas (a saber literatura, pintura, escultura, desenho, ilustração, banda-desenhada, videojogos, ciência, entre outros), para ilustrar melhor esta característica de diversidade (que está patente em todos os domínios) destacaremos apenas exemplos de filmes tais como: *Monsters, Inc.* da empresa Pixar (Disney), *Hotel Transylvania* da Sony Pictures Animation, *Minions* de Illumination Entertainment e *ParaNorman* da Laika Entertainment ou *Onward* da Pixar (Disney), como um exemplo de criaturas fantásticas afáveis e divertidas. Precisamente no seu oposto temos *Predator* do diretor John McTiernan, *Silent Hill* do diretor Christophe Gan (adaptação para filme do videojogo da

seguidamente, e em certa medida, relacionada com a primeira característica, sublinhamos a sua capacidade de atrair a atenção imediata do indivíduo através da diferença em termos de aspeto face ao que é considerado comum. Esta característica específica encontra-se na génese da origem da fantasia, ou seja, apesar da diversidade das criaturas fantásticas, existem lugares-comuns em todas remetendo para as grandes descrições, quando se trata de literatura, e representações visuais apelativas reinando em ambas o detalhe; finalmente, temos o fator emocional que prende e cativa o indivíduo, toda a questão de empatia como vimos em capítulos anteriores.



A



B



C



D



E



F

Fig. 76. Exemplos da vastíssima variedade de manifestações artísticas dentro da temática das criaturas Fantásticas. A) Rafael Bordalo Pinheiro, *Botânica Política*; B) Paula Rego, *War*, 2003; C) Goya, *Saturno devorando o seu filho*, 1819-1823; D) *Bela e o Monstro* adaptação animada Disney; E) Promotional Art do videojogo *Pokémon Sword e Shield* e F) *Jar Jar Binks* do universo StarWars.

No decorrer deste último fator Thomas W. Malone defende que um dos principais motivos para que exista provavelmente esta ligação é a identificação: “a fantasia está mais propensa a satisfazer as necessidades emocionais quando providencia personagens imaginárias com as quais o indivíduo se consegue identificar³⁷³” (Malone, 1987, p. 241), o que significa que a empatia com uma personagem fantástica e o seu desempenho ao

empresa Konami com o mesmo nome) e *Pan's Labyrinth* de Guillermo del Toro, como exemplos terríficos e repletos de violência.

³⁷³ Tradução livre da autora: “(...) fantasies are most likely to fulfil emotional needs when they provide imaginary characters with whom the individual can identify”.

longo de um determinado enredo, é um fator fundamental para que o indivíduo se identifique com as características e situações em que a personagem se encontra. Para além disso, os sentimentos de admiração, apreciação e até carinho pelas personagens são também fatores muito valorizados, fazendo com que a fantasia se torne mais próxima à realidade.

4.1. Motivar através da ficção fantástica

Clarificados os motivos de interesse que as criaturas fantásticas provocam, torna-se necessário perceber o fator motivacional que incitam. Como é sabido, um estudante motivado apresenta um determinado conjunto de características que o fazem, na maior parte das vezes, obter sucesso: a ânsia pelo conhecimento, a interação com o professor (no sentido de aprofundar a matéria a abordar) e o desempenho em termos de trabalho desenvolvido.

Infelizmente, a grande maioria dos alunos não apresenta estas características: “Nos dias que correm, o aluno tem acesso a meios de comunicação muito diversificados o que torna a escola, por vezes, bastante mais desmotivadora pela forma como os conteúdos são ensinados” (Pereira, 2013, p. 21), não havendo uma correlação entre os interesses dos estudantes e os conteúdos a lecionar.

O método comum de exposição oral das ideias e conceitos é talvez o método de ensino mais antigo e amplamente utilizado por professores; porém, apresenta, segundo alguns autores, tais como Ana Luísa Pereira, determinadas falhas por fomentar a passividade, desinteresse e desatenção dos estudantes. Este método funciona como um depósito interno em que o aluno assume o papel de mero recetor de informação (Pereira, 2013).

No parecer do Professor Sidónio Garcia, a maior parte dos problemas na educação deve-se, então, à já detetada falta de motivação dos estudantes; sabe-se que os perfis psicológicos dos alunos são diversos, pelo que existe uma necessidade premente de auxiliar a formação do indivíduo como estudante para que possa melhorar o seu rendimento académico e facilitar a sua entrada no mundo laboral. Esse trabalho cabe em parte ao professor (Garcia, 2010), pois a motivação é a principal condição que predispõe o estudante a aprender. O autor Peter Filene complementa ainda esta constatação referindo que: “o ensino é tão bem-sucedido quanto a aprendizagem que produz”³⁷⁴. (Filene, 2004, p. 20).

³⁷⁴ Tradução livre da autora: “teaching is only as successful as the learning it produces”.

Porém, o que é a motivação? Como é que se pode utilizar o universo fantástico como ferramenta motivacional em contexto educativo? A resposta a estas questões deverá ser faseada, pelo que se procurará primeiramente, uma aproximação ao conceito de motivação:

(...) um impulso interno gerado pelos seres humanos que determina com maior ou menor intensidade e determinação os atos e as ações a desenvolver ou executar. É algo intrínseco, mas que pode ser cultivado através das perceções que o individuo possui das influências do meio sociocultural, das interações humanas e das emoções. (Garcia, 2010, p.68).

De acordo com o Professor Victor Vroom, a motivação para agir de determinada forma depende da expectativa que se tem do resultado das ações e, conseqüentemente, do interesse ou atração que esse resultado exerça no indivíduo (Garcia, 2010). Acredita-se que o esforço colocado numa atividade levará a um melhor desempenho e, se esse for recompensado, criam-se as condições ideais para uma participação motivada.

Uma das características mais marcantes do ser humano (e de outras espécies) é a curiosidade, capacidade inata responsável por todo o desenvolvimento físico e intelectual, bem como pela nossa sobrevivência enquanto espécie. Tirando partido desta particularidade, o Psicólogo Jerome Bruner defende que quase todos os indivíduos têm um desejo conseqüentemente inapto de aprender e, por isso, a motivação intrínseca é um dos meios mais importantes de aprendizagem, “a nossa curiosidade é proporcional à nossa cultura” (Garcia, 2010, p. 72-86). Cientificamente, esta capacidade natural e inconsciente desenvolve-se nos seres humanos através de um impulso nervoso que faz com que o organismo produza uma ação, o que se traduz na exploração do universo e de tudo o que o rodeia, numa incessante busca de informação.

Para além do fator curiosidade, é igualmente necessário repensar a forma como os estudantes aprendem, a forma como são motivados e a sua satisfação, pois tal como Ana Luísa Pereira defende, o “desejo e a vontade de aprender são talvez os mais importantes alicerces da aprendizagem e do desenvolvimento humano, por isso é fundamental que a escola e os professores criem um ambiente de aprendizagem motivador, pois a relação entre a motivação e o desempenho é recíproca” (Pereira, 2013, p.8).

Por conseguinte, por via da curiosidade e do empenho, quando se obtém o desejado atinge-se uma autorrealização que, para o homem, consiste num estado de pleno domínio e sabedoria ideal, mas, por vezes, muito trabalhoso de conseguir. Aliada à autorrealização temos o fator emocional (orgulho, satisfação, felicidade, prazer ou em

casos contrários: vergonha, humilhação, etc.) que pode ser comparada ao caso dos videogames quando avançamos na narrativa ou concretizamos determinada tarefa.

Por sua vez, e associado à emoção, surgem as imagens e os sons que se servem e exploram diversos graus emotivos, obtendo um forte impacto na motivação, mediante o tipo de imagem e som, a nossa percepção ou emoção altera-se, no entanto, em qualquer caso, a nossa atenção está sempre alerta: “Nunca houve uma forma de sociedade na história em que se desse uma tal concentração de imagens, uma tal densidade de mensagens visuais. Podemos fixar ou esquecer essas mensagens, mas captamo-las rapidamente e elas estimulam, ainda que por instantes, a nossa imaginação” (Berger, 2005, p.139).

É com base nesta premissa que defendemos o poder das imagens e, em como podem ser úteis no domínio da motivação educacional em várias faixas etárias. As capacidades de sedução e de emoção ligam-se diretamente com o domínio visual independentemente da idade: “Tal como os artistas adultos, as crianças produzem imagens por várias razões: para expressar e comunicar as suas ideias e sentimentos, para treinar o controlo sobre o domínio pictórico e, para se envolverem numa atividade que lhes proporcione prazer”³⁷⁵(Cox, 2005, p. 7). Uma vez que as imagens captam a atenção de quem as vê, as suas mensagens são retidas facilmente e até inconscientemente, assim, é correto pensarmos que a sua utilização face ao suporte meramente textual será muito superior, até no caso das crianças, como refere Vygotsky:

(...) um dos melhores métodos pedagógicos consiste em atrair a atenção das crianças numa atividade produtora, através da sua participação criativa. Esta síntese do trabalho artístico e produtor responde ao interesse da criança (...). Toda a arte, ao cultivar métodos especiais de traduzir as suas imagens, dispõe da sua própria tecnologia e da combinação das classes tecnológicas com os exercícios artísticos sendo, possivelmente, a mais-valia do pedagogo nessa idade³⁷⁶(Vygotsky, 2007, p.105).

Vejamos outra situação que bebe desta premissa: o caso defendido pelo Professor Górg Mallia que argumenta a utilização da banda desenhada, vulgo bd, em sala de aula face ao tradicional manual escolar. Na sua opinião, a BD desempenha um excelente material educativo, pois pode aumentar a compreensão, juntamente com a motivação e interesse

³⁷⁵ Tradução livre da autora: “Like adult artists, children produce pictures for a number of reasons—to express and communicate their ideas and feelings, to exercise control over the pictorial domain and, not least, to engage in a very pleasurable activity”.

³⁷⁶ Tradução livre da autora: “Uno de los mejores métodos de enseñanza es atraer la atención de los niños en una actividad productiva, a través de su participación creativa. Esta síntesis de trabajo artístico y de producción responde al interés del niño (...). Todo arte, al cultivar métodos especiales de traducción de sus imágenes, tiene su propia tecnología y la combinación de clases tecnológicas con ejercicios artísticos, siendo, posiblemente, el valor agregado del pedagogo en esa edad”.

demonstrados em determinada temática. Os estudantes envolvidos na experiência de Mallia mostraram-se satisfeitos com a novidade (comprovando o poder atrativo do meio). Ao proceder à leitura da banda desenhada demonstraram-se concentrados e interessados o que fez o professor concluir que a retenção de informação era significativamente superior, face a um tratamento tradicional, comprovando que “o *media* da banda desenhada tem na sua natureza as ferramentas necessárias ao conhecimento (...). Esta pesquisa comprova que a banda desenhada contém em si um grande potencial de ferramenta afetiva e cognitiva que pode ser utilizada no ensino para fins motivacionais e de retenção de conhecimento”³⁷⁷ (Mallia, 2007, p. 6-7).

Em paralelo, e por se tratar de uma temática que também recorre a recursos visuais tais como a banda desenhada, a utilização do fantástico em contexto educativo segue os mesmos moldes defendidos por Mallia. Como foi referido em capítulos anteriores uma das três principais características do fantástico é precisamente a sedução através de imagens.

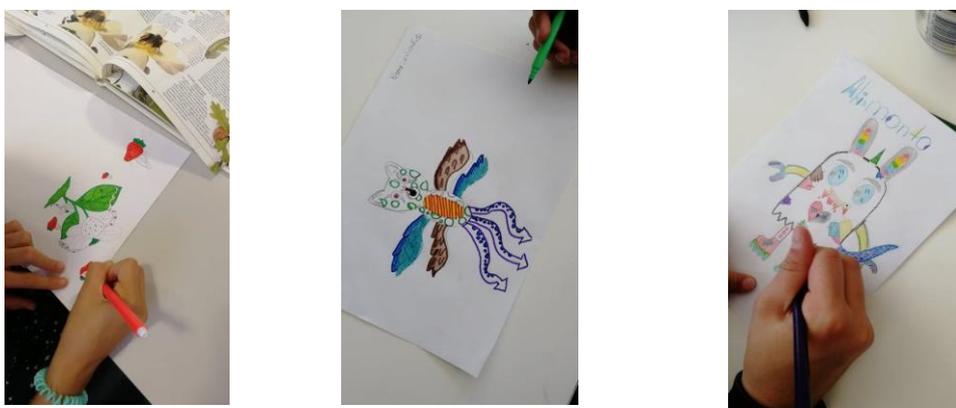


Fig. 77. Imagens do workshop para crianças entre os 8 e os 14 anos lecionado em 2019 pela autora intitulado “As Criaturas da tua Imaginação” no âmbito do “Fórum Fantástico 2019”, um festival dedicado a toda a cultura ligada à fantasia e ficção científica que decorreu na Biblioteca Orlando Ribeiro, Telheiras. O objetivo deste workshop foi conhecer e criar criaturas fantásticas com recurso a elementos de banda desenhada, animação, biologia entre outras matérias de modo a incentivar a imaginação das crianças e jovens. Imagens captadas pela autora.

As criaturas fantásticas são por definição, imagens apelativas ao olhar o que permite ao professor captar a atenção dos alunos para uma determinada temática através de um mote que apreciam e com o qual se identificam, fomentando a condição inata da curiosidade humana e canalizando-a para a aprendizagem.

³⁷⁷ Tradução livre da autora: “This research implies that comics have the intrinsic potential of being a valuable affective and cognitive tool that can be used for, among others, motivational and retention purposes”.

4.2. O monstro dentro da sala de aula e a sua relação com a cultura pop

– *O quê? Uma disciplina sobre Monstros?*

Geralmente é com este misto de curiosidade e espanto que a nossa disciplina *O Fantástico na Arte I e II* (atualmente denominada de *Concept Art I e II*), na Escola Superior de Educação do Politécnico de Lisboa, arranca no início do ano letivo. Como esta disciplina é eletiva, disponível no tronco comum da licenciatura em Artes Visuais Tecnologias e Multimédia (AVTM), os estudantes inscrevem-se de forma opcional. Na sua grande maioria, só estão presentes por sua livre escolha.

Quando questionados sobre o porquê de selecionarem uma disciplina com esta temática, os alunos são unânimes: é porque gostam do tema, é porque querem saber mais sobre este assunto. É porque é algo que quase nunca é abordado em contexto académico: “(...) a eletiva de *Concept Art* era uma das minhas cadeiras favoritas precisamente pela abordagem desses temas [fantásticos], pois ajudou-me a sair um pouco do que todos nós estamos habituados a ver ou estudar” (excerto da entrevista realizada à aluna H. S., Grupo I-Formação, Anexo D)

Porém, o que significa “gostarem do tema”? Porque é que sentem esse interesse? A maior parte dos estudantes afirma ser um assunto com o qual se identificam, funcionando até como uma fuga para as suas vivências: “As criaturas fantásticas são um escape e trazem-me felicidade, não há limites, posso pensar o que eu quiser, criar o que eu quiser, como artista [estudante de artes] é a melhor coisa de sempre”. (excerto da entrevista realizada à aluna F.S., Grupo I-Formação, Anexo D).

Um pouco por todo o mundo tem havido cada vez mais ofertas a nível académico de cursos e formações que abordam *monstros* fantásticos em várias áreas³⁷⁸. O autor e

³⁷⁸ Cada vez mais existem áreas de estudo/investigação dedicados à representação e utilização do *monstro* em diferentes áreas do saber. São os denominados “*Monster Studies*”. Alguns exemplos de Instituições que desenvolvem este tipo de conteúdos são: A NYU, Universidade de Nova York, que tem atualmente um curso (major) dedicado às implicações do *monstro* na literatura, antropologia e religião (denominado de: “*Monster Studies: Cool Course Dispatch*”); a California State University de Fullerton apresenta o curso “*American Monsters*”, onde aborda a figura e representação do *monstro* na cultura americana, o curso “*FairyTales and Creativity-Nordic Childhoods*” da Universidade Oslo Metropolitan University, que aborda a importância dos mitos no ensino; a Pós graduação da Universidade de Dundee denominada de “*Science Fiction*” que inclui as temáticas associadas a todo o universo do fantástico, as iniciativas da FLUL (Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa relacionadas com a Ficção Científica e o Fantástico, o curso “*O Fantástico e o Maravilhoso na Idade Média*” e até mesmo uma associação internacional que promove o estudo do fantástico (de forma ampla) na literatura, filme e outras

Professor Asa Simon relata essa mesma situação de imprevisibilidade nas suas aulas: “É aqui, na disponibilidade dos meus alunos de se identificarem com o monstruoso que eu consigo encontrar a maior vantagem em ensinar este assunto. Frequentemente, eles chegam às minhas aulas – uma eletiva opcional – com interesse em *monstros*. Dizem que “gostam” ou “adoram” *monstros*, mas geralmente, parece não terem pensado muito sobre isso³⁷⁹”. (in Golub, et. al., 2017, p. 29). A maior parte dos professores que abordam esta temática seja em que área for, relatam reações iniciais muito semelhantes: os alunos manifestam-se surpresos, curiosos e, bastante atentos, pois apesar de se interessarem pelo tema não sabem concretamente do que se vai tratar em termos de informação – daí ter alguma imprevisibilidade.



Fig. 78. Imagens relativas à missão de ensino na Bélgica, na Universidade Thomas Moore, Departamento de Educação no ano letivo de 2017/2018 ao abrigo do programa de Mobilidade de Docentes /*Erasmus Mobility*. Imagens captadas pela autora.

Pelas suas qualidades já referidas, sabemos o quão sedutor o *monstro* pode ser, porém, é necessário que os estudantes compreendam que, pelo facto de a temática em sala de aula ser ligada ao fantástico não é sinónimo de que esta seja mais fácil, menos exigente ou até uma “brincadeira”: “Uma disciplina sobre *monstros* é divertida mas também pode ser rigorosa, utilizando os interesses pré-existentes dos alunos como motor de propulsão

artes denominado de “*IAFA-The International Association for the Fantastic in the Arts*”, entre muitos outros.

³⁷⁹ Tradução livre da autora: “I would argue that it is here, in my students’ willingness to identify with the monstrous, that I can find the greatest advantage to teaching this material. They often arrive in my class- an elective not required for any students- with an interest in monsters. They say they “like” or “love” monsters, but generally do not seem to have thought through what they mean by this”.

para os impulsionar a entrar em assuntos académicos mais profundos”³⁸⁰ (Golub, et. al., 2017, p.162).

O *monstro* consegue relacionar-se com várias áreas e disciplinas e é relevante que os alunos compreendam o quão importante é, de forma a dar sentido às lutas e fracassos humanos, a forma como estão relacionados com a política, história e todo o sentido humano. Em resumo, de acordo com o Professor de história de Charleston, W. Scott Poole, temos de ensinar sobre *monstros* e, utilizando-os muitas vezes a compreensão da matéria dada torna-se muito mais fácil, tal como também refere a aluna: “Não é a forma tradicional de uma pessoa estar a aprender. Por exemplo matemática e história, que para mim são um pouco mais aborrecidas, se introduzir esta temática [criaturas], tornam-se mais interessantes”. (excerto da entrevista a L.G., Grupo I-Formação, Anexo D)

Na opinião de Jessica Decker, utilizar *monstros* na sala de aula apresenta benefícios: como tema facilitador e como metáfora à qual se podem aplicar conceitos de identidade de forma segura e clara. O facto de ser um tema motivador, deve-se à sua presença assídua na cultura popular e na mitologia – sendo estas áreas familiares aos estudantes constituindo por isso um objeto de estudo mais acessível por ser do seu conhecimento, pois à partida, o processo de aprendizagem será sempre mais facilitado se o aluno conhecer a temática.

Já a utilização dos *monstros* enquanto metáfora cria um espaço criativo sem restrições. A possibilidade de utilizar as criaturas fantásticas como veículos de projeção face a questões relacionadas com a diferença (o outro) relativamente à condição humana, animal, máquinas, questões culturais, de género, etc. possibilita uma maior facilidade de compreensão dos limites estabelecidos a vários níveis, das várias particularidades sociais e acima de tudo de um maior conhecimento em termos de identidade.

Os *monstros* servem simultaneamente para nos distanciarmos de forma segura face a outro tipo de comportamentos e também para revermos e compararmos as nossas convicções em termos de identidade, assim, funcionam como um *media* concreto onde os alunos projetam as suas conceptualizações criativas e fantasiosas:

Os monstros são um antídoto para a contínua produção do “outro” e uma defesa violenta relativamente aos limites tanto físicos (fronteiras de uma nação por exemplo) como psicológicos (tais como misoginia e racismo). As narrativas que algumas culturas abordam podem resultar em opressões reais e concretas sobre o “outro” mesmo que essas categorias sejam sobre raça, género, identidade sexual, classe, ou outras

³⁸⁰ Tradução livre da autora: “A monstrous course is a “fun” class that can also be rigorous, using student’s pre-existing interest as a motor to propel them into deeper academic waters”.

classificações de divisão. Ainda que imaginárias, essas narrativas são poderosas e criam condições de opressão reais³⁸¹. (Golub, et. al., 2017, p.72)

Para Adam Golub, as vantagens sobre o *monstro* estendem-se às mais diversas áreas e disciplinas: ao conhecermos melhor a natureza do ser humano por oposição ao *monstro*, também é necessário conhecermos as situações onde ele se aplica, a compreensão da sua existência leva a um maior estudo sobre as suas utilizações: “Os monstros fornecem-nos oportunidades pedagógicas para explorar, mapear, analisar criticamente a natureza, as nações, os ambientes construídos, (...) e as políticas das relações internacionais. Em suma, ao mapear os monstros, aprendemos a mapear os contornos do nosso dia a dia”³⁸²(Golub, et. al., 2017, p. 102).

Porém, apesar dos seus benefícios, a utilização dos *monstros* (e genericamente de todas as áreas que de alguma forma se interligam com a dita cultura pop) enquanto ferramenta pedagógica na atualidade apresenta alguns estigmas.

A sociedade ocidental apresenta fortes contornos de alienação, tal como já indicava Guy Debord, “a verdade desta sociedade não é senão a negação desta sociedade” (Debord, 2012, p.125), os indivíduos acabam por se tornar alheios a si próprios e acabam por desenvolver uma relação umbilical extremamente dependente relacionada com atividades económicas, sociais e ideológicas: “O crescimento económico liberta as sociedades da pressão natural que exigia a sua luta imediata pela sobrevivência, mas é então do seu libertador que elas não estão libertas”. (Debord, 2012, p.25).

Os próprios estudantes entrevistados revelam várias vezes a necessidade de fuga através de universos fantásticos denunciando uma realidade que não lhes agrada e uma procura constante por uma sensação de liberdade: “(...) é importante criarmos fantasias para nos afastarmos da realidade depressiva...e lá está, essas fantasias trazem-nos vida e fazem-nos sonhar (...)”. (Excerto da entrevista realizada ao aluno G.C., Grupo I-Formação).

As preferências de cada um devem ser catalogadas por grupos, havendo maior ou menor popularidade relativamente às opções que possam existir. De uma forma mais ou menos generalizada, é exigido (ainda que de forma muito sublime) que exista um imediato fator de causa e efeito nos conhecimentos a transmitir a novas gerações e,

³⁸¹ Tradução livre da autora: “Monsters are an antidote for the continual production of “others” and violent defense boundaries-whether physical (such as the borders of nations) or psychical (such as misogyny and racism). The narratives that a culture adopts can result in real, concrete oppression of “others” whether these constructed categories are about race, gender, sexual identity, class, or other dividing classifications. While imaginary, these narratives are powerfull, and create actual conditions of oppression”.

³⁸² Tradução livre da autora: “Monsters therefore provide us with pedagogical opportunities to explore, map, and critically analyse nature, nations, the built environment, (...), and the politics of international relations. In short, by mapping monsters, we learn to map the contours of our everyday lives”.

preferencialmente, esse conhecimento é mais encorajado quanto maior for a sua utilidade numa futura transição para o mercado de trabalho.

Assim, quando numa sala de aula se menciona cultura pop e ainda, com a temática fantástica associada especialmente virada para as artes visuais, não parece, aparentemente, existir uma aplicação imediata, uma utilidade. A mencionada cultura pop, ou cultura de massas engloba uma ampla variedade de áreas, como por exemplo, determinado tipo de filmes, séries, animação, certos tipos de correntes e temáticas literárias, banda desenhada e, principalmente videojogos. Em suma, é associada a toda a área do entretenimento.

Na atualidade, o ser humano é invadido diariamente por imensas imagens e os estudantes são frequentemente acusados de passarem demasiado tempo online, a ver televisão ou a jogar videojogos, sendo esse tempo genericamente referido como inútil e pouco produtivo. O recurso ao entretenimento e de forma geral a toda a cultura pop é assim estereotipado como pouco relevante e pouco credível na sociedade, em específico no mundo académico, numa utilização virada para a educação e, conseqüentemente, no mundo do trabalho.

O escritor Steve Johnson reflete sobre este assunto, constatando que a sociedade ocidental durante anos insistiu que a cultura pop e a cultura de massas representavam declínio e dormência intelectual. De que a indústria do entretenimento, as séries televisivas e os filmes promoviam a violência e o sexo, bem como todo o tipo de mensagens negativas: “pode-se encher um volume de enciclopédia com artigos com a mesma visão publicados na última década”³⁸³ (Johnson, 2005, p. 13).

O escritor defende que este tipo de linha de pensamento está completamente incorreto, pois a cultura popular tem-se desenvolvido de forma extremamente complexa nas últimas décadas, estimulando a nossa mente de forma poderosa (2005). Steve Johnson vai mais longe ao defender que, através da cultura pop e, por extensão, o entretenimento, somos ajudados a entender e a lidar melhor com a realidade, comparativamente ao próprio mundo real. Os autores Armanda Marques, Bento Duarte da Silva e Natália Marques, também referem e confirmam a existência deste preconceito em contexto escolar:

A controvérsia da utilização de videojogos em contexto educativo mantém-se instalada, apesar de estes terem já uma grande projecção e evolução no mercado da tecnologia. Ora, se o jogo sempre se afigurou como uma das maiores fontes de prazer para a

³⁸³ Tradução livre da autora: “You could fill na encyclopedias volume with all the kindred essays published in the past decade”.

criança, também os videogames têm grande impacto nesta nova geração de “nativos digitais” pelas suas capacidades de adaptação a estes ambientes e pelo prazer lúdico que estes proporcionam. (Marques, Silva, Marques, 2011, p.18)

Estes autores não só defendem a importância destes assuntos (aqui com uma referência mais específica aos videogames, em específico os *serious games*³⁸⁴) como também defendem a necessidade de uma alfabetização digital (Marques, Silva, Marques, 2011) cruzando-se com a ideia de que a cultura popular cada vez mais desafia diferentes competências mentais importantes para a formação do indivíduo:

Durante décadas, trabalhámos sobre a assunção de que a cultura de massas seguia um caminho de declínio, presumivelmente porque os produtos de massa são de baixa qualidade e é o que as grandes companhias desenvolvem de forma a agradar aos indivíduos. No entanto, verifica-se o contrário: a cultura está a ficar intelectualmente mais exigente, não menos. A maior parte dos críticos que levam a cultura pop a sério referem-se a análises simbólicas que codificam o trabalho, a forma como este representa outros aspetos da sociedade³⁸⁵. (Johnson, S., 2005, p.9-10).

O escritor Michael Chabon (1963) também reflete sobre este preconceito instalado de forma silenciosa na nossa sociedade e teoriza que isto se deve ao prazer: “que mancha o nome do entretenimento. O prazer não é confiável e é transitório. O prazer é a Lucy com a bola de futebol. O prazer é facilmente sintetizado, produzido em massa, embrulhado individualmente. Os seus benefícios não duram e por isso, não confiamos neles, nem no nosso gosto por eles”³⁸⁶. (Dial-Driver; Emmons; Ford., 2012, p. 107).



Fig.79. A frase referida por Michael Chabon, “Pleasure is Lucy with a football”. É frequentemente utilizada para personificar a condição do prazer fácil. A personagem Lucy (universo *Peanuts*, série de

³⁸⁴ Os *serious games*, ou em português, “jogos sérios” são jogos que são desenvolvidos com um propósito educativo (daí serem denominados “sérios” por não terem o entretenimento como objetivo), de saúde e afins que servem como complemento pedagógico ou de terapias a serem realizadas.

³⁸⁵ Tradução livre da autora: “For decades, we’ve worked under the assumption that mass culture follows a steadily declining path toward lowest-common-denominator standards, presumably because the “masses” want dumb, simple pleasures and big media companies want to give the masses what they want. But in fact, the exact opposite is happening: the culture is getting more intellectually demanding, not less. Most of the time, criticism that takes pop culture seriously involves performing some kind of symbolic analysis, decoding the work to demonstrate the way it represents some other aspect of society”.

³⁸⁶ Tradução livre da autora: «It’s partly the doubtfulness of pleasure that taints the name of entertainment. Pleasure is unreliable and transient. Pleasure is Lucy with the football. Pleasure is easily synthesized, mass-produced, individually wrapped. Its benefits do not endure, and so we come to mistrust them, or our taste for them».

banda desenhada, animação e filmes, da autoria de Charles M. Schulz (1950-2000) surge frequentemente com uma bola de futebol americano e tenta sempre aliciar a personagem Charlie Brown para tentar pontapéá-la, sendo que no último momento a retira fazendo Charlie falhar e cair, rindo-se da situação. Para Lucy, como Charlie é ingénuo, sabe que, sempre que esta situação se dá, irá obter prazer – rindo-se da situação por si provocada e pela previsibilidade com que esta sucede. (o prazer é fácil porque é previsível). Curiosamente, segundo Umberto Eco as crianças de Peanuts de certa forma acabam por ser como monstros “são as monstruosas reduções infantis de todas as neuroses de um cidadão moderno da civilização industrial. Estas tocam-nos de perto porque nos apercebemos de que, se são monstros, é porque nós, os adultos, assim as fizemos. Nelas encontramos tudo, Freud, a massificação, a cultura absorvida através das várias “Seleções”, a luta frustrada para o sucesso, a procura de simpatias, a solidão, a reação proterva, a aquiescência passiva e o protesto neurótico. E, no entanto, todos estes elementos não floresceram, tais como os conhecemos, da boca de um grupo de inocentes: são pensados e reditos depois de terem passado pelo filtro da inocência” (Eco, 2015, p. 250)

Chabon argumenta que este fenómeno surge porque a cultura popular apenas produz um prazer momentâneo, não produzindo nenhum tipo de utilidade produtiva na vida de um indivíduo, sendo esse prazer, a principal razão para o descrédito das várias áreas que compõem a cultura de massas: um prazer associado consequentemente a uma alegada inutilidade e até, futilidade.

De acordo com o autor podemos inferir que, se o objeto em questão produz prazer, é consequentemente inútil (representando assim o tal preconceito na sociedade). Porém, apesar do estigma, o entretenimento é sintomático da nossa condição enquanto seres humanos, tal como o *monstro*.

O fenómeno da cultura pop reflete uma obsessão constante de ansiedades e receios de uma sociedade e projeta-a de forma mais ou menos empática sob a forma de *monstros* e dos mais variados cenários fantásticos, se formos ainda mais longe, o entretenimento é em si, uma metáfora mais ou menos fidedigna da nossa realidade (Ver Anexo A, Fig. 50). Steven Johnson complementa esta afirmação ao afirmar que “o objeto cultural – seja o filme ou o videojogo – não são metáforas desse sistema, mas antes um resultado ou uma expressão do mesmo”³⁸⁷ (Johnson, 2005, p.11).

A Professora Ana Pereira na sua dissertação centrada na utilização de jogos em sala de aula, também refere a questão do prazer como algo quase sinónimo de irrelevância, centrada numa utilização infantil. Os pontos que expõe na sua análise ajustam-se perfeitamente à nossa temática, uma vez que o jogo também está presente na cultura

³⁸⁷ Tradução livre da autora: “The cultural object-the film or the video game-is not a metaphor for that system; it’s more like an output or a result”.

pop e também está associado a um preconceito de que estes tipos de temáticas são apenas úteis para uma faixa etária infantil:

(...) como a ideia de jogo era associada ao prazer, era tido como pouco importante para a formação da criança. E ainda hoje, é pouco utilizado no ambiente escolar como um todo, embora o distanciamento entre o jogo e a escola aumente conforme a faixa etária dos estudantes. Até mesmo os estudos que investigam a articulação entre o jogo e educação centralizam muito mais o seu emprego nos primeiros anos de educação do que em qualquer outro grau de ensino. (Pereira, 2013, p.22)

Também é pertinente mencionar a questão associada às faixas etárias. Geralmente associa-se a implementação de matérias mais ligadas ao fantástico e videogames em faixas etárias mais jovens, porém, consideramos que essa espécie de “fronteira” deve ser esbatida, pois grande parte do tipo de conteúdos promovidos pela cultura pop tanto são apelativos a crianças como adultos (e aqui poderemos relacionar o facto do tipo de *monstros* a utilizar ser perfeitamente adaptável a cada faixa etária e tipo de preferências).

Porém, também existe outro estigma relacionado com a cultura pop que se prende com a sua própria atualidade. O facto de ser algo atual é por alguns, considerado inferior comparativamente a obras clássicas e eruditas. E, neste aspeto, o autor Jim Ford frisa precisamente este assunto apontando temas que na atualidade são considerados clássicos ou eruditos, outrora já foram produto do seu tempo. Jim Ford refere que o facto de uma temática ser popular não é sinónimo de que tenha pior conteúdo, pois existe boa e má informação tanto na cultura pop como em todas as outras áreas, rematando que todo o objeto de estudo poderá ser útil mediante a situação ser ideal ou não. (Dial-Driver, et. al., 2012). A opinião de Johnson também vai ao encontro destas afirmações:

Esta é uma história de tendências, não de absolutismos. Não acredito que toda a cultura pop de hoje seja uma obra de arte e que seja ensinada ao lado de Joyce e Chaucer nos cursos. Os programas de televisão e os videogames e filmes que virão nos próximos anos não são, na sua maioria, grandes obras de arte. Mas são mais complexos e subtis do que os programas e videogames que os precederam³⁸⁸. (Johnson, 2005, p.11).

Os autores Frances E. Morris e Emily Dial-Driver utilizam a lógica na forma como abordam esta problemática argumentando que, aquilo que hoje é considerado como um tema marcadamente académico e inquestionável em termos de conteúdo intelectual,

³⁸⁸ Tradução livre da autora: “This is a story of trends, not absolutes. I do not believe that most of today's pop culture is made up of masterpieces that will someday be taught alongside Joyce and Chaucer in college survey courses. The television shows and video games and movies that we'll look at in the coming pages are not, for the most part, Great Works of Art. But they are more complex and nuanced than the shows and games that preceded them”.

outrora, também já foi um produto do seu tempo e como tal, um produto fruto de cultura dita popular, referindo até o exemplo de Dostoevsky e Jane Austen, “eles foram autores do seu tempo, venderam a sua obra ao público”³⁸⁹. (Dial-Driver, et. al., 2012, p. 107).

Como tal, esta afirmação é igualmente útil no ramo das artes plásticas e em todas as outras áreas. Existem bons conteúdos e maus conteúdos em todas as épocas e o conhecimento por si só pode ser pertinente e apresentar um bom conteúdo independentemente da era em que surge, pois tal como a autora Nancy Hightower refere: “Estamos provavelmente a retomar àquele tempo extraordinário em que o académico e o popular partilham participações iguais”³⁹⁰ (Golub, et. al., 2017, p.66).

Assim, consideramos que estes preconceitos relacionados com a cultura pop centrada na utilização de imaginários fantásticos e da sua respetiva utilização nos videojogos devem ser urgentemente desconstruídos uma vez que a sua utilização (em diversas vertentes) representa uma excelente ferramenta de trabalho e motivação no âmbito da sala de aula, sujeita a uma óbvia análise e contextualização prévia por parte do docente para facilitar na aprendizagem de determinados assuntos (tal como tantas outras).

Este tipo de temáticas constituem um bom caminho para uma integração dos alunos de forma criativa produtiva e participativa, funcionando como recursos eficazes no desenvolvimento do estudante, de forma a prepará-lo para futuros problemas no decorrer da sua aprendizagem e vida futura³⁹¹. Neste tipo de situações, o aluno tem a possibilidade de realizar uma atividade significativa, de forma a conseguir criar ligações entre os conteúdos a lecionar e a sua vivência e interesses, tornando o ato da aprendizagem mais rico e prático até em futuras situações, “Desta forma, o aluno lembrará mais facilmente o que aprendeu (...) na medida em que estimula o[seu] interesse” (Pereira, 2013, p.23).

Com este aproveitamento de temáticas para o contexto de sala de aula, estaremos a contribuir para que o estudante se sinta de alguma forma recompensado pela forma e maneira como aprende determinado tipo de assunto (sendo que o fator recompensa é algo que Johnson defende como um dos principais elementos para que os indivíduos

³⁸⁹ Tradução livre da autora: “they were authors of their time. They sold novels to the public”.

³⁹⁰ Tradução livre da autora: “we are perhaps returning to that extraordinary time when academic and popular culture shared equal participation”.

³⁹¹ Claramente que, quando defendemos a utilização de ferramentas associadas à fantasia e videojogos no geral, também é necessário fazer a ressalva de que estas não são as únicas ferramentas existentes. Tal como Châteu afirma, “a educação tem em certos pontos de se separar do comportamento lúdico... uma educação que se limitasse ao jogo isolaria o homem da vida, fazendo-o viver num mundo ilusório». (Châteu, 1975, p. 133-135). Da mesma forma, é também necessário compreender que no ato de ensinar nem sempre podem existir facilidades, têm que existir um desafio, uma «saída da zona de conforto», tal como refere Peter Filene. Em suma, é necessário compreender este tipo de utilizações numa justa medida.

aprendam mais rapidamente com videogames do que com outros meios): “Até à data, há pouca investigação relativamente à forma como os videogames conseguem fazer com que as crianças aprendam sem se aperceberem que estão a aprender. No entanto, podemos indagar que tal capacidade se deve à utilização dos circuitos associados à sensação de recompensa do cérebro”³⁹². (Johnson, 2005, p.34).

Os estudantes entrevistados também acabam por mencionar essas vantagens associadas a criaturas fantásticas em contexto de videogames alegando uma “capacidade de transmitir algo por um novo meio menos literal e menos comum” (R.P, Grupo I-Formação, Anexo D), sendo consequentemente um bom auxílio para reter informação, como um processo de descoberta:

Muito interessante, principalmente quando somos mais velhos...por exemplo, a partir do 9º ano, nós já estamos sempre a ouvir a mesma matéria desde o 1º ano, vai dificultando um pouco, mas é o mesmo. Eu dei em História o mesmo que dei no 3º e no 4º ano e o mesmo que dei mais tarde no 10º ano até ao 12º ano e chega a um ponto que as coisas já foram tão repetidas que nós já começamos a perder pormenores... porque dizemos sei isto já não preciso de procurar...então colocar num ambiente diferente, quer com criaturas ou mudar de repente o tempo em que estamos a dar as coisas, torna tudo mais interessante porque vamos estar de novo à procura de novos pormenores, novas associações...e então, dar as coisas desta maneira e depois de repente voltar à realidade, conseguimos ver novas ligações sobre aquilo que já sabíamos e fica tudo mais interessante e é uma aprendizagem muito mais rica. (excerto da entrevista a C.M., Grupo I-Formação, Anexo D)

Assim, consideramos que é benéfico introduzir novos métodos para que se crie mais dinamismo pedagógico e motivação ajustados à realidade em que vivemos e, tal como a Professora Ana Pereira constata, sem este tipo de auxílio “O aluno cresce sem preparação para enfrentar um futuro que não se apresenta fácil, que se rodeia de problemas a serem resolvidos e que, sem capacidade de refletir, de problematizar, de solucionar, de alterar não encontrará a devida integração”. (Pereira, 2013, p.9)

Assim, Pereira remata que o ensino é um constante desafio que deve estar em permanente atualização e não cristalizado, sem qualquer tipo de modernização:

Os desafios que hoje se deparam a uma aprendizagem de sucesso são vários. A humanidade criou momentos e espaços diferentes, mais ambiciosos, mais rápidos, mais intensos e exigentes, ou seja, ser professor no século XXI pressupõe assumir que o conhecimento e os alunos se transformam a uma velocidade maior à que estávamos

³⁹² Tradução livre da autora: “To date, there has been very little direct research into the question of how games manage to get kids to learn without realizing that they're learning. But a strong case can be made that the power of games to captivate involves their ability to tap into the brain's natural reward circuitry”.

habitados e que teremos de fazer um esforço redobrado para continuar a aprender (Pereira, 2013, p. 8)

Também deve existir um constante sentimento de desafio, de conquista, face aos conteúdos a aprender, que pode igualmente ser comparado ao dos videojogos. A aprendizagem dita “colateral” poderá ser mais importante, pois os benefícios intelectuais dos videojogos derivam dessa virtude: aprender a pensar também pressupõe aprender a tomar as decisões certas. (Johnson, 2005).

4.2.1. Implicações de colocar um *monstro* na sala de aula: um olhar para dentro de nós próprios

Deixar os monstros entrar na sala de aula foi o que tornou os meus alunos tão empenhados na sua própria aprendizagem³⁹³ (Charlotte Eubanks In Golub, et. al., 2017, p.187)

O Professor Asa Simon Mittman questionou-se sobre a questão das implicações éticas e pedagógicas de ensinar *monstros* numa sala de aula, bem como da empatia que estes podem ou não provocar. Já compreendemos em capítulos anteriores todo o potencial em termos de empatia que a ficção e a criação de um *monstro* em particular podem gerar e esta pode ser aplicada de forma positiva nas salas de aula.

Sabemos também que através dos *monstros* conseguimos ter um maior conhecimento sobre nós enquanto seres humanos e do espaço que habitamos e construímos. O *monstro* consegue ajudar os estudantes auxiliando em novas formas para pensar o espaço dito natural, o espaço construído, ou seja, a forma como os humanos criam a sua própria natureza. O lugar que habitamos, o ambiente onde estamos, que construímos enquanto civilização, presente passado e futuro pode ser relacionado com o *monstro*. E, acima de tudo, a sua presença também serve para testar a forma como as nossas construções nos protegem dele, da sua imprevisibilidade³⁹⁴, simboliza-nos. Enquanto seres humanos, nós

³⁹³ Tradução livre da autora: “Letting the monsters into the room is the very thing that has gotten my students so engaged in their own learning”.

³⁹⁴ Recentemente, e por força dos recentes acontecimentos que marcam o ano de 2020 relativamente à pandemia de Covid 19 observamos um grande interesse por parte dos estudantes de retomar e citar muitas obras de ficção debruçadas na existência de ataques *Zombie*- Geralmente devido a uma dispersão de um vírus altamente contagioso que afeta uma grande quantidade de indivíduos de forma perigosamente rápida provocando o caos. E, nesses aspetos é interessante compreender o valor dos espaços construídos: O que sucede quando uma vaga de *zombies* surge num centro comercial? Ou vampiros atacam uma escola? O que muda? E quão eficientes são esses espaços para nos proteger dos nossos receios mais profundos? Qual a importância que o (nosso) espaço tem de modo a nos proteger (numa clara alusão à quarentena).

inscrevemos significados nas construções humanas em nosso redor e os ambientes construídos (muros, portões, estradas, casas, parques, centros comerciais, etc.) podem ser vistos como uma projeção física de sistemas de organização cultural.

E, nesse sentido, Adam Golub defende que o espaço da escola, o espaço da universidade, são locais-símbolo da nossa cultura e sobretudo, um ritual de passagem para os estudantes, um símbolo de crescimento e transição até à idade adulta. Com esta situação, Golub correlaciona os vários exemplos de filmes onde o *monstro* é derrotado por jovens, como o caso da série popular *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003), ou ainda faz parte dos jovens como os filmes *I Was a Teenage Werewolf* (1957), *Teen Wolf* (1985), ou existe em convivência com a comunidade como na popular saga de filmes e livros do jovem feiticeiro *Harry Potter* (2001-2011), entre muitos outros casos (Ver Anexo A, Fig. 50).

Através destes exemplos, podemos constatar que existe uma evolução no simbolismo do *monstro*. Em épocas passadas o *monstro* representava apenas o “outro” caracterizando-nos enquanto sociedade através da sua oposição, tratando-se assim de uma caracterização indireta. Agora, através destes exemplos o *monstro* caracteriza-nos diretamente: “nós” somos o *monstro*, transformamo-nos nele- os nossos receios e todos os processos que implicam o nosso crescimento: “o horror de se tornar [um *monstro*] frequentemente relaciona-se com o pavor de se tornar um adulto”³⁹⁵ (Golub, et. al., 2017, p. 98).

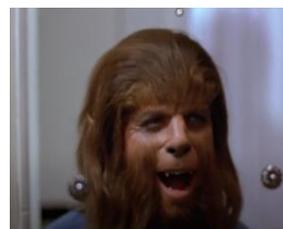


Fig. 80. À esquerda: Antonio del Pollaiuolo, *Hércules e a Hidra*, circa 1475, Galeria Uffizi, Florença. À direita: *Frames* do filme *Teenage Wolf* (1985) referentes à cena do processo de transformação do protagonista em lobisomem. Na imagem da esquerda, constatamos o claro exemplo do *monstro* enquanto símbolo de um objetivo claro (glorificação das capacidades

³⁹⁵ Tradução livre da autora: «the “horror of becoming a [monster] often correlates with the dread of becoming an adult”.

humanas, heroísmo), já nas imagens da direita o ser humano torna-se no próprio *monstro*, espelhando todas as suas inseguranças, numa clara alusão à transição para a idade adulta. Na primeira imagem, vemos o *monstro* como metáfora para desejos do homem e na segunda imagem vemos o homem tornar-se no seu maior receio de forma direta.

O *monstro* também nos ajuda a compreender a diferença, o que é considerado e catalogado como “normal”, servindo para que os alunos sejam confrontados com determinados elementos culturais, com determinados costumes e tudo aquilo que represente uma diferença ou um “choque entre culturas”, tal como afirma o autor John Edgar Browning, a pedagogia através dos *monstros* pode ajudar os professores através de “ferramentas críticas que facilitem a reexaminação de preconceitos culturais e históricos”³⁹⁶. (Ahmad, Moreland, 2013, p.40-41).

A autora Kyle William Bishop, defende que os *monstros* têm também um grande potencial experimental defendendo um tipo de “ensino construtivista” que visa uma aproximação pedagógica em que a aprendizagem é realizada através da prática “aprender através do fazer” fazendo assim com que o processo de aprendizagem seja mais dinâmico e responsivo entre si:

Os melhores professores universitários criam o que poderemos chamar de ambiente de aprendizagem crítica. Estes ambientes podem funcionar como um espaço seguro para os estudantes fazerem perguntas e participar no processo de aprendizagem, mas encontro grande sucesso – Especialmente quando toca ao estudo dos monstros, do monstruoso e do medo – colocando os estudantes em espaços que não são seguros, ou que não parecem sê-lo à primeira vista³⁹⁷. (Golub, et. al., 2017, p. 129)

Ao simular um espaço dentro da sala de aula que seja mais imprevisível a autora defende que tornam o ambiente mais produtivo, mais interativo. Embora a autora canalize esta experiência para o âmbito da literatura, a mesma pode perfeitamente ser adaptada para o âmbito do ensino artístico: em ambos os casos, é fomentado um tipo de ensino mais prático com experiências e simulações que servem para estimular o pensamento crítico.

A autora, lembra-nos ainda que as “ideias não são fixas e elementos imutáveis de pensamento, são formadas e reformadas através da experiência; a aprendizagem é um

³⁹⁶ Tradução livre da autora: “Monster pedagogy, therefore, can provide educators with a critical tool with which to facilitate the re-examination of cultural and historical prejudices”.

³⁹⁷ Tradução livre da autora: “the best college and university teachers create what we might call a natural critical learning environment. These environments can simply be a safe space for students to ask questions and to participate in the learning process, but I find great success- Especially when it comes to the study of monsters, monstrosity, and fear- in putting students in unsafe spaces, at least ones that appear so at first glance”.

processo em que conceitos são derivados e modificados continuamente pela experiência”³⁹⁸ (Golub, et. al., 2017, p.132). Portanto, a aprendizagem é o processo pelo qual o conhecimento é criado através da transformação da experiência, e tal como Joseph Beuys defende, “a escola existe para desenvolver a capacidade, quero dizer, a consciência” (Beuys, 2011, p.68).

Heather Richardson Hayton também vai ao encontro destas opiniões defendendo a aprendizagem transformacional (*transformational learning*), descrevendo um ambiente de sala de aula mais intimista onde os estudantes podem ser desafiados pela sua própria experiência em termos de aprendizagem, um pouco à semelhança do faz-de-conta. (Golub, et. al., 2017).

4.2.2. O horror e violência: algumas considerações para uma associação positiva face aos *monstros*

Sabemos que os *monstros* têm uma forma de escapar a todos os limites, de entrar na sala de aula atraindo muitos olhares curiosos, em suma, é um elemento absolutamente disruptivo na nossa sociedade. Alguns *monstros* são grotescos, servem para chocar, para entreter, mas, conforme as obras e contextos onde são utilizados poderão ter mensagens mais ou menos profundas espelhando sempre as nossas ansiedades e medos. Se falamos de medos e ansiedades é natural que o horror seja um tema comum. Desde tenra idade que o ser humano está familiarizado com o sentimento de medo.

O autor Noël Carroll, na sua obra *The Philosophy of Horror*, defende a relevância das emoções e em como estas devem estar presentes numa narrativa tanto no caso do *monstro* como em outras personagens. No terror e no medo, o autor descreve a existência de emoções comuns como o nojo, repulsa, náuseas entre outras.

Nas ficções de horror, as emoções da audiência devem espelhar as das personagens em determinados pontos, mas não em todos. (...) as respostas das personagens face aos acontecimentos guiam-nos relativamente às reações apropriadas aos monstros em questão incluindo tremores, náuseas, estremeamento, paralisia, gritos e repulsa. Idealmente, as nossas respostas são pensadas para ser paralelas às personagens. É suposto que as nossas respostas se alinhem com as das personagens (não dupliquem exatamente); tal como as personagens acedemos ao monstro como um ser horripilante (e

³⁹⁸ Tradução livre da autora: “ideas are not fixed and immutable elements of thought but are formed and re-formed through experience”; learning is a process whereby “concepts are derived from and continuously modified by experience”.

ao contrário das personagens, não acreditamos na sua existência). Este efeito espelho, é uma chave para o género do horror³⁹⁹ (Carroll, 1990, p.18).

Assim, os alunos que estudem este tipo de temáticas, devem compreender este tipo de emoções tirando o máximo partido dos efeitos e características que as representam num contexto artístico. Mas, em que medida pode um professor aproveitar as particularidades de incluir temáticas associadas ao horror ou até mesmo a situações consideradas violentas?

É frequente que emoções associadas ao terror e medo envolvam agitação ou algum tipo de perturbação (que se pode traduzir num aumento de batimento cardíaco, respiração acelerada, etc.) e quando os alunos se relacionam com esta temática acabam por experimentar reações físicas e emocionais resultantes de um estágio inicial de medo, ou até de catarse.

Esta situação constitui um claro exemplo do fenómeno já mencionado em 3.4.1. *O Paradoxo de Ficção* em que o indivíduo projeta emoções ou sente empatia por uma personagem ou situação ficcionada. Assim, quanto maior for a imersão do indivíduo na atividade que está a desempenhar, dá-se esta “suspensão de crença”.

O autor Gerard Jones, no seu livro “*Killing Monsters: Why children need fantasy, super heroes and make-believe violence*” defende precisamente a importância de incluir estas temáticas relacionadas com terror e violência no desenvolvimento de uma criança. Apesar da sua aproximação ao tema ser polémica e aplicada a crianças, as suas observações são pertinentes para o nosso tema, e podem inclusivamente também ser adaptadas de forma paralela a outras faixas etárias pelo que iremos expor as suas opiniões mais pertinentes para este assunto.

Jones afirma que quando um indivíduo (independentemente da sua faixa etária) observa uma personagem fictícia a enfrentar os seus medos e desafios esse fator traz-nos de volta à nossa própria realidade. Assim, a ansiedade sentida ao encarar esses medos, dá lugar à empatia que se desenvolve com a personagem. Apesar do faz-de-conta ser uma atividade marcadamente conotada com o desenvolvimento de uma criança a sua utilidade não deixa de fazer sentido apenas devido ao crescimento – ela continua latente e é posta em prática exatamente em atividades lúdicas ficcionais, onde o indivíduo

³⁹⁹ Tradução livre da autora: “In horror fictions, the emotions of the audience are supposed to mirror those of the positive human characters in certain, but not all, respects. In the preceding examples the characters’ responses counsel us that the appropriate reactions to the monsters in question comprise shuddering, nausea, shrinking, paralysis, screaming, and revulsion. Our responses are meant, ideally, to parallel those of characters. Our responses are supposed to converge (but not exactly duplicate) those of the characters; like the characters we assess the monster as a horrifying sort of being (though unlike the characters, we do not believe in its existence). This mirroring-effect, moreover, is a key feature of the horror genre”.

mergulha na personagem e no seu universo envolvente, tal como indica a opinião da aluna R.S: “Eu prefiro um jogo que tenha criaturas. (...) prefiro que me transporte para outro mundo, para outra realidade”. (Excerto da entrevista a R.S., Grupo I-Formação, Anexo D)

Novamente, a personagem, o avatar, fazem com que o indivíduo se identifique, se reveja naquela personagem como aquilo que gostava de ser, uma versão melhorada de si, ou mesmo experienciar algo totalmente diferente de si – mas sobretudo, a personagem faz com que o indivíduo se sinta mais forte, através de uma clara identificação e projeção: “os super-heróis, os guerreiros de videogames, os rappers, os atiradores nos filmes são todos símbolos de força. Ao fingir que são um deles, os jovens estão a ser fortes”⁴⁰⁰ (Jones, 2002, p. 11).

Deste modo, as personagens devem possuir determinados traços que conquistem o espectador/jogador para que exista esse processo de identificação seguido do objetivo pretendido (empatia), que por vezes pode passar por ser algo imperfeito, e, por conseguinte, próximo do real, como refere o aluno J.M: “(...) prefiro personagens que tenham um defeito qualquer, que normalmente têm, para me poder relacionar. E que ao longo do jogo consigam superá-las”. (Excerto da entrevista a J.M., Grupo I-Formação, Anexo D), ou o aluno R.B: “acabo sempre por criar a personagem mais semelhante a mim, por semelhante refiro-me à ideia que tenho de mim próprio caso fosse um herói e vivesse naquele mundo” (Excerto da entrevista a R.B., Grupo I-Formação, Anexo D) ou algo completamente oposto como refere a aluna: “E eu já sou um humano, já sei o que sou e o que faço, o que eu controlo ao ser uma criatura, estou a experienciar, a imaginar, coloco-me no papel de outra coisa...eu já vejo pessoas todos os dias, não me apetece olhar para o que vejo todos os dias”. (Excerto da entrevista a L.G., Grupo I-Formação, Anexo D).

Jones observa que os adultos são geralmente mais empáticos relativamente às crianças. O adulto, devido ao seu conjunto de vivências e experiências, está mais predisposto a sentir a dor e a ansiedade causada por violências reais quando observa atividades de fazer-de-conta relativamente a uma criança. Daí que, quando a criança brinca com algo ou alguma coisa considerada mais violenta, o adulto fica à partida alerta relativamente a este acontecimento: “receamos que eles estejam a celebrar ou afirmar o horror que desesperadamente tentamos banir da realidade. (...) A brincadeira, a fantasia e a

⁴⁰⁰ Tradução livre da autora: “Superheroes, video-game warriors, rappers, and movie gunmen are symbols of strength. By pretending to be them, young people are being strong”.

imaginação emocional são ferramentas essenciais do trabalho da infância e adolescência”⁴⁰¹ (Jones, 2002, p.12)

Quando se aborda a questão da violência é inevitável a relação com a cultura pop já anteriormente mencionada. As crianças, tal como os adultos, são consideradas frequentemente como consumidores, observadores ou até *vítimas*.

De acordo com o psicólogo Albert Bandura, as crianças não têm a capacidade de distinguir o bem do mal, pois não possuem os conhecimentos e valores suficientes para esse discernimento. Ao ver um filme, ou programa de televisão a criança entende a mensagem de forma diferente de um adulto. Assim, observar um elevado número de atos de violência poderá induzir uma criança ou um adolescente relativamente a esses modos de vida. De acordo com esta visão, os confrontos têm uma personagem boa e uma má – uma vencedora e uma vencida que dependem do facto da agressão ser, na sua opinião, algo aprendido através de modelos, imitação de comportamentos e padrões (Atkin, 1983).

Porém, neste ponto gostaríamos de fazer a ressalva de que apesar de alguns argumentos estarem parcialmente corretos acreditamos que este tema não pode ser encarado de forma tão extremista. Não existem apenas situações e personagens positivos com o seu imediato contraposto negativo: consideramos que estes assuntos devem ser abordados de forma ponderada e pragmática.

Consumidos em demasia e tendo em atenção o enquadramento e personalidade de determinadas crianças e jovens (bem como indivíduos no geral) os diversos produtos de entretenimento poderão ter resultados considerados polémicos, daí que as faixas etárias mais jovens possam de facto ser consideradas como vítimas. Porém, estas também são utilizadoras por sua livre vontade, sendo conscientes do que escolhem, do que interpretam, moldam, jogam, participam ou criam.

O autor Gerard Jones é por isso um defensor da utilização desses meios de uma forma equilibrada (e obviamente acompanhada no caso de serem crianças) alegando ainda que não são os únicos meios onde a violência surge:

O entretenimento inspirou algumas pessoas à violência, mas, a Bíblia também o fez, a Constituição, os Beatles, os livros sobre Hitler e obsessões com atrizes de TV. Geralmente não condenamos essas influências como nocivas, porque as compreendemos melhor, percebemos porque é que as pessoas gostam delas e os

⁴⁰¹ Tradução livre da autora: “We fear that they are celebrating of affirming a horror that we desperately want to banish from reality. (...) Play, fantasy, and emotional imagination are essential tools of the work of childhood and adolescence”.

benefícios que a maioria de nós retira delas. O que está em falta é uma compreensão das fantasias agressivas e do entretenimento que as aborda⁴⁰². (Jones, 2002, p.19)

Jones vai ainda mais longe, afirmando que o entretenimento não é uma substância química, a imaginação de uma criança (e, por conseguinte, também de um adulto) não se comporta como células no corpo, com respostas somáticas previsíveis: Porque jogar um jogo, escolher um programa de televisão, leitura entre outros são respostas conscientes, funcionando como uma troca complexa entre o que o indivíduo pretende e o que o entretenimento providencia. Desta forma, existe também uma relação entre o entretenimento do indivíduo e o seu comportamento (mais direcionado para o caso das crianças) acabando por ser uma relação poderosa com muitas implicações.

É frequente no caso de faixas etárias mais jovens, haver uma grande intensidade em termos emocionais ao abordar determinadas temáticas, remetendo assim para comportamentos considerados mais extremos. A violência acaba por estar associada também a estas situações de emoção mais intensa – o que faz com que o alarme junto dos adultos seja mais premente. E, associado a isso está, inevitavelmente, o entretenimento.

Porém, estes estados emocionais, podem segundo Jones, também ser relacionados com excitação. Quando um indivíduo está excitado todas as suas ações serão a partida mais enérgicas: fala mais alto, corre mais alto, joga com mais energia, argumenta mais intensamente e não interessa qual o estímulo, pois todas as emoções serão mais intensas, bem como indivíduos com uma já latente tendência para determinado tipo de comportamentos comparativamente a outros, tal como defende o autor Eric Jaffe:

Indivíduos hostis comportam-se com mais agressividade do que indivíduos com menor tendência para hostilidade, independentemente do filme que estão a observar. (...). Mas apenas os sujeitos que mostram essa tendência elevada se comportam de forma mais agressiva depois de verem situações violentas; os que registam essas tendências baixas, não o fazem. Dito isto, sujeitos que são tendencialmente mais agressivos apresentam maior suscetibilidade a alterações comportamentais após verem um filme violento⁴⁰³. (Jaffe, 2007)

⁴⁰² Tradução livre da autora: “Entertainment has inspired some people to violence, but so have the Bible, the Constitution, the Beatles, books about Hitler, and obsessions with tv actresses. We don’t usually condemn those influences as harmful, because we understand them better, we understand why people like them and the benefits most of us draw from them. What’s lacking is an understanding of aggressive fantasies and the entertainment that speaks to them”.

⁴⁰³ Tradução livre da autora: “Highly hostile subjects behaved more aggressively than low-hostility subjects regardless of which film they watched, (...). But only the subjects who scored high on physical aggression behaved more aggressively after watching the violent clip; those who scored low did not. So, the type of person who is typically high in physical aggressiveness might be particularly susceptible to behavioral changes after watching a violent film”.

De acordo com a constatação de Jaffe, um indivíduo com predisposição para comportamentos excessivos irá mais facilmente demonstrá-los. Defendendo igualmente que a ficção (no caso que menciona, os filmes) não é exclusivamente responsável por um aumento do nível de agressividade ou frustração.

A observação de determinado tipo de situações, tanto no cinema como nos videojogos pode ser utilizada para fins terapêuticos: para libertar energias e até, inclusivamente, ser utilizada como catarse, purga aliviando tensões e algum relaxamento. A catarse requer que as emoções sejam estimuladas antes de serem libertadas: “a catarse é um efeito terapêutico que se obtém através da libertação de um sentimento reprimido”⁴⁰⁴ (Floreia, 2013, p.351).

Assim, ver um vídeo ou ler são atividades que frequentemente libertam tensão ou raiva ainda que, em níveis mais moderados. Já no caso dos videojogos, por toda a sua questão interativa existe uma maior tensão e descarga emocional e física ajudando por conseguinte, a um maior relaxamento. Essa situação também é referida nas entrevistas efetuadas:

(...) os videojogos, que para mim me ajudam imenso, (...) acalmam-me...é a minha terapia, esqueço-me do que está a acontecer, esqueço-me da realidade, esqueço-me de tudo e foco-me numa coisa que me traz felicidade. Eu olho por carinho, por diversão, mantém-me calma, estável...há pessoas que olham para os jogos de forma negativa, mas já está provado que há jogos que ajudam, há terapias que recomendam jogos, eu pesquisei isso...para mim os videojogos são o que tenho de mais perto dos mundos fantásticos, claro que também há os filmes, os mangas, os animes..., mas os videojogos são o que influencia mais a minha vida, é o que me traz mais felicidade! (Excerto da entrevista a F.S., Grupo I-Formação, Anexo D)

As energias são expelidas através de atos e palavras. Porém, em qualquer uma delas, ou até mesmo de programas televisivos, apesar de alguns temas serem de facto relacionados com horror ou violência existe um esforço para encorajar a empatia (Floreia, M.,2013) ainda que esta possa ser direcionada de acordo com Arlie Russel Hirschfeld quando afirma que determinadas situações ou histórias conduzem o tipo de emoção que o espectador deve ter perante uma situação:

(...) este tipo de regras prevê que emoções os espectadores devem sentir em diversas situações. Estas regras não se referem apenas a emoções em situações sociais concretas, mas também á intensidade (de forte a fraca), orientação (positiva ou negativa) e duração (curta ou longa). A violência simbólica vem do facto de que o espectador está exposto a

⁴⁰⁴ Tradução livre da autora: “(...) the catharsis is a therapeutic effect obtained through a release of a repressed feeling”.

uma forma de manipulação cognitiva. Decidir a estratégia de gestão emocional depende do gênero (masculino/feminino), estrato social (baixo, médio, alto) e idade (jovens, adultos, idosos). Em circunstâncias negativas como esta é obvio que o produtor da emissão recorre à catarse⁴⁰⁵ (Florea, 2013, p.352)

Por conseguinte, as emoções do observador são estimuladas através da descrição da forma como a situação aconteceu e de como a história é contada – através de determinado ponto de vista (Florea, 2013) guiando assim o tipo de emoção que o indivíduo deverá ter.

Em suma, consideramos que estes temas relacionados com o horror ou violência relatados através de diferentes tipos de histórias promovem o desenvolvimento da empatia e o consequente envolvimento nessa situação ficcional que poderá despoletar num desfecho catártico e até terapêutico, culminando assim na já referida imersão. E acreditamos que estes elementos permitem não só cativar o estudante como também permitir que a sua aprendizagem seja de alguma forma mais relacionável com os seus gostos ou vivências aumentando assim o interesse pelo conteúdo a abordar: “(...) é algo que adiciona mais ao que estás a estudar. (...)” (Excerto da entrevista a K.G., Grupo I-Formação)

4.3. A nossa experiência: pertinência da ficção fantástica na aprendizagem artística

Sim, os temas fantásticos são muito interessantes e motivadores na aprendizagem artística. Na minha opinião, essa aprendizagem melhora muito a parte da criatividade. É um prazer criar temas fantásticos, tal como ver outros artistas a fazê-lo. Além disso, eu acredito que a fantasia e o concept art de alguma forma desenvolvem o progresso, no sentido em que este tema ajuda a imaginar e materializar coisas que antes não tinham sido representadas. (Excerto da entrevista realizada a V. B Grupo I-Formação, Anexo D).

⁴⁰⁵ Tradução livre da autora: “According to Arlie Russel Hochschild this type of rules foresees what emotions the viewers should feel in certain situations. These rules don’t refer only to the adequate emotions in concrete social situations, but also to intensity (from strong to weak), orientation (positive or negative) and time (short or long). The symbolic violence comes from the fact that the viewer is exposed to a form of cognitive manipulation. Deciding on a certain type of emotion management strategy depends on the gender (man/woman), social class (inferior, middle, high) and age (young people, adults, old persons). In this negative circumstance it is obvious that the broadcast’s producer resorts to catharsis”.

A opinião deste estudante não nos deixa espaço para outras interpretações: está satisfeito com a abordagem e inclusão destes temas na sua aprendizagem o que nos leva a constatar a premissa que defendemos sobre a utilização de temas fantásticos (*monstros*) ser válida em várias áreas do conhecimento – em específico a aprendizagem artística, neste contexto específico.

Nas artes visuais, o mote fantástico poderá ser dado como temática passível de ser trabalhada em desenho, pintura ou até mesmo tridimensionalmente (ver Anexo A, Fig. 36), com escultura ou escultura 3D, no sentido de expandir os horizontes do aluno. E, dentro destes variados territórios, iremos destacar o desenho como elemento basilar para todas as outras opções, por ser como Jorge Castanho afirma:

(...) um meio de criar para o mundo do visível, não apenas do tirado pelo natural, enquanto tal, mas acrescentando tudo quanto esse natural necessita e não possui. (...) A criação de anatomias fantásticas concebe seres para lhes atribuir vida, criaturas com potencialidades e características singulares que poderão coabitar em mundos onde as suas morfologias melhor se adaptem, num ambiente propício (in Marques, 2012, p.51).

Apesar de na atualidade existir um grande pluralismo de expressões, experimentações e grandes liberdades, existem fatores que não devem ser ignorados na aprendizagem do desenho de observação, tais como a qualidade técnica, o rigor anatómico e a capacidade de observação presentes no trabalho artístico. Um exercício de observação do real ou até mesmo de representação de figura humana, é uma tarefa exigente, carecendo de elevada concentração, observação, rigor e motivação.

Embora a maior parte dos alunos expresse agrado pela temática, são comuns sentimentos de ansiedade, impaciência, preocupação e até competitividade excessiva traduzindo-se por vezes, em resultados pouco conseguidos e em conseqüente desmotivação, precisamente pelo medo que os alunos sentem de falhar, entre outras situações.

Contudo, aliando a estes exercícios o mote fantástico, é visível o agrado e satisfação dos estudantes pois podem colocar em prática todos os elementos exigidos (qualidade gráfica, observação, rigor anatómico, perspetiva, etc.) desenvolvendo assim a criatividade de uma forma menos restritiva e atenuando os receios anteriores:

(...) continuar a desenhar fez-me evoluir muito mais com a disciplina de Fantástico [atual Concept Art] do que antes. Por isso sim, essa inserção da fantasia que me deixa ser mais criativo, ajudou bastante. Acho que essa melhoria se deveu a ser um tema que gosto bastante, o fantástico é o que tenho normalmente no dia a dia, com jogos que jogo, filmes que vejo, banda desenhada... Por ser algo que nos deixa criar personagens para jogos, deixou-me ser mais criativo, mais interessado em desenhar, eu dava mais

prioridade àquela disciplina, porque era o que gostava mais, trabalhava mais. (...) Depois da frequência na disciplina, notei grande diferença na forma como desenhava, ao ver os meus trabalhos na exposição...acho que a parte crítica que tinha se desenvolveu, mudei a forma de ver as coisas em termos de desenho, experimentar coisas novas. (Excerto da entrevista realizada a H.M, Grupo I-Formação, Anexo D)

Tal como já vimos no capítulo 2.4. *Criação da estrutura: Importância da anatomia na construção de personagens*, sabemos o quão importante são os conhecimentos anatómicos e de observação no exercício do desenho. O que consideramos que deve existir é, à semelhança do que também defende a ilustradora Terry Whitlatch, uma fusão sólida entre ambas – entre criatividade e ciência – anatomia e arte.

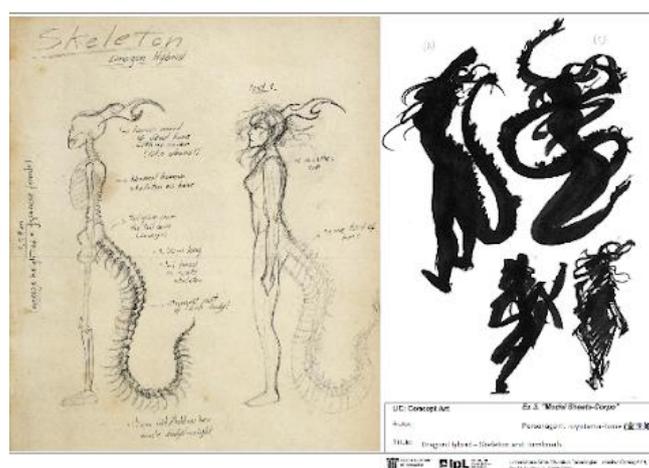


Fig. 81. Ilustrações desenvolvidas pela aluna F. S. na *Unidade Curricular Concept Art*, ano letivo 2018/2019.

A ilustradora científica Diana Marques também concorda com esta importante ligação, defendendo um equilíbrio entre o conhecimento científico e a arte, pois para criar algo é necessário ter bases sólidas:

A ciência e a arte são combinadas no mesmo contexto recorrentemente por oferecerem perspectivas distintas: por um lado a razão e o conhecimento objectivo, que empregam a observação e experimentação para investigar as leis da natureza; por outro o uso da imaginação e perícia, para despertar a sensibilidade estética pessoal e nos outros. O cientista que procura evitar a subjectividade instintiva. O artista que segue os seus sentimentos e desejos para criar algo completamente novo⁴⁰⁶. (Marques, 2012, p.151)

Com base nestas premissas, destacamos na Fig. 83., três ilustrações de bustos de personagens fantásticas desenvolvidas no âmbito da disciplina *O Fantástico na Arte I* (atual *Concept Art*). Estes exemplos são representativos do início da implementação

desta disciplina e dos seus efeitos em termos de temáticas nos trabalhos desenvolvidos, bem como da qualidade dos mesmos.

Nestes três exemplos, conseguimos perceber uma clara vontade de alcançar um certo rigor anatómico, (com alguma influência proveniente da ilustração científica) bem como algum equilíbrio e ritmo necessários para a criação de elementos novos que não existem na realidade associados a uma técnica de aplicação do material e da cor comuns no que toca a exercícios de pintura de observação com recurso a aguarela. Poderemos igualmente denotar uma certa tendência para dispor as ilustrações em poses de retrato tipicamente clássicas, sendo até, observadas à luz de interpretações de fisiognomonia também já abordadas.



Fig. 82. Ilustrações desenvolvidas pela aluna S. C. na *Unidade Curricular O Fantástico na Arte I*, ano letivo 2016/2017.

No decorrer do desenvolvimento desta investigação – que envolveu formação e atualização na área, bem como o desenvolvimento de vários projetos⁴⁰⁷ (Ver Anexo A, Fig.51-58 e Anexo C) – a atividade docente foi se adaptando: todos os assuntos abordados em termos de processos artísticos (bem como ligações emocionais) foram postos em prática no decorrer da atividade docente, sendo utilizados como estratégia a aplicar em sala de aula. O objetivo em termos de contexto docente era claro: a criação de uma personagem fantástica com significado e sentido de acordo com o que se pretende criar.

Deste modo, na fig. 85. poderemos perceber por comparação à fig. 84. não só uma consolidação relativamente à importância desta temática em termos de comportamento

⁴⁰⁷ Em jeito de resumo, as várias atividades desenvolvidas envolveram vários domínios tanto académicos quanto artísticos: Desde a elaboração de artigos, posters e comunicados sobre criaturas fantásticas, a criação e lançamento do livro de Banda-Desenhada “SINtra” (1ª e 2ª ed.) as várias exposições que decorreram da sua criação, organização de workshops e formações dedicados a público infanto-juvenil; lançamento de curtas de Banda-Desenhada em livros e fanzines, participações em exposições e até prémios no âmbito dos videojogos e da ilustração.

artístico por parte dos alunos, como também, um certo amadurecimento e até esclarecimento face a estas temáticas que se traduzem num consequente pretexto para a motivação, bem como a utilização de materiais diferentes na sua conceção como é o caso do tratamento digital (com recurso à ilustração digital).

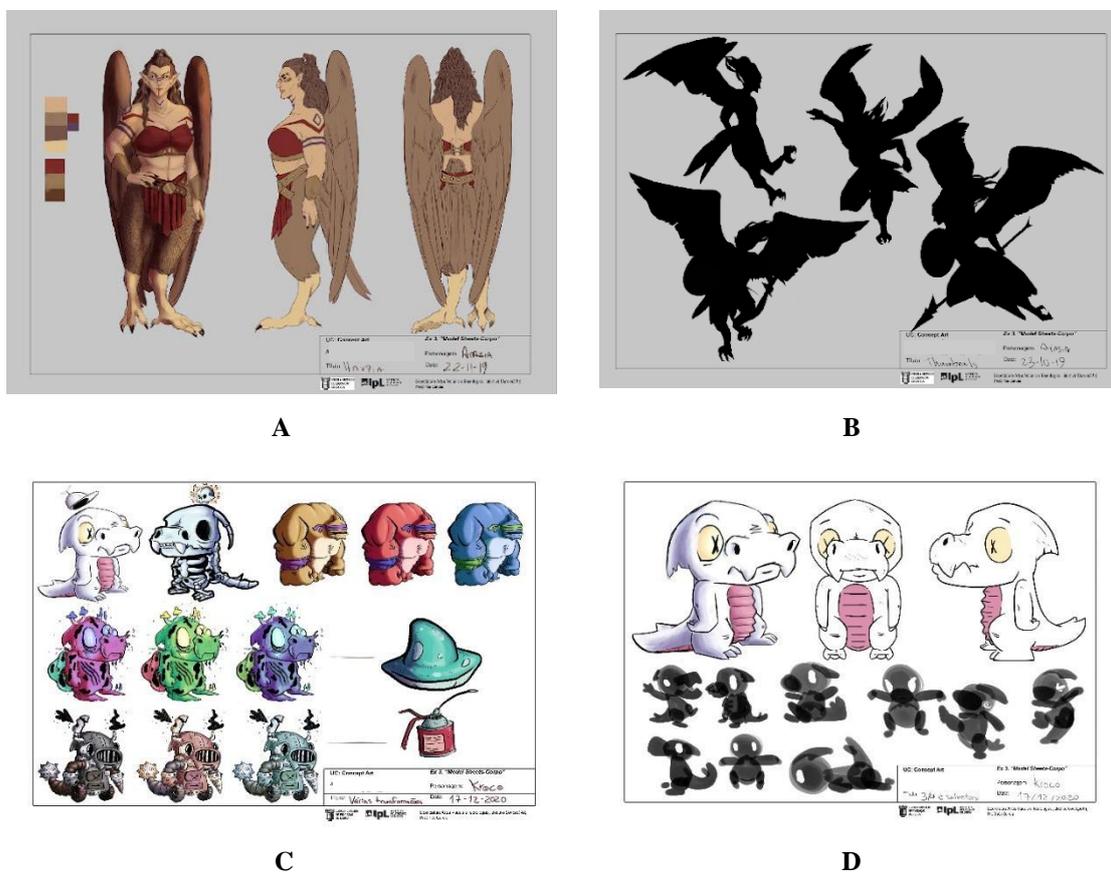


Fig. 83. Imagens de anos mais recentes referentes à disciplina de Concept Art na Escola Superior de Educação de Lisboa-Eselx: A e B da autoria de J. S. (ano letivo de 2019/2020) e imagens C e D da autoria de A. C. (ano letivo de 2020/2021).

Assim, torna-se igualmente pertinente descrever e fundamentar as atividades desenvolvidas que, de acordo com os vários relatos de estudantes entrevistados, se tornaram de alguma forma responsáveis por estas boas práticas e ainda por um registo de significativa melhoria da sua respetiva qualidade gráfica. Mas, em que medida o fizeram?

A estratégia utilizada consistiu nas seguintes fases: *brainstorming*, pesquisa de referências (*moodboard*), experimentação (*thumbnailing*) e *character design* (desenvolvimento e finalização). Estas fases mencionadas são abordadas em extenso detalhe no capítulo sobre a *Componente Artística – Parte I e II* (Ver Anexo A, Fig. 61-69). Este tipo de atividades que envolvem a criação de personagens podem ser

utilizados como material interdisciplinar cruzando informações de diversas áreas (acolhendo assim o desenvolvimento e crescimento do aluno).

No caso que nos interessa destacar (artístico) através dos exercícios propostos os alunos desenvolveram diversas competências, das quais destacamos doze:

1. Compreensão, interpretação, narrativa: Competências ao nível da linguagem, resolução de problemas e lógica. Antes de construir uma personagem fantástica é necessário compreender e definir o seu enquadramento (o chamado *setting*); (Ver Anexo A, Fig.64)
2. Lógica: Determinação da coesão do universo a criar – Onde é que a história da personagem tem lugar? Como? Quando? Em que época? Qual a temperatura? Qual a sua função? Qual a emoção que provoca no espectador? Os estudantes preenchem um documento (*Briefing*- Consultar o Anexo B) com uma série de perguntas que visam auxiliar todo o processo relativo a componente conceptual da personagem. Estas competências implicam que existam diversas decisões a tomar (relativamente ao rumo da criatura) bem como de lógica (ex. se é pretendida uma criatura marinha, então o seu universo provavelmente terá de ser coeso com a sua condição) (Ver Anexo A, Fig. 61);
3. Investigação (Multidisciplinidade): Após decisão sobre o enquadramento foi pedido aos estudantes que investigassem informação relativamente aos assuntos importantes para a personagem, havendo assim um encorajamento de cruzamento de informação em várias áreas (exemplos mais comuns relacionados com a anatomia humana, comparada a animais e diferentes ramos da biologia) importantes para a coerência do universo a criar. Numa fase posterior de pesquisa foi também encorajada a existência de boas práticas de investigação nomeadamente aprendizagem de citações e fontes de pesquisa, encorajando-se assim uma certa consistência em termos de referências variadas (construção de *Moodboard* recorrendo a fotos variadas tanto pessoais como de autor, diagramas, ilustrações, vídeos, textos, etc.) (Ver Anexo A, Fig. 61 e 68-A);



Fig. 84. Exemplo de pesquisa e referências de diferentes naturezas (*Moodboard*) efetuado por R. M. no ano letivo de 2019/2020.

4. Capacidade de improviso/desenvolvimento criativo (brainstorming): Aliado a uma pesquisa contínua foi encorajada a sistemática utilização de exercícios para desbloqueamento criativo (Ex: recorrer ao fenómeno da pareidolia, matrizes de combinação de elementos, entre outros), exploração de forma e esboços rápidos (*thumbnails*). Esta fase envolve assim o estabelecimento de novas ligações entre elementos variados (que tanto podem relacionar animais, objetos ou outros elementos combinados entre si) promovendo um pensamento disruptivo com recurso à criação de novas associações ditas criativas; (Ver Anexo A, Fig. 61-62,64, 68 A e B)
5. Seleção e definição: Após os primeiros esboços, os estudantes aprendem a selecionar e justificar as opções mediante o objetivo que pretendem começando a definir e adicionar detalhe, bem como elaborando storyboards ou outras representações visuais. É nesta fase que surge a aplicação dos conceitos transversais a nível do desenho e pintura: “Embora o desenho pareça ser um conceito simples, há uma série de etapas que podem ser realizadas de forma a criar uma criatura real e credível⁴⁰⁸” (Schaan, C. ,2015, p.31); (Ver Anexo A, Fig. 62 e 68 A e B)
6. Domínio da forma, linha e proporção através da noção do movimento: Estes conceitos são abordados a partir da fase de *thumbnail* até ao desenvolvimento final da personagem e pressupõem o gesto, as linhas de ação de movimento,

⁴⁰⁸Tradução livre da autora: “While “drawing” seems to be a straight forward concept, there are a number of steps that can be taken along the way to create a realistic and believable creature”.

- músculos antigravitacionais, formas básicas (cabeça, torço e anca), teoria das formas e contorno; (Fig. 85-B e 87)
7. Coerência: Relativamente à ligação entre o conceito criado e o seu aspeto visual, envolvendo os acessórios e os cenários da personagem bem como interação com outros elementos ou personagens; (Ver Anexo A, Fig. 68-69)
 8. Sintetização e exagero de formas: Utilização da linha e das suas variações em termos de expressividade (tipos de grafismo e grossura da linha e mancha), bem como identificação de diferenças entre um desenho considerado “realista”, proporcional, e um desenho exagerado, estilizado ou próximo da caricatura; (Fig. 85 C-D)
 9. Proporção, anatomia: Através do incentivo à comparação entre estruturas humanas e animais que façam sentido entre si (adaptação de estruturas entre animais de reinos próximos para que exista uma certa lógica interna), noções básicas de articulações, estruturas e músculos flexores de forma a compreenderem onde e como se realiza o movimento e onde é possível exagerá-lo ou ainda na utilização e adaptação de detalhes animais (ex. comprimento e tipo de pelagem, variações de olhos, cornos, etc.) (Fig. 83-85 A-B);
 10. Escala e perspetiva: Compreender a importância do rácio e da proporção para a resolução de problemas. Posição da personagem relativamente a outras personagens ou objetos (se possui uma escala grande, média ou pequena). O tamanho é um fator relevante para perceber a adaptação da personagem face ao seu universo: “Durante o processo de design é importante determinar quão grande ou pequena é a criatura: o tamanho dá-nos uma melhor perspetiva de como um animal pertence àquele mundo e do que necessita para sobreviver⁴⁰⁹”. (Schaan, C., 2015, p. 26); (Ver Anexo A, Fig. 64)
 11. Observação do real (modelo vivo) e transposição e adaptação de elementos: Esta componente foi testada através do recurso a modelo vivo com atores em que o objetivo era observar e desenhar a pose do ator (geralmente correspondente a um verbo, como correr, esconder, lutar, etc.) desenhando não o modelo, mas sim o seu movimento interiorizado na personagem. As posições selecionadas foram todas criadas mediante o tipo de personagens previamente desenvolvidas com durações de 1 a 15 minutos; (Ver Anexo A, Fig. 66-67)

⁴⁰⁹Tradução livre da autora: “During the design process, it is important to determine how large or small the creature is; size gives us a better perspective on how an animal fits into its world and what it needs to do in order to survive”.

12. Cor, luz e sombra: Através da experimentação de variações (iterações) relativamente à cor das personagens e respectivos acessórios, bem como o recurso à luz para destacar determinados elementos e sombra para ocultar outros. (Ver Anexo A, Fig. 64 e 68-F)

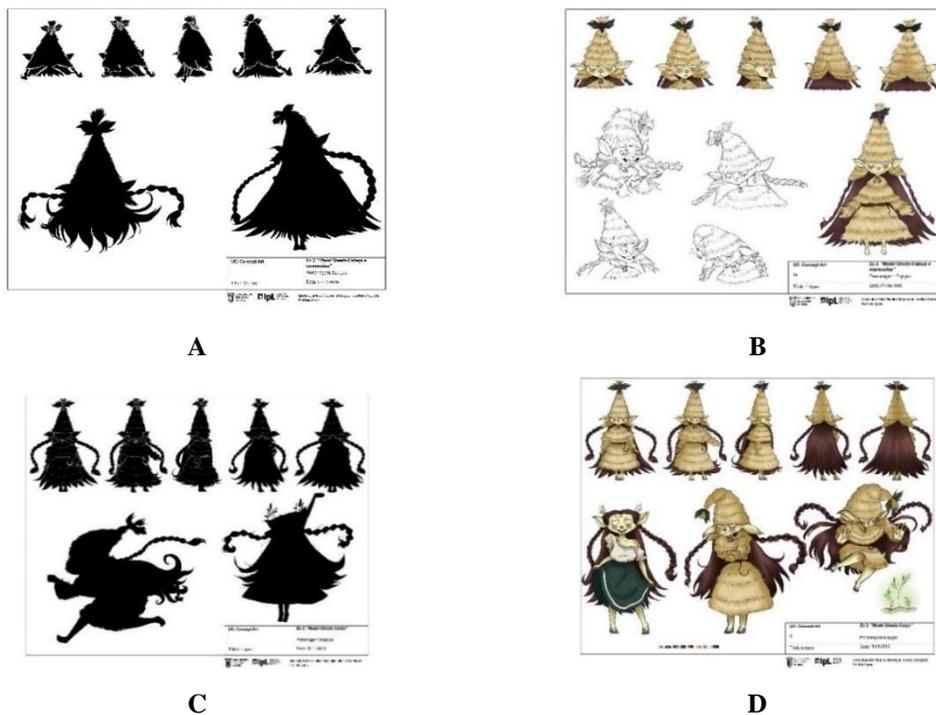


Fig. 85. Processo de execução da personagem desde os seus esboços e *thumbnails* (A e B), a definição da cabeça com as suas vistas (*turnarounds*- B), definição do corpo total em silhueta (C) e finalmente artes finais e as suas respectivas vistas em D. Trabalho desenvolvido por R. M. no ano letivo de 2019/2020.

Contudo, apesar de destacarmos estes doze elementos como boas estratégias a utilizar para um desenvolvimento de aprendizagem artística na área do desenho com o mote do fantástico, é necessário recordarmos que esta temática não constitui de forma alguma um substituto das estratégias existentes, mas sim, um complemento motivacional muito útil permitindo a aplicação e expansão de conceitos, bem como princípios presentes em outras atividades, desenvolve a criatividade e imaginação e contribui para uma maior motivação e satisfação dos alunos por serem exercícios que saem do contexto normal dos manuais e livros escolares e de sala de aula.

Devido à sua natureza interdisciplinar, que pode envolver variadas áreas as criaturas fantásticas estimulam a curiosidade – podendo ser utilizadas para promover uma aprendizagem mais ativa: “expandam as habilidades dos seus alunos fazendo com que eles criem os seus próprios mundos e criem as suas próprias criaturas para o

habitarem”⁴¹⁰ (Schaan, C. ,2015, p.61). A sua utilização em livros, filmes, videojogos ou jogos de tabuleiro cria empatia com o sujeito e auxilia-o no processo de aprendizagem, reforçando, enriquecendo e retendo muito mais informação do que de forma tradicional, bem como auxiliando na sintetização do conhecimento e capacidade de argumentação/defesa do trabalho efetuado: “A fantasia pode também providenciar metáforas úteis para aprender novas competências (...) e providenciar exemplos de contextos reais nos quais essas competências podem ser utilizadas”⁴¹¹ (Malone, 1987,p. 240).

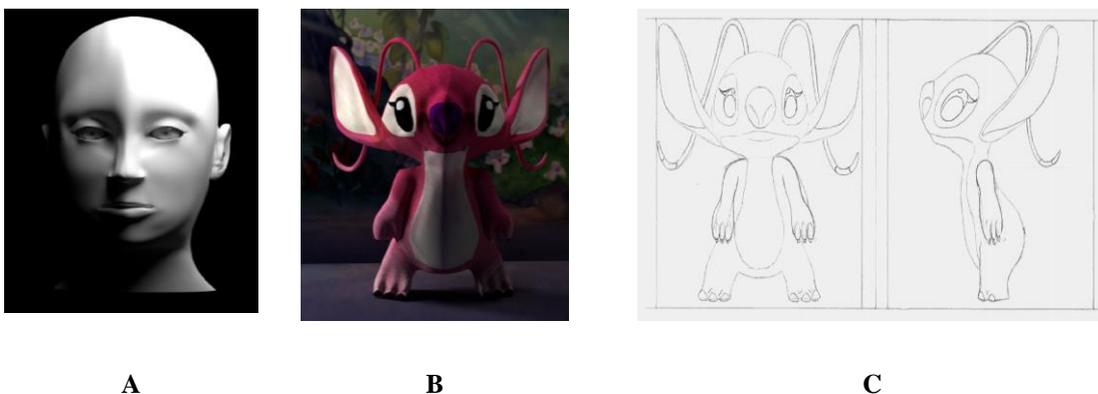


Fig. 86. Captura de ecrã de dois exercícios de modelação tridimensional com recurso ao software 3d Blender realizados por J. S. no âmbito da Unidade Curricular de *Representação Digital*, ano letivo de 2016/2017. Apesar da Unidade Curricular ser diferente, a temática e propósito são semelhantes e pertinentes de abordar nesta situação. Em A) a premissa do exercício consistia em modelar uma cabeça humana realista e em B) e C) consistia na criação de uma personagem da sua autoria, ou inspirada em outros universos existentes, com desenho prévio. Os conceitos aprendidos em A) revelaram-se essenciais para a concretização dos exercícios B) e C). Inquirida sobre desta situação, a aluna revelou que o exercício que mais apreciou foi precisamente o da personagem por poder selecionar algo que lhe agradava estética e emocionalmente estando consequentemente, mais motivada e recetiva para a execução das tarefas propostas. Porém, reconheceu a utilidade do primeiro exercício que lhe proporcionou as bases necessárias que iria usar posteriormente, no exercício da direita.

Como paralelismo, podemos verificar também que em outras áreas de ensino a utilização da fantasia é uma ferramenta que melhora a facilidade de aprendizagem. Através do exemplo de Cruz, não é só na área das artes visuais que as utilizações da fantasia se tornam vantajosas, a sua aplicação na área das ciências subordinada ao tema da ficção científica, tem uma incrível adesão por parte dos estudantes. Esta temática torna-se útil para ilustrar e aplicar diversos conceitos e princípios biológicos,

⁴¹⁰ Tradução livre da autora: “Expand your students’ skills and experiences by having them do their own creative world building and create their own unique creatures to populate it”.

⁴¹¹ Tradução livre da autora: “(...) fantasies can also provide useful metaphors for learning new skills (...) and they can provide examples or real-world contexts in which the new skills could be used (...)”.

anatômicos e até de ordem evolucionar, como o caso da classificação taxonômica de espécies existentes e extintas⁴¹², permitindo-lhes fazer conexões entre a fantasia e o conhecimento. A Professora Andrea Bixler também frisa esta utilidade quando afirma que:

Usar a ficção científica para ensinar biologia evolutiva tem várias vantagens: primeiro proporciona uma envolvimento para explorar conceitos que são difíceis por serem abstratos, (...) Em segundo lugar, a ficção científica, [vulgo sci-fi], proporciona exemplos visuais [ilustrações] da evolução, (...) e terceiro, o sci-fi pode ser utilizado como um formato de aprendizagem ativa através de um pensamento verdadeiramente científico (aplicação, análise, síntese e avaliação) ajudando os estudantes a solidificar o seu conhecimento e compreensão acerca do assunto abordado⁴¹³ (Bixler, 2007,p.337)



Fig.87. Exemplo de personagem inspirada em cogumelos e em como forma do cogumelo selecionado poderá ser adaptada a um caso de personificação de objeto inanimado (fungo) para personagem mais humanizada. Trabalho desenvolvido por P. F. na *Unidade Concept Art*, ano letivo 2020/2021.

Assim, e de acordo com a nossa experiência aqui demonstrada através da recolha de entrevistas, estratégias e trabalhos os estudantes inquiridos para esta investigação concordam na introdução e integração de temas fantásticos da aprendizagem, sugerindo ainda serem um elemento crucial de promoção e desenvolvimento da criatividade associada ao conceito de inovação, tão famosamente mencionado como “fora da caixa”:

⁴¹² Curiosamente, os fósseis de animais pré-históricos encontrados no período clássico, medieval e posterior, eram considerados como restos de criaturas mirabolantes. Alguns exemplos dessas “descobertas fantásticas” eram conchas de amonite (consideradas como restos de cobras) e crânios de elefante (considerado como uma cabeça de ciclope).

⁴¹³ Tradução livre da autora: “Using science fiction to teach evolutionary biology has several major benefits. First, it provides an engaging medium for exploring concepts that are difficult because they are abstract. (...) Second, science fiction provides many illustrations of evolution. (...) Third, science fictional examples of evolution may be used in an active-learning format to spur true scientific thinking (application, analysis, synthesis, evaluation) and help students solidify their knowledge and comprehension of the material.”

(...) geralmente nas aulas somos habituados a “isto é o que as pessoas querem”, “isto é a realidade...isto é dentro da caixa” ...e estão sempre a dizer fujam da caixa! Mas ensinam-nos exatamente as mesmas coisas, como é que nós vamos fugir da caixa se não nos dão uma motivação (...), pelo menos um exemplo? Com as criaturas fantásticas nós só estamos a ver coisas fora da caixa, porque são coisas que não existem, coisas que logo uma ideia leva a outra ideia... e nunca mais acaba e depois o nosso pensamento criativo pode evoluir apenas vendo estas referências. Nas criaturas fantásticas não há limites, podemos criar tudo! E o que é mais fora da caixa do que isso? e é o que as pessoas querem, fora da caixa. Mas então, porque é que nos ensinam dentro da caixa? (Excerto da entrevista a F.S., Grupo I-Formação, Anexo D)

**Capítulo V: Novas
perspetivas do
universo fantástico
no âmbito do Ensino
em Artes Visuais**

5. Natureza das entrevistas

A decisão de levar adiante esta investigação implica o conhecimento de estratégias necessárias para comprovar os objetivos definidos neste trabalho. Para isso, torna-se necessário compreender se esses métodos são adequados para a validação científica deste estudo.

Esta investigação, sob uma perspectiva eminentemente artística, adota a utilização de informação verbal obtida através de questões dirigidas a indivíduos potencialmente detentores da informação desejada na forma de experiência, valores, atitudes e, de forma geral, informações tratadas como variáveis subjectivas.

O entrevistador criativo tenta perceber o fluxo da corrente e nadar de acordo com ela, de forma a atingir os seus objetivos. Através desta estratégia, compreendemos melhor a informação proveniente da formulação das perguntas devidamente estruturadas de modo a atingir o conhecimento pretendido. Contudo, temos consciência das dificuldades e da preparação prévia que esta fase de trabalho exige.

Devemos, obrigatoriamente, considerar as questões técnicas que têm a ver com a forma de interrogar os entrevistados, de modo a interpretarem corretamente as perguntas, que se interessem por responder e, ainda, que estejam motivados, para admitir certas atitudes ou comportamentos que possibilitem informação fiável.

Relativamente à elaboração das questões, deve-se ter, também, em linha de conta a noção de que pequenas diferenças, a nível de vocabulário, podem produzir diferenças substantivas em termos de resultados obtidos, devendo-se ter cuidado com a ordem das perguntas, bem como, com o resultado que daí advém. As respostas também podem ser afetadas pelo formato da pergunta, ter afirmações diferentes, pois é sabido que, mesmo não estando familiarizados com o tema, é frequente os inquiridos responderem às perguntas. Finalmente, os contextos culturais de presença, afetam a forma de interpretar e de responder.

Estas indicações apresentadas por William Foddy (2002), espelham as preocupações que temos no desenvolvimento deste trabalho no sentido de evitar erros, de adequação do vocabulário utilizado na formulação das perguntas.

Assim, de acordo com Foddy (2002), na sua obra “Como Perguntar”, as principais indicações e pressupostos a ter em conta na realização de questões são:

- Definição pré-estabelecida pelo investigador relativamente ao tópico que pretende obter informação;
- Os inquiridos detêm a informação que se pretende obter;

- Os inquiridos podem disponibilizar a informação que é solicitada, no quadro das condições particulares impostas pelo processo de pesquisa;
- Os inquiridos podem compreender toda e cada uma das perguntas, exactamente como o investigador pretende que elas sejam entendidas;
- Os inquiridos querem, (ou são suscetíveis de ser motivados para), fornecer a informação solicitada pela investigação:
- As respostas têm maior validade se os inquiridos não conhecerem as razões pelas quais a pergunta é feita;
- As respostas dos inquiridos a determinada pergunta, têm maior validade se não forem sugeridas pelo investigador;
- A situação de pesquisa, por si só, não influencia as respostas fornecidas pelos inquiridos;
- As respostas de diferentes inquiridos a determinada pergunta, podem ser validamente comparadas entre si.

Outro fator de peso é a necessidade de envolver os inquiridos num processo de estruturação de informação, em vez de os considerar apenas como sujeitos passivos. É necessário que as perguntas e respostas tenham o mesmo sentido e significado para ambas as partes, (inquiridos e inquiridores). Desta forma, antes de definir as questões para os respetivos grupos, é necessário certificarmo-nos se as questões a apresentar estão de acordo com o que se pretende saber, e, se os inquiridos possuem o conhecimento necessário para fornecer as respostas pretendidas.

Definição dos objetivos a atingir

Demonstrar que a utilização das criaturas fantásticas, na linguagem visual e multimédia dos videojogos são um fator preponderante para a motivação dos estudantes do ensino superior em artes visuais, deste domínio de especialização.

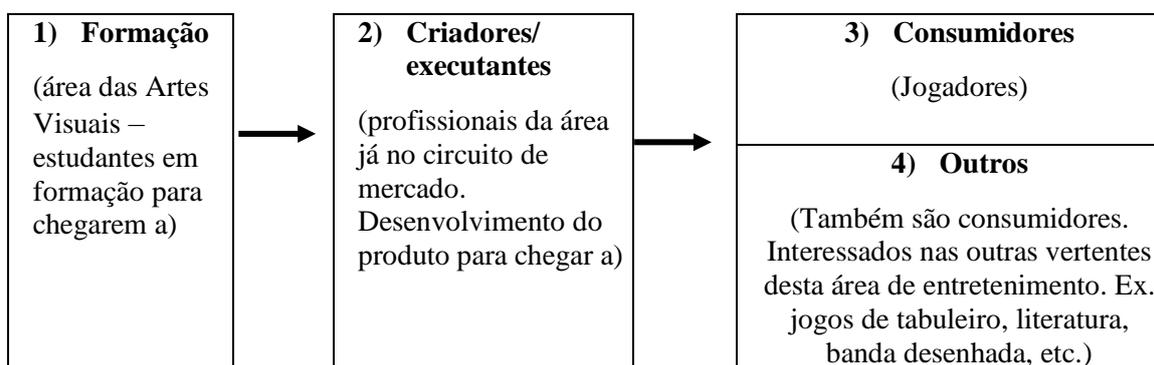
Associada às seguintes questões de investigação:

- Quais são os fatores que levam a despertar interesse pelos *monstros* na sociedade, ao longo da história?
- Quais os contributos da criação e representação gráfica do *monstro*, no domínio dos videojogos?
- Em que medida poderão os conhecimentos no domínio das Belas-Artes, em específico do desenho, ser válidos em relação ao concept art presente nos videojogos?

Bem como:

- Contribuir de uma forma global para a promoção, divulgação, valorização e utilização do desenho analógico e digital aplicado ao *concept art* na indústria dos videojogos, tendo por finalidade o desenvolvimento de produtos em pleno crescimento e expansão mundial dos videojogos;

Neste sentido, e tendo como base estes elementos investigativos, consideramos que existem quatro polos distintos faseados de estudos artísticos, relacionados com o *concept art*, posteriormente desenvolvidos para a área dos videojogos e indústrias de entretenimento sob a temática geral associada à fantasia, com a presença das criaturas fantásticas, formando-se assim a seguinte cadeia:



Tendo em conta o público-alvo diversificado, (quatro grupos com níveis de conhecimento e experiência diversos), partimos de um tronco de questões comuns que, consoante as características de cada indivíduo, foram desenvolvidas de forma diversificada.

As entrevistas foram divididas em duas partes. Uma relacionada com o universo fantástico, bem como criaturas fantásticas e as suas implicações nos videojogos e na motivação; e a segunda parte, dedicada às implicações do *concept art* na indústria dos videojogos, bem como o seu impacto a nível nacional e internacional.

No total, o guião de entrevista apresenta onze questões. Sendo que, as seis primeiras são transversais a todos os inquiridos, funcionando como fio condutor e as restantes cinco, foram desenvolvidas especialmente para os elementos da alínea 1.2. correspondente a nove docentes (Grupo I), que lecionam disciplinas relacionadas com videojogos e para o Grupo II.

Em alguns casos, para além das questões definidas, optou-se por realizar alíneas de perguntas semelhantes, com o intuito de clarificar e aprofundar mais as opiniões dos entrevistados face às questões principais.

5.1. Justificação e adequação das questões apresentadas para o público-alvo

Nesta fase, devemos adequar as perguntas aos inquiridos, considerando o perfil de cada grupo para obter a máxima informação, tendo em conta o seu nível de conhecimento. Cada questão foi formulada tendo em vista o apuramento de respostas que possam contribuir para compreender em que medida é que as criaturas fantásticas se tornam apelativas para a aprendizagem artística, por sua vez, relevante no contexto de criação de *monstros* aplicados ao *concept art*, que têm, como desígnio, a sua inserção nos videojogos, filmes e outros meios de entretenimento.

Nesse sentido, tendo em conta o nível de conhecimento e experiência de alguns grupos diferenciados, elaborámos dois grupos de questões distintas: O grupo de questões transversais com seis perguntas e o grupo de questões específicas com cinco perguntas, perfazendo um total de onze questões.

As questões transversais compreendem todos os cinquenta e nove entrevistados e pretendem apurar o nível de interesse, utilidade, preferência e motivação, aliado aos universos fantásticos bem como à preferência por personagens desse tipo. Já o segundo grupo, de questões mais específicas, foi realizado exclusivamente para o Grupo I- Formação, Docentes e para o Grupo II: Criadores. A razão da escolha desta mostra específica, tem que ver, no primeiro caso, com a compreensão do nível de relevância de temáticas associadas ao *concept art* para videojogos e universos fantásticos, no contexto académico e motivacional, tentando perceber se existe espaço para esta área no contexto do ensino artístico; no segundo caso, apurar a forma como são encaradas estas temáticas sob a perspetiva dos profissionais da indústria, bem como a sua visão e posicionamento nacional e internacional.

Todos os participantes foram devidamente informados, tendo autorizado a respetiva transcrição das entrevistas para fins académicos. Contudo, para salvaguardar a proteção de dados e identidade, omitimos a identidade de alguns participantes (jogadores) e dos estudantes entrevistados.

Primeiro grupo- Transversal

Questão 1- O que pensa sobre o universo fantástico?

Questão 2- O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

Questão 3- O que o motiva mais em jogos de fantasia?

Questão 4- Que tipo de personagens lhe interessam?

Questão 5- Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante?

Questão 6- A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

Segundo grupo- Específico

Questão 7- Qual é, na sua opinião, a definição de *Concept Art*?

Questão 8- Para quem tem formação artística, considera a área de *Concept Art* viável em termos profissionais?

Questão 9- Porquê pensar em videojogos? E em específico, em Portugal?

Questão 10- Existe futuro para os videojogos?

Questão 11- Considera o ensino dessa área como algo viável?

Questões Especiais

Com a perspetiva de melhor desenvolver as questões e de complementar a informação que se pretendia apurar, foram feitas algumas alíneas secundárias às questões principais que foram colocadas a vários entrevistados. De entre os vários casos, salientam-se especificamente alguns indivíduos em particular devido ao seu percurso profissional, para os quais foram ainda elaboradas as seguintes questões específicas, tais como:

- Caso 1: Grupo I, alínea 1.2. Os docentes que desempenham funções de coordenação de cursos (Ex. docente JB e FL) apresentam perguntas específicas para o impacto e interesse de disciplinas ligadas aos média digitais, tais como *Concept Art* e *Técnicas de Pintura Digital* (no caso Eselx) e questões específicas da estrutura da licenciatura em videojogos (no caso Lusófona);
- Caso 2: Grupo II. Questões elaboradas a AL, co-fundador do evento internacional de arte digital “*Trojan Horse was a Unicorn-THU*”. Para esta entrevista, optámos por incluir algumas questões comuns, mas a maior parte teve que ver com a construção deste evento internacional. Esta opção deveu-se ao

facto de ser um evento cujo tema principal são as artes digitais, em concreto o concept art, como tal, um entrevistado de extrema importância para este questionário.

O quadro seguinte foi criado para mais facilmente se visualizar a organização do fluxo de informação a solicitar aos inquiridos:

Inquiridos	Questões	Justificações a apurar
I (Todos os grupos)	1. O que pensa sobre o universo fantástico?	Apurar quais os fatores que levam a que o entrevistado sinta interesse por um universo fantástico.
	2. O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?	Apurar quais os fatores que despertam interesse pela criatura fantástica e qual a sua utilidade no meio dos videojogos; compreender o contexto emocional referente aos estudantes relacionado com uma perspetiva pessoal; compreender o contexto através de uma perspetiva social referente aos docentes e profissionais.
	3. O que o motiva mais em jogos de fantasia?	Compreender quais os fatores essenciais que fazem o individuo selecionar um jogo com esta temática em detrimento de outras.
	4. Que tipo de personagens lhe interessam?	Apurar o tipo de ligação emocional que poderá existir com uma personagem em jogo: qual a preferência do indivíduo (ex. se tem preferência por criaturas fantásticas, por personagens humanas, híbridas, etc.)
	5. Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante?	Qual o contributo das criaturas e temas fantásticos no que toca a aprendizagem? Pretende-se compreender qual o seu impacto, se é importante e cativante face a outras temáticas de aprendizagem, nomeadamente no que diz respeito a temas artísticos.
	6. A componente artística (<i>Concept Art</i>) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?	Compreender em que medida é que os conhecimentos relacionados com as artes visuais são importantes para o concept art e, ainda, qual o peso da componente artística na construção de um videojogo.
II (Formação- Docentes e Criadores)	7. Qual é, na sua opinião, a definição de <i>Concept Art</i> ?	Uma vez que o termo concept art, é recente e alvo de algumas más interpretações, tornou-se interessante inquirir as personalidades que trabalham na área ou estão familiarizadas com ela, sobre a sua própria opinião e definição. Pretende-se utilizar estas respostas também para a revisão de literatura a fim de poder contribuir para uma melhor aceção do que é o concept art.
	8. Para quem tem formação artística, considera a área de	Compreender as opiniões relativamente a saídas profissionais para estudantes que optem por seguir esta área, tendo previamente, um

	<i>Concept Art</i> viável em termos profissionais?	conhecimento com base artística, nomeadamente Belas-Artes. Optou-se por colocar esta questão no segundo grupo, por considerarmos que o grupo de entrevistados, correspondente a profissionais da área, pelo facto de estarem em contacto com o mercado de trabalho desta área, estaria mais apto.
	9. Porquê pensar em videojogos? E em específico, em Portugal?	Compreender a forma como os entrevistados encaram a indústria dos videojogos mundialmente, e, em especial, no contexto nacional, (Ex: como funciona, o que tem sido feito, se tem adesão, etc.).
	10. Existe futuro para os videojogos?	Compreender em que ponto de desenvolvimento se encontram os videojogos, qual o seu papel e utilidade na sociedade e em que medida, poderá ser utilizado e desenvolvido no futuro.
	11. Considera o ensino dessa área como algo viável?	Compreender a opinião dos profissionais face à formação na área dos videojogos e em que medida se poderá revelar útil uma formação especializada para o futuro.

5.2. Justificação dos grupos seleccionados

É importante conhecer e identificar os motivos pelos quais os entrevistados foram seleccionados, em termos coletivos e individuais. As questões abordadas seguiram um tronco comum, no entanto, consoante o tipo de público, foram adaptadas para usufruirmos das valências de cada entrevistado. Após fundamentarmos a escolha destes quatro grupos, obtivemos um total de cinquenta e nove entrevistados. Contudo, torna-se também relevante, justificar as razões por optarmos em exclusivo, pela inclusão de entrevistas, bem como por este número específico de entrevistados.

Devemos salientar em primeiro lugar que, a premissa desta investigação é recente e ainda muito pouco explorada a nível académico, sendo também, um território bastante subjetivo. Pelo que foi bastante difícil encontrar indivíduos que reunissem experiência, conhecimento e sensibilidade, significativos e válidos para este trabalho. Grande parte das atividades que desenvolvemos, em paralelo com esta investigação, (Ver Anexo C- Atividades desenvolvidas), serviram para contactar inquiridos, especialmente a nível internacional, de forma a poder desenvolver esta fase. Assim, exatamente por serem poucos os indivíduos com reconhecidas competências, (especialmente a nível nacional) ou com representatividade nas matérias em questão, não foi possível encontrar um

número abrangente que justificasse uma amostragem significativa utilizada em outras aproximações metodológicas.

Já a opção pela amostragem de vinte e dois alunos de ambas as instituições de ensino, não só se prendeu pela atividade docente que desenvolvemos, como também, pelo facto de terem sido estudantes que estavam motivados para esta temática, possuindo sensibilidade e gosto pela mesma, estando ainda, disponíveis para realizar a entrevista, uma vez que as mesmas incidiram em períodos fora de aulas, épocas de exame pré-pandemia. Foram ainda contactados mais alunos, contudo, por questões de saúde, familiares, académicas, entre outras, este foi o número total possível de entrevistas obtidas.

No caso da seleção dos nove docentes, as razões foram já indicadas: devido à falta de formação especializada, escolhemos professores que, de algum modo, possuíam interesse e sensibilidade na área, reconhecendo a sua importância, bem como a sua utilidade no âmbito escolar.

Os dezanove criadores entrevistados nesta amostragem, (criadores), representam indivíduos que, reúnem experiência na área, (em diferentes fases), bem como alguma formação. Sendo, tal como já referimos, difícil encontrar indivíduos com simultaneamente experiência profissional válida e académica. Para colmatar esta situação, entrevistámos quatro autores estrangeiros de renome cuja experiência de trabalho nas maiores empresas de videojogos a nível internacional, justifica a sua inclusão e o seu contributo.

Relativamente ao grupo dos utilizadores, (jogadores), que conta com cinco entrevistas, a sua seleção deveu-se ao facto de serem indivíduos com espírito crítico e sensibilidade para esta área, com capacidade para interpretar e encarar os videojogos como algo mais do que um simples dispositivo de diversão. O mesmo sucedeu com a inclusão de cinco entrevistados no grupo outros, (entusiastas do fantástico). Procurámos encontrar indivíduos que dinamizem esta temática em várias vertentes, através de eventos e outras atividades.

Assim, em termos de distribuição e organização, procurámos que existisse um peso maior em termos de inquiridos nos grupos I (trinta e um) e II (dezanove), do que nos grupos III (cinco) e IV (cinco) exatamente por corresponderem à parte que exploramos em termos de problemática (a formação no âmbito das artes visuais e os criadores que já

se encontram no circuito de mercado e desenvolvem o produto). Estes dois grupos finais dos consumidores, acabam por representar a finalidade dos dois primeiros, e uma vez que esta investigação apresenta maior incidência sobre a problemática que lhes é inerente, estes grupos acabam por ter um peso menor, não obstante da sua importância, daí estarem também incluídos.

5.3. Caracterização dos grupos selecionados

Grupo I – Formação

Corresponde a uma amostra da população estudantil, com frequência em Licenciaturas do Ensino Superior público e privado da zona de Lisboa, bem como a alguns docentes ligados de alguma forma a esta área. Os dois estabelecimentos abordados foram o Politécnico de Lisboa, (Escola Superior de Educação – ESELx) e a Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (ULHT). No total, foram entrevistados onze estudantes da ESELx e onze estudantes da Universidade Lusófona. No que diz respeito aos docentes, foram entrevistados um total de nove docentes: dois docentes da ESELx, dois docentes da ULHT, um docente da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa, um docente da Universidade de Aveiro, um docente do Politécnico de Setúbal, um docente do Politécnico do Cávado e Ave e, ainda, um docente do Politécnico da Maia. No total, o grupo I apresenta trinta e um entrevistados.

Grupo I – Formação (Alunos)

No caso dos estudantes da ESELx, uma das componentes desta tese de doutoramento passa pela experiência no ensino artístico na Escola Superior de Educação de Lisboa, através das disciplinas de *Fantástico na Arte I e II*, posteriormente denominadas de *Concept Art I e II* e ainda de *Técnicas de Pintura Digital* entre outras, que sejam relevantes para este estudo. Nesse sentido e porque as Unidades Curriculares de *Concept Art* têm como estrutura fulcral para temática desta tese, os estudantes desta matéria constituem um dos públicos-alvo a que estas entrevistas se direcionam: pelo seu *background* artístico, pelo conhecimento que adquiriram em termos de construção de criaturas e universos fantásticos e finalmente, pela sua sensibilidade, face às potencialidades do *concept art* nos videojogos e universos similares.

Para este grupo de estudantes foram realizados seis tipos de questões, que visam compreender a importância das criaturas fantásticas nas suas preferências. Em alguns

casos, realizámos questões secundárias de forma a clarificar as respostas do público-alvo.

No caso dos estudantes da ULHT, a possibilidade de realizar um workshop de *Concept Art*, denominado de “*Concept Art nos Videojogos e o Universo Fantástico*” nas turmas de primeiro ano da licenciatura em Videojogos, do ano letivo de 2018/2019, tornou-se no meio ideal para acompanhar e entrevistar alunos de diferentes tipos e meios, para a realização de algo em comum: um videjogo – área de grande importância para a tese de Doutoramento, a par do universo fantástico.

O perfil de estudantes a frequentar esta licenciatura é misto: existem alunos cuja formação se prende com a área das ciências e tecnologias, (tendo por isso uma maior apetência para a componente de programação e afins – inerente à elaboração de um videjogo) e alunos cujo foco de interesse se relaciona mais com a arte para videjogos e toda a sua estética envolvente. Comum a ambos, existe a experiência não só como jogadores, mas também como futuros criadores de videjogos, sendo esse um dos principais focos para as entrevistas a realizar.

Assim, nestes vinte e dois entrevistados, cujas faixas etárias rondaram entre os 18 e os 36 anos, registámos dois perfis distintos: O primeiro, com uma formação exclusivamente artística, através da inserção de conteúdos relacionados com o universo fantástico associado aos videjogos, sendo por isso, estudantes que frequentam as unidades curriculares lecionadas de *Concept Art* e *Técnicas de Pintura Digital*; E o segundo, com uma formação mista, que tanto cruzam a área artística, como a área da programação, engenharias e afins.

A grande diferença que se regista entre estes dois perfis de estudantes é o tipo de especialização que apresentam: no primeiro caso, a formação dos alunos é exclusivamente artística e mais ampla em termos de especialização, (podendo optar por várias vertentes dentro do campo artístico) e no segundo caso, a formação é mista, (aprendendo tanto arte como programação), mas mais vocacionada para a criação de videjogos.

Grupo I – Formação (Docentes)

As áreas relacionadas com os videjogos começam a ser cada vez mais procuradas, registando-se a abertura de vários cursos relacionados com este domínio⁴¹⁴ nos últimos

⁴¹⁴ De acordo com o website da DGES, (Disponível em: <https://www.dges.gov.pt/guias/indarea.asp?area=VI>) consultado no dia 23/07/2019, os cursos

anos. Por esta procura e crescente interesse, torna-se necessário compreender a opinião de docentes deste domínio do ensino superior, no sentido de apurar uma validação, quer académica, quer profissional deste assunto.

A opção por incluir docentes de vários estabelecimentos de ensino neste grupo revelou-se essencial para consolidar a importância do desenvolvimento destas áreas a nível profissional e académico, recolhendo opiniões do ponto de vista das saídas profissionais em Portugal e no estrangeiro e da procura por este tipo de áreas, bem como a validação das mesmas no panorama científico e cultural português. Por este tipo de características reveladas tanto pela população estudantil como docente, as suas respostas são consideradas relevantes para responder à problemática central da tese.

Foram entrevistados no total, nove docentes:

-Dois docentes da Escola Superior de Educação de Lisboa – Eselx, relacionados (no primeiro caso) com a área de artes e multimédia, sendo coordenador do domínio de Artes Visuais e Tecnologias e, (no segundo caso) relacionados com a área de criatividade associada às artes;

-Dois docentes da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, relacionados (no primeiro caso) com a coordenação de curso da Licenciatura em videojogos e, (no segundo caso), com uma vertente tanto de docência, como profissional na área;

-Um docente da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, da área do desenho digital;

-Um docente do Instituto Politécnico de Setúbal, do Departamento de Informática e Tecnologia;

-Um docente da Escola Superior de Tecnologia – Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA), da área de Computação Gráfica e Multimédia;

-Um docente da Universidade de Aveiro e fundador da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos;

-Um docente da licenciatura de Desenvolvimento de jogos digitais do Instituto Politécnico da Maia, (IPMAIA).

correspondentes a ensino superior de 1º ciclo especialmente direcionados para videojogos são 6: Desenvolvimento de Jogos e Aplicações (Universidade Europeia); Videojogos (Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa); Jogos Digitais e Multimédia (Instituto Politécnico de Leiria-Escola Superior de Tecnologia e Gestão); Videojogos e Aplicações Multimédia (Universidade Lusófona do Porto); Desenvolvimento de Jogos Digitais (Instituto Politécnico da Maia- Escola Superior de Tecnologia e Gestão); Design de Jogos Digitais (Instituto Politécnico de Bragança-Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela). Existem ainda alguns cursos polivalentes que abrangem componentes relacionados com videojogos.

Grupo II – Criadores (Componente artística: *Concept Artists*)

Corresponde a uma amostra de criadores de videojogos profissionais e amadores dividida em duas vertentes: indivíduos especializados apenas na componente relacionada com a arte dos videojogos – onde se aplica o *concept art* (e todas as categorias de trabalho a ele associados como as posições de *Lead Artist*, *Art Director*, *Concept Artist* em regime *full time* ou *freelancer*, entre outros) e indivíduos especializados na parte de produção e desenvolvimento de videojogos, (programação, *game design*, entre outros). No total, foram entrevistados dezoito indivíduos dos quais onze estão relacionados com a componente artística e sete com a componente de desenvolvimento e produção técnica de videojogos.

Considera-se relevante a escolha deste grupo pelas suas características relacionadas com a experiência profissional no meio das indústrias criativas e pelo tipo de trabalho de renome, a nível nacional e internacional. Dentro deste grupo, fizemos distinção entre dois tipos de criadores, precisamente para demonstrar a complexidade envolvida com cada área, bem como o tipo de conhecimentos que são necessários. Tendo em conta que esta investigação se posiciona com grande predominância no domínio artístico, o número de entrevistados relacionados com essa área é superior.

Assim, na componente artística, incluímos criadores associados ao *concept art*, (com todas as suas categorias profissionais associadas) de forma *full-time* e *freelancer* em várias empresas, quer a nível nacional, quer a nível internacional. Alguns autores entrevistados estão inseridos no mercado de trabalho internacional, em empresas de renome, tais como *Blizzard*, *Riot*, *Disney*, bem como nacionais, como por exemplo a *Nerd Monkeys*, *Fun Punch Games*, *PrimeMakers* e afins.

Neste tipo de área, torna-se necessário compreender a opinião dos entrevistados sobre o tema, métodos de trabalho em *concept art* e sempre que possível, demonstrar a sua visão em termos de via profissional, assim com a inserção da sua profissão no mercado de trabalho. Esta secção inclui também uma entrevista ao cofundador de um dos maiores eventos, relacionados com a área das indústrias criativas digitais relacionadas com o *concept art* e o marketing digital dos últimos tempos, o *THU – Trojan Horse was a Unicorn*, evento ímpar a nível internacional e com cunho português.

Grupo II – Criadores (Componente de programação, *game design* e afins)

Nesta secção, incluímos criadores associados à componente de programação, *game design*, marketing e afins – igualmente necessários para a criação de um videojogo. Os entrevistados nesta secção trabalharam de uma forma amadora, semi-profissional ou profissional. Algumas empresas portuguesas, ou com sucursal em Portugal, foram a *Miniclip*, a *Prime Makers* ou a *Bapa Dreams*.

Neste tipo de área, torna-se necessário compreender a opinião dos entrevistados sobre a forma de pensar e criar videojogos, bem como a sua opinião face a contribuição da arte para os mesmos. Sempre que possível, e tal como na secção da componente artística, também nesta secção se optou por salientar a relação da sua profissão com o mercado de trabalho, tanto nacional como internacional.

Em suma, gostaríamos de reforçar que a totalidade do Grupo II, inclui autores estrangeiros e nacionais de renome no panorama internacional que trabalharam não só na indústria dos videojogos, como também da animação em regime freelancer. Também estão igualmente incluídos, entrevistados com funções de críticos de videojogos, membros de organizações que fomentam a criação dos mesmos, bem como, organizadores de eventos que potenciam as indústrias criativas relacionadas com estes temas.

Pela reunião deste tipo de características, as questões abordadas neste grupo acabaram também por ser mais específicas, tendo em conta o seu enquadramento profissional.

Grupo III – Utilizadores (Jogadores)

Corresponde aos utilizadores de videojogos, e que têm um conhecimento amplo relativamente a várias categorias e estilos de jogos. Para além de estudantes das áreas já anteriormente mencionadas, sensibilizados para as componentes estética e mecânica dos processos de construção de videojogos de fantasia, tornou-se também necessário interpelar indivíduos que sejam jogadores assíduos, ou seja, utilizadores do produto final, concretizado por indivíduos com as mesmas características apresentadas pelo *Grupo II- Criadores* – Profissionais, afetos a várias secções de trabalho nesta área.

Como tal, pretendemos apurar as opiniões dos utilizadores, apreciadores e conhecedores de videojogos sobre este assunto e em concreto, da presença da temática relacionada com universos e criaturas fantásticas, pois este tipo de grupo constitui o público a quem

os videojogos são destinados na cadeia de criação e construção de jogos. No total, foram entrevistados cinco indivíduos.

Grupo IV– Outros (Entusiastas do Fantástico em outras vertentes)

Corresponde a indivíduos entusiastas e dinamizadores do género fantástico na cultura, quer seja através da literatura e banda desenhada, (tanto nacional como estrangeira), quer seja através do cinema, arte e jogos (de tabuleiro, estratégia e videojogos). Embora não estejam diretamente relacionados com a área dos videojogos, o seu contributo como apreciadores pela temática é relevante para a divulgação destas questões a nível nacional.

5.4.Tratamento das entrevistas

Após as entrevistas de todos os elementos já identificados, transcrevemos as mesmas com a devida autorização dos intervenientes e procedemos à análise das respostas. No final de cada questão, apresentamos um quadro, onde se encontram as sínteses das conclusões retiradas das intervenções de todos os inquiridos.

5.4.1.Análise de Conteúdo: processamento de informação das entrevistas

Grupo I- Formação (Alunos)

Questão 1- O que pensa sobre o universo fantástico?

Sigla Aluno/a (Eselx)	Síntese de justificações
1 - FR	Interessantes. Relacionadas com a criatividade.
2 - FS	Interessantes. Sem limites. Pode ser qualquer coisa que nós quisermos.
3 - HS	Interessantes. Quebrar barreiras, regras e preconceitos. Permite-nos criar qualquer coisa.
4 - HM	Interessantes. Muito abrangentes. Criam mais variedade.
5 - IV	Interessantes. A entrada no mundo da arte. Dar asas ao processo de criatividade.
6 - JM	Interessantes. Pode-se criar um mundo através de uma pequena ideia
7 - LG	Interessantes. Área vasta.
8 - RB	Interessantes. Universo de liberdade. Facilidade de captar a atenção de qualquer

	pessoa. Estranheza.
9 - SO	Interessantes. Mais espaço de manobra. Mais liberdade
10 - VB	Interessantes. Fascinante. Motivadora. Fuga da realidade, para um mundo novo.
11 - YO	Interessantes. Fazem parte da minha forma de ser.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Criatividade, criar	5
Liberdade criativa/ Sem limites/Quebrar barreiras	5
Área vasta/Abrangente/Variedade	2
Motivação/Fascinio/Interesse	2
Fuga da realidade/Escapismo	1
Identidade própria	1
Estranheza	1

Sigla Aluno/a (ULHT)	Síntese de justificações
1 - AT	Interessantes. Temática favorita. Muita variedade.
2 - CM	Interessantes. Dimensão de imaginação. Maneira mais divertida de ver a vida. Imaginar universos ajuda a ser mais criativo.
3 - GC	Interessantes. É importante criar fantasias. Para afastamento da realidade depressiva. Através da criatividade conseguimos criar qualquer coisa que a torne melhor.
4 - GS	Interessantes. Temática favorita.
5 - IB	Interessantes. Demonstra potencial artístico. Exploração de novas formas de criar. Temática interessante.
6 - JM	Interessante. Forma abrangente de mostrar conteúdos irreais. Temática inspiradora
7 - KG	Interessantes. A fantasia como definição do extraordinário. A fantasia é melhor do que a realidade.
8 - NG	Interessantes. Único universo onde se pode deixar a imaginação fluir sem nunca falhar. Não há restrições. Fantasia é melhor do que a realidade-
9 - RS	Interessantes. A fantasia leva-nos a outro nível, completamente fora da realidade
10 - RP	Interessantes. O fantástico é um escape da vida real tanto nos videojogos como na literatura.
11 - TF	Interessantes. Nostalgia. Ligação à infância.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Tema favorito/interessante	3
Liberdade criativa/ Sem limites/Quebrar barreiras	3
Fantasia melhor do que a realidade/Fuga da realidade. Depressiva	3
Criatividade, criar	2
Área vasta/Abrangente/Variedade	2
Motivação/Fascinio/Interesse	1
Divertida	1
Fuga da realidade/Escapismo	1
Nostalgia/ Ligação a infância	1

Estranheza/Extraordinário	1
---------------------------	---

Análise de resultados:

Dos onze estudantes entrevistados da ESELx, todos, 100%, valorizam a existência de universos fantásticos, referindo como principais fatores de relevância o ato de criar (cinco em onze alunos), 45,5%, de forma livre, sem barreiras (cinco em onze), 45,5%. Os mundos fantásticos pressupõem, por isso, bastante variedade em termos de soluções (dois em onze), 18,2% e, por vezes, estranheza (um em onze), 9,1%, o que permite não só uma fuga da realidade através do escapismo (um em onze), 9,1%, como também, uma procura de identidade e de pertença ao universo em questão (um em onze), 9,1%, permitindo assim que os intervenientes permaneçam motivados (dois em onze), 18,2%.

Dos onze estudantes entrevistados da ULHT, todos, 100%, valorizam a existência de universos fantásticos, três dos quais, 27,3%, referem-na como o seu tema favorito. No caso deste segundo grupo de estudantes, as opiniões foram mais diversificadas. Embora se considere que a criatividade é um fator a considerar (dois em onze), 18,2%, uma área sem limites, quanto à criação (três), 27,3%, variada (dois), 18,2%, fascinante (um), 9,1%, e extraordinária (um), 9,1%, esta também é divertida (um), 9,1%, e importante quanto à necessidade de fugir da realidade (um), 9,1%, pois, os universos fantásticos/de fantasia são melhores do que a realidade, por esta ser depressiva (três), 27,3%. Os universos fantásticos foram também referidos como nostálgicos, apelando a recordações de infância (um), 9,1%.

Consideramos como dados principais a assinalar que, os principais fatores que justificam o interesse por este tipo de temáticas, (no qual a totalidade de alunos reconheceu ser importante) para o primeiro grupo (alunos Eselx) são o ato de criar de forma livre, (o qual consideramos como consequência devido ao tipo de formação em que se inserem ensino artístico), e, para o segundo grupo, (alunos ULHT) é a clara manifestação de desagrado relativamente à realidade, bem como uma necessidade de escapismo, constituindo essa a justificação maior para a preferência por este tipo de temáticas.

Questão 2- O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

Sigla Aluno/a (Eselx)	Síntese de justificações
1 - FR	Útil. Escapismo. Distração. Fonte de inspiração
2 - FS	Útil. Empatia. Projeção na personagem. Fantasia melhor do que a realidade
3 - HS	Útil. Liberdade de expressão.
4 - HM	Útil. Criaturas como ícone de alguns videojogos.

5 - IV	Útil. Criar algo para interagir posteriormente.
6 - JM	Útil. Projeção na personagem, interação.
7 - LG	Útil. Diversidade. Projeção na personagem.
8 - RB	Útil. Escapismo. Fuga da realidade.
9 - SO	Útil. Bonitos. Apelativos
10 - VB	Útil. Realismo e credibilidade.
11 - YO	Útil. Oferecem novas perspectivas. Motivadoras

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Útil	11
Projeção na personagem/Empatia	3
Escapismo	2
Fantasia melhor do que a realidade/Fuga da realidade	2
Fonte de inspiração/Novas perspectivas	2
Imersão/Interação	2
Liberdade de expressão	1
Interesse (algo apelativo)	1
Motivação	1
Ícone	1

Sigla Aluno/a (ULHT)	Síntese de justificações
1 - AT	Útil. Permitem mais variedade em termos de ação que se traduz em mais diversidade no jogo.
2 - CM	Útil. Estabelecem metáforas para a realidade, mais diversidade nos universos.
3 - GC	Útil. Mais imprevisíveis e interessantes, permitem uma sensação de heroísmo e vitória perante a sua derrota (conquista de um feito).
4 - GS	Útil. Possibilitam imersão, diversidade e imprevisibilidade, permitem uma sensação de heroísmo e vitória perante a sua derrota (conquista de um feito).
5 - IB	Útil. Permitem criatividade sem limites, imprevisibilidade, permitem uma sensação de heroísmo e vitória perante a sua derrota (conquista de um feito).
6 - JM	Útil. Permitem mais variedade em termos de mecânicas de jogo, aplicar regras diferentes para maior diversidade nos jogos
7 - KG	Útil. Caracterizam o universo onde estão inseridas, contam uma história através do seu aspeto.
8 - NG	Útil. Imprevisíveis e ilimitadas.
9 - RS	Útil. Permitem escapismo, exploração e imaginação.
10 - RP	Útil. Veículos para passar uma mensagem, metáforas.
11 - TF	Útil. Quebram a monotonia existente na realidade.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Útil	11
Variedade/Diversidade	4
Imprevisibilidade	4

Conquista de um feito	3
Metáfora da realidade	2
Caracterização de universo	1
Escapismo	1
Exploração	1
Quebrar a monotonia da realidade	1

Análise de resultados:

Dos onze estudantes entrevistados da ESELx, todos, 100%, consideram que as criaturas fantásticas despertam interesse, sendo de destacar com maior predominância os seguintes usos: a possibilidade de se poderem projetar na personagem, ganhando empatia para com a mesma (três em onze incidências), 27,3%, sendo seguida pela necessidade de fuga da realidade, pois a fantasia é melhor (dois), 18,2%, bem como de escapismo (dois), 18,2%, e possibilidade de imersão e interatividade num universo próprio (dois), 18,2%, rico em fontes de inspiração (dois), 18,2%, que já se caracterizou em questões anteriores como livre (um), 9,1%, interessante (um), 9,1%, e motivador (um), 9,1%. Destacamos igualmente, as criaturas fantásticas como um ícone relativamente aos universos onde estão inseridas (um), 9,1%.

Dos onze estudantes da ULHT, todos, 100%, consideram que as criaturas fantásticas despertam interesse destacando como maiores utilidades os seguintes fatores: a variedade e diversidade que as criaturas fantásticas aparentam (incidência de quatro em onze), 36,4%, que, aliadas ao seu aspeto, possuem características bastante imprevisíveis (quatro), 36,4%, pela sua derrota, o aluno sentir que conquistou um feito e, por isso, se sentiu vitorioso (três), 27,3% e, ainda, servirem como uma metáfora para abordar questões da nossa realidade, como metáfora (dois), 18,2%. Também são novamente mencionados outros fatores como o escapismo (um), 9,1%, , exploração (um), 9,1%, e quebra de monotonia (um), 9,1%.

Nesta segunda questão, concluímos que as inclusões das criaturas fantásticas em videojogos apresentam como utilidades os principais fatores: Capacidade de projeção na personagem (o que permite maior empatia); possibilidade de imersão e interatividade (através de exploração) num universo que, por vezes pode funcionar como uma metáfora da realidade (escapismo) – onde o aluno pode experienciar uma sensação de conquista e vitória; que o faz ficar motivado.

Questão 3- O que o motiva mais em jogos de fantasia?

Sigla Aluno/a (Eselx)	Síntese de justificações
1 - FR	Metáfora da sociedade.
2 - FS	Diversidade. Escapismo. Criatividade.
3 - HS	Inovação. Criação de realidades diferentes.
4 - HM	Aprendizagem de novos conceitos. Relevância da componente artística.
5 - IV	Imprevisibilidade. Adrenalina.
6 - JM	Ilimitado.
7 - LG	Existência de ambientes, objetos e criaturas diferentes da realidade (exploração dos mesmos). Imersão.
8 - RB	Liberdade. Exploração. Imersão em algo surreal.
9 - SO	Componente artística.
10 - VB	Componente artística. Riqueza das narrativas.
11 - YO	Componente artística.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Arte	4
Escapismo/Imersão	3
Diversidade	2
Exploração	2
Inovação	1
Imprevisibilidade	1
Aprendizagem de novos conceitos	1
Metáfora da realidade/Sociedade	1
Narrativa	1

Sigla Aluno/a (ULHT)	Síntese de justificações
1 - AT	Exploração, descoberta
2 - CM	Exploração, descoberta
3 - GC	Projeção na personagem, componente artística, mecânicas de jogabilidade
4 - GS	Sentimento de progressão e evolução no jogo
5 - IB	Exploração de situações impossíveis na realidade, escapismo
6 - JM	Imersão
7 - KG	Misterioso, inexistente, heroico
8 - NG	Componente artística
9 - RS	Projeção na personagem, escapismo
10 - RP	Exploração
11 - TF	Criatividade das criaturas fantásticas (Componente artística)

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Exploração, descoberta	4
Projeção na personagem	2

Componente artística	2
Escapismo	2
Sentimento de evolução	1
Mecânicas de jogabilidade	1
Imersão	1
Mistério	1

Análise de resultados:

Os fatores essenciais para a seleção de videogames com esta temática nos estudantes da Eselx passam essencialmente pela componente visual do mesmo (incidência de quatro em onze)36,4%, sendo imediatamente seguido de um sintoma já claramente manifestado em questões anteriores: a necessidade de escapismo e de imersão em realidades diferentes (três),27,3%, bem como da sensação exploratória (dois), 18,2%, de diversidade (dois), 18,2%, e imprevisibilidade (um), 9,1%. Os universos fantásticos caracterizam-se por serem inovadores (um), 9,1%. e permitirem aprendizagens de novos conceitos (um), 9,1%, bem como, terem também narrativas interessantes (um), 9,1%.

Já no segundo grupo, a maior incidência é na necessidade de explorar e descobrir mundos novos (quatro em onze), 36,4%, misteriosos (um), 9,1%, poderem projetar-se na personagem (dois), 18,2%, de forma a permitir um maior escapismo (dois), 18,2% e imersão (um), 9,1%, terem um sentimento de evolução no desenrolar do jogo (um), 9,1%, sendo também importante as respetivas mecânicas que o jogo apresenta (um), 9,1%, bem como a componente artística (dois), 18,2%.

Assim, consideramos que os fatores essenciais que possibilitam esta escolha se relacionam com a componente visual da mesma (componente estética), que representa realidades diferentes e inovadoras que implicam descoberta e exploração, (sendo por isso, também imprevisíveis), bem como o sentimento de evolução no desenrolar do jogo. Existe sempre uma forte tendência para recair em justificações já anteriormente mencionadas que se prendem com a necessidade de escapismo e imersão.

Questão 4- Que tipo de personagens lhe interessam?

Sigla Aluno/a (Eselx)	Síntese de justificações
1 - FR	Criaturas fantásticas: Por ter uma narrativa diferente, mais interessantes do que a realidade.

2 - FS	Híbridas (universo fantástico): mais interessantes do que a realidade, escape, ilimitadas, trazem felicidade.
3 - HS	Criaturas fantásticas: Pelas mitologias e lendas.
4 - HM	Criaturas fantásticas: diversidade face ao humano, aspeto apelativo, mais interessantes do que a realidade.
5 - IV	Personagens que sejam misteriosas (ambivalentes).
6 - JM	Híbridas (universo fantástico): mais liberdade, fugir da norma, escape da realidade
7 - LG	Híbridas (universo fantástico): Projeção na personagem, diversidade face ao humano.
8 - RB	Personagem à sua imagem (versão melhorada de si): facilita a imersão.
9 - SO	Criaturas fantásticas: aparência mais original do que a humana.
10 - VB	Personagens bem construídas em termos de história (ambivalentes).
11 - YO	Híbridas (universo fantástico): aspeto apelativo, relação com animais, empatia.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Criaturas fantásticas	8
Humanos	1
Personagens bem desenvolvidas (do ponto de vista da narrativa, etc.) ambivalentes	2

Sigla	Síntese de justificações
Aluno/a (ULHT)	
1 - AT	Personagens que sejam diferentes (ambivalentes).
2 - CM	Personagens que simulem a realidade (ambivalentes), permitam explorar.
3 - GC	Criaturas fantásticas. Permitem viver uma nova realidade, liberdade de escolha, experiência imersiva.
4 - GS	Criaturas fantásticas: permitem empatia e identificação, têm poderes.
5 - IB	Criaturas fantásticas: Permitem viver uma nova realidade impossível.
6 - JM	Personagens humanas: imperfeitas, pois isso permite uma maior ligação de empatia, fator de progressão e sentido de saçuperação.
7 - KG	Criaturas fantásticas: Permitem viver uma nova realidade, apelativas, explorar o desconhecido, introdução de novas regras.
8 - NG	Criaturas fantásticas: grotesco como apelativo, liberdade de escolha.
9 - RS	Humanos com poderes sobrenaturais.
10 - RP	Criaturas fantásticas: pelo seu exagero visual.
11 - TF	Personagens que sejam misteriosas (ambivalentes).

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Criaturas fantásticas	6
Humanos	2
Personagens bem desenvolvidas (do ponto de vista da narrativa, etc.) ambivalentes	3

Análise de resultados:

Quando existe a possibilidade de escolha num videogame, oito em onze alunos, 72,7%, preferem selecionar criaturas fantásticas ou híbridos (que também pertencem ao mesmo universo) por serem mais interessantes do que a realidade (três), 27,3%, conseqüentemente, por terem uma aparência diferente da morfologia humana (três), 27,3%, e narrativa diferente (um), 9,1%, sendo também associadas a mitos e lendas (um). Contudo, uma incidência refere preferir personagens construídas à sua imagem, numa versão melhorada de si (um), 9,1%, e duas incidências, 18,2%, mostraram-se apenas preocupadas com a construção de personagens bem desenvolvidas (independentemente de serem criaturas ou humanos).

Neste grupo, seis em onze alunos, 54,5%, afirmam preferir as criaturas fantásticas, pois podem viver novas realidades (três), 27,3%, que permitem uma maior liberdade de escolha (dois), 18,2%. O seu aspeto visual também é apelativo, ainda que possa ser considerado como grotesco (dois) 18,2% ou até, exagerado (um), 9,1% e permitem que se crie uma relação de empatia e identificação (um), 9,1%. Destaca-se a incidência de dois alunos, 18,2%, que contrariamente, referem preferir personagens humanas pois estas, por serem à sua imagem e semelhança, podem ser mais imperfeitas, e por isso, passíveis de ter uma maior relação de empatia. O segundo aluno que prefere humanos, refere expressamente a inclusão de poderes sobrenaturais, o que faz com que, embora categorizado em “humanos” esta incidência esteja mais próxima de universos fantásticos. Outros elementos de relevância foram o fator de progressão e sentido de superação bem como três incidências, 27,3%, mostraram-se apenas preocupadas com a construção de personagens bem desenvolvidas, (independentemente de serem criaturas ou humanos).

No geral, existe predominância para a preferência de personagens fantásticas. Maioritariamente, pelo seu aspeto diferente do que é real, bem como as possibilidades variadas que permite em termos de vivências, experiências e história (que tanto pode envolver a parte narrativa como até mitológica). O seu aspeto (que pode ser apelativo ou não), também é tido como um fator em conta em termos de empatia. Outros elementos

a considerar, ainda que, em minoria são a escolha por personagens humanas (feitas à imagem e semelhança do aluno) que o permitem inserir-se no jogo, criando assim maior imersão no universo.

Questão 5- Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante e motivadora?

Sigla Aluno/a (Eselx)	Síntese de justificações
1 - FR	Motivadoras. fomentam a criatividade
2 - FS	Motivadoras. fomentam a criatividade. Sem limites. Crítica face ao sistema de ensino. “Sair fora da caixa”.
3 - HS	Motivadoras. Fomentam a criatividade Sem limites. Crítica face ao sistema de ensino. “Sair fora da caixa”.
4 - HM	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites. Melhorou o seu desempenho artístico.
5 - IV	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites.
6 - JM	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites.
7 - LG	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites. Temática que facilita a aprendizagem por não ser algo tradicional.
8 - RB	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites.
9 - SO	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites
10 - VB	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites
11 - YO	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites, mais divertido

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Motivadoras e fomentam a criatividade	11
Sem limites	10
Crítica ao sistema de ensino	2
Melhora/Facilita o desempenho artístico	1
Facilita a aprendizagem	1
Mais divertido	1

Sigla Aluno/a (ULHT)	Síntese de justificações
1 - AT	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites.
2 - CM	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites. Novas relações com outras áreas de conhecimento. Ensino mais rico.
3 - GC	Motivadoras. Fomentam a criatividade. Sem limites.
4 - GS	Motivadoras e fomentam a criatividade. <u>S</u> em limites. Temática que facilita a aprendizagem. Evita dispersão
5 - IB	Motivadoras, Fomentam a criatividade. Sem limites.
6 - JM	Motivadoras, Fomentam a criatividade. Sem limites.

7 - KG	Motivadoras, Fomentam a criatividade. Sem limites.
8 - NG	Motivadoras e fomentam a criatividade, sem limites
9 - RS	Motivadoras e fomentam a criatividade, sem limites, são mais interactivas
10 - RP	Motivadoras, Fomentam a criatividade. Sem limites. Transmissão de conhecimento por uma via menos comum. Ensino mais rico
11 - TF	Motivadoras, Fomentam a criatividade. Sem limites.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Motivadoras e fomentam a criatividade	11
Sem limites	11
Ensino mais rico	2
Transmissão de conhecimento por uma via menos comum/facilita a aprendizagem	2
Ligações e relações com outras áreas de conhecimento	1
Mais interativas	1
Evitam dispersão	1

Análise de resultados:

Todos os inquiridos, 100%, (Eselx) valorizam a importância das criaturas fantásticas na aprendizagem, como um elemento motivador de relevância, bem como um estímulo para a criatividade sem limites. Contudo, alguns inquiridos criticaram o sistema de ensino atual (dois), 18,2%, argumentando que temáticas fantásticas facilitam a aprendizagem (um), 9,1% e o desempenho artístico (um), 9,1% sendo também mais divertida (um), 9,1%.

Os inquiridos da Ulht também concordam na totalidade, 100%, com a inserção de criaturas fantásticas na aprendizagem enquanto elemento motivador e estímulo criativo (onze), 100%, sem limites (onze), 100%, estes temas tornam o ensino mais rico (dois), 18,2%, facilitando a transmissão de conhecimento por vias menos comuns (dois), 18,2%, bem como estimular cruzamentos e ligações com outras áreas de conhecimento (um), 9,1%, evitando assim a dispersão (um), 9,1%.

Assim, os inquiridos de ambas as escolas concordam na totalidade com a inserção de temas fantásticos na aprendizagem (em específico artística) por ser um tema motivador, que permite grande liberdade criativa. Como tal facilita a aprendizagem, estimulando o relacionamento e cruzamento de áreas e temáticas para uma aprendizagem mais rica, evitando a dispersão. Por ser uma abordagem sem restrições é útil para desenvolver competências artísticas. De notar ainda, alguns comentários críticos, relativamente ao ensino atual, onde não existe diversidade.

Questão 6- A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

Sigla Aluno/a (Eselx)	Síntese de justificações
1 - FR	Essencial.
2 - FS	Essencial. A arte é a principal componente.
3 - HS	Essencial, não só nos videogames como em cinema, animação, ilustração, BD.
4 - HM	Essencial para os videogames, ajudam a criar uma relação de empatia.
5 - IV	Essencial.
6 - JM	Essencial.
7 - LG	Essencial.
8 - RB	Essencial para videogames, em conjunto com o argumento.
9 - SO	Essencial.
10 - VB	Essencial para videogames.
11 - YO	Essencial.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Essencial	11
Arte é a principal componente dos videogames e áreas afins	3
Arte ajuda a criar relação de empatia	1
Arte tão importante como o argumento/narrativa	1

Sigla Aluno/a (ULHT)	Síntese de justificações
1 - AT	Essencial, em conjunto com o <i>gameplay</i>
2 - CM	Essencial, possibilita a emoção
3 - GC	Essencial, em conjunto com a narrativa
4 - GS	Essencial
5 - IB	Essencial
6 - JM	Essencial
7 - KG	Essencial, o que conquista de imediato o jogador, em conjunto com a narrativa
8 - NG	Essencial, relaciona-se com todas as outras áreas
9 - RS	Essencial, comunicar uma mensagem
10 - RP	Essencial
11 - TF	Essencial o que conquista de imediato o jogador

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Essencial	11
Conquista de imediato o jogador	2
Arte tão importante como a narrativa	2
Arte tão importante como o <i>gameplay</i>	1
Arte possibilita a emoção	1

Análise de resultados:

Neste grupo (Eselx), todos os intervenientes (onze), 100%, consideram que os conhecimentos artísticos são essenciais para concept art em videojogos e outras áreas (tais como cinema, animação e banda-desenhada e argumento), alegando que contribuem para criar uma relação de empatia (um), 9,1%. Assim, a componente artística apresenta-se como a mais importante dentro da construção de um videojogo.

O grupo da Ulht também é unânime, 100%, ao considerar que os conhecimentos artísticos são essenciais (onze), 100%, pois a componente artística é o fator que conquista de imediato o jogador (dois), 18,2%, possibilitando uma relação emocional (um), 9,1%. Contudo, alguns entrevistados equiparam a sua importância de igual forma com o gameplay (um), 9,1% e narrativa (dois), 18,2%.

Assim, enquanto no primeiro grupo, os estudantes consideram a formação artística, bem como toda a área artística dos videojogos como a mais relevante dentro da construção de um videojogo, no caso do segundo grupo, embora a considerem igualmente importante, esta não apresenta primazia face a outras áreas tais como a narrativa, ou mesmo, o gameplay.

Grupo I- Formação (Docentes)

Questão 1- O que pensa sobre o universo fantástico?

1 - FB	Interessantes. Fazem parte da nossa história. Funcionam como termo de comparação sobre o que poderíamos ser (apela à reflexão). Têm funções educativas e moralistas.
2 - JB	Interessantes. inseridos na ficção científica e universos alternativos-
3 - DA	Interessantes. Escapismo, Projeção na personagem. Permitem várias soluções. Apela à reflexão.
4 - FL	Interessantes. Permitem várias soluções e universos alternativos.
5 - FM	Interessantes. Para o entretenimento.
6 - HC	Interessantes. Grande versatilidade artística.
7 - MV	Interessantes.
8 - NZ	Interessantes, pela dimensão especulativa. Apela à reflexão.
9 - RM	Interessantes. Liberdade face à realidade.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)

Interessantes	11
Apela à reflexão	3
Permitem várias soluções/Versatilidade	3
Projeção na personagem	1
Escapismo	1
Liberdade face à realidade	1

Funções educativas e moralistas	1
Fazem parte da história da humanidade	1
Ficção científica / universos alternativos	1

Análise de resultados:

A totalidade dos entrevistados, 100%, sente interesse por universos fantásticos (nove), 81,8%, pois estes apelam a uma reflexão do ser humano e da humanidade (um), 9,1%, de forma literal ou metafórica (três), 27,3%, e permitem vários tipos de soluções e versatilidade (três), 27,3%, havendo por isso, mais liberdade comparativamente à realidade (um), 9,1%. Também existem algumas evidências relativamente ao escapismo (um), funções moralistas e educativas (um) e a possibilidade de projeção na personagem (um), 9,1%, em universos alternativos (um), 9,1%. Assim, em traços gerais os entrevistados sentem-se interessados por este tipo de temática, pois esta fomenta a reflexão e a introspeção, sendo bastante versátil pela quantidade de opções que apresenta. Este grupo está mais centrado na componente de autoanálise que os universos fantásticos representam. Contudo, também manifestam indícios de escapismo face à realidade.

Questão 2- O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

1 - FB	Útil. Nova perspetiva das situações. De forma lúdica.
2 - JB	Útil. Interessante. Recriam situações hipotéticas.
3 - DA	Útil. Criam expectativas. Quebram a monotonia.
4 - FL	Útil. Efeito espetacular que provocam.
5 - FM	Útil. Destaque nos videojogos.
6 - HC	Útil. Desafio criativo, artístico e conceptual.
7 - MV	Útil. Diversificadas.
8 - NZ	Sem relevância em casos de superstição. Quando aplicadas à ciência são interessantes (dependem do contexto).
9 - RM	Útil. Fantasia. Terreno fértil sem limites.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Útil	8
Sem limites /situações hipotéticas/diversificadas	4
Quebra de monotonia	1
Novas expectativas	1
Efeito espetacular que provocam	1
Desafio criativo, artístico e conceptual	1
Quando aplicadas à ciência são interessantes	1

Análise de resultados:

Oito dos nove inquiridos, 88,9%, afirma que a presença das criaturas fantásticas no meio dos videogames é útil, sendo a sua presença positiva por apresentarem liberdade em termos de lógicas pelo seu comportamento, bem como situações hipotéticas e diversificadas (quatro), 44,4%, que quebram a monotonia (um), 11,1%, gerando novas expectativas (um), 11,1% e um efeito espetacular em quem as observa (um). 11,1%. Também constituem um desafio criativo, artístico (também em termos de anatomia e anatomia comparada) e ainda conceptual (um), 11,1%. Um dos inquiridos, 11,1%, refere ainda que depende do contexto onde as criaturas estão inseridas – a sua presença apenas se justifica em temáticas associadas à ciência dando o exemplo dos *zombies*.

Questão 3- O que o motiva mais em jogos de fantasia?

1 - FB	História. Liberdade de escolha. Componente visual.
2 - JB	Universos alternativos. História. Escapismo.
3 - DA	Exploração do desconhecido. História. Componente visual. Exagero.
4 - FL	História. Componente visual. Experiência de medo.
5 - FM	História.
6 - HC	Componente visual. Universos alternativos (fantásticos).
7 - MV	Componente visual. História. Originalidade do universo.
8 - NZ	Componente visual. História.
9 - RM	Exploração. Limites da plausibilidade.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
História	7
Componente visual	6
Exploração	2
Liberdade de escolha	1
Escapismo	1
Universos alternativos	1
Exagero	1
Experiência de medo	1
Originalidade	1
Limites da plausibilidade	1

Análise de resultados:

A maior parte dos inquiridos (sete em nove), 77,8%, afirmam que a história é o fator essencial, seguindo-se pela componente visual (seis em nove), 66,7%, bem como a possibilidade de exploração (dois), 22,2%. Outras opiniões relevantes relacionaram-se com a liberdade de escolha (um), 11,1%, dentro dos universos alternativos (um), 11,1%, a possibilidade de escapismo (um), 11,1%, da realidade, bem como exagero (um),

11,1%, e originalidade (um), 11,1%, relativamente aos seus aspetos que desafiam os limites do que é plausível (um), 11,1%, bem como a possibilidade de nos projetarmos na personagem e a partir dela, experienciar-se medo (um), 11,1%.

Verifica-se que este grupo, por ser de uma faixa etária mais elevada, é mais criterioso em termos de fundamentos e justificações conceptuais dos universos fantásticos, tendo por isso uma maior exigência no que toca a questões de história e narrativa bem como a componente estética.

Questão 4- Que tipo de personagens lhe interessam?

1 - FB	Humanas, porque existe uma identificação/projeção na personagem. Criaturas são interessantes por oposição às humanas.
2 - JB	Humanas, porque existe uma identificação/projeção na personagem.
3 - DA	Humanas, porque existe uma identificação/projeção na personagem.
4 - FL	Personagens bem fundamentadas visualmente e em termos de história (ambivalentes)
5 - FM	Personagens bem fundamentadas visualmente e em termos de história (ambivalentes)
6 - HC	Ambas: Humanas, porque existe uma identificação/projeção na personagem e criaturas pelo desafio anatómico e criativo.
7 - MV	Ambas: Humanas e criaturas pelo desafio anatómico e criativo.
8 - NZ	Humanas, porque existe uma identificação/projeção na personagem.
9 - RM	Ambas: Humanas e criaturas pelo desafio anatómico e criativo

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Humanas (identificação com personagem)	4
Ambas/ambivalentes	5

Análise de resultados:

No geral, este grupo apresenta uma maior tendência (cinco em nove), 55,6%, para personagens que sejam bem fundamentadas em termos de conceito e história do que propriamente uma preferência marcada por personagens fantásticas ou humanas. Contudo, quatro em nove inquiridos, 44,4%, refere preferir personagens humanas pois existe uma identificação mais facilitada com a personagem. Contudo, é de notar que estes inquiridos reconhecem a importância das criaturas fantásticas por funcionarem por oposição às personagens humanas. Deve destacar-se também o desafio anatómico e criativo que as criaturas constituem para quem as observa.

Questão 5- Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante e motivadora?

1 - FB	Sim, motivador e criativo
2 - JB	Sim, motivador

3 - DA	Sim, motivador e criativo, evita a dispersão
4 - FL	Sim, motivador e criativo
5 - FM	Sim, motivador e criativo
6 - HC	Sim, motivador e criativo. Requer aceitação pelas gerações mais velhas
7 - MV	Sim, motivador e criativo. Ótimo para a exploração artística, experimentação
8 - NZ	Sim, motivador para áreas distintas do saber
9 - RM	Sim, motivador e criativo

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim, motivador e criativo	9
Evita dispersão	1
Requer aceitação por gerações mais velhas	1
Ótimo para exploração artística	1
experimentação	1

Análise de resultados:

Este grupo foi unânime ao concordar que a inserção de temáticas fantásticas na aprendizagem (nove em nove), 100%. Todos os inquiridos, 100%, afirmaram que a temática é motivadora e potencialmente criativa, evita a dispersão e permite experimentação e grande exploração artística. Faz-se ainda uma ressalva relativamente a um dos inquiridos apontar a necessidade desta temática ser mais aceite em gerações mais velhas (principalmente docentes).

Questão 6- A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

1 - FB	Essencial. História e música são componentes que ajudam à imersão num jogo
2 - JB	Essencial
3 - DA	Todas as componentes são importantes. Videojogos são o verdadeiro “transmedia”
4 - FL	Essencial. Arte é fundamental para estabelecer uma relação emocional com o jogo
5 - FM	Essencial. A primeira impressão vem da arte
6 - HC	Essencial
7 - MV	Essencial
8 - NZ	Essencial. O concept art é um modo refinado de pensar e desenvolver conhecimento
9 - RM	Essencial

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Essencial	9
Todas as componentes são importantes	2
Arte (concept art) fundamental para estabelecer uma relação emocional com o jogo	1
Primeiro contacto com o jogo é através da arte	1
Concept art como modo de desenvolver conhecimento	1

Análise de resultados:

Este grupo foi unânime, 100%, ao reconhecer que os conhecimentos relacionados com artes visuais são essenciais para a construção de videojogos (nove em nove). Sendo que, a componente artística é o primeiro contacto com o jogo em questão (um), 11,1%, é fundamental para estabelecer uma relação emocional com o jogo (um), 11,1%, e o concept art acaba por ser um modo de pensar e desenvolver conhecimento na construção de um videojogo. Apenas dois inquiridos, 22,2%, consideram que a importância da componente artística está em pé de igualdade com as outras componentes tais como história, música, programação e afins, pois os videojogos são o verdadeiro “transmedia”.

Questão 7- Qual é, na sua opinião, a definição de *Concept Art*?

1 - FB	Materialização de uma visão de um conceito numa proposta visual de um indivíduo ou equipa
2 - JB	Em termos visuais, conceção de uma personagem, adereços, cenários, cruzada com uma componente narrativa. Em termos de disciplina engloba muitas outras relacionando técnicas e regras num universo fantástico alternativo. Comparação do concept art com as oficinas de artes do século XV /XVI (trabalho em equipa mestres e aprendizes)
3 - DA	Ferramenta com múltiplos propósitos; forma rápida e eficiente de criar alternativas visuais para várias entidades. Veículo auxiliar em termos de marketing de um jogo.
4 - FL	Momento muito importante no desenvolvimento projetual de um jogo, filme ou animação. Atividade de expressão criativa, artística representada de uma forma visual. Subgénero que se desenvolve com metodologias de desenho, pintura, fotografia ou render digital. Atividade autónoma, (autoral ou em equipa)
5 - FM	Ilustrações que representam a aparência gráfica de um jogo
6 - HC	Desenho de pré-produção
7 - MV	Não é ilustração, é comunicação. É pegar em algo abstrato transformá-lo em físico de forma a ser explicado a um grupo de pessoas, passar uma mensagem
8 - NZ	Arte de pré-visualização de mundos ficcionais
9 - RM	Criação de conceitos e temáticas que se enquadrem num ambiente geral de um produto

Análise de resultados:

De acordo com os inquiridos, o *concept art* define-se de uma forma geral, como uma materialização de uma visão de um determinado conceito numa proposta visual (realizada individualmente ou em equipa) e, de forma mais técnica, como um desenho de pré-produção de componentes artísticas que podem ser utilizadas em mundos ficcionais (de diferentes géneros), bem como da criação de conceitos e temáticas que se enquadrem no ambiente geral do produto final.

O *concept art* acaba por ser um momento muito importante no desenvolvimento projetual de um jogo, filme ou animação, um produto final, envolvendo várias áreas para além da visual, (tendo que ver também com componentes narrativas ou históricas em termos de coesão), podendo, inclusivamente, em termos de processo, ser comparado às oficinas de artes do século XV/XVI (onde também existia um trabalho de equipa entre mestres e aprendizes). Acaba assim por ser uma ferramenta com múltiplos propósitos e uma forma eficiente de criar alternativas visuais e uma identidade ao produto que se pretende desenvolver.

Mais do que uma simples ilustração, marketing, ou aspeto estético de um jogo, o *concept art* consiste em comunicação: transformar algo abstrato em físico de forma a ser apresentado a um grupo de pessoas de forma a passar uma determinada mensagem.

Questão 8- Para quem tem formação artística, considera a área de *Concept Art* viável em termos profissionais?

1 - FB	Sim, área cujos conteúdos e conhecimentos podem ser aplicados em diversos contextos profissionais (área polivalente).
2 - JB	Sim, grande procura por parte dos alunos em contraste com resistência por parte da maioria dos docentes..
3 - DA	Sim, mas apenas no estrangeiro. Em Portugal é difícil e, apenas em <i>part-time</i> .
4 - FL	Sim. A indústria dos videojogos está repleta de artistas. Os artistas têm espaço para se adaptarem àquilo que é necessário e a novas linguagens (área polivalente).
5 - FM	Sim. A arte é cada vez mais importante nos videojogos.
6 - HC	Sim. O único problema desta área é a concorrência, área renhida e difícil, cujo mercado é subdesenvolvido.
7 - MV	Sim, mas apenas no estrangeiro. em Portugal é difícil e apenas em part time ou freelancer.
8 - NZ	Sim. Os videojogos dependem de duas grandes áreas artes e informática.
9 - RM	Não. O artista deverá dominar outras áreas para além dessa.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim, área polivalente e de diferentes aplicações	2
Sim, área muito importante nos videojogos	2
Sim, mas apenas no estrangeiro	2
Sim, grande procura e interesse por parte dos alunos	1
Sim, contudo, é uma área com muita concorrência	1
Sim, embora exista resistência por parte da maioria dos docentes	1
Não, o artista deve dedicar-se a outras áreas	1

Análise de resultados:

Oito em nove inquiridos, 88,9%, valoriza as saídas profissionais tendo em conta esta área. Dois inquiridos, 22,2%, reconhecem que é uma área ampla, polivalente e com diferentes aplicações, sendo relevante para a área dos videojogos (dois), 22,2%, mas, com mais oportunidades no estrangeiro do que em território nacional (dois), 22,2%, e com bastante concorrência e competitividade (um), 11,1%. Embora exista grande procura e interesse por parte dos estudantes (um), 11,1%, existe também ainda uma grande resistência dos docentes em reconhecer esta área bem como as suas aplicações (um), 11,1%. Apenas um dos inquiridos, 11,1%, respondeu negativamente, afirmando que um aluno com formação artística, também deve dedicar-se a outras áreas de conhecimento.

Questão 9- Porquê pensar em videojogos? E em específico, em Portugal?

1 - FB	Útil. Pelas componentes lúdica e pedagógica, simulação de estratégia, entretenimento como apoio à formação. Facilidade de trabalhar à distância.
2 - JB	Útil. Área muito rica e com potencial.
3 - DA	Útil. Os videojogos serão cada vez mais o meio de comunicação do futuro. Um jogo é mais vantajoso que um filme porque é interativo. Em Portugal não se valorizam estas áreas.
4 - FL	Útil. É uma necessidade. Indústria em crescimento. Portugal neste domínio tem potencial criativo.
5 - FM	Útil. Há procura.
6 - HC	Útil. Cada vez será mais relevante, porque é um meio que reúne todas as outras áreas, música, história, arte, engenharia, programação.
7 - MV	Útil. Área com elevado potencial de expressão criativa, difícil em Portugal devido à falta de investimento e apenas em part time ou freelancer.
8 - NZ	Útil. Meio com maior potencial evolutivo. Os videojogos serão o meio do século XXI.
9 - RM	Útil. Porque a indústria dos videojogos é a maior indústria de entretenimento. Em Portugal dão-se os primeiros passos neste domínio.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Útil	9
Videojogos como meio com elevado potencial evolutivo, rico e criativo e que engloba outras áreas.	4
Em Portugal não se valoriza esta área/falta de investimento.	2
Indústria em crescimento em Portugal.	2
Portugal com potencial criativo.	1
Componente lúdica/pedagógica/entretenimento como apoio à formação.	1
Facilidade de trabalhar à distância.	1

Análise de resultados:

A totalidade dos inquiridos, 100%, reconheceu a importância da indústria dos videojogos, afirmando que a mesma é útil (nove em nove), 100%, sendo que, os videojogos são um meio com elevado potencial evolutivo, rico que pode envolver e cruzar-se com outras áreas (quatro), 44,4%, com muito potencial criativo (um), 11,1% e com uma forte componente lúdica que pode ser útil numa vertente pedagógica como apoio à formação (um), 11,1% e, num contexto laboral, fácil de se poder trabalhar à distância (um), 11,1%. Contudo, no que toca a Portugal, é uma área onde existe falta de investimento (dois), 22,2%, mas que, tem dado sinais de crescimento (dois), 22,2%.

Questão 10- Existe futuro para os videojogos?

1 - FB	Sim. Com potencial no entretenimento e formação.
2 - JB	Sim. Algo em progresso.
3 - DA	Sim. Cada vez mais
4 - FL	Sim. Cada vez mais. Mercado em alteração progressiva. Portugal como potencial criativo. Refletir características portuguesas como fator de identidade.
5 - FM	Sim.
6 - HC	Sim.
7 - MV	Sim. Obrigatório existir.
8 - NZ	Sim. É necessário impulsionar esta área.
9 - RM	Sim. O jogo é parte da humanidade.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim	9
Área em progresso	2
Potencial no entretenimento e formação	2
Necessidade de impulsionar esta área/Potencial criativo	2
Videojogo como caracterizador da humanidade/obrigatório existir	2
Refletir características Portuguesas (fator de identidade)	1

Análise de resultados:

Tal como a questão anterior, constatamos que, para os inquiridos, Portugal ainda se encontra numa fase inicial de crescimento e desenvolvimento no campo dos videojogos, contudo, está em progresso (dois em nove), 22,2% e apresenta potencial criativo sendo consequentemente necessário existir um impulsionamento nesta área (dois), 22,2%, pois, apresenta-se como uma área que reflete e caracteriza a nossa sociedade (dois), 22,2%, bem como identidade do nosso país (um), 11,1%. Todos os inquiridos, 100%, concordam com a utilidade desta área na sociedade.

Questão 11- Considera o ensino dessa área como algo viável?

1 - FB	Sim.
2 - JB	Sim, cada vez há mais interesse e procura.
3 - DA	Sim, o conhecimento poderá ser aplicado a outras áreas, (as fronteiras esbatem-se).
4 - FL	Sim. Área em progresso, mas com poucos docentes com formação neste domínio (falta de formação).
5 - FM	Sim, área multidisciplinar que permite a aquisição de competências variadas
6 - HC	Sim, como qualquer outro curso artístico.
7 - MV	Sim. Mas, há falta de formadores neste domínio.
8 - NZ	Sim.
9 - RM	Sim. Procura crescente.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim	9
Procura crescente	3
Falta de docentes com formação	2
Área multidisciplinar	2

Análise de resultados:

Os inquiridos reconhecem na totalidade, 100%, a importância desta área como algo viável em termos de formação, também pelo facto de ser multidisciplinar (dois), 22,2%. Sendo de destacar a existência de uma procura crescente por este tipo de formação (três em nove), 33,3%, bem como, a carência de docentes com formação específica nesta área (dois), 22,2%.

Grupo II- Criadores (Componente artística: *Concept Artists* e componente de Programação, game design e afins)

Questão 1- O que pensa sobre o universo fantástico?

1 AL	Interessantes. Criativo, permite o escapismo, abstração da realidade.
2 A d L	Interessantes. Possibilidade de se expressar e descolar do mundo real. A imaginação é fundamental.
3 DR	Interessantes. Imaginação fundamental.
4 FP	Interessantes. Distorção da realidade é uma alternativa de sonhar com o impossível. Escapismo. Possibilidade de reinterpretar a nossa história (metáfora da realidade).
5 FT	Interessantes. Universos que fazem imaginar. Fuga da realidade, escapismo
6 GB	Interessantes. Imaginar como experiência livre e divertida. Escapismo
7 HF	Interessantes. Gosta de ver fantasia associada à tecnologia. Criar universos com coerência.
8 MA	Interessantes. Gosta de transportar situações reais para o mundo fantástico (histórias, mitologias e lendas) (metáfora da realidade). Fantasia como algo

	criativo.
9 PP	Interessantes. Gosta de todos os temas ligados aos universos fantásticos (livros filmes e BD).
10 SS	Interessantes. A fantasia permite sonhar. Imaginação com o poder de criar universos vitais para a história da humanidade.
11 TF	Interessantes. Gosta de temas relacionados com o universo fantástico. Incrível a todos os níveis.
12 VM	Interessantes. Tudo o que tem a ver com a fantasia cria uma ligação muito mais interessante do que outros elementos que tenhamos na vida real (fantasia melhor do que a realidade).
13 AM	Interessantes. Criatividade. imaginar coisas diferentes. Escapismo e inspiração
14 DL	Interessantes. Maneira indireta de falar do mundo em que vivemos agora. Fantasia como metáfora para a realidade. Escapismo.
15 IC	Interessantes. Conjunto de características que se prendem ao que não é provável e ao que não existe. Escapismo.
16 RC	Interessantes. A fantasia fez parte da sua educação
17 RP	Interessantes. Escapismo e criar realidades diversas
18 TA	Interessantes. Criação de novos conteúdos e personagens diferentes da realidade. Criar expectativas de algo mais.
19 TC	Interessantes. É algo natural ao ser humano. Escapismo. Fantasia como forma de eliminar a limitação humana e metáfora para a realidade.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Interessantes.	19
Forma de se abstrair da realidade (escapismo)	11
Universos que permitem imaginar de forma criativa, divertida e saudável	7
Fantasia como metáfora da realidade	4
Fantasia como formação do individuo	1
Fantasia como forma de eliminar as limitações humanas	1
Universos coerentes	1

Análise de resultados:

Os inquiridos reconhecem de forma unânime, 100%, o interesse por universos fantásticos. Onze dos inquiridos, 57,9%, afirmam que o fator preponderante que os leva a escolherem estas temáticas é a possibilidade de se abstraírem da realidade, numa forma de escapismo, bem como o facto deste tipo de universos lhes possibilitarem uma forma de imaginar conteúdos de uma maneira criativa, divertida e saudável em termos mentais (sete), 36,8%. Também referem os universos fantásticos 4 inquiridos, 21,1%, que se interessam pela possibilidade de estabelecerem metáforas com a realidade. Outras opiniões que também merecem destaque prendem-se com o facto de ser uma temática que permite eliminar limitações humanas (um)5,3%, construir universos

coerentes em termos de história (um), 5,3% e, também em termos de formação/educação enquanto indivíduo (um), 5,3%.

Questão 2- O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

1 AL	Útil. Embora nunca tenha jogado, aprecia o lado artístico.
2 A d L	Útil. Os <i>monstros</i> são importantes porque representam uma forma de catarse para os jogadores.
3 DR	Útil. Os <i>monstros</i> são necessários porque introduzem variedade.
4 FP	Útil. As criaturas fantásticas são o espelho da nossa vida e da natureza em si (metáfora para a realidade) e devem ser baseadas na natureza para nos relacionarmos melhor.
5 FT	Útil. As criaturas fantásticas são essenciais para qualquer jogo. As fantásticas personagens fazem a ligação entre o jogador e o universo do jogo. É importante a criatura fantástica ser credível.
6 GB	Útil. Os <i>monstros</i> funcionam como um arquétipo do que nos assusta, uma metáfora para a nossa realidade.
7 HF	Útil. As criaturas fantásticas proporcionam maior liberdade criativa, e são mais memoráveis. A piada de um jogo é criar uma experiência que não existe no mundo real.
8 MA	Útil. As criaturas fantásticas, mostram às pessoas que o mundo poderia ser uma coisa muito diferente (metáfora). Escapismo.
9 PP	Útil. Escapismo. Descoberta de mundos diferentes.
10 SS	Útil. A criatura fantástica tem um poder que o ser humano não tem e por isso são mais interessantes
11 TF	Útil. Têm muito potencial para ser exploradas.
12 VM	Útil. Devem ser coesas com o universo em que se inserem.
13 AM	Útil. Só gosta de jogos com criaturas fantásticas, mas que não sejam assustadoras.
14 DL	Útil. As criaturas fantásticas são uma boa representação do subconsciente de uma civilização. As criaturas acabam sempre por ser uma reflexão de problemas medos ou sonhos que existam na mente humana e do subconsciente (metáfora da realidade/atenuam angústias).
15 IC	Útil. O tema não tem sido muito trabalhado e deveria ser melhorado para além do superficial.
16 RC	Útil como qualquer outro meio cultural. As criaturas não podem ser um fim, mas um caminho para chegar a algum lugar.
17 RP	Depende da situação podendo ser boa ou má, a criatura deverá ser inserida se fizer sentido nesse contexto e nesse caso reforça a criatividade.
18 TA	Útil. As criaturas são algo bom quando enquadrado no contexto.
19 TC	Útil. As criaturas são muito relevantes, provocam um tipo de sensação diferente nos jogadores, atenuam a violência que poderia ser imputada ao ser humano

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Útil	18
Como metáfora da realidade	4

Escapismo.	2
Coesão com o universo onde se inserem.	2
Apenas faz sentido existir se a narrativa assim o ditar.	2
Importantes em termos de empatia/atenuam angústias e stress.	2
Exploração.	2
Possuem poderes que os humanos não têm.	1
Fazem a ligação entre o jogador e o universo.	1
Forma de catarse para o jogador.	1
Introduzem variedade no jogo.	1
Representam uma forma de catarse para os jogadores.	1
Componente artística.	1
Mais memoráveis.	1
Mais liberdade criativa.	1

Análise de resultados:

Dezoito dos dezanove inquiridos, 94,7%, reconhecem que a presença das criaturas fantásticas no meio dos videojogos é útil e apenas um, 5,3% dos inquiridos refere que a mesma apenas deve ser inserida se a estrutura do universo assim o justificar. Em termos de fatores para a sua presença, quatro dos inquiridos, 21,1%, refere o facto de funcionarem como metáforas para a nossa realidade, dois, 10,5%, voltam a referir a fuga da realidade ou escapismo, dois, 10,5% referem a coesão do universo onde estão inseridas, dois, 10,5% a relação emocional que despertam (empatia) ou mesmo o facto de atenuarem angústias internas e stress, e dois, 10,5% o fator exploração.

Outras opiniões de relevância (apenas com uma incidência cada), 5,3%, referem-se a terem características (poderes) que os seres humanos não possuem, fazerem a ligação entre o jogador e o universo, introduzirem maior variedade no universo, representar uma forma de catarse para o jogador, serem mais memoráveis pelo seu aspeto diferente e por isso mesmo, também mais criativa e finalmente, a sua componente artística.

Questão 3- O que o motiva mais em jogos de fantasia?

1 AL	Componente estética.
2 A d L	Possibilidade de ver universos diferentes da realidade.
3 DR	Inesperado. Exploração.
4 FP	Liberdade criativa. Narrativa.
5 FT	Liberdade criativa. Fazer coisas impossíveis na vida real. Exploração.
6 GB	Liberdade criativa.
7 HF	Narrativa.
8 MA	Possibilidade de ver universos diferentes da realidade.
9 PP	Exploração, desconhecido: O fantástico tal como a bd são as novas mitologias de

	hoje.
10 SS	Sentir-se como um herói.
11 TF	Abordagem “fora da caixa”. Possibilidade de pontos de vista diferentes
12 VM	Pelas mecânicas.
13 AM	Liberdade criativa.
14 DL	Gosta muito do <i>word building</i> , da logica subjacente ao jogo.
15 IC	O Mundo diferente e o <i>word building</i> . Novidade. Diferença (exploração).
16 RC	A capacidade ímpar de contar uma boa narrativa, através do game design. Direção artística, e musical. Enredo.
17 RP	Os gráficos (componente visual). Capacidade de imersão e de se abstrair da passagem do tempo.
18 TA	Matar os <i>monstros</i> (inimigo). Lado social dos videojogos.
19 TC	A narrativa, personagens interessantes e boa jogabilidade. Qualidade artística.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Liberdade criativa	4
Componente visual	4
Possibilidade de ver universos diferentes da realidade	4
Exploração/novidade	4
Narrativa	4
<i>Worldbuilding</i>	2
Ações impossíveis na vida real	1
Sentir-se como um herói	1
Projeção na personagem	1
Mecânicas	1
Game Design	1
Música	1
Imersão	1

Análise de resultados:

As justificações com maior incidência (quatro em dezanove cada), 21,1%, ditam que a preferência por estas temáticas se deve a: liberdade criativa, componente estética do jogo (artística), possibilidade de observar universos diferentes da realidade com lógicas diversificadas e que permitem uma maior exploração de contextos que representam uma novidade, seguidos, de uma narrativa coesa e bem fundamentada. Seguidamente, apenas com duas incidências, 10,5%, segue-se o *worldbuilding* (que inclui não só a componente estética e visual, como também toda a lógica do jogo em termos de narrativa, mecânicas, etc.). Finalmente, outras opiniões de relevância (uma incidência cada), 5,3%, refere a possibilidade de praticar atividades que seriam impossíveis na realidade, o facto do individuo se sentir um herói, projetar-se na personagem

(desenvolvendo assim empatia por ela), as mecânicas do respectivo jogo, bem como o seu game design, a música e a imersão.

Questão 4- Que tipo de personagens lhe interessam?

1 AL	Ambas: Mas que sejam heróis, porque quer ser especial.
2 A d L	Criaturas fantásticas. Pela diferença.
3 DR	Ambas: porque o interessante é a personalidade.
4 FP	Humanas, pela possibilidade de criar ou não empatia entre elas.
5 FT	Criaturas fantásticas/Híbridas, metade humano e metade animal, quer a personagem como uma extensão do seu eu.
6 GB	Criaturas fantásticas, pela história quem possuem.
7 HF	Humanas, mas com características sobre-humanas.
8 MA	Ambas: o que prefere é a história da personagem.
9 PP	Criaturas fantásticas/Híbridas, porque é uma maneira de se identificar com a personagem, como se fosse um avatar seu no jogo.
10 SS	Criaturas fantásticas, personagens fantasiosas, irreais e criativas.
11 TF	Criaturas fantásticas/Híbridas, animais e humanos, porque há um relacionamento mais fácil. A personagem totalmente humana é enfadonha.
12 VM	Humanas, porque é mais fácil para se identificar com a personagem.
13 AM	Criaturas fantásticas, porque infringem as regras habituais. As humanas são limitadas.
14 DL	Criaturas fantásticas associadas a magia, porque servem de veículo para o subconsciente humano.
15 IC	Criaturas fantásticas/Híbridas, gosta da introdução de algo estranho no personagem.
16 RC	Ambas: O que prefere é a história da personagem.
17 RP	Ambas: personagem bem trabalhada em termos de narrativa e empatia. A estrutura é o mais importante.
18 TA	Ambas: personagens deverá ter ataques fortes.
19 TC	Criaturas fantásticas, pela diferença e por proporcionarem narrativas diferentes das humanas, criar novas possibilidades.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Criaturas fantásticas/Híbridas	9
Ambas (importa a narrativa, ataques fortes, personalidade, empatia)	6
Humanas	3

Análise de resultados:

Nove dos inquiridos, 47,4%, referem ter preferência pelas criaturas fantásticas ou híbridas (mistura entre componentes humanas e animais) pelos seguintes fatores: Por serem diferentes e permitirem novas possibilidades (pois a personagem completamente humana é limitada e enfadonha), por vezes, com recurso à magia, através do seu aspeto

irreal e estranho infligirem as regras habituais, pela própria história que apresentam e por poderem funcionar como uma extensão do indivíduo dentro do universo do jogo, por funcionarem como uma representação do jogador no mesmo (através de um avatar) conseguindo-se identificar e estabelecer uma relação de empatia com a personagem (ligada até, ao subconsciente humano).

Já seis dos inquiridos, 31,6%, que manifestaram uma preferência indefinida, fundamentaram a sua resposta através das seguintes justificações: querer sentir-se especial na pele de um herói (que tanto pode ser uma personagem humana como criatura), uma personalidade forte e fundamentada, a história que envolve a personagem, a empatia que a mesma possui e a existência de ataques fortes.

Finalmente, os três inquiridos, 15,8%, que manifestaram preferência pelas personagens humanas argumentam que a sua opinião se deve a: uma maior facilidade para se identificar com a personagem, bem como, criar laços de empatia para com ela. Contudo, um dos indivíduos, 5,3%, alega preferir humanos expressamente pela inclusão de poderes sobrenaturais, o que faz com que, embora categorizado em “humanos” esta incidência esteja mais próxima de universos fantásticos.

Questão 5- Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante e motivadora?

1 AL	Sim, conseguem estabelecer-se várias ligações com diferentes áreas do saber.
2 A d L	Sim, pode-se aprender muito a partir da nossa herança cultural.
3 DR	Sim, motivador e potencia a criatividade.
4 FP	Sim, motivador e criativo.
5 FT	Sim, motivador, criativo e inesperado (não se ensina com criaturas fantásticas no ensino tradicional).
6 GB	Sim, motivador e criativo.
7 HF	Sim, motivador e criativo.
8 MA	Sim, através de simbolismos consegue se compreender melhor os assuntos.
9 PP	Sim, motivador e criativo.
10 SS	Sim, motivador e criativo. Permite misturar elementos de universos diferentes.
11 TF	Sim, motivador e criativo.
12 VM	Sim, motivador e criativo, facilita a aprendizagem artística.
13 AM	Sim, motivador e criativo, permite criar sem restrições.
14 DL	Sim, são temas perfeitos para comunicação através de metáforas.
15 IC	Sim, para exploração de novas ideias.
16 RC	Sim, pela capacidade de nos cativarem (apelativas).
17 RP	Sim, porque permite mudar as regras da normalidade.
18 TA	Sim, porque introduz uma nova metodologia.
19 TC	Sim, porque é uma forma de aproximar os conteúdos aos media. Motivador, as pessoas tendem a envolver-se com aquilo que gostam.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim, motivador e criativo	11
Liberdade criativa/criar sem restrições/exploração de ideias	3
Através de metáfora e simbolismos consegue-se compreender melhor os assuntos a abordar	2
Inesperado (no ensino tradicional não se ensina com esta temática)	1
Estabelecem-se várias ligações entre diferentes áreas do saber	1
Pode-se aprender bastante a partir da nossa herança cultural	1
Misturar elementos de universos diferentes	1
Facilita a aprendizagem artística	1
Permite alterar as regras da realidade	1
Apelativas	1
Introduzem novas metodologias	1
Aproximação de conteúdos aos media	1

Análise de resultados:

Os dezanove inquiridos foram unânimes, 100%, ao afirmar que as criaturas fantásticas inseridas em contextos relacionados com a aprendizagem são relevantes e a sua utilização, ainda que, não muito praticada, é pertinente. Alguns dos contributos mais significativos (onze), 57,9%, são a motivação, a criatividade, bem como a possibilidade de explorar novas ideias sem restrições. e A relação e cruzamento de informação com recurso à utilização da metáfora e simbolismos foi referido por três inquiridos, 15,8%. Outros contributos relatados, ainda que com menor incidência (um cada), 5,3%, são o fator inesperado (pois o ensino dito tradicional não apresenta este tipo de abordagens), a ligação com diferentes áreas do saber, a investigação das nossas raízes enquanto herança cultural, a mistura de elementos de proveniências e universos diferentes, a facilidade de aprendizagem num contexto artístico, a alteração de regras (da realidade), a capacidade de se estabelecer uma relação emocional (empatia), a introdução de novas metodologias e a aproximação entre áreas de conhecimento e a sua relação com os media.

Questão 6- A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

1 AL	Essencial. A parte visual é fundamental para o sucesso do videojogo. O concept art cria o conceito visual que faz com que os jogadores gostem de jogar e interagir.
2 A d L	Essencial. A arte é a parte vital do entretenimento (estrutura) e torna os jogos mais apelativos.
3 DR	Essencial. A arte é necessária e é tão importante como qualquer outro elemento para o desenvolvimento do jogo.
4 FP	Essencial.
5 FT	Essencial. A arte é o elemento mais importante num processo de desenvolvimento de um produto (a estrutura), seja ele qual for.
6 GB	Essencial. Os videojogos estão ligados à arte. Não se consegue pensar nada que não tenha um desenho.
7 HF	Essencial. É o primeiro passo para o produto final (a estrutura).
8 MA	Essencial. Mas poderia ser mais variado em termos de estilos artísticos.
9 PP	Essencial. A criatividade é fundamental e a arte está subjugada às outras áreas.
10 SS	Essencial. Tem um foco enorme, sem o concept art, nada existiria.
11 TF	Essencial. É o alicerce de toda a estrutura e ajuda aperfeiçoar a ideia.
12 VM	Essencial.
13 AM	Essencial. Valoriza o estilo artístico do jogo.
14 DL	Essencial. A interatividade a narrativa e a arte são a base do conteúdo que se está a criar.
15 IC	Essencial. Mas a música em primeiro lugar e a componente visual logo a seguir,

	porque são as que mais atraem os jogadores.
16 RC	Essencial. Poderá ser um critério de desempate numa avaliação crítica de um jogo (estilo artístico).
17 RP	Essencial. O concept art tem mais do que valor artístico, vai ser a base de toda a estrutura visual do jogo assim como todas as outras componentes.
18 TA	Essencial. A parte artística é muito apelativa.
19 TC	Essencial. Permite a existência de consistência de forma que melhor nos relacionemos com o universo do jogo.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Essencial.	19
Concept art como alicerce de toda a estrutura	6
Importante para o estilo artístico do jogo	2
Arte subjugada às outras áreas	1
Não se consegue pensar em nada que não tenha um desenho	1
A arte é tão necessária como qualquer outro elemento de desenvolvimento do jogo	1
A música é mais importante, mas, em conjunto com a arte atraem os jogadores	1
Interatividade, narrativa e arte são a base do conteúdo que se está a criar	1
A arte poderia ser mais variada	1
Arte muito apelativa	1
Permite uma melhor consistência com os universos do jogo	1

Análise de resultados:

Os dezanove inquiridos concordaram de forma unânime, 100%, com a importância de se possuir conhecimentos em artes visuais para a área do concept art. Relativamente ao peso da componente artística num videojogo, embora todos concordem que é essencial a sua presença, alguns inquiridos possuem algumas opiniões divergentes. Um dos inquiridos, 5,3%, embora reconheça a relevância da área, afirma ser a música a componente com mais importância devido ao fator da atração, outro inquirido, 5,3%, refere que a arte, em conjunto com a narrativa e a interatividade, são o mais importante, e ainda outro, 5,3%, indica que a arte está subjugada a outras áreas.

Já seis inquiridos, 31,6%, referem o concept art como estrutura de todo o produto a desenvolver, dois, 10,5%, referem que a arte é relevante para determinar o estilo artístico do jogo e os restantes (uma incidência cada), 5,3%, referem que nada existe sem desenho (logo existe primazia desta área), que a arte é muito apelativa, que é tão necessária como qualquer outro elemento de desenvolvimento de um jogo, e permite uma melhor consistência nos universos dos videojogos. Contudo, poderia também existir mais variedade.

Questão 7- Qual é, na sua opinião, a definição de *Concept Art*?

1 AL	O concept artist é quem idealiza ou visualiza a ideia. Em termos de vias profissionais, o <i>creature design</i> e o <i>character design</i> são das áreas mais comuns. O <i>creature design</i> é mais fácil para esconder falhas anatómicas porque tem por base a criatividade. No entanto, para ser bem-sucedido, deve-se ter um bom domínio anatómico e de narrativa face à lógica do universo a criar.
2 A d L	Permite ao artista transformar uma ideia numa forma visual. Para fazer <i>creature design</i> dever-se-á ter conhecimentos de biologia, anatomia e outras ciências necessárias para a criação de um <i>monstro</i> fantástico. É relevante ter um bom fundamento em termos de preparação.
3 DR	O concept art é o início de qualquer coisa e pressupõem a pesquisa sobre um conceito e a sua execução visual.
4 FP	É um processo de chegar a um conceito final.
5 FT	É design ilustrado. Consiste em encontrar soluções para problemas específicos, uma resolução de problemas.
6 GB	Consiste em criar respostas a partir do desenho.
7 HF	Processo de iteração que exige modificações e alterações. Não são apenas imagens, mas ideias. Os <i>concept artists</i> são a linha da frente de qualquer produção, criam a planta de qualquer produto, passam para linguagem visual as ideias. Unificam uma visão.
8 MA	É uma parte de um processo maior. É um método de extrair uma ideia e de a explicar, para poder ser trabalhada por outrem.
9 PP	É usar uma ideia, transformá-la e apresentá-la de forma perceptível. Compreende toda a fases de esboços e estudos.
10 SS	Processo de exploração de uma ideia, através de variedade de esboços.
11 TF	Processo de criação e elaboração de um universo associado à personagem.
12 VM	Pré-produção de designs variados. <i>Brainstorming</i> de ideias que passam por diferentes fases.
13 AM	Primeiro esboço da ideia base para a construção da animação e arte final. É a base visual do game design.
14 DL	Primeiro passo da materialização visual das ideias.
15 IC	Estudo do deverá ser o ideal do nosso jogo. É um guia de orientação.
16 RC	É a linha orientadora do artista que congrega todo o objeto cultural de forma una.
17 RP	É um conceito que antes de ser visual é uma ideia. A ligação entre a realização de uma ideia e o conceito que se pensou.
18 TA	É um estudo aprofundado em como podem vir a ser os personagens em termos de aspeto, bem como um estudo sobre o estilo da arte do jogo.
19 TC	É todo o processo e resultado da criação artística e literária de personagens, objetos, criaturas e mundos ligados a um determinado meio.

Análise de resultados:

De acordo com os inquiridos, o *concept art* define-se de forma geral, como o início de uma ideia ou projeto que pressupõe a pesquisa sobre um conceito e a sua execução visual, um processo de exploração através de uma variedade de esboços, uma ligação entre a realização de uma ideia e o conceito que se pensou. E, de forma mais técnica, como um processo de criação artística e literária de personagens, objetos, criaturas e

universos ligados a um determinado meio, bem como o seu resultado, correspondente a um produto final.

O concept art apresenta diferentes fases que, inicialmente, se encontram num processo de iteração com diversas modificações e alterações, a chamada fase de Pré-Produção de designs variados que engloba a fase de *brainstorming* de ideias e de pesquisa das mesmas. O objetivo é então a materialização visual de uma ideia, funcionando como um guia de orientação para o artista. Assim, o *concept art* é um processo de pensamento para chegar a um rumo concreto, criando respostas a partir do desenho, encontrando soluções para problemas específicos que vão surgindo no decorrer do projeto.

Em termos de trabalho, os profissionais desta área, os *concept artists*, são a linha da frente de qualquer produção, criando a estrutura dos conceitos que se pretendem, traduzindo para o visível as ideias, unificando-as numa única visão. Podem trabalhar de forma individual ou em grupo, desenvolvendo ideias de outro artista e continuando-as.

Algumas áreas de destaque referidas dentro do concept art são o *character* e o *creature design* que consistem na criação de personagens, sendo a segunda relacionada com criaturas fantásticas. Para se enveredar pela área do *creature design* deve-se não só ter preparação a nível artístico, como também a nível científico, de biologia e anatomia comparada, sendo que, é uma área também mais flexível para perdoar erros anatómicos uma vez que também possui o forte contributo da criatividade.

Questão 8- Para quem tem formação artística, considera a área de *Concept Art* viável em termos profissionais?

1 AL	Sim. É uma das áreas mais procuradas a nível mundial. Necessário ter qualidade (boa preparação técnica).
2 A d L	Sim. Pode ser aplicada a toda a indústria do entretenimento. Existe concorrência, entrada difícil.
3 DR	Sim, mas existe concorrência, entrada é difícil.
4 FP	Sim para quem apresenta qualidades do ponto de vista artístico (preparação técnica).
5 FT	Sim desde que tenha uma boa preparação técnica a nível da narrativa e arte. Requer adaptação.
6 GB	Sim. Para quem tiver uma boa técnica (boa preparação técnica).
7 HF	Não. Poucas vagas para trabalhar nesta área. Muito concorrida.
8 MA	Sim. Está dependente da qualidade do trabalho (boa preparação técnica). O mercado dos videojogos tem crescido muito a nível mundial.
9 PP	Sim. Fundamental haver preparação técnica e adaptabilidade. A formação em Portugal na maior parte dos casos não é adequada.
10 SS	Sim. Mas com a devida especialização e treino em desenho (boa preparação técnica).

11 TF	Sim, mas existe concorrência, entrada é difícil.
12 VM	Sim. Terá de ser flexível e adaptável e disponível para aprender.
13 AM	Sim. O artista deve ser flexível e adaptável.
14 DL	Sim. É uma área viável e necessária.
15 IC	Sim. É difícil, competitivo com poucas vagas, mas será sempre necessária.
16 RC	Sim. É uma das áreas mais viáveis porque os videogames apresentam uma nova saída para estes formados.
17 RP	Sim. Mais do que nunca.
18 TA	Sim. Bem remunerada e importante.
19 TC	Sim. Mais do que nunca boa oportunidade de trabalho e descoberta de novos talentos.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim, requer uma boa preparação a nível técnico	7
Sim, mas existe concorrência, entrada é difícil	4
Sim, fundamental existir adaptabilidade e flexibilidade por parte do artista	3
Sim boa oportunidade de trabalho, nova saída artística	3
Sim, descoberta de novos talentos	1
Sim, área bem remunerada	1
Sim, uma das áreas mais pretendidas a nível mundial	1
Sim, mas a formação em Portugal não é adequada	1
Não, área concorrida. Existem poucas vagas	1

Análise de resultados:

Dezoito dos dezanove inquiridos, 94,7%, respondeu que a área de concept art é viável em termos profissionais para estudantes que optem pela formação artística. Contudo, sete, 36,8%, afirmam que é necessária uma preparação artística sólida a nível técnico, e, embora seja uma área com futuro e muito pretendida (um) 5,3%, existe muita concorrência (a nível mundial) e a entrada é difícil (quatro), 21,1%. Apenas um dos inquiridos, 5,3%, respondeu negativamente a esta questão exatamente com o mesmo argumento: uma área concorrida onde existem poucas vagas. Porém, três dos inquiridos, 15,8%, também referem que, para ingressar nesta área é necessário ser adaptável e flexível com disponibilidade para aprender (três), 15,8%.

Portanto, para a maioria dos inquiridos conclui-se que, a área de concept art é uma boa oportunidade e constitui uma nova saída profissional para quem tem formação na área (três), 15,8%, embora exista competitividade, se os candidatos tiverem competências artísticas de relevância e qualidade, a sua entrada é possível e viável, marcada pela entrada de novos talentos (um), 5,3%, e bem remunerada (um), 5,3%. De destacar ainda para a opinião de um dos intervenientes, 5,3%, que afirma existir formação pouco adequada em Portugal.

Questão 9- Porquê pensar em videojogos? E em específico, em Portugal?

1 AL	Útil, porque existe talento em Portugal.
2 A d L	[Autor estrangeiro] Útil, bom momento para a indústria dos videojogos.
3 DR	Útil, em Portugal está no início (expansão).
4 FP	Útil, para levar a cultura portuguesa mais além, mão de obra mais barata em Portugal.
5 FT	Útil, mas a cultura em Portugal é desvalorizada, falta de visão estratégica.
6 GB	[Autor estrangeiro] Útil, bom momento para a indústria dos videojogos.
7 HF	Útil, existe potencial, mas falta de visão estratégica.
8 MA	[Autor estrangeiro] Útil, o mercado tem crescido muito.
9 PP	Útil, em Portugal está no início, embora haja já alguns incentivos a empresas.
10 SS	[Autor estrangeiro] Útil, bom momento para a indústria dos videojogos.
11 TF	Útil, em Portugal não existem apoios para esta área.
12 VM	Útil, em Portugal está no início (expansão).
13 AM	Útil, em Portugal está no início (expansão).
14 DL	Útil, em Portugal está no início (expansão).
15 IC	Útil, em Portugal não existem apoios para esta área.
16 RC	Útil, em Portugal está no início, existe talento
17 RP	Útil, atividade tem de ser mais explorada, mas existe potencial.
18 TA	Útil, para levar a cultura portuguesa mais além.
19 TC	Útil, em Portugal está no início (expansão).

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Útil	19
Portugal está no início (expansão)	7
Existe talento em Portugal (potencial)	4
Cultura em Portugal é desvalorizada/não existem para esta área	3
Falta de visão estratégica	2
Para levar a cultura portuguesa mais além	2
Mão de obra mais barata	1
Autor estrangeiro, bom momento para a indústria	3

Análise de resultados:

A totalidade dos inquiridos, 100%, reconheceu a importância da indústria dos videojogos, afirmando que a mesma é útil (dezanove), 100%. Contudo, no contexto português, embora se reconheça que existe talento e potencial (quatro), 21,1%, o mercado é ainda embrionário e encontra-se em expansão (sete), 36,8%. Três dos inquiridos, 15,8%, afirmaram que a cultura em Portugal é desvalorizada e que não existem apoios suficientes para esta área, aliado a isso, existe também falta de visão estratégica. Mas, também existe uma vontade de levar a cultura nacional além-mar (dois), 10,5%, bem como a constatação que a mão de obra nacional é mais barata e por

isso, uma boa opção para empresas estrangeiras se fixarem. Três dos inquiridos, 15,8% são estrangeiros e reconheceram unanimemente que a atualidade representa um bom momento para a indústria dos videogames em termos mundiais.

Questão 10- Existe futuro para os videogames?

1 AL	Sim, é útil. Área mais procurada e rentável a nível mundial.
2 A d L	Sim, é útil.
3 DR	Sim, é útil. Existem milhares de jogos lançados diariamente.
4 FP	Sim, é útil. Mas deveria haver mais investimento.
5 FT	Sim, é útil. Mas deve haver um trabalho para mudar mentalidades.
6 GB	Sim, é útil. Área em expansão.
7 HF	Sim, é útil. Já existem muitos eventos em Portugal, mas nenhum de relevância.
8 MA	Sim, é útil.
9 PP	Sim, é útil. Possibilidade de se trabalhar a partir de casa para qualquer parte do mundo.
10 SS	Sim, é útil.
11 TF	Sim, é útil. Mercado internacional em crescimento, existem muitas empresas internacionais interessadas em Portugal.
12 VM	Sim, é útil. Possibilidade de se trabalhar a partir de casa para qualquer parte do mundo.
13 AM	Sim, é útil. Não existe futuro sem videogames.
14 DL	Sim, é útil. Área em expansão.
15 IC	Sim, é útil. Área em expansão embora ainda exista um atraso a nível nacional.
16 RC	Sim, é útil. Dentro da cultura, são a indústria mais rentável.
17 RP	Sim, é útil. Área em expansão.
18 TA	Sim, é útil.
19 TC	Sim, é útil. Área em expansão, promissora e lucrativa.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim, é útil	19
Área em expansão	4
Dentro da cultura, são a indústria mais rentável	3
Possibilidade de se trabalhar a partir de casa para qualquer parte do mundo	2
Não existe futuro sem videogames	1
Devia existir mais investimento	1
Esforço para mudar mentalidades	1
Mercado internacional interessado em Portugal	1
Eventos em Portugal ainda sem relevância significativa	1

Análise de resultados:

Os inquiridos foram novamente unânimes, 100%, ao constatar a utilidade dos videogames na sociedade (dezanove), pois não existe futuro sem videogames. E, tal como

a questão anterior, Portugal ainda se encontra numa fase inicial de crescimento e desenvolvimento no campo dos videojogos, contudo, está em expansão (quatro), 21,1%, ainda que, com algum atraso comparativamente ao contexto mundial. Dentro da área da cultura, são a indústria mais rentável (três), 15,8%, mas, tal como já foi mencionado na questão anterior, deveria existir mais investimento (um), 5,3%, bem como um esforço para mudar mentalidades e preconceitos relacionados com a área (um), 5,3%. Um inquirido, 5,3%, também voltou a sublinhar o facto de o mercado internacional estar interessado em Portugal e outro, a necessidade de se realizarem eventos em Portugal com mais peso, visto que, os que existe não têm relevância significativa. Dois inquiridos, 10,5%, também apontaram vantagens a nível de se trabalhar através de casa para qualquer parte do mundo.

Questão 11- Considera o ensino dessa área como algo viável?

1 AL	Sim, mas as ofertas de ensino são más e insuficientes.
2 A d L	Sim, procura crescente.
3 DR	Sim, procura crescente.
4 FP	Sim, procura crescente, mas as ofertas de ensino são más e insuficientes.
5 FT	Sim, mas as ofertas de ensino são más e insuficientes.
6 GB	Sim.
7 HF	Sim, mas as ofertas de ensino são más e insuficientes, ensino devia ser mais focado nos interesses do formando.
8 MA	Sim, mas formação de qualidade.
9 PP	Sim, mas formação de qualidade.
10 SS	Sim.
11 TF	Sim, procura crescente.
12 VM	Sim.
13 AM	Sim, mas o ensino deve ser mais artístico e menos tecnológico.
14 DL	Sim, procura crescente.
15 IC	Não, a formação que existe não está adaptada às necessidades desta indústria.
16 RC	Sim, mas formação de qualidade.
17 RP	Sim, ensino devia ser mais focado nos interesses do formando.
18 TA	Sim, procura crescente.
19 TC	Sim, procura crescente

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim	18
Procura crescente	7
Oferta de ensino má e insuficiente	4
Sim, mas a formação deve ser de qualidade	3
Ensino adaptado aos interesses do formando	2

Sim, mas o ensino deve ser mais artístico e menos tecnológico	1
Não, a formação que existe não está adaptada às necessidades desta indústria	1

Análise de resultados:

Dezoito inquiridos, 94,7%, reconhecem a importância de formação nesta área como algo viável. Sete inquiridos, 36,8%, referem existir uma procura crescente por este tipo de formação, contudo, a formação que existe é insuficiente ou má (quatro), 21,1%. Três inquiridos, 15,8%, referem que a formação nesta área para além de ser importante, deve ser de qualidade e adaptada aos interesses do formando (dois), 10,5%, havendo ainda um inquirido, 5,3%, que refere que o ensino deveria ser mais artístico e menos tecnológico. Um dos inquiridos, 5,3%, respondeu que a formação nesta área não é viável exatamente pelo mesmo motivo que já foi indicado: o ensino não está adaptado às necessidades da indústria.

Grupo III- Utilizadores (Jogadores)

Questão 1- O que pensa sobre o universo fantástico?

1-AO	Interessantes, possibilidade de exploração.
2- BM	Interessantes, melhor que a realidade, explorar universos diferentes.
3- JL	Interessantes, possibilidade de criar histórias fantásticas e experimentar aquilo que não conseguiria na realidade.
4- MM	Interessantes, o tema foi motivador para enveredar pela área artística.
5- RA	Interessantes, possibilidade de exploração.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Interessantes	5
Possibilidade de exploração	3
Melhor do que a realidade	1
Possibilidade de criar histórias fantásticas	1
Experimentar o que não conseguiria na realidade	1
Tema motivador para enveredar pela área artística	1

Análise de resultados:

Os inquiridos reconhecem de forma unânime, 100%, o interesse por universos fantásticos. Três dos inquiridos, 60%, afirmam que o fator preponderante que os leva a escolherem estas temáticas é a possibilidade de explorarem e descobrirem novos universos. Um dos inquiridos, 20%, afirma preferir este tipo de temáticas por serem melhores do que a realidade, pela possibilidade de se criar histórias fantásticas (um),

20%, de poder experimentar situações e ações que não seriam possíveis na realidade. Um dos inquiridos, 20%, referiu ainda que esta temática foi responsável pela sua opção pela via artística.

Questão 2- O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

1-AO	Útil. As criaturas são o centro do universo, mas devem ser credíveis.
2- BM	Útil. Porque são bonitas e inovadoras.
3- JL	Útil. Permitem uma interação que não é possível noutros meios (livros, filmes, etc.)
4- MM	Útil. Ajudam a criar imersão nos universos. Também são uteis como fator de superação de obstáculos.
5- RA	Útil. Pela possibilidade de aprendizagem.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Útil.	5
Devem ser credíveis	1
Bonitas	1
Inovadoras	1
Permitem interações que não são possíveis noutros meios	1
Ajudam a criar imersão no universo	1
Fator de superação de obstáculos	1
Possibilidade de aprendizagem	1

Análise de resultados:

A totalidade dos inquiridos (cinco), 100%, reconhecem que a presença das criaturas fantásticas no meio dos videojogos é útil. Sendo que, os fatores que despertam interesse pela mesma são: o facto de serem bonitas (um), 20%, inovadoras (um), 20%, permitirem interações que não são possíveis em outros meios (tais como livros ou banda desenhada, entre outros) (um), 20%, ajudarem a criar imersão dentro do universo específico onde se inserem (um), 20%, servirem como um fator de superação de obstáculos (um), 20%, bem como o facto de se poder aprender sobre a lógica daquele universo bem como a sua narrativa (um) 20%.

Existe também a necessidade das criaturas fantásticas, caso existam no videojogo, serem credíveis e fazerem sentido no mesmo (um) 20%.

Questão 3- O que o motiva mais em jogos de fantasia?

1-AO	Exploração.
2- BM	Narrativa, gráficos, música, liberdade para explorar.
3- JL	Narrativa, arte.
4- MM	Imersão através da narrativa, arte e liberdade para explorar.
5- RA	Fator social, competição, narrativa, arte.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
---	--

Narrativa	4
Liberdade para explorar	3
Arte	3
Música	1
Fator social	1
Competição	1
Gráficos	1

Análise de resultados:

Os fatores que os inquiridos mencionaram tiveram mais peso na questão da narrativa (quatro), 80%, seguida da liberdade para explorar universos (três), o estilo artístico (arte) do videogame (três), 60%, bem como a música, a componente social (jogar com amigos), a competição e os gráficos (um cada), 20%.

Questão 4- Que tipo de personagens lhe interessam?

1-AO	Ambas: O que interessa é a empatia.
2- BM	Criaturas fantásticas/Híbridas porque têm capacidades que as personagens humanas não têm.
3- JL	Ambas: O que interessa é uma boa narrativa.
4- MM	Criaturas fantásticas/Híbridas pela possibilidade de aprender mais.
5- RA	Ambas: pela experimentação.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Ambas (importa a narrativa, empatia e experimentação)	3
Criaturas fantásticas (têm capacidades que as personagens humanas não têm, maior aprendizagem)	2

Análise de resultados:

Neste grupo, os inquiridos têm uma preferência ambivalente (três em cinco), 60%, sendo que, o que realmente lhes interessa, não é concretamente a escolha por uma criatura fantástica, mas sim, uma personagem bem fundamentada do ponto de vista da narrativa, empatia (em contextos emotivos) e experimentação do universo respetivo. Já dois dos cinco inquiridos, 40%, apresentam preferência por criaturas por estas apresentarem características e poderes que as personagens humanas não têm, (por serem mais limitadas em termos de lógica) e ainda, por representarem uma maior aprendizagem, não só respeitante à sua lógica de funcionamento, como também ao seu papel no decorrer do jogo em questão.

Questão 5- Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante e motivadora?

1-AO	Sim, para expandir horizontes de conhecimento,
2- BM	Sim, as criaturas fantásticas através dos mitos e lendas trazem novos elementos para a aprendizagem,
3- JL	Sim, ferramenta útil para a aprendizagem,
4- MM	Sim, ferramenta útil para a aprendizagem,
5- RA	Sim, boa ferramenta para motivar,

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim	5
Sim, ferramenta útil para a aprendizagem	4
Sim, motivadora	1
Através de mitos e lendas trazem-se novos contributos para a aprendizagem	1

Análise de resultados:

Neste grupo, todos os inquiridos, 100%, reconhecem a importância da inclusão de criaturas fantásticas na aprendizagem artística. Quatro dos quais, 80%, referem ser uma ferramenta útil na aprendizagem, motivadora (um), 20% e ainda, através dos mitos e lendas, que muitas vezes lhes estão associados, conseguem-se trazer novos contributos para a aprendizagem que podem ser relacionados com as matérias a abordar (um), 20%.

Questão 6- A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

1-AO	Essencial, para partilhar a visão do criador do jogo.
2- BM	Essencial, torna-o mais realista e bonito.
3- JL	Essencial, sem o concept art não existiria uma experiência de jogo tão imersiva.
4- MM	Essencial, sem o concept art não existiria uma experiência de jogo tão imersiva.
5- RA	Essencial, torna-o mais realista e bonito.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Essencial	5
sem o concept art não existiria uma experiência de jogo tão imersiva	2
torna-o mais realista e bonito	2
partilhar a visão do criador do jogo	1

Análise de resultados:

Os cinco inquiridos, 100%, concordaram de forma unânime com a importância de se possuir conhecimentos em artes visuais para a área do *concept art*. Visto que, sem essa

componente, não existiria uma experiência de jogo tão imersiva (dois) 40%, nem os jogos teriam um aspeto (não necessariamente de estética, mas de lógica e comportamentos) tão realista e apelativo (dois), 40%, sendo também importante para, enquanto jogadores compreenderem a visão criativa dos criadores do jogo (um), 20%.

Grupo IV- Outros (Entusiastas do fantástico em outras vertentes)

Questão 1- O que pensa sobre o universo fantástico?

1-CA	Interessantes. Forma de explorar novas histórias, alienação da realidade.
2- CS	Interessantes. Exploração de ideias e histórias como nenhum outro género. Capacidade de surpreender e transgredir.
3- MFS	Interessantes. Exploração de ideias e histórias (sonhos) através da narrativa, transgredir.
4- HA	Interessantes. Nostalgia e escapismo porque evoca memórias afetivas. Ajuda a lidar com as frustrações.
5- RR	Interessantes. Metáfora e escapismo. Permite falar da realidade sem censura ou preconceito.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Interessantes	5
Exploração de ideias, histórias	3
Capacidade de surpreender e transgredir	2
Nostalgia e escapismo porque evoca memórias afetivas	2
Metáfora para a realidade (sem censura ou preconceito)	1
Ajuda a lidar com frustrações	1

Análise de resultados:

Os inquiridos reconhecem de forma unânime 100%, o interesse por universos fantásticos. Três dos inquiridos, 60%, afirmam que o fator preponderante que os leva a optar por estes temas tem que ver com a exploração de novas ideias e histórias, bem como a capacidade de surpreender (o inesperado) ou mesmo a transgressão através de lógicas diferentes da realidade (dois), 40%. Dois dos inquiridos, 40%, também revelaram que nutrem alguma nostalgia referente à infância e também a necessidade de escapismo da realidade (dois), 40%. Nesse campo, a possibilidade de se estabelecerem facilmente pontes de comparação e metáforas também foi mencionada, sendo mais falta quebrar barreiras de preconceitos e censuras (um), 20%, bem como ajudar a lidar com frustrações do dia-a-dia (um), 20%.

Questão 2- O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

1-CA	Útil. Podem ser exploradas de diferentes formas, fazendo-se o paralelismo com a sociedade: representativa, metafórica, diversão, exploração de medos e receios.
2- CS	Útil. Exploração de ideias e enriquecimento da narrativa.
3- MFS	Útil. De destacar a componente artística.
4- HA	Útil. Componente artística, metáfora.
5- RR	Útil. Melhoram a qualidade de narrativa e artística.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Útil	5
Metáforas/ paralelismos/receios	2
Narrativa	2
Componente artística	2
Exploração de ideias	1

Análise de resultados:

A totalidade dos inquiridos, 100%, apresenta interesse nas criaturas fantásticas (cinco em cinco), sendo que, os fatores que despertam mais interesse pelas criaturas fantásticas são a possibilidade de se poderem estabelecer paralelismos com a sociedade e os seus diferentes costumes, através de metáforas que abordem medos, receios, bem como também a componente de diversão (dois), 40%, a narrativa envolvente do universo (dois), 40%, a componente artística (dois), 40% e, ainda, a exploração de ideias (um), 20%.

Questão 3- O que o motiva mais em jogos de fantasia?

1-CA	Ideias novas.
2- CS	Descoberta, sentir que o universo ficcional é tão real quanto o nosso.
3- MFS	Narrativas bem desenvolvidas.
4- HA	Componente visual, identidade própria.
5- RR	Capacidade de imersão.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Capacidade de imersão	2
Ideias novas	1
Fator descoberta	1
Narrativas bem desenvolvidas	1
Identidade própria	1
Componente visual	1

Análise de resultados:

Os fatores que tiveram mais peso foram a capacidade de imersão, de sentir que o universo ficcional é tão credível quanto o real (dois), 40%, sendo seguidos da exploração e descoberta (um), 20%, associados a ideias novas (um), 20%, narrativas bem desenvolvidas (um), 20% e a componente visual (um), 20% que, refletem a identidade própria dos universos (um), 20%.

Questão 4- Que tipo de personagens lhe interessam?

1-CA	Ambas: que tenham personalidade forte, caracterizem a sociedade e diferentes da norma.
2- CS	Ambas: Por uma questão de identificação e de liberdade.
3- MFS	Criaturas fantásticas: Devido à liberdade que permitem.
4- HA	Criaturas fantásticas: Pela sua identidade e capacidade de personificação.
5- RR	Ambas: pela criatividade contida.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Ambas (Identificação, liberdade, criatividade).	3
Criaturas fantásticas (liberdade, identidade, personificação).	2

Análise de resultados:

Três em cinco inquiridos, 60%, referiram ter preferências por ambas as personagens: quer sejam humanas ou criaturas fantásticas. Pois, o que interessa é terem uma personalidade forte e carismática, que caracterizem a sociedade onde se inserem, a criatividade que contém no modo como foram pensadas e a liberdade (sendo esta mais referida para as criaturas fantásticas), bem como a questão da identificação (mais aplicadas às humanas). Dois dos inquiridos, 40%, referem preferir as criaturas fantásticas pela identidade única que possuem, bem como a questão de personificarem determinadas situações, e ainda, a liberdade que possuem por terem uma lógica diferente.

Questão 5- Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante e motivadora?

1-CA	Sim, quebra com a normalidade que nos rodeia.
2- CS	Sim, pela imaginação e possibilidade de criar /expressar-se.
3- MFS	Sim, através do recurso a metáforas.
4- HA	Sim, a fantasia funciona como um veículo para passar melhor a informação.

5- RR	Sim, pela imaginação e possibilidade de criar /expressar-se.
-------	--

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Sim	5
Imaginação e possibilidade de criar /expressar-se	2
Quebrar com a normalidade que nos rodeia	1
Funciona como um veículo para passar melhor a informação	1
Utilização de metáforas	1

Análise de resultados:

Neste grupo, todos os inquiridos, 100%, reconhecem a importância da inclusão de criaturas fantásticas na aprendizagem artística. Sendo de destacar a questão da imaginação e a possibilidade de se criar e expressar de forma livre (dois), 40%, funcionando assim como um melhor veículo para passar a informação de forma mais motivadora (um), 20%, associada a metáforas (um), 20% e, ainda, romper com a normalidade (um), 20%.

Questão 6- A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

1-CA	Essencial, o meio académico não explora muito estas vertentes.
2- CS	Essencial, é necessário compreender o contexto das personagens, saber mais pormenores sobre elas.
3- MFS	Essencial, para todo e qualquer projeto criativo.
4- HÁ	Essencial, pelo aspeto histórico (mitos e lendas) e comercial (produto visualmente apelativo).
5- RR	Essencial, para todo e qualquer projeto criativo.

Opiniões predominantes/ maior incidência (Contabilização)	
Essencial	5
Essencial, para todo e qualquer projeto criativo	2
Meio académico não explora muito estas vertentes	1
Necessário para a compreensão do contexto e pormenores sobre as personagens	1
Aspeto histórico (mitos e lendas)	1
Comercial (produtos visualmente apelativos)	1

Análise de resultados:

Os cinco inquiridos concordaram de forma unânime, 100%, com a importância de se possuírem conhecimentos em artes visuais para a área do *concept art*, sendo um aspeto de relevância para todo e qualquer projeto criativo (dois) 40%. Contudo, um inquirido,

20%, referiu que o meio académico não explora estas vertentes, sendo um tema pouco abordado em comparação com outro tipo de arte, tida como mais académica. No entanto, o *concept art* revela-se como importante para compreender todo o *worldbuilding* da personagem, o seu contexto, pormenores sobre a mesma (um), 20%, bem como pelo aspeto histórico (relativo a mitos e lendas) (um), 20% e, ainda, comercial (pois produtos visualmente apelativos são muito mais apetecíveis).

5.4.2. Tabelas de resultados Grupo I (Alunos)

1. O que pensa sobre o universo fantástico?
Consideramos como dados principais a assinalar que, todos os inquiridos valorizam a existência de mundos fantásticos. Os principais fatores que justificam o interesse por este tipo de temáticas, para o primeiro grupo (alunos ESELX) são o ato de criar de forma livre, (o qual consideramos como consequência devido ao tipo de formação em que se inserem ensino artístico), e, para o segundo grupo, (alunos ULHT) é a clara manifestação de desagrado relativamente à realidade, bem como uma necessidade de escapismo, constituindo essa a justificação maior para a preferência por este tipo de temáticas.
2. O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?
Todos os intervenientes consideram que as criaturas fantásticas despertam interesse e utilidade. Os fatores são os seguintes: Capacidade de projeção na personagem (o que permite maior empatia); possibilidade de imersão e interatividade, (através de exploração) num universo que por vezes pode funcionar como uma metáfora da realidade, (escapismo) – onde o aluno pode experienciar uma sensação de conquista e vitória que o faz ficar motivado.
3. O que o motiva mais em jogos de fantasia?
Consideramos que os fatores essenciais que possibilitam esta escolha, se relacionam com a componente visual da mesma, (componente estética) que representa realidades diferentes e inovadoras, implicando descoberta e exploração, (sendo por isso, também imprevisíveis), bem como o sentimento de evolução no desenrolar do jogo e a possibilidade de se poder projetar no mesmo através das personagens. Existe sempre uma forte tendência para recair em justificações já anteriormente mencionadas que se prendem com a necessidade de escapismo e imersão.
4. Que tipo de personagens lhe interessam?
No geral, existe predominância para a preferência de personagens fantásticas. Maioritariamente, pelo seu aspeto diferente do que é real, bem como as possibilidades variadas que permite em termos de vivências, experiências e história, (que tanto pode envolver a parte narrativa como até mitológica). O seu aspeto, (que pode ser apelativo ou não) também é tido como um fator em conta em termos de empatia. Outros elementos a considerar, ainda que, em minoria são a escolha por personagens humanas, (feitas à imagem e semelhança do aluno) que o permitem inserir-se no jogo, criando assim maior imersão no universo. Curiosamente, no que toca à preferência por personagens humanas, os inquiridos referem a inclusão de poderes sobrenaturais, o que torna esta incidência mais próxima de universos fantásticos.
5. Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante?

Os inquiridos das duas instituições de ensino concordam na totalidade com a inserção de temas fantásticos na aprendizagem, (em específico artística) por ser um tema motivador, que permite grande liberdade criativa. Como tal, facilita a aprendizagem, estimulando o relacionamento e cruzamento de áreas e temáticas para uma aprendizagem mais rica, evitando a dispersão. Por ser uma abordagem sem restrições é útil para desenvolver competências artísticas. De notar ainda, alguns comentários críticos relativamente ao ensino atual, onde não existe diversidade.

6. A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

Todos os inquiridos referem que esta componente é essencial no âmbito dos videojogos e outras áreas. Contudo, no caso da Eselx, os estudantes deram a primazia à formação artística, bem como toda a área artística dos videojogos como sendo a mais relevante dentro da construção de um videojogo. Já no caso dos estudantes da Ulht, embora a considerem igualmente importante, esta não apresenta primazia face a outras áreas tais como a narrativa, ou mesmo, o *gameplay*. Para estes, todas as áreas que implicam a construção de um videojogo são igualmente importantes.

5.4.3.Tabela de resultados Grupo I (Docentes)

1. O que pensa sobre o universo fantástico?

A totalidade dos entrevistados sente interesse por universos fantásticos, pois apelam a uma reflexão do ser humano e da humanidade de forma literal ou metafórica e permitem vários tipos de soluções e versatilidade, havendo por isso, mais liberdade comparativamente à realidade. Também existem algumas evidências relativamente ao escapismo, funções moralistas e educativas e a possibilidade de projeção na personagem em universos alternativos. Assim, em traços gerais, os entrevistados sentem-se interessados por este tipo de temática, pois esta fomenta a reflexão e a introspeção, sendo bastante versátil pela quantidade de opções que apresenta. Este grupo está mais centrado na componente de autoanálise que os universos fantásticos representam. Contudo, também manifestam indícios de escapismo face à realidade.

2. O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

A maioria dos inquiridos, (oito em nove), 88.9% afirmam que a presença das criaturas fantásticas no meio dos videojogos é útil, sendo a sua presença positiva por apresentarem liberdade em termos de lógicas pelo seu comportamento, bem como situações hipotéticas e diversificadas que quebram a monotonia, gerando novas expectativas e um efeito espetacular em quem as observa. Também constituem um desafio criativo, artístico, (em termos de anatomia e anatomia comparada) e ainda conceptual. Um dos inquiridos 11,1%, refere que a sua inserção está dependente do contexto onde as criaturas estão inseridas – a sua presença apenas se justifica em temáticas associadas à ciência, dando o exemplo dos *zombies*.

3. O que o motiva mais em jogos de fantasia?

Um dos fatores mais referidos é a história, seguindo-se a componente visual, bem como a possibilidade de exploração. Outras opiniões relevantes relacionaram-se com a liberdade de escolha dentro dos universos alternativos, a possibilidade de escapismo da realidade, bem como o exagero e a originalidade relativamente aos aspetos que desafiam os limites do que é plausível, assim como a possibilidade de projeção na personagem e a partir dela, experienciar-se o medo. Verifica-se que este grupo, por ser de uma faixa etária mais elevada, é mais criterioso em termos de fundamentos e justificações conceptuais dos universos fantásticos, tendo por isso uma maior exigência, no que toca a questões de história e narrativa, bem como a componente estética.

4. Que tipo de personagens lhe interessam?
Os inquiridos apresentam maior tendência para personagens bem fundamentadas em termos de conceito e história do que propriamente uma preferência marcada por personagens fantásticas ou humanas. Em cada nove entrevistados quatro, 44,4% preferem personagens humanas, por existir uma maior identificação com o personagem. Contudo é de notar que reconhecem a importância das criaturas fantásticas, por funcionarem por oposição às personagens humanas. Deve destacar-se também o desafio anatómico e criativo que as criaturas constituem para quem as observa.
5. Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante?
Os entrevistados foram unânimes nesta questão, reconhecendo a valência destas temáticas na aprendizagem. Todos os inquiridos afirmaram que a temática é motivadora e potencialmente criativa, evita a dispersão e permite experimentação e grande exploração artística. Faz-se ainda uma ressalva relativamente à necessidade de aceitação da temática por parte das gerações mais velhas, (em especial, docentes).
6. A componente artística (<i>Concept Art</i>) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?
Os entrevistados foram unânimes nesta questão, reconhecendo que os conhecimentos relacionados com artes visuais são essenciais para a construção de videojogos. Sendo que a componente artística, por ser o primeiro contacto com o jogo em questão é fundamental para estabelecer uma relação emocional com o jogo e o <i>concept art</i> , acaba por ser um modo de pensar e desenvolver conhecimento, na construção de um videojogo. Apenas dois inquiridos, 22,2%, consideraram que a importância da componente artística está em pé de igualdade com as outras componentes, tais como história, música, programação e afins, sendo os videojogos vistos como o verdadeiro “transmedia”.
7. Qual é, na sua opinião, a definição de <i>Concept Art</i>?
Materialização de uma visão de um determinado conceito numa proposta visual, (individual ou em grupo). Pressupõe uma fase de pré-produção e criação de conceitos e temáticas que se enquadrem no ambiente geral do produto final. O <i>concept art</i> é um momento muito importante no desenvolvimento projetual de um jogo, filme ou animação. Envolve várias áreas para além da visual, podendo, inclusivamente, ser comparado em termos de processo às oficinas de artes do século XV/XVI, (onde também existia um trabalho de equipa entre mestres e aprendizes). É uma ferramenta com múltiplos propósitos e uma forma eficiente de criar alternativas visuais e identidade ao produto que se pretende desenvolver. Mais do que uma simples ilustração, marketing, ou aspeto estético de um jogo, o <i>concept art</i> consiste em comunicar: transformar algo abstrato em físico, a ser apresentado a um grupo de pessoas, de forma a passar uma determinada mensagem.
8. Para quem tem formação artística, considera a área de <i>Concept Art</i> viável em termos profissionais?
A maioria dos inquiridos, (oito em nove), 88,9%, considera esta área viável e relevante, reconhecendo ser ampla, polivalente e com diferentes aplicações. No entanto, apresenta mais oportunidades no estrangeiro do que em território nacional, sendo também bastante concorrida e competitiva. Embora exista grande procura e interesse por parte dos estudantes, existe ainda uma grande resistência por parte dos docentes em reconhecer esta área, bem como as suas aplicações. Apenas um dos entrevistados, 11,1%, respondeu negativamente, afirmando que um aluno com formação artística, também deve dedicar-se a outras áreas de conhecimento.
9. Porquê pensar em videojogos? E em específico, em Portugal?

A totalidade dos inquiridos reconheceu a importância da indústria dos videojogos, afirmando que a mesma é útil. Os videojogos são um meio com elevado potencial evolutivo, rico e criativo que pode envolver e cruzar-se com outras áreas e com uma forte componente lúdica que pode ser útil numa vertente pedagógica, como apoio à formação e num contexto laboral, fácil de se poder trabalhar à distância. Contudo, no que toca a Portugal é uma área onde existe falta de investimento, mas que tem vindo a crescer.

10.Existe futuro para os videojogos?

Portugal ainda se encontra numa fase inicial de crescimento e desenvolvimento no campo dos videojogos, contudo, está em progresso e apresenta potencial criativo sendo consequentemente necessário existir um impulsionamento neste campo. Os videojogos são uma área que reflete e caracteriza a nossa sociedade, podendo representar a nossa identidade como nação. Todos os inquiridos concordam com a utilidade desta área na sociedade.

11.Considera o ensino dessa área como algo viável?

Os inquiridos reconhecem na totalidade a importância desta área como algo viável em termos de formação, também pelo facto de ser multidisciplinar. Sendo de destacar a existência de uma procura crescente por este tipo de formação, bem como, a carência de docentes com formação específica nesta área.

5.4.4.Tabela de resultados Grupo II (Criadores)

1. O que pensa sobre o universo fantástico?

Os inquiridos reconhecem de forma unânime o interesse por universos fantásticos. Um dos fatores mais preponderantes que os leva a selecionarem esta temática é a possibilidade de abstração da realidade, (escapismo), bem como a possibilidade deste tipo de universos, permitirem uma forma de imaginar conteúdos novos de forma criativa, divertida e são em termos mentais. Outros fatores também em linha de conta são a possibilidade de se criarem metáforas e paralelismos com a realidade, serem temas que permitem eliminar limitações humanas, construir universos coerentes em termos de história e ainda, em termos de formação e educação do indivíduo.

2. O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

A maioria dos entrevistados, (dezoito em dezanove), 94,7%, reconhece a utilidade das criaturas fantásticas nos videojogos. O motivo para a sua presença pressupõe os seguintes fatores: metáfora para a realidade, viabilização da fuga de realidade/escapismo, coesão do universo onde estão inseridas, a relação emocional que despertam, (empatia), atenuação de angústias internas, stress e ainda exploração. Outros fatores também mencionados foram as características diferentes, (poderes), fazerem a ligação entre o jogador e o universo, introduzirem maior variedade no universo, representarem uma forma de catarse para o jogador, serem mais memoráveis pelo seu aspeto diferente e por isso mesmo, também mais criativa e finalmente, a sua componente artística. Apenas um dos entrevistados, 5,3%, refere que as mesmas, apenas devem ser inseridas, se a estrutura do universo assim o justificar.

3. O que o motiva mais em jogos de fantasia?

Liberdade criativa, componente estética do jogo, (artística), possibilidade de observar universos diferentes da realidade com lógicas diversificadas e que permitem uma maior exploração de contextos que representam uma novidade, seguidos de uma narrativa coesa e bem fundamentada. Também é referido o *worldbuilding*, (que inclui não só a componente estética e visual, como também toda a lógica do jogo em termos de narrativa, mecânicas, etc.) e ainda, a possibilidade de praticar atividades que seriam impossíveis na realidade o facto do indivíduo se sentir um herói,

projetar-se na personagem, (desenvolvendo assim empatia por ela), as mecânicas do respetivo jogo, bem como o seu game design, a música e a imersão.

4. Que tipo de personagens lhe interessam?

Alguns entrevistados, (nove em dezanove), 47,4%, optam pelas criaturas fantásticas por: permitirem novas possibilidades, (ao invés da personagem humana limitada), pelo aspeto irreal, por infringirem as regras habituais de lógica, pela sua história específica e pela identificação e empatia. Outra parte dos entrevistados, (seis em dezanove), 31,6%, referem preferir ambos, desde que bem fundamentados em termos de lógica e história, bem como a necessidade de se sentirem especiais na pele de um herói. A minoria, (três em dezanove), 15,8%, manifestou preferência por personagens humanas pela maior facilidade em se identificarem, em criar empatia, ainda que exista um pendor nos poderes sobrenaturais que pode ser categorizado num contexto mais sobrenatural, próximo, portanto, do fantástico.

5. Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante?

Os entrevistados foram unânimes ao concordar com a sua relevância e utilidade. Ainda que esta temática não seja muito abordada, alguns dos contributos mais notados em termos metodológicos foram: a motivação, a possibilidade de explorar novas ideias sem restrições, o desenvolvimento criativo através de ligações inesperadas, a possibilidade de cruzamento de informação através de metáforas e simbolismos com outras áreas do saber, (nomeadamente história e mitologias), mais facilidade de aprendizagem num contexto artístico e a maior capacidade de desenvolver a componente emocional, (empatia).

6. A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

Os entrevistados foram unânimes, concordando com a importância de se possuírem conhecimentos artísticos nesta área. Todos os inquiridos concordaram que a componente artística é essencial, referindo que o *concept art* se apresenta como uma estrutura de todo o projeto a desenvolver, sendo essencial para determinar o estilo do jogo, tornando-o muito mais apelativo, bem como mais consistente. Contudo, para alguns, está em igualdade com outras áreas, tais como a música, narrativa e interatividade.

7. Qual é, na sua opinião, a definição de *Concept Art*?

Ideia/projeto que pressupõe pesquisa, exploração e execução visual. Ligação entre uma ideia e conceito. Processo que envolve pensamento, criação artística/literária de personagens, objetos, criaturas e universos que posteriormente, corresponde a um produto final. “Criar respostas a partir do desenho, encontrando soluções para problemas específicos que vão surgindo no decorrer do projeto”. O *concept art* possui várias fases, sendo a inicial a iteração com alterações de designs, (Pré-Produção) que pressupõe brainstorming de ideias, funcionando como uma orientação para os *concept artists*. Em termos de organização, os *concept artists* são a linha da frente de qualquer produção, traduzindo para o visível as ideias, unificando-as. Podem trabalhar de forma individual ou em grupo, desenvolvendo ideias de outros, complementando-as. Algumas ramificações são: o *character* e o *creature design* que consistem na criação de personagens, sendo a segunda relacionada com criaturas fantásticas. Para se enveredar pela área do *creature design*, deve-se não só ter preparação a nível artístico, como também a nível científico, em biologia e em anatomia comparada.

8. Para quem tem formação artística, considera a área de *Concept Art* viável em termos profissionais?

A maioria dos entrevistados, (dezoito em dezanove), 94,7%, respondeu que esta área é viável e com muito futuro. Contudo é necessário existir uma boa preparação artística, sólida a nível técnico e boa capacidade de adaptação e flexibilidade, por ser uma área muito pretendida, difícil, onde existe muita concorrência (a nível mundial). Apenas um dos inquiridos respondeu negativamente a esta questão, exatamente com o mesmo argumento: uma área concorrida, onde existem poucas vagas.

9. Porquê pensar em videojogos? E em específico, em Portugal?

Todos os inquiridos reconheceram a importância e utilidade desta indústria. No contexto português, embora se reconheça o talento, potencial e vontade de levar a cultura nacional além-fronteiras, o mercado encontra-se ainda embrionário e em fase de expansão. Alguns entrevistados referiram que a cultura em Portugal é desvalorizada e que não existem apoios suficientes para esta área, aliado a isso, existe também falta de visão estratégica. De referir ainda a importância económica nacional, da mão de obra mais barata, constituindo uma boa opção para empresas estrangeiras se fixarem. Quatro dos inquiridos são estrangeiros e reconheceram unanimemente que a atualidade representa um bom momento para a indústria dos videojogos, em termos mundiais.

10. Existe futuro para os videojogos?

Todos os inquiridos responderam afirmativamente, não existindo futuro sem videojogos. Existem vantagens em termos de trabalho pois, pode-se trabalhar remotamente para qualquer parte do mundo. Voltou-se a constatar que Portugal ainda se encontra em fase de crescimento, mas, com algum atraso comparativamente ao contexto mundial. Apesar disso, começa a ser um destino desejável para o mercado internacional apostar. Dentro das várias áreas da cultura, esta é a indústria mais rentável, porém, deveria existir mais investimento, organizarem-se mais eventos de promoção, bem como um esforço para alterar mentalidades e preconceitos.

11. Considera o ensino dessa área como algo viável?

A maioria dos inquiridos, (dezoito em dezanove), 94,7%, reconhece e concorda com a viabilidade da formação nesta área. Constatam que existe uma procura crescente por este tipo de formação, podendo a mesma, ser mais artística. No entanto, a que existe é insuficiente. Também é referido que a formação para além de importante, deve ser de qualidade e adaptada aos interesses do formando. Apenas um inquirido respondeu negativamente, pelo mesmo fator descrito: o ensino não está adaptado às necessidades da indústria.

5.4.4. Tabela de resultados Grupo III Utilizadores (Jogadores)

1. O que pensa sobre o universo fantástico?

Os inquiridos foram unânimes reconhecendo a importância e interesse por esta temática. Os fatores preponderantes para a escolha da mesma são a possibilidade de explorar novos universos, melhores do que a realidade, pela possibilidade de criar novas narrativas, (associadas ao escapismo), motivadores para quem quer seguir a via artística e ainda, o facto de se poderem explorar ações e situações que não seriam possíveis na realidade.

2. O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?

Os inquiridos foram unânimes no reconhecimento da utilidade das criaturas fantásticas aplicadas a videojogos. As justificações foram: a sua beleza, a inovação, o fato de permitirem interações que não são possíveis em outros meios, (livros, bd, filmes, etc.), ajudarem a criar imersão no universo onde se inserem, servirem como fator de superação de obstáculos e ainda, através delas, poder-se aprender sobre vários domínios do conhecimento. Contudo, devem ser coerentes e credíveis face ao universo onde se inserem.

3. O que o motiva mais em jogos de fantasia?
Os fatores mencionados com maior primazia foram a narrativa, seguida da liberdade de exploração, do estilo artístico, da música, da componente social, (jogar com amigos), da competição e dos gráficos.
4. Que tipo de personagens lhe interessam?
Os inquiridos têm uma preferência ambivalente, (três em cinco), 60%, sendo que o que realmente lhes interessa, não é concretamente a escolha por uma criatura fantástica, mas sim, uma personagem bem fundamentada do ponto de vista da narrativa, empatia, (em contextos emotivos) e experimentação do universo respetivo. Já dois dos cinco inquiridos, 40%, apresentam preferência por criaturas, por estas apresentarem características e poderes que as personagens humanas não têm, (por serem mais limitadas em termos de lógica) e ainda, por representarem uma maior aprendizagem, não só respeitante à sua lógica de funcionamento, como também ao seu papel no decorrer do jogo em questão.
5. Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante?
Todos os inquiridos reconhecem a importância da inclusão de criaturas fantásticas na aprendizagem artística. Referindo ser uma ferramenta útil na aprendizagem, por ser motivadora e ainda, através dos mitos e lendas, que muitas vezes lhes estão associados, permitem trazer novos contributos para a aprendizagem.
6. A componente artística (<i>Concept Art</i>) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?
Todos os inquiridos concordaram unanimemente com a importância do conhecimento em artes visuais para esta área, visto que sem essa componente, não existiria uma experiência de jogo tão imersiva, nem teriam um aspeto, (não necessariamente de estética, mas de lógica e comportamentos) tão realista e apelativo. Também se revela importante para os jogadores compreenderem a visão criativa dos criadores do jogo.

5.4.5. Tabela de resultados grupo IV- Outros (Entusiastas do fantástico em outras vertentes)

1. O que pensa sobre o universo fantástico?
Os inquiridos reconhecem de forma unânime, o interesse por universos fantásticos, utilizando os seguintes argumentos: exploração de novas ideias e histórias, a sua capacidade de surpreender (pelo inesperado), a transgressão através de lógicas diferentes da realidade, a nostalgia e a necessidade de escapismo face à realidade. Também foram mencionadas as suas associações com metáforas, quebra de preconceitos, bem como auxiliar nas frustrações do dia-a-dia.
2. O que pensa sobre as criaturas fantásticas aplicadas aos videojogos?
A totalidade dos inquiridos, reconhece a utilidade das criaturas fantásticas neste meio, sendo que, os fatores que despertam mais interesse são a possibilidade de se poderem estabelecer paralelismos com a sociedade e os seus diferentes costumes, através de metáforas que abordem medos, receios, bem como também a componente de diversão, a narrativa envolvente do universo, a componente artística e ainda, a exploração de ideias.
3. O que o motiva mais em jogos de fantasia?

Os fatores que tiveram mais peso foram: capacidade de imersão, sentir que o universo ficcional é tão credível quanto o real, exploração e descoberta, criação de ideias novas, narrativas bem desenvolvidas e a componente visual que reflete a identidade própria do respetivo universo.

4. Que tipo de personagens lhe interessam?

A maior parte dos inquiridos, (três em cinco), 60%, refere ter uma preferência ambivalente. A prioridade é que a personagem tenha uma personalidade forte e carismática que caracterize a sociedade onde se insere, a criatividade que contém, bem como a questão da identificação, (mais aplicadas às personagens humanas). Dois dos inquiridos referem preferir as criaturas fantásticas pela identidade única que possuem, bem como a questão de personificarem determinadas situações e ainda, a liberdade que possuem por terem uma lógica diferente.

5. Considera que a inserção de temas fantásticos na aprendizagem artística é interessante?

Todos os inquiridos reconhecem a importância da inclusão de criaturas fantásticas na aprendizagem artística. Sendo de destacar as seguintes justificações: criação e expressão de forma livre, excelente veículo para transmitir a informação de forma mais motivadora, associada a metáforas e ainda, romper com a normalidade.

6. A componente artística (*Concept Art*) é importante para o tema da fantasia e especificamente videojogos?

Os inquiridos foram unânimes ao afirmar que este tipo de conhecimentos é essencial, sendo um aspeto de relevância para todo e qualquer projeto criativo. O *concept art* é importante para compreender o contexto da personagem, pormenores sobre a mesma, bem como o aspeto histórico, (relativo a mitos e lendas) e ainda, comercial, (pois produtos visualmente apelativos são muito mais apetecíveis). Contudo, um entrevistado referiu que o meio académico não explora estas vertentes, sendo um tema pouco abordado em comparação com outro tipo de arte, tida como mais académica.

5.5. Discussão dos resultados

No decorrer das sínteses já apresentadas no ponto anterior, elaboramos agora as respetivas conclusões por grupo. Assim, em termos metodológicos, utilizámos um modelo epistemológico baseado primeiramente numa análise dos descritores obtidos, seguida por uma coleta de dados, com posterior análise, sintetização e reflexão final.

5.5.1. Grupo I (Alunos)

Os estudantes inquiridos valorizam na totalidade a existência de mundos fantásticos, afirmando que os mesmos são extremamente interessantes e úteis a vários níveis. Quando questionados pelos vários fatores que os levam a possuir essa opinião, bem como à particular preferência por criaturas fantásticas, as opiniões foram as seguintes:

- Aspeto distinto (estética): Lógica diferente da realidade, permitem vivências e experiências que de outra forma, seriam impossíveis, viabilizando realidades diferentes;
- Componente emocional: Também associado ao aspeto, (poderá ser apelativo ou não), permite um maior relacionamento em termos de empatia entre o indivíduo e o videogame. Possibilidade de projeção na personagem;
- Características/capacidades: As criaturas permitem poderes diferentes sobrenaturais, (força extrema, poderes mágicos, etc.) que possibilitam o fator da imprevisibilidade que se pode traduzir em maior imersão;
- Sensação de progressão: Conquista e vitória perante obstáculos/ personagens, (as criaturas existem nesses dois campos);
- Exploração: universos diferentes, pressupõem aspetos e regras adversas relativamente a uma comparação com a realidade, o que permite igualmente, maior imersão e também interatividade;
- Escapismo: Fuga da realidade com paralelismos das mesmas, (metáforas);

A nível de formação e especificamente no âmbito artístico, os inquiridos reconheceram na totalidade, não só a importância de conhecimentos artísticos, (essenciais na criação de um videogame, em conjunto com outros domínios), como também a utilização das criaturas fantásticas neste contexto, pelos seguintes motivos:

- Temática motivadora;
- Liberdade criativa;
- Relacionamento e cruzamento entre diferentes áreas de conhecimento (aprendizagem mais rica);

Salientamos ainda que grande parte dos inquiridos referiu não existir muita diversidade em termos de ensino, (no que diz respeito a conteúdos a abordar), bem como um elevado sintoma de descontentamento face à sociedade no geral, que se traduz nesta premente necessidade de escapismo.

5.5.2. Grupo I (Docentes)

Tal como no caso dos estudantes, também os docentes entrevistados valorizam na totalidade a existência de mundos fantásticos. Embora existam alguns fatores em

comum, existe um maior reforço no que toca à componente de autoanálise e credibilidade dos mesmos, vejamos:

- Aspeto distinto (estética): Lógica diferente da realidade, permitem vivências e experiências que de outra forma, seriam impossíveis, (hipotéticas), desafiando os limites do que é plausível, originais e exageradas;
- Versatilidade: Permitem, através da sua diversidade, mais soluções criativas, criando novas expectativas e um efeito espetacular;
- Exploração: universos diferentes, pressupõem aspetos, regras e histórias/narrativas adversas, relativamente a uma comparação com a realidade o que permite uma maior liberdade a nível criativo e de escolhas;
- Introspeção: A criatura fantástica, por vezes, funciona por oposição ao comportamento e realidade humana. Assim, apelam a uma reflexão do ser humano e da sociedade de forma literal, moralista ou metafórica;
- Escapismo: Fuga da realidade com paralelismos das mesmas, (metáforas), quebra da monotonia;

Contudo, este grupo específico, apresenta algumas diferenças face aos estudantes, no que diz respeito a:

- Coesão e fundamentação: Embora os entrevistados reconheçam a importâncias das criaturas fantásticas são mais criteriosos em termos de fundamentos e justificações conceptuais destes universos: as mesmas só devem ser incluídas, caso conceptualmente se justifiquem;
- Maior preferência por personagens humanas: Permitem uma maior identificação/projeção física com a personagem que permite vivenciar melhor a sensação de medo. Aqui a criatura fantástica, surge como oposição às personagens humanas, (heróis) e por ultrapassar obstáculos.

No campo da formação, este grupo foi também unânime na importância de competências artísticas, bem como da utilização das criaturas fantásticas em contexto educativo, pelos seguintes fatores:

- Temática motivadora, evita a dispersão;
- Liberdade criativa, permite experimentação e exploração artística;
- Desafio criativo e conceptual, (em termos de articulação de informação em contextos de anatomia e anatomia comparada a animais);
- Relacionamento e cruzamento entre diferentes áreas de conhecimento, (aprendizagem mais rica);

No que toca à pertinência de conhecimento artístico no âmbito dos videojogos, este grupo foi também unânime, referindo que não só são essenciais como também, segundo a sua ótica são o primeiro ponto de contacto com o videojogo em questão. Neste ponto, destacamos as seguintes justificações:

- Permitem cimentar uma relação emocional com o videojogo;
- Modo de pensar e desenvolver conhecimento na construção de um videojogo;
- Conhecimento e competências polivalente.

Relativamente às questões mais específicas que visam a compreensão da relevância destas temáticas, (associadas a *concept art* e a sua aplicação nos videojogos), num contexto não só académico, mas também profissional posicionado nacional e internacionalmente, as opiniões foram positivas, apresentando os seguintes pontos fortes:

- Os videojogos são um meio com elevado potencial evolutivo e criativo;
- Os videojogos refletem e caracterizam a sociedade, bem como a identidade de uma nação;
- É uma área viável e relevante que facilmente se pode cruzar com outros domínios, (multidisciplinar);
- Forte associação à componente lúdica, útil na vertente pedagógica;
- Grande procura e interesse em formação especializada, por parte da comunidade estudantil;
- Facilidade de se trabalhar à distância;
- Boa oportunidade de trabalho, especialmente no estrangeiro.

Porém, foram igualmente também mencionados alguns pontos que merecem um maior trabalho e empenho:

- Área que, apesar de viável, se apresenta como bastante concorrida e competitiva;
- Maior oferta a nível internacional do que nacional;
- Em Portugal, apesar de ser uma área em expansão, existe pouco investimento;
- Resistência por parte dos docentes em reconhecer esta área, bem como as suas aplicações;
- Necessidade de docentes com formação e sensibilidade adequadas.

5.5.3. Grupo II (Criadores)

Os entrevistados foram unânimes no interesse por universos fantásticos, bem como por criaturas fantásticas a eles associadas. Tal como no grupo anterior, este denota igualmente autoanálise e exigência face à qualidade dos mesmos, em grande parte, devido a serem igualmente pertencentes a uma faixa etária superior, bem como, possuindo maior experiência com este tipo de situações por já estarem inseridos num contexto profissional. As suas opiniões são por isso mais completas e fundamentadas. Assim, os fatores para esse marcado interesse são:

- Aspeto distinto (estética): Diferentes da realidade, irreais, infração das regras de lógica habituais, memoráveis;
- Componente emocional: Também associado ao aspeto, (poderá ser apelativo ou não), permite um maior relacionamento ou identificação em termos de empatia entre o indivíduo e o videogame. Possibilidade de projeção na personagem;
- Versatilidade: Permitem, através da sua diversidade, mais soluções criativas, criando novas expectativas e um efeito espetacular;
- Características/capacidades diversificadas: As criaturas permitem poderes diferentes, (força extrema, poderes mágicos, etc.), sobrenaturais que possibilitam o fator da imprevisibilidade que se pode traduzir em maior imersão. Eliminação de limitações humanas;
- Sensação de progressão: Conquista e vitória perante obstáculos/ personagens, (as criaturas existem nesses dois campos). O indivíduo sente-se especial, como um herói, perante a derrota do *monstro*;
- Exploração: universos diferentes pressupõem aspetos, regras e histórias/narrativas, adversas relativamente a uma comparação com a realidade, (impossíveis) o que permite uma maior liberdade e novidade a nível criativo, de escolha, de diversão, bem como, de variedade imersiva;
- Introspeção: A criatura fantástica, por vezes, funciona por oposição ao comportamento e realidade humana. Assim, apelam a uma reflexão do ser humano e da sociedade de forma literal, moralista ou metafórica;
- Escapismo: Fuga/abstração da realidade, com paralelismos das mesmas (metáforas), atenuação das angústias internas, stress e até efeito catártico;

Contudo, este grupo faz ainda algumas ressalvas face aos seguintes elementos:

- Coesão e fundamentação: Embora os entrevistados reconheçam a importância das criaturas fantásticas são mais criteriosos em termos de fundamentos e

justificações conceituais destes universos: as mesmas devem ser incluídas, caso conceitualmente se justifiquem majoritariamente, através de uma narrativa coesa e bem fundamentada;

- Diversidade em termos de escolha de personagens: Embora exista uma preferência por criaturas fantásticas pelos motivos já descritos, parte dos entrevistados refere ter preferência por personagens bem construídas em termos conceituais e uma minoria refere preferir personagens humanas, por possuírem uma maior identificação/projeção física com a personagem;

No campo da formação, este grupo foi também unânime na importância de competências artísticas, bem como da utilização das criaturas fantásticas, em contexto educativo pelos seguintes fatores:

- Temática motivadora, não muito utilizada;
- Liberdade criativa, permite experimentação e exploração sem restrições;
- Desafio criativo e conceptual;
- Relacionamento e ligação entre diferentes áreas de conhecimento, (história, mitologia, metáforas);
- Maior facilidade de aprendizagem em contexto artístico;
- Fomenta o desenvolvimento da componente emocional, através da empatia;

Relativamente à utilização e importância de competências artísticas nos videojogos, este grupo também foi unânime, comprovando assim, novamente que os conhecimentos artísticos utilizados para *concept art* são essenciais para o desenvolvimento desta área.

As justificações utilizadas foram:

- O *concept art* apresenta-se como uma estrutura de todo o projeto a desenvolver;
- Os conhecimentos artísticos são essenciais, mas devem ser sólidos a nível técnico e conceptual;
- Conhecimento e competências polivalentes;
- Essencial para determinar o estilo do videojogo, (consistência do mesmo);
- Torna o videojogo muito mais apelativo;
- Modo de pensar e desenvolver conhecimento, na construção de um videojogo;
- Área de relevância, a par com a narrativa, *gameplay*, mecânicas de jogo e música.

Face às questões mais específicas sobre a relevância destas temáticas, (associadas a *concept art* e a sua aplicação nos videojogos), num contexto não só académico, mas também profissional, posicionado nacional e internacionalmente, as opiniões foram positivas, afirmando firmemente “não existir futuro sem videojogos”. Tal como no grupo anterior, apresentam os seguintes pontos fortes:

- Os videojogos são um meio com elevado potencial evolutivo e criativo;
- Os videojogos refletem e caracterizam a sociedade, bem como a identidade de uma nação;
- É uma área viável e relevante que facilmente, se pode cruzar com outros domínios, (multidisciplinar);
- Dentro das várias áreas da cultura, a indústria dos videojogos é a mais rentável;
- Forte associação à componente lúdica, útil na vertente pedagógica;
- Grande procura e interesse em formação especializada, por parte da comunidade estudantil;
- Facilidade de se trabalhar à distância;
- Boa oportunidade de trabalho, especialmente no estrangeiro.
- Portugal dispõe de talento e mão-de-obra barata. Boa opção para investimento de empresas estrangeiras.

Porém, tal como no caso do grupo dos Docentes, foram também mencionados alguns pontos que merecem um maior trabalho e empenho:

- Área que apesar de viável, se apresenta como bastante concorrida e competitiva;
- Área que exige uma boa capacidade de adaptação e flexibilidade, face aos desafios;
- Maior oferta a nível internacional do que nacional;
- Em Portugal, apesar de ser uma área em expansão, existe pouco investimento, poucos apoios a nível económico e poucos eventos de promoção;
- Em Portugal, existe falta de visão estratégica;
- Em Portugal, a cultura é desvalorizada;
- Portugal apresenta um maior atraso comparativamente ao contexto mundial;
- Resistência por parte dos docentes, em reconhecer esta área, bem como as suas aplicações;

- Necessidade de docentes com formação e sensibilidade adequadas;
- Necessidade de formação especializada;
- Necessidade de mudar mentalidades e preconceitos face a esta área.

5.5.4. Grupo III (Jogadores)

Os jogadores inquiridos valorizam na totalidade, a existência de mundos fantásticos. Quando questionados pelos fatores que os levaram a possuir essa opinião, as justificações foram as seguintes:

- Aspeto distinto (estética): Lógica diferente da realidade, permitem vivências e experiências que de outra forma, seriam impossíveis viabilizando realidades diferentes;
- Componente emocional: Também associado ao aspeto, (poderá ser apelativo ou não), permite um maior relacionamento em termos de empatia entre o individuo e o videojogo. Possibilidade de projeção na personagem;
- Inovação: Permitem interações diferentes que não são possíveis em outros meios (ex: Livros, banda-desenhada, filmes, filmes de animação);
- Características/capacidades: As criaturas permitem poderes diferentes sobrenaturais, (força extrema, poderes mágicos, etc.) que possibilitam o fator da imprevisibilidade se poder traduzir em maior imersão;
- Sensação de progressão/superação de obstáculos: Conquista e vitória perante obstáculos/ personagens, (as criaturas existem nesses dois campos);
- Exploração/criação de novas narrativas: universos diferentes, pressupõem aspetos e regras adversas relativamente a uma comparação com a realidade, (sendo conseqüentemente melhores) o que permite igualmente, maior imersão e também interatividade;
- Escapismo: Fuga da realidade com paralelismos das mesmas, (metáforas);
- Estilo artístico;
- Componente Social: Jogar com amigos;
- Fator competição;
- Música;
- Gráficos;
- Compreender a visão criativa dos criadores do videojogo

São ainda de referir as seguintes observações:

- Coesão e fundamentação: Embora os entrevistados reconheçam a importância das criaturas fantásticas são mais criteriosos em termos de fundamentos e justificações conceptuais destes universos: as mesmas, só devem ser incluídas, caso conceptualmente, se justifiquem;
- Diversidade em termos de escolha de personagens: Este grupo privilegia uma personagem bem construída do ponto de vista da narrativa, empatia e experimentação, em detrimento de personagens fantásticas ou humanas. Contudo, existe maior tendência para as criaturas fantásticas por apresentarem características ilimitadas, (poderes), face a personagens humanas, (limitadas).

A nível de formação e especificamente no âmbito artístico, os inquiridos reconheceram na totalidade não só a importância de conhecimentos artísticos, (essenciais na criação de um videojogo em conjunto com outros domínios), como também a utilização das criaturas fantásticas neste contexto, pelos seguintes motivos:

- Sem arte, não existiria uma experiência de jogo tão imersiva, sendo também útil para atingir um aspeto mais realista, (em termos de comportamentos) e apelativo;
- Temática motivadora, especialmente, para quem quer seguir a via artística;
- Liberdade criativa;
- Promoverem uma aprendizagem mais completa através do relacionamento e cruzamento entre diferentes áreas de conhecimento, (aprendizagem mais rica), como mitos e lendas;

5.5.5. Grupo IV (Outros-Entusiastas do Fantástico)

Os inquiridos valorizam na totalidade a existência de mundos fantásticos. Quando questionados pelos fatores que os levam a possuir essa opinião, as justificações foram as seguintes:

- Aspeto distinto (estética): Lógica diferente da realidade, (transgressão), permitem vivências e experiências que de outra forma seriam impossíveis, viabilizando realidades diferentes;
- Componente emocional: Também associado ao aspeto, (poderá ser apelativo ou não), permite um maior relacionamento em termos de empatia entre o indivíduo e o videojogo. Possibilidade de projeção na personagem;

- Versatilidade: Permitem, através da sua diversidade, mais soluções criativas, criando novas expectativas e um efeito espetacular;
- Inovação/surpresa: Permitem interações diferentes, inesperadas;
- Introspeção: A criatura fantástica, por vezes funciona por oposição ao comportamento e realidade humana. Assim, apelam a uma reflexão do ser humano e da sociedade de forma literal, moralista ou metafórica;
- Características/capacidades: As criaturas permitem poderes diferentes sobrenaturais, (força extrema, poderes mágicos, etc.) que possibilitam o fator da imprevisibilidade se poder traduzir em maior imersão;
- Exploração/criação de novas narrativas: universos diferentes, pressupõem aspetos e regras adversas, relativamente a uma comparação com a realidade (sendo conseqüentemente melhores), o que permite igualmente, maior imersão e também interatividade;
- Escapismo: Fuga da realidade com paralelismos das mesmas, (metáforas), anti-stress, apaziguamento das frustrações do dia-a-dia;
- Nostalgia
- Diversão

São ainda de referir as seguintes observações:

- Coesão e fundamentação: Embora os entrevistados reconheçam a importâncias das criaturas fantásticas são mais criteriosos em termos de fundamentos e justificações conceptuais destes universos: as mesmas só devem ser incluídas, caso conceptualmente, se justifiquem;
- Diversidade em termos de escolha de personagens: Este grupo privilegia uma personagem bem construída do ponto de vista da narrativa, empatia e experimentação, em detrimento de personagens fantásticas ou humanas. Contudo, existe maior tendência para as criaturas fantásticas por apresentarem características ilimitadas, (poderes) face a personagens humanas, (limitadas).

A nível de formação e especificamente no âmbito artístico, os inquiridos reconheceram na totalidade não só a importância de conhecimentos artísticos, (essenciais na criação de um videojogo, em conjunto com outros domínios), como também a utilização das criaturas fantásticas neste contexto, pelos seguintes motivos:

- Temática motivadora, especialmente, para quem quer seguir a via artística;
- Liberdade de expressão e experimentação criativa;

- Promoverem uma aprendizagem mais completa, através do relacionamento e cruzamento entre diferentes áreas de conhecimento, (aprendizagem mais rica) como mitos, lendas e metáforas;
- Rompe com os métodos de ensino tradicionais;

De notar ainda que este grupo refere que o meio académico não explora estas vertentes, sendo uma temática pouco abordada, em comparação com outro tipo de arte, tida como mais académica.

5.6. Reflexão final

Após analisar cada uma das conclusões nos quatro grupos, podemos assim reunir uma síntese das questões e objetivos aos quais pretendemos fornecer respostas. Podemos afirmar com unanimidade nos cinquenta e nove inquiridos, que a existência de universos fantásticos bem como criaturas fantásticas neles inseridos são extremamente relevantes e úteis a diversos níveis.

O grau de interesse, exigência e funcionalidades é diferente consoante a faixa etária e a formação profissional, sendo, portanto, diferente também o nível de fundamentação para cada justificação. Contudo, independentemente do fator idade, experiência ou formação, grande parte das justificações repetem-se, (sendo mais ou menos fundamentadas) e cruzam-se de modo evidente e inquestionável.

É sabido que existem criaturas e universos fantásticos diversificados para todos os gostos, idades, crenças e culturas. Assim, consoante o processamento destas entrevistas, pudemos apurar e enumerar as seguintes causas e justificações para esse interesse crescente:

- Aspeto distinto: diferentes da norma, da realidade, transgressoras, (intensificada pela componente artística);
- Originalidade, exagero, extravagância;
- Versatilidade e inovação: através da sua diversidade física, permitem mais soluções criativas, criando novas expectativas e um efeito espetacular;
- Lógica de funcionamento, (comportamentos) diferente, imprevisível, permitem vivências diferentes que seriam impossíveis no mundo real, desafiam os limites do que é plausível;

- Emoção/laços empáticos: sendo fisicamente apelativas ou não, permitem um maior relacionamento em termos de empatia e identificação entre o jogador e o jogo, permitindo assim a possibilidade de projeção na personagem;
- Poderes/capacidades sobrenaturais: As criaturas, pela sua lógica diferente, apresentam poderes e capacidades sobrenaturais, (ex. força extrema, magia, etc.) que fomentam maior imprevisibilidade, bem como a eliminação das limitações humanas;
- Exploração: A fantasia no geral pressupõe aspetos e regras diferentes que seriam impossíveis em comparação com a realidade, o que permite maior imersão e também interatividade. Nestes aspetos, a história e narrativa no geral são essenciais para uma maior liberdade a nível criativo de escolhas a realizar;
- Sensação de progressão: Conquista e vitória perante obstáculos ou personagens. O indivíduo sente-se especial, a progredir nas suas ações, como um herói perante a derrota do inimigo, (*monstro*);
- Introspeção: A criatura fantástica por vezes, funciona por oposição ao comportamento e realidades humanas. Apela a uma reflexão do ser humano e da sociedade de forma literal, moralista ou metafórica; as criaturas e universos fantásticos, através do recurso à metáfora, permitem estabelecer paralelismos com ansiedades, medos e outras problemáticas reais da sociedade, de uma forma mais atenuada;
- Escapismo: Fuga e abstração da realidade, quebra da monotonia, atenuação de angústias internas, frustrações, stress e efeito catártico;
- Nostalgia: Memoráveis, sobretudo em situações de infância;
- Diversão;
- Competição/fator Social: jogar em grupo e/ou com amigos;
- Fator competição: autossuperação;
- Compreender a visão criativa dos criadores do videojogo;
- Gráficos;
- Música;
- *Gameplay*/jogabilidade.

A nível de formação, especificamente no âmbito artístico, a totalidade dos inquiridos reconhece não só a importância de conhecimentos artísticos, (essenciais na criação de um videojogo, em conjunto com outros domínios), como também, a utilização das criaturas fantásticas neste contexto pelos seguintes motivos:

- Sem a arte, não existiria uma experiência de jogo tão imersiva, sendo também útil para atingir um aspeto mais realista, (em termos de comportamentos) e apelativo;
- Temática motivadora, especialmente, para quem quer seguir a via artística, evita a dispersão;
- Liberdade de expressão e experimentação criativa, para explorar sem restrições;
- Desafio criativo e conceptual, (em termos de articulação de informação em contexto de anatomia e anatomia comparada a animais);
- Maior facilidade de aprendizagem em contexto artístico;
- Promoção de aprendizagem mais completa, através do relacionamento e cruzamento entre diferentes áreas de conhecimento, (aprendizagem mais rica) como mitos, lendas e metáforas;
- Rompe com os métodos de ensino tradicionais, temática que não é muito utilizada;
- Fomenta o desenvolvimento da componente emocional através da empatia.

Apesar da unanimidade relativamente ao gosto e interesse por criaturas fantásticas, registámos algumas diferenças que se devem à diferença de idades, bem como nível de formação:

- Os grupos com faixas etárias maioritariamente mais elevadas (Grupos I- Docentes, II, III e IV) são mais criteriosos em termos de fundamentos e justificações conceptuais, defendendo que as criaturas fantásticas só devem estar presentes caso conceptualmente se justifique para o universo em questão;
- As faixas etárias mais jovens (Grupo I- Alunos) tem preferência, na sua grande maioria, por universos que possuam criaturas fantásticas;
- As faixas etárias mais elevadas (Grupos I- Docentes, II, III e IV) manifestam uma tendência mais diversa, preferindo, personagens bem construídas em termos conceptuais. Apresentando uma maior manifestação por personagens mais humanas, por se poderem identificar em termos de aparência física, contudo, o lado fantástico e sobrenatural acaba por estar sempre presente, por referirem a preferência por poderes mágicos ou sobrenaturais;

Assim, podemos concluir que face à amostra recolhida de entrevistados, apesar de existir unanimidade face ao interesse e vantagens que as criaturas fantásticas apresentam, existem diferenças quanto à sua preferência no que toca a este âmbito.

As faixas etárias mais jovens têm uma preferência claramente superior por criaturas fantásticas, tendo maior curiosidade, tolerância e entrega para um universo ficcional eminentemente criativo. Já as faixas etárias superiores, apresentam-se como mais exigentes em termos de critérios e conceitos relacionados com a temática, sendo conseqüentemente, mais resistentes e sépticas quanto às mesmas. Como as camadas mais jovens apresentam menos preconceitos à partida, o seu interesse e motivação face a conteúdos que abordem criaturas fantásticas será mais elevado pois tendem a aceitar lógicas e conceitos inerentes a mundos alternativos mais facilmente e a atingir maior imersividade, retendo assim mais informação, de uma forma mais ativa.

Embora o objetivo desta investigação não tenha que ver com esta questão, a grande maioria dos entrevistados manifestou o fator escapismo como uma das principais justificações para a preferência deste tipo de universos, os grupos I e II, manifestaram claramente um descontentamento face à realidade e à sociedade, referindo que os mundos ficcionados são melhores do que a realidade.

Salientamos ainda que estas entrevistas foram realizadas antes da pandemia de Covid 19, onde já se verificava um sintoma que se veio a refletir já em contexto de pandemia: o aumento do consumo de meios de entretenimento e ficção⁴¹⁵ contribuiu para sustentar a ideia de que o homem necessita de escapes à realidade ou estímulos a sua criatividade, quando confrontado com adversidades, tais como as que atravessamos.

⁴¹⁵ De acordo com o artigo do Diário de Notícias de 18 de abril de 2021, “Sendo o gaming uma atividade maioritariamente desenvolvida em casa, os sucessivos confinamentos a que o Mundo foi sujeito em 2020 não só aumentou o número de gamers ativos como aumentou exponencialmente o engagement com conteúdos de gaming e de eSports. Empresas como a Tencent [empresa detentora, por exemplo, da Epic Games] viram os lucros com a venda de jogos aumentar 31% e as vendas de videojogos chegaram a valores nunca antes vistos. O mesmo aconteceu com a venda de periféricos e material de gaming. A Logitech, uma das maiores empresas do setor, teve em 2020 o melhor ano de vendas de sempre”. Para mais informações, consultar o artigo em: <https://www.dn.pt/edicao-do-dia/18-abr-2021/confinamento-aumentou-o-numero-de-gamers-e-os-lucros-da-venda-de-jogos-13582317.html>

6. Conclusão

Ao longo do avanço histórico das diversas sociedades, o *monstro* está sempre presente e vai absorvendo diversas funções, por vezes, até paradoxais. O significado do *monstro fantástico* é ambíguo, amplo e pressupõe absorção e acumulação. Funciona como um produto de combinações, um *puzzle*, constituindo-se como um produto da própria linguagem em constante transformação.

O recurso às criaturas fantásticas é amplamente difundido em todo o universo artístico e, na atualidade, cada vez mais através da introdução de novos formatos, tais como os videojogos. Esta indústria, cujo crescimento tem sido exponencialmente superior aos outros meios de entretenimento nos últimos anos, por sua vez, acaba por incorporar elementos presentes nos mesmos, quer a nível artístico ou audiovisual, quer a nível cinematográfico ou narrativo. A sua origem remete para uma relação profunda entre a cultura, cognição e mente, ou seja, uma relação com o ser humano até às suas raízes mais profundas.

A presente investigação demonstrou a evolução e função do *monstro* ao longo dos tempos, bem como, a sua ligação aos videojogos na atualidade, e ao ensino das artes visuais. A problemática da tese consistiu assim na utilização das criaturas fantásticas na linguagem visual e multimédia dos videojogos como fator preponderante para a motivação dos estudantes do ensino superior em artes visuais, neste domínio de especialização.

Com base nesta constatação, surgiram-nos algumas questões que nos auxiliaram em termos de organização e encadeamento de respostas: 1) Apurar o interesse dos alunos por *monstros*; 2) Apurar o motivo pelo qual conseguem reter melhor a informação; 3) quais os fatores que levam a que exista uma relação emocional com o *monstro*. Com base nestes objetivos, considerámos essencial o levantamento de algumas hipóteses que nos auxiliaram a estruturar, em termos de informação, uma melhor justificação para os resultados esperados, tais como:

- *A caracterização do papel dos monstros na história ocidental;*
- *Análise da importância da criatividade e fantasia na concepção de um monstro fantástico sob um ponto de vista artístico e, em que medida é que a sua utilização é relevante em associação com o concept art presente nos videojogos;*
- *Contribuição para a promoção, divulgação, valorização e utilização do desenho analógico e digital aplicado ao concept art na indústria dos videojogos, tendo por*

finalidade o desenvolvimento de produtos em pleno crescimento e expansão mundial dos videogames;

- Análise da representação de algumas criaturas de determinados videogames ou outros exemplos associados a filmes, animações ou obras de banda desenhada, de forma detalhada, em função de critérios previamente estabelecidos;

-Compreensão das razões que fomentam o interesse desta temática nos estudantes do ensino superior artístico;

-Determinação da importância dos monstros como fator de sucesso para o desenvolvimento dos videogames e para o ensino artístico.

Os métodos que validaram a obtenção dos resultados, de forma a responder aos objetivos, foram alcançados com recurso a um processo de análise de metodologias qualitativas que incluiu: a) estado da arte; b) entrevistas a vários elementos da comunidade de ensino artístico (estudantes e professores), profissionais da área dos videogames e afins e, conhecedores e estudiosos da temática fantástica; c) experiência profissional a nível de docência e, também, artística (exposições, prémios e a criação de um livro de banda desenhada, bem como diversas curtas de BD, que refletiram esta temática, tanto ao nível visual, como psicológico).

Através da análise bibliográfica e, para ir ao encontro dos resultados esperados, expusemos as funcionalidades do *monstro*, ao longo dos tempos, no mundo ocidental, tendo, frequentemente, a presença constante de sete funções principais (com algumas variações, ao longo do tempo, que se esbatem e sobrepõem frequentemente): Espiritual (remetendo para o início e desenvolvimento da religião, misticismos e presságios); simbólica e metafórica (caracterizando a natureza humana e a sua sociedade, religião, política e cultura); científica (ligada a uma gradual aprendizagem e busca pelo conhecimento, tentativa de compreender e justificar fenómenos monstruosos); exploração (descoberta, desconhecido); ensino (papel educativo, moralista); de entretenimento (espetáculo, observação da diferença, catarse) e, finalmente, de autorreflexão (olhar para dentro de nós próprios). Este ponto foi discutido no *Capítulo I- Enquadramento Histórico do Monstro*.

A clara explicitação das suas utilidades caracteriza e enquadra o modo como as funcionalidades do *monstro* evoluem na história ocidental em várias áreas e domínios, de forma transversal e abrangente, do espiritual ao científico.

Abordámos a representação visual do *monstro* fantástico nos videogames sob um ponto de vista prático e também teórico, defendemos que, para uma criação bem-sucedida em termos visuais, existem diversas fases, que compreendem a pesquisa, experimentação

através de esboços, observação, exagero, deformação, combinação, síntese e definição. Aliado a isso, é também relevante estabelecer uma noção de coesão e sobretudo de interesse e atratividade que pode ser conseguida através de vários elementos tais como: fisionomia, fisiognomia, teoria das formas, cor e a utilização da linguagem corporal e pantomima para uma maior expressividade. Essencialmente, para além da componente visual, as personagens fantásticas necessitam de carácter para que toda a componente da atratividade se complete; Esta consegue-se pelo lado da aparência, mas também, da personalidade e do movimento – numa componente não verbal e psicológica.

Estes elementos recolhidos, contribuíram para validar os resultados esperados pois, a informação obtida permite comprovar a importância da criatividade e fantasia na elaboração de um *monstro*, sob um ponto de vista artístico bem como, noções ao nível anatómico e até, científico que se encontram frequentemente presentes nos videojogos.

A elaboração de criaturas fantásticas aplica com minúcia todos os princípios técnicos e formais da área do desenho e da pintura, e, ainda, do domínio da anatomia e anatomia comparada. Todos estes componentes são relevantes no que toca ao *concept art*, sejam analógicos ou digitais.

Para comprovar a importância e a forma como estes assuntos são pertinentes, recorreremos a exemplos provenientes de pesquisa bibliográfica, de diversos ilustradores, bem como, a projetos artísticos de autoria no campo da banda-desenhada que puseram em prática todos os princípios abordados, bem como, um contributo palpável a nível de promoção e divulgação da temática. Este assunto foi discutido no *Capítulo II- Componente Artística: Como criar uma Personagem Fantástica para Videojogos e outras Áreas* e também com recurso a informação explícita nos Anexos A, B, C e D.

Já as respostas às três questões propostas (apurar o interesse dos alunos por *monstros*; apurar o motivo pelo qual conseguem reter melhor a informação; determinar quais os fatores que levam a que exista uma relação emocional com o *monstro*) pressupõem uma justificação que tem por base a atração e o interesse por *monstros*, tendo assim, uma forte base a nível psicológico.

Primeiramente, a resposta reside nas nossas emoções – causadas por crenças formadas com base em acontecimentos reais (diferentes e subjetivos conforme as vivências de cada um) culminando na evocação e projeção das mesmas em contextos diversificados. A emoção interliga-se com a ficção através da relevância ou ligação que existe com conteúdos fictícios. A imaginação pode provocar emoções reais, pois atua em práticas fictícias que envolvem representações cognitivas e artefactos emocionais que agem como estímulos competentes.

Seguidamente, quando se utilizam criaturas e imaginários fantásticos, a chave para uma maior empatia e interesse reside na articulação entre “gatilhos” emocionais (emoções específicas acionadas conforme determinadas situações) individuais e coletivos com universos fantásticos recorrendo à mímica, familiaridade e simulação, frequentemente interrelacionadas entre si. Qualquer tipo de emoção expressa pelo espectador ou jogador irá guiá-lo no mundo fictício, aumentando a sua atenção e concentração para lidar com determinado tipo de desafios.

Finalmente, os elementos visuais estão intimamente relacionados com os elementos psicológicos, influenciam-se simultaneamente, e, esses resultados revelam o nosso sentimento de interesse para com as personagens. Contudo, para uma resposta mais clara neste âmbito, existem subtilezas que devem ser mencionadas:

A *mímica*, intimamente relacionada com a empatia, é amplamente utilizada numa interação real através de expressões, movimentos e ações que permitem interpretar determinadas situações. Através desta, aprendemos e compreendemos a informação que se sucede permitindo a formulação de um juízo hipotético onde assumimos um raciocínio de fingimento (*faz-de-conta*);

A *familiaridade*, elemento necessário para que se estabeleça uma relação de empatia com o espectador/jogador. Através de comportamentos ou ações humanas, que nos são, de algum modo, próximos, conseguimos compreender as ações da personagem e, como tal, conseguimos identificar-nos com as mesmas. Pressupõe alguns elementos de relevância tais como a teoria das formas (arredondadas são vistas como algo agradável, que inspira confiança e simpatia inversamente a angulares ou assimétricas que poderá inspirar desconfiança ou medo), os fenómenos *baby face* e *halo effect* (relação de empatia e atribuição de qualidades positivas perante o aspecto visível da personagem), ou ainda, num contexto adverso, para se obter uma criatura que seja repugnante, o recurso a assimetrias, tipo de olhos (forma, cor e posição vão ditar a perceção da criatura) e, ainda, a elementos associados a anatomias de insetos, répteis e aracnídeos (pois representam exatamente o contrário de familiaridade, bem como uma invocação a medos e fobias de raiz biológica remissivas de um sistema de defesa predatório).

O *faz-de-conta*, atividade criativa de simulação fictícia. É um exercício tanto físico como psicológico, associado ao ato de brincar, jogar ou representar. Integra e consolida conhecimentos adquiridos e pressupõe um desvio intencional da realidade (envolve simbolismo e capacidade criativa). O *faz-de-conta* remete diretamente para o paradoxo da ficção – uma dualidade entre a atração por coisas fictícias, acreditando-se na sua existência, e, o conhecimento de que, esses elementos não existem. No entanto, essa

atração mantém-se, pois, fazemos uma suspensão da descrença relativamente ao que observamos.

Para este aspeto, associada a essas três componentes (mímica, familiaridade e faz-de-conta), que no fundo, constituem a causa, podemos assim apurar os seguintes elementos que levam a que se desenvolvam emoções relativamente ao *monstro*, por conseguinte, o efeito:

-Um conjunto de vivências pessoais (negativas, positivas, etc.) que nos permitem fazer o transporte para o que observamos ficcionalmente. Desse grupo de simulações, muitas são comuns a todos os seres humanos (ex.: finitude), e é através dessas vivências-base que construímos a empatia nas personagens fictícias, o que faz com que nos compadecemos relativamente a determinados destinos: exatamente por compreendermos o seu valor emocional – porque nos identificamos com elas;

-Inversamente, também nos deleitamos ao saber que os acontecimentos que se passam com a personagem não nos sucedem – aludindo assim a uma ideia clássica de catarse, uma descarga de sentidos e emoções que culmina em liberdade;

-Exploração: Acedemos e experimentamos situações emocionais diversas num ambiente seguro, onde as ações são cuidadosamente reguladas para minimizar problemas e sem quaisquer consequências face a situações presentes na realidade (através de simulação) e que permitem uma sensação de progressão;

-Ação: No contexto dos videojogos, podemos participar de forma ativa na narrativa do universo ficcional. A ficção estimula emoções e influencia decisões, guiando-nos numa interação com obstáculos e outras dificuldades;

-A curiosidade associada à exploração é uma força motriz para a concretização das tarefas existentes;

-Autoprojeção ou identificação: Permite-nos mergulhar no universo da personagem, absorvendo todas as suas características, bem com a capacidade de a poder manipular: vivendo-a e sofrendo com ela. As personagens refletem-nos porque nos refletimos nelas, nos melhores ou piores momentos e, ainda, no que idealizamos ou repudiamos. Podemos ser o herói ou o vilão. Esta característica permite a atribuição de maior veracidade, sendo capaz de alterar estados de espírito (positivos ou negativos) com base nas características físicas da personagem. No caso dos *monstros*, a mesma é intensificada porque o jogador assume características e poderes que não possui na realidade, sendo uma lógica completamente diferente, eliminando as limitações humanas. No contexto dos videojogos, quando o jogador interage com a personagem assume o seu corpo, sincroniza-se – as qualidades e capacidades da personagem

despertam no jogador sentimentos de satisfação, prazer, bem como, uma sensação de poder e controlo, de se sentir especial e único. Todos estes elementos permitem uma ligação com a mesma, aumentando os níveis de empatia;

-Imersão: No caso específico dos videojogos, refere-se à experiência de “mergulhar” num mundo imaginário, simulando a sensação de estar rodeado por uma realidade completamente diferente (tal como no faz-de-conta). Quando o jogador encarna a personagem de forma mais imersiva, mais intensas serão as experiências que lhe sucedem; a imersão irá alterar aquilo que acontece com a personagem para passar a acontecer diretamente ao jogador. As questões de empatia e imersão dependem da experiências e preferências pessoais;

-Reciprocidade: Sucede no contexto dos videojogos e alude ao *feedback* relativo ao retorno das consequências das ações do jogador, dando assim um maior peso às ações do mesmo no decorrer do jogo;

-Fator social/competição: Possibilidade de se jogar individualmente ou em grupo que fomenta o lado social, de comparação, vontade de melhorar e de se auto-superar em variados objetivos. A ele associada também se coloca a questão inerente a qualquer jogo: o divertimento;

-Filosoficamente, em que o *monstro* funciona como oposto ao comportamento e realidade humana, apelando a uma reflexão e caracterização do ser humano e da sociedade de forma literal, moralista ou metafórica. Os *monstros* estabelecem paralelismos com ansiedades, medos e outras problemáticas centrais da sociedade;

Deste modo, as justificações para esta componente, que, recordando, se relaciona com o interesse manifestado pelas criaturas fantásticas, foram baseadas na revisão bibliográfica e nas entrevistas, onde pudemos constatar unanimidade relativamente ao interesse que os *monstros* nos provocam, especialmente, pelo facto de nutrirmos emoções pelos mesmos, ou seja, num contexto muito mais profundo.

No nosso entender, a sua resolução constituiu o grupo de respostas que consideramos como as mais relevantes, quer ao nível da perceção humana, com todas as suas ramificações a nível biológico, quer ainda, ao nível psicológico e, em certa medida, de autorretrato dos nossos comportamentos enquanto sociedade e ainda, com elementos que permitem uma transposição e aplicação ao nível de motivação em âmbito escolar que representam, bem como, a sua ligação aos videojogos. Estes assuntos foram abordados no *Capítulo III- Aspetos Psicológicos: A emoção associada às Personagens Fantásticas*, bem como, no *Capítulo V-Novas Perspetivas do Universo Fantástico no âmbito do Ensino em Artes Visuais*.

Ao longo desta investigação, também manifestámos a capacidade e reconhecimento do *monstro* enquanto ferramenta pedagógica – possuindo um número infindável de possibilidades educacionais que o tornam simultaneamente num assunto de estudo e num meio para ensinar e transmitir conhecimento útil. Em grande parte, devido ao contributo das entrevistas, compreendemos que, a maioria dos problemas na educação se devem à falta de motivação dos estudantes, pois não existe, em muitas situações, uma correlação entre os interesses e os conteúdos a abordar. Este ponto foi discutido no *Capítulo IV- Aplicações do Monstro na Ficção Fantástica, motivação e ensino nas Artes Visuais: Uma relação benéfica* e, ainda, no *Capítulo V-Novas Perspetivas do Universo Fantástico no âmbito do Ensino em Artes Visuais*, bem como, nos Anexos.

A motivação para agir, tal como no caso da imersão da personagem num videojogo, depende da expectativa que se tem do resultado das ações e, conseqüentemente, do interesse e atração que esse resultado exerce no indivíduo. Disciplinas que abordem temáticas associadas a *monstros* são divertidas, mas, também podem ser rigorosas: utilizando os interesses pré-existentes do aluno como motor de propulsão para os assuntos académicos mais profundos.

Ao analisar as informações recolhidas por via das entrevistas, verificámos não só que um dos aspetos mais apelativos do *monstro* é, sem dúvida, o seu aspeto distinto, diferente da norma, transgressor e inovador, (o que faz da sua componente visual um elemento de relevância), como também, apresenta benefícios a nível de:

-Temática inovadora e facilitadora, pois, através do recurso à metáfora e aos paralelismos, podemos aplicar conceitos de identidade de forma segura e clara. A utilização dos *monstros* enquanto metáfora cria um espaço criativo sem restrições, bem como uma maior facilidade de compreensão dos limites estabelecidos a vários níveis, e, acima de tudo, um maior conhecimento em termos de identidade a nível individual e social;

-Ferramenta de motivação, pela sua presença assídua em termos históricos, principalmente, na cultura popular – área familiar aos estudantes sendo por isso, um objeto de estudo mais acessível por ser do seu conhecimento e se conseguirem relacionar com o mesmo;

-Atividade significativa e mais completa, pelo relacionamento e cruzamento entre diferentes áreas de conhecimento, como por exemplo, mitos, lendas e metáforas (aprendizagem mais rica que evita a dispersão), promovendo novas ligações entre os conteúdos a leccionar e a sua vivência e interesses, tornando a aprendizagem mais rica e

prática para futuras situações. Pois, assim, o aluno relembra mais facilmente o que aprendeu;

-Desafio artístico: criativo e conceptual em termos de articulação de informação com uma componente mais científica.

Assim, a problemática da tese que nos propusemos responder (*utilização das criaturas fantásticas na linguagem visual e multimédia dos videojogos como fator preponderante para a motivação dos estudantes do ensino superior em artes visuais, neste domínio de especialização*) dá origem às seguintes conclusões encadeadas entre si:

O *monstro*, pelos seus atributos tanto visuais como psicológicos, permite um transporte para universos fictícios que permitem uma maior identificação e empatia com recurso à imersividade e simulação presente, principalmente, nos videojogos. Os alunos, estabelecem facilmente uma relação empática com o *monstro* por lhes ser algo tangível, com o qual se relacionam e compreendem como tal, essa associação a novas temáticas e áreas do saber, permite uma aprendizagem ativa e motivada: pois, aprende-se melhor quando se conhece algo e com o qual estabelecemos uma relação. A associação dos *monstros* às artes funciona de igual forma, pois todos os elementos que são constituintes das bases do desenho são postos em prática nesta temática, existindo, novamente uma componente mais emocional associada, pois, mais do que reconhecer a temática que estamos a desenhar, o *monstro* é uma identidade universal inerente ao ser humano.

A temática das criaturas fantásticas associadas aos exercícios no âmbito do desenho permitiu-nos concluir que existiu um maior desenvolvimento tanto a nível criativo como técnico por parte dos estudantes – por ser um meio menos restritivo que permitiu atenuar receios anteriores.

Em suma, foi visível a motivação, agrado e satisfação dos alunos. Estes sentiram-se mais satisfeitos com este conteúdo, o que foi notório na sua resposta emocional positiva. Estas conclusões foram estabelecidas não só com base na experiência docente, como, também, em termos de formação (workshops e outras ações de formação), em elementos bibliográficos e, ainda, do contributo de relevância por parte das entrevistas realizadas pré-Covid.

Através da nossa experiência docente, destacamos competências que os estudantes desenvolveram e adquiriram através desta temática: compreensão, interpretação e narrativa; lógica; investigação (multidisciplinariedade); capacidade de improviso/ desenvolvimento criativo; seleção e definição de esboços; domínio da forma, linha e proporção através da noção de movimento; coerência; sintetização e exagero de formas;

proporções e noções de anatomia; escala e perspectiva; observação do real (modelo vivo), transposição e adaptação de elementos; e, finalmente, cor, luz e sombra.

Em suma, consideramos que, com o desenvolvimento desta tese, não só respondemos e cumprimos todos os objetivos a que nos propusemos, como estabelecemos um contributo útil como complemento motivacional e uma mais-valia que permite a aplicação e expansão de conceitos, bem como princípios presentes em outras atividades: desenvolvendo a criatividade e a imaginação, contribuindo para uma maior motivação e satisfação dos alunos, por serem exercícios e temas que saem do contexto normal dos manuais e livros escolares e de sala de aula.

A utilização da fantasia e, concretamente, dos *monstros*, é, de facto, uma ferramenta que melhora e facilita a aprendizagem, seja em que moldes for. Contudo, queremos igualmente deixar claro que não se trata de um substituto para outras abordagens já existentes, mas, sim, um complemento útil e rico a abordar.

Através do estudo de caso realizado, observámos a existência de unanimidade relativamente ao gosto e interesse por criaturas fantásticas. No entanto, registámos algumas diferenças. O grau de interesse, exigência e funcionalidades é diferente consoante a faixa etária e a formação profissional, sendo, portanto, desigual também o nível de fundamentação para cada justificação.

As faixas etárias mais jovens têm uma preferência claramente superior por criaturas fantásticas, tendo maior curiosidade, tolerância e entrega a um universo ficcional eminentemente criativo. Já as faixas etárias superiores, apresentam-se como mais exigentes em termos de critérios e conceitos relacionados com a temática, sendo conseqüentemente, mais resistentes e cépticas quanto às mesmas. Assim, podemos concluir que, face à amostra recolhida de entrevistados, apesar de existir unanimidade face ao interesse e vantagens que as criaturas fantásticas apresentam, existem diferenças quanto à sua preferência no que toca a este âmbito.

No entanto, ao longo das mesmas, notámos um sintoma que, embora não seja de todo o objetivo desta investigação, não podemos deixar de referir: a grande maioria dos entrevistados manifestou o fator *escapismo* como uma das principais justificações para preferir este tipo de temáticas. Por conseguinte, notámos uma evidência clara relativamente a um descontentamento generalizado, face à realidade e, também, face à sociedade: “o mundo ficcional é melhor do que a realidade” foi uma das respostas mais repetidas.

Estas entrevistas foram realizadas antes da atual pandemia de Covid 19 e, já, aí, se manifestava um sintoma que veio a refletir-se posteriormente – o aumento de consumo

de meios de entretenimento e ficção, que atestam a necessidade de precisarmos de escapes e estímulos criativos para melhor lidarmos e nos confrontarmos com a realidade e as suas conseqüentes adversidades.

Tendo em consideração a abrangência do tema, criámos um guião que nos permitiu estabelecer ligações com outras áreas, reunindo uma ínfima parte do vasto legado dos *monstros* interpretando-o à luz do desenho e da sua aplicação nas novas linguagens em que pode brilhar: os videojogos.

Cada um dos conteúdos aqui mencionados permite novas linhas de estudo para outros investigadores. De facto, a componente histórica, ou até mesmo científica parece-nos ser das mais abordadas, mas, o seu contributo em termos psicológicos e artísticos (seja em que campo for) constitui território ainda pouco explorado e que se pode revelar bastante fértil. Consideramos, assim, que são necessários mais trabalhos que abordem a transversalidade do *monstro*, bem como as vastas potencialidades que este pode apresentar para cada domínio de pesquisa. Paralelamente a este domínio, também poderá ser interessante estabelecer um enquadramento, tanto a nível nacional, como internacional.

Futuramente, esperamos poder continuar a desenvolver esta temática associada ao campo dos videojogos e entretenimento, nunca esquecendo a sua relação com o domínio artístico, no qual, também, pretendemos continuar a desenvolver mais projetos artísticos que o contemplem em toda a sua extensão.

Em suma, em épocas passadas o *monstro* representava apenas o “outro”, refletia-nos enquanto sociedade, através da sua oposição, tratando-se assim de uma caracterização indireta. Agora, o *monstro* executa essa função de forma direta: “nós” somos o *monstro*, transformamo-nos nele – os nossos receios e todos os processos que implicam o nosso crescimento e transição para a vida adulta.

Paralelamente, a sociedade ocidental apresenta fortes contornos de alienação, os indivíduos acabam por se tornar alheios a si próprios e acabam por desenvolver uma relação umbilical extremamente dependente, relacionada com atividades económicas, sociais e ideológicas. Os próprios entrevistados revelaram, várias vezes, a necessidade de fuga através de universos fantásticos, denunciando uma realidade que não lhes agrada e uma procura constante de liberdade.

O fenómeno da *cultura pop* reflete essa obsessão constante de ansiedades e receios da nossa sociedade e projeta-a de forma mais ou menos empática, sob a forma de *monstros*, nos mais variados cenários fantásticos. Contudo, a *cultura pop* está associada

ao entretenimento, que, de forma geral é, ainda, estereotipado, pouco relevante e pouco credível. Perante os acontecimentos que temos vivido, cada vez se torna mais premente a sua necessidade, bem como, a necessidade de existir uma alfabetização digital: pois a *cultura pop* cada vez mais desafia competências mentais importantes para a defesa, tanto física, como psicológica, do indivíduo.

O mesmo sucede com os videojogos, que apresentam um grande potencial, sobretudo, na forma como atraem a audiência para os seus mundos ficcionais, através da empatia, porque ligam a emoção à ação, porque colocam os jogadores como agentes comportamentais, dentro do universo do jogo; o sentimento que este desenvolve torna-se numa parte influente do desenvolvimento desse universo ficcional, guiando as suas ações.

A ficção, a fantasia e o *monstro* encontram-se enraizados no nosso ser, refletem os nossos medos mais profundos e inconscientes, individuais ou plurais, chegando a estar gravados na nossa matriz biológica. As sociedades constroem-se e desconstroem-se sucessivamente, como se dum *puzzle* se tratasse. Mas há peças que encaixam sempre. É o caso do *monstro* – agora aliado ao entretenimento, que é uma metáfora fidedigna da nossa realidade. A *cultura pop* marca profundamente o imaginário da atualidade e, nela, estão sempre presentes os *monstros* que nos permitem ser o que quisermos, encarar os nossos medos e desafios. São a nossa máscara, a nossa forma de experimentar o mundo com outro olhar.

Curiosamente, a época de pandemia Covid 19, que estamos a viver, acaba por ser uma forma irónica e bastante pertinente de concluirmos esta investigação: tanto temos o *monstro* como metáfora nos vários produtos de entretenimento, que nos permitem acionar mecanismos de terapia perante o que vivemos, como temos, igualmente, a ameaça do *monstro* invisível – o vírus.

As várias formas de entretenimento são cada vez mais recorrentes, nesta era digital em que estamos em constante evolução e procura. Os *monstros* nunca estiveram tão presentes nas nossas realidades, quer sejam a nível pessoal, quer seja no ecrã mais próximo, à distância de um toque. Enquanto existir humanidade, haverá sempre *monstros*. Abracemos a diferença, em vez de a isolarmos, pois ela faz parte de nós.

Índice de imagens

- Fig. 1. Diagrama da autora referente a uma esquematização da definição de monstro.
- Fig. 2. “O Feiticeiro” (The Sorcerer), gravura rupestre presente na Gruta Les Trois Frères, período magdaleniano, cerca de 13,000 a.C. A reconstrução desta imagem foi criada por Abbé Henri Breuil no início do século XX. Nas suas interpretações, Breuil defendia o papel mágico das imagens de animais como responsáveis pelo aumento da fertilidade dos rebanhos e o sucesso das caçadas, interpretação agora rejeitada devido à falta de correspondência entre as espécies representadas nas cavernas. Imagem retirada de: <https://phildaviessite.files.wordpress.com/2020/01/stregone-di-trois-freres-confronto-con-disegno.jpg?w=525>
- Fig. 3. Diagrama da autora referente a uma hipótese formulada de origem das figurações fantásticas.
- Fig. 4. Diagrama da autora referente a uma hipótese formulada de origem das figurações fantásticas.
- Fig. 5. Esfinge. Figura vermelha em ânfora. V a. C. Imagem retirada de: <https://www.theoi.com/Ther/Sphinx.html>
- Fig.6. Pormenor de mosaico greco-romano com representação de um centauro. Palácio Adriano, cerca de II d.C. Imagem retirada de: <https://www.theoi.com/image/Z38.4Kentauroi.jpg>
- Fig.7. *Cabeça de Polifemo*. Helenístico tardio ou Período Imperial. ca 150 a.C . Museu de Belas-Artes de Boston. Imagem retirada de: <https://pbs.twimg.com/media/Euvbwj8XYAMtVIp.jpg>
- Fig.8. Hércules (Hércules na mitologia romana), Lolau e a Hidra de Lerna. Cerca VI a.C. Imagem retirada de: <https://www.theoi.com/Ther/DrakonHydra.html>
- Fig.9. Sebastian Münster, *Illustrations of monstrous human from Cosmographia*, xilogravura, 1544. Esta ilustração representa diversos tipos de criaturas monstruosas. Da direita para a esquerda: Ciápode, ciclope, gémeos siameses, individuo com a cara entre os ombros (“*Blemmie*”) e cinocéfalos. Imagem retirada de: <https://www.jasoncolavito.com/blog/columbus-and-the-search-for-greek-mythical-monsters-in-america>
- Fig.10. Ambroise Paré, Figura de um monstro com duas cabeças, uma feminina e outra masculina. Imagem retirada da obra Paré, A. (1982). *On Monsters and Marvels*. Chicago: The University of Chicago Press, LTD.
- Fig. 11. Jacob van Maerlant, *A griffin in a standard heraldic pose*, Der Naturen Bloeme. Séc. XVI. Imagem retirada de: <http://bestiary.ca/beasts/beastgallery151.htm#>
- Fig.12. Detalhe da Carta Marina de Olaus Magnus, 1539/1572. Imagem retirada de: Duzer, C. V. (2013). *Sea Monsters: On Medieval and Renaissance Maps*
- Fig.13 Rembrandt van Rijn, *The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp*, óleo s/tela,1632. Imagem retirada de: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Rembrandt__The_Anatomy_Lesson_of_Dr_Nicolaes_Tulp.jpg
- Fig.14. *Dell'Historia Naturale, Ferrante Imperato*, 1599. Primeira ilustração referente a um

gabinete de curiosidades. Imagem retirada de: <https://www.thecollector.com/cabinet-of-curiosities-museum-wunderkammer/>

- Fig.15 Albrecht Dürer, *Rhinoceros*, 1515. Imagem retirada de: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/02/Dürer_rhino_full.png/600px-Dürer_rhino_full.png
- Fig.16. Diego Velázquez, *Retrato de Sebastián de Morra*, óleo s/tela, circa 1644. Imagem retirada de: [https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_of_Sebastián_de_Morra#/media/File:Velázquez_-_Bufón_don_Sebastián_de_Morra_\(Museo_del_Prado,_c._1645\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_of_Sebastián_de_Morra#/media/File:Velázquez_-_Bufón_don_Sebastián_de_Morra_(Museo_del_Prado,_c._1645).jpg)
- Fig.17. “*Boca do Inferno*” no Parque dos Monstros do Jardim de Bomarzo, Villa Orsini, província de Viterbo, Itália, 1552-84. Um exemplo do grotesco associado à arquitetura e escultura em jardins. Nesta imagem podemos ver uma gruta do parque dos monstros e facilmente compreendemos a raiz etimológica do grotesco associada a “gruta”. Imagem retirada de: https://civitavecchia.portmobility.it/sites/default/files/bomarzo_-_lorco.jpg
- Fig.18 Salvador Dali, *Lobster telephone*, 1938. Esta obra é um exemplo marcante não só de um objeto surrealista como também da apropriação de objetos que, à partida, não se relacionam produzindo assim uma obra desconcertante do ponto de vista perceptual. Imagem retirada de: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/dali-lobster-telephone-t03257>
- Fig.19. Francisco de Goya, *Saturno devorando a su hijo*, óleo sobre tela, 1819-1823. Esta obra pela situação que representa, poderá ser considerada como um horror devido a ser simultaneamente monstruosa e abjecta e, o seu tamanho (146 x 83 cm) também ajuda a criar uma maior sensação de imponente e choque perante o observador. Imagem retirada de: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_\(1819-1823\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_(1819-1823).jpg)
- Fig.20. *The Nightmare* (O pesadelo), Johann Heinrich Füssli, óleo sobre tela, 1781. Detroit Institute of Fine Arts. Imagem retirada de: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/56/John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG
- Fig.21. Guioseppe Arcimboldo, *Vertummus*, óleo s/tela, 1591. Imagem retirada de: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d2/Arcimboldovertemnus.jpeg/600px-Arcimboldovertemnus.jpeg>
- Fig.22. William Blake, *The Great Red Dragon and the beast from the Sea*, circa 1805. Imagem retirada de: <https://www.artsy.net/artwork/william-blake-the-great-red-dragon-and-the-beast-from-the-sea-1>
- Fig.23 Pablo Picasso, *Les Femmes d'Alger (O Jovem)*, 1907. Imagem retirada de: <https://www.moma.org/collection/works/79766>
- Fig.24 As várias fases de trabalho de *concept art* na área dos videojogos segundo o autor Elliot Lilly.
- Fig.25 Imagens retiradas da parte prática desta investigação. Nestas imagens, podemos acompanhar o processo de elaboração da Banda Desenhada *SINtra*.

- Fig.26 Comparação da evolução do detalhe das personagens nos videojogos. Neste caso temos o exemplo da evolução do famoso *Super Mario*. Imagens retiradas de: https://i.ytimg.com/vi/2Wr4G1_L1mM/maxresdefault.jpg
<https://i.ytimg.com/vi/hDKG6ljXdy0/maxresdefault.jpg>
- Fig.27 Exemplos de pontos de vista em videojogos. Em A) videojogo *Doom Eternal*, 2020, Bethesda Softworks, ID Software e em B) videojogo *Death Stranding*, 2019, Kojima Productions. Imagens retiradas de: https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/08_content_images/games_6/nintendo_switch_7/nswitch_doometernal/CI_NSwitch_DoomEternal_Battlemode_Mobile.jpg
https://deathstrandingpc.505games.com/wp-content/uploads/2020/06/DS-Screenshots_2560x1440-S10.jpg
- Fig.28 Exemplo de customização da personagem *Tauren* presente no videojogo *World of Warcraft*. Neste tipo de videojogos. Imagem retirada de: <https://i.ytimg.com/vi/ZDutLSLITu8/maxresdefault.jpg>
- Fig.29 Exemplo *in game* do videojogo *Cuphead* (2017, Studio MDHR). Este é um exemplo curioso de uma personagem criada a partir de um objeto inanimado (uma chávena). Imagens retiradas de: https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/06_screenshots/games_5/nintendo_switch_download_software_2/nswitchds_cuphead/NSwitchDS_Cuphead_05.jpg
https://lh3.googleusercontent.com/proxy/HFiizi8_57_bjLP3RkiOjpi1zl7X1qjGsbntZPKDr7pqefQLmxpcMVNguMslnIv0BWG0mVw0Ddfle_IWRhWqUpaVYCzJJWWwdA
- Fig.30. Processo que envolve exploração de diferentes tipos de referências (à esquerda) que deram posteriormente origem ao trabalho final (à direita). Imagens retiradas de: 3dtotalPublishing (2020) *Fundamentals of Creature Design: How to create succesful concept using funcionality, anatomy, color, shape & scale*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.
- Fig.31. Para o nosso livro de banda desenhada, foram utilizados diferentes tipos de referências de animais existentes na Serra de Sintra (neste caso a raposa vermelha-*Vulpes vulpes*). Imagens retiradas de: <https://ziarmm.ro/campanie-de-vaccinare-antirabica-populatiei-de-vulpi-din-judetul-maramures/>
<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR8g462bwXJa4IuCidbTWiBzWBcijFn8Y80BQ&usqp=CAU>
- Fig.32. À esquerda, referências fotográficas de poses para o esboço da direita. *Tuggle*, da autoria de James Gurney. Imagem retirada de: Gurney, J. (2009) *Imaginative Realism: How to Paint what doesn't exist*. London: Andrews McMeel Publishing.
- Fig.33. Exemplos de thumbnails variados onde se pretende explorar diversas variações para uma personagem. Imagem retirada de: “*Mythical Beasts: An Artist's Field Guide to Designing Fantasy Creatures*”.
- Fig.34. Exemplos de silhuetas relativas a diversos tipos de personagens. Nesta imagem, apenas através da forma que as silhuetas possuem, conseguimos compreender vários elementos sobre as personagens (por exemplo, se são mais leves, mais pesadas, se têm uma aparência mais frágil ou mais forte, se são personagens vilãs, etc.). Imagem retirada de: <http://absolutelyabe.com/?p=376>
- Fig.35. Comparações entre representações de uma quimera. A imagem da direita corresponde a uma representação grega datada do século IV A.C enquanto a imagem da esquerda é uma representação contemporânea. É possível verificar que a imagem da direita apresenta uma maior articulação entre os vários animais do que a imagem da esquerda. Imagens retiradas de: <https://www.theoi.com/Ther/Khimaira.html> e do livro “*Mythical beasts*”.

- Fig.36. À esquerda temos um design incorreto, em que os diversos elementos utilizados não apresentam coesão nem sentido entre si. À direita temos uma versão dessa mesma ilustração com uma estrutura muito mais adaptada ao corpo inicial da criatura. Imagem retirada de: 3dtotalPublishing (2020) *Fundamentals of Creature Design: How to create succesful concept using functionality, anatomy, color, shape & scale*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.
- Fig.37. Creature Design para o projecto *Tales of Amalthea*, da autoria de Terryl Whitlatch. Neste exemplo, é imediata a percepção da importância do conhecimento anatómico para a criação de uma personagem fantástica. Imagem retirada de: Whitlatch, T. (2015) *Science of Creature Design: Understanding Animal Anatomy*. California:Design Studio Press.
- Fig.38. Em cima, uma criatura fantástica criada através da junção dos três animais que se encontram em baixo, respetivamente: uma Fossa (*Cryptoprocta ferox*), um Camaleão-pantera (*Furcifer pardalis*) e uma Mosca escorpião (*Mecoptera*). O corpo e pelagem da criatura é baseado na fossa, adaptando as extremidades, cauda e padrão do camaleão e utilizando antenas e pormenores da cabeça da mosca. Imagem da autoria de Dominique Vassie. Imagem retirada de: 3dtotalPublishing (2020) *Fundamentals of Creature Design: How to create succesful concept using functionality, anatomy, color, shape & scale*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.
- Fig.39. Representação de um Orc do universo *World of Warcraft* da empresa Blizzard. Esta ilustração toma por base determinadas características anatómicas (como por exemplo o sobrolho mais carregado e a presença de prognatismo) para acentuar a ideia pretendida de guerreiro pouco amistoso e temível. Ilustração realizada pela autora para a dissertação de mestrado em Anatomia Artística.
- Fig.40. Representação de um sátiro passo-a-passo pela ilustradora Terryl Whitlatch. Imagem retirada de: Whitlatch,T. (2015). *Science of Creature Design: Understanding Animal Anatomy*. California:Design Studio Press.
- Fig.41. Desenhos de Charles Le Brun, à esquerda a representação de um Homem-Bode e à direita de um Homem- Águia. Nestas situações, é o homem que sofre as alterações, absorvendo traços animais. Imagens retiradas de: <https://i.pinimg.com/originals/6c/10/fd/6c10fd751584995671abe6eabed8329b.jpg>; https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/21/Relation_of_the_human_face_to_that_of_the_eagle_Wellcome_L0010064.jpg
- Fig.42. Diversos animais personificados do universo de animação *Disney*. Da esquerda para a direita: Dumbo (do filme com o mesmo nome), Flor (Do filme *Bambi*), Vagabundo (Filme *Dama e o Vagabundo*) e Scar (Filme *Rei Leão*). Imagens retiradas de: <https://i.pinimg.com/236x/ed/29/47/ed29472527c9676a4c5bb7ff5db164e3--disney-love-disney-disney.jpg>
<https://mforum.ist/media/bambi-flor-jpg.13157/full>
https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/open-uri20150422-20810-mmztue_ba6044bc.jpeg?region=0,0,600,600
http://pm1.narvii.com/6218/99a2c8036f02e977c8149107b1275e2b27bedb53_00.jpg
- Fig.43. *Concept Art* do filme de animação *Zootrópolis* (Disney/Pixar). Neste filme, os animais assumem comportamentos humanos não só em termos de expressões e maneirismos como também em termos de roupas, objetos e objetivos. Imagem da autoria de David Goetz. Imagem retirada de: Julius, J. (2016) *The Art of Zootropolis*. San Francisco: Chronicle Books.

- Fig.44. Teoria das formas aplicada à construção de personagens fantásticas. À esquerda temos uma personagem de formas suaves e convidativa, sendo, portanto, circular. Ao centro, temos uma personagem equilibrada, de linhas maioritariamente retas, sendo, portanto, quadrangular e, finalmente, à direita, temos uma personagem, que pelo seu tipo de formas agressivas (mais triangulares) apresenta-se que como uma criatura mais agressiva. Imagens da autoria de Kyle Brown. Imagem retirada de: 3dtotalPublishing (2020) *Fundamentals of Creature Design: How to create succesful concept using functionality, anatomy, color, shape & scale*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.
- Fig.45. À esquerda, Joseph Merrick (1862-1890), no filme sobre a sua vida *The Elephant Man*. À direita a personagem Quasimodo no filme de animação da Disney *Corcunda de Notre Dame*. Imagens retiradas de: <https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/2019/07/BBVA-OpenMind-Materia-Hombre-elefante-1.jpg>
<https://i.pinimg.com/originals/a0/a9/b0/a0a9b04f6276a0963139f1c4ec2bf4d3.jpg>
- Fig.46. Leonardo da Vinci, caricatura dos Uffizi, tinta sobre papel, circa 1490-1511. Imagem retirada de: <https://www.faena.com/aleph/on-the-monstrous-caricatures-once-made-by-da-vinci>
- Fig.47. Obras do célebre artista Rafael Bordalo Pinheiro. Imagens retiradas do Museu BordaloPinheiro:<http://coleccion.museubordalopinheiro.pt/ficha.aspx?id=38317&ns=216000&origem=089050166155251177168215032024004083064070182030154126143168027166067236023229086089035005233071205239008118006247078087149011020235000092144069079022179018102093100089167211174130183159253142145040241215000168019037070169118188055235227003149231169056227017059059039020122217051029086152250233133195194144175022097025043011070170166108093169194027190050198153036222168007195194252159&modo=album>
<http://coleccion.museubordalopinheiro.pt/ficha.aspx?id=27418&ns=216000&origem=089050166155251177168215032024004083064070182030154126143168027166067236023229086089035005233071000128063191150029212156037113160218123140183150227224125075142034108174246122196194122098222132158203236082078164090073083119226146112050240061148087175108217172210063118118073239071066030019158230104083146166209168208206217108253090000097255049132026243001063196203063221144202010000053&modo=album>
<http://coleccion.museubordalopinheiro.pt/ficha.aspx?id=15053&ns=216000&origem=089050166155251177168215032024004083064070182030154126143168027166067236023229086089035005233071000128063191150029212156037113160218123140183150018194234108148175082025144222133198234078060029233033255033113139072094005187048183227157090076235032213183237109185204127059067002029074102236230183182039115206018243137109057131070069167074016197042093098063195192247061157103086113201196&modo=album>
- Fig.48. Este tipo de exagero é incoerente face à estrutura do tronco do Rinoceronte. Imagem da autoria de Dominique Vassie. Imagem retirada de: 3dtotalPublishing (2020) *Fundamentals of Creature Design: How to create succesful concept using functionality, anatomy, color, shape & scale*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.
- Fig.49. À esquerda, ilustração de um javali de forma realista. À direita, a mesma ilustração exagerada não só nos atributos que já possuía como também na sua multiplicação, como é o caso dos olhos e cornos e presas. Ilustração da autoria de Marc taro Holmes. Imagem retirada de: Holmes, M.C. (2016) *Designing Creatures & Characters: How to build na artist's portfolio for videogames, film, animation and more*. Canada: Impact Books.

- Fig.50. Comparação entre duas criaturas do mesmo universo, mas como direções completamente diferentes. No caso da criatura da esquerda, pelo seu tipo de formas e expressão corporal, percebemos facilmente que é uma criatura jovem e inofensiva. O mesmo não sucede com a figura da direita, pois a sua postura é extremamente agressiva bem como o seu olhar. Imagem da autoria de Max Grecke. Imagem retirada de: 3dtotalPublishing (2018). *Creating stylized characters*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.
- Fig.51. Comparação entre expressões de personagens fantásticas com direções completamente diferentes. No caso da esquerda temos uma criatura com uma forte inspiração em insetos, pelo que o tipo de empatia criada é muito inferior ao caso da direita devido às expressões faciais serem mais facilmente percecionadas. Imagens da autoria de Marc Taro Holmes (Esquerda) e Kenneth Anderson (Direita). Imagens retiradas de: Holmes, M.C. (2016). *Designing Creatures & Characters: How to build na artist's portfolio for videogames, film, animation and more*. Canada: Impact Books; 3dtotalPublishing (2018). *Creating stylized characters*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.
- Fig.52. Comparação entre vários tipos de olhos no reino animal. Da esquerda para a direita: Louva-a-Deus, Aranha (Jumping Spyder); Tussock moth., 4-Bombus aurícomas, 5-stalk- eyed fly, 6- Mosca. Imagens retiradas de:
<https://i.pinimg.com/474x/73/75/6a/73756ab7303be2cf54013ee0815e013c.jpg>
<https://kienthuc.net.vn/khoa-hoc/hinh-anh-trong-nhu-quai-vat-ngoai-hanh-tinh-cua-con-trung-799704.html#p-1>
<http://www.microscopy-uk.org.uk/mag/indexmag.html?http://www.microscopy-uk.org.uk/mag/artoct12/dw-silk3.html>
<http://fieldguide.mt.gov/speciesDetail.aspx?elcode=IIHYM24050>
<https://media.gettyimages.com/photos/stalkeyed-fly-pictureid513216119?s=612x612>
https://www.google.com/imgres?imgurl=https://i.pinimg.com/originals/41/7d/58/41d5818ce6cb7c8a5c73df4b16d31ce.jpg&imgrefurl=https://www.pinterest.com/pin/228487381073250297/&h=800&w=605&tbnid=hEfTZiREOPtKnM&tbnh=258&tbnw=195&usq=AI4_kQwhAs327JSbZLzXX2pfWOj8_bQ&vet=1&docid=CAabXQZZHSGJIM&itg=1&hl=en-PT
- Fig.53. Comparação entre vários tipos de olhos no reino animal: 1) Ser humano; 2) Cão bebé; 3) Gato bebé; 4) Cabra; 5) Peixe; 6) Coruja (Great Horned Owl); 7) Piton (reticulated pyton); 8) Carangueijo (horned ghost crab); 9) Camaleão (Panther chameleon). Imagens retiradas de:
<https://i2.wp.com/thequrandebate.com/wpcontent/uploads/2020/02/eye.jpg?resize=277%2C182&ssl=1>
[https://cdn.voxcdn.com/thumbor/DIXfezviqNOg3ElbsNxFuSs4sQk=/0x0:1920x1080/1820x1213/filters:focal\(659x288:965x594\):format\(webp\)/cdn.voxcdn.com/uploads/chorus_image/image/64019342/dog_3071334_1920.0.jpg](https://cdn.voxcdn.com/thumbor/DIXfezviqNOg3ElbsNxFuSs4sQk=/0x0:1920x1080/1820x1213/filters:focal(659x288:965x594):format(webp)/cdn.voxcdn.com/uploads/chorus_image/image/64019342/dog_3071334_1920.0.jpg)
<https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/1/little-cute-kitten-serhii-kucher.jpg>
<https://image.shutterstock.com/image-photo/eye-goat-260nw-29515423.jpg>
<https://www.earthlife.net/wp-content/uploads/fisheye.jpg>
<https://media.sciencephoto.com/z8/36/00/42/z8360042-400px-wm.jpg>
<https://i.pinimg.com/474x/ce/c9/7b/cec97b020aa223137a5579dcc072b8a5.jpg>
<https://www.kimballstock.com/popuppreview.asp?db=a&image=UWC+01+MH0008+01&itemw=4&itemf=0001&itemstep=1&itemx=7>
https://www.jungledragon.com/image/6801/extreme_closeup_of_male_panther_chameleon_eye_madagascar.html
- Fig.54. Comparação entre diferentes tipos de olhos em personagens fantásticas. A leitura que se faz do seu olhar (formato de pupila, cor da esclera, inclinação de sobrancelha, etc.) é completamente distinta e, conseqüentemente, produz diferentes tipos de

expressões. Imagens da autoria de Kenneth Anderson (em cima) e Arnaud Lonys (em baixo à esquerda) e Oleg Egorov (em baixo à direita). Imagens retiradas de: 3dtotalPublishing (2018) *Creating stylized characters*. United Kingdom: 3dtotalPublishing
<https://3dtotal.com/galleries/tifa/edmund-by-arnaud-lonys-alien-zbrush-sculpt-insect-space-crab-creature>
<https://www.artstation.com/artwork/YkkEX>

- Fig.55. Vista ortográfica de uma personagem do universo do filme de animação *Paranorman* (Laika Studios). Ilustração da autoria de David Vandervoort. As quadrículas ou as linhas são auxiliares no que toca a manter na posição correta os vários elementos. Imagem retirada de: <http://www.theconceptartblog.com/>.
- Fig. 56. *Modelsheets* representativo da escala das várias personagens do universo do filme de animação *Boxtrolls*. Imagem da autoria de Mike Smith. Imagem retirada de: Brotherton, P. (2014). *The Art of Boxtrolls*. California: Chronicle Books.
- Fig. 57. Comparação de designs numa personagem *undead knight*.. Este exercício de comparação é denominado de *Boundary Checking* servindo para comparar o espectro de possibilidades que uma mesma personagem pode fornecer. Ilustrações da autoria de Marco Taro Holmes. Imagem retirada de: Holmes, M.C. (2016). *Designing Creatures & Characters: How to build an artist's portfolio for videogames, film, animation and more*. Canada: Impact Books.
- Fig. 58. O grupo inteiro de possibilidades de cores de uma determinada pintura denomina-se de *gamut*. Imagem retirada de: <https://medium.com/@bimawithpencil/about-gamut-masking-on-digital-painting-6753ad7a195b>
- Fig. 59. Diferentes tipos de relações cromáticas. A) Acromático; B) Análogo; C) Complementar; D) Complementar dividido; E) Triádico e F) Duplo complementar. Imagem retirada de: netclipart.com
- Fig. 60. Estudos de cor da personagem Sullivan (filme de animação *Monsters Inc.*), da autoria de Tia Kratter. Neste exemplo podem observar-se pormenores que combinam elementos e detalhes de animais (nomeadamente padrões de pelagem). Imagem retirada de: Docter, P. (2002). *The Art of Monsters, Inc.* California: Chronicle Books
- Fig. 61. Cenas iniciais do videogame *Ori and the Blind Forest* (2015, Moon Studios). Nesta cena, a mãe adotiva de Ori surge muito carinhosa e extremosa. Imagem retirada de: https://store.steampowered.com/app/1057090/Ori_and_the_Will_of_the_Wisps/
- Fig. 62. Imagem do nível inicial do videogame *Unravel* (2016, Coldwood). Este jogo tem que ver com uma pequena criatura, (Yarny), feita de lã vermelha cuja missão é encontrar as peças que faltam no álbum de fotografias do seu criador. Assim, Yarny deve explorar diversos universos inspirados nos recantos da casa bem como no jardim em busca de elementos que ajudem a preservar as memórias. Imagem retirada de: <https://store.steampowered.com/app/1225560/Unravel/>
- Fig. 63. Cenário in game do videogame de horror *Silent Hill 2* (2001, Konami). Boss Pyramid Head. Imagem retirada de: <https://i0.wp.com/bloody-disgusting.com/wp-content/uploads/2018/12/silenthill2.jpg?fit=830%2C535&ssl=1>
- Fig. 64. Imagem in game do videogame *Last Guardian* (2016, SIE Japan Studio e Gen Design). Imagem retirada de: <https://www.justpushstart.com/wp-content/uploads/2017/12/maxresdefault-58.jpg>

- Fig. 65. Determinados tipos de feições inspiram emoções diferenciadas quando são abordadas do ponto de vista da construção de personagens. Imagens retiradas de:
[https://cdn.flash.pt/images/201901/img_796x560\\$2019_01_08_10_54_56_178318.png](https://cdn.flash.pt/images/201901/img_796x560$2019_01_08_10_54_56_178318.png)
<https://akita52nn.ru/bolezni-polosti-rta>
<https://i.pinimg.com/564x/3d/9f/80/3d9f80da381206f04a71af53f59c18c6.jpg>
<https://buzzkeys.com/2016/10/20-dogs-who-rock-their-underbite.jpg>
<https://renandstimpfy.fandom.com/wiki/Stimpfy>
<http://www.behindthecinematic.com/game/world-of-warcraft-mists-of-pandaria/intro/>
- Fig. 66. Comparação entre vários tipos de bebês, bem como as suas respectivas proporções e formas arredondadas. Em cima: proporções bastante características de mamíferos. Em baixo: as mesmas proporções aplicadas a personagens do universo do famoso videogame *Pokémon* (Pokémon Company). Imagens retiradas de:
<https://i.pinimg.com/236x/90/96/d9/9096d9765230edd1658ed4fc53551630.jpg>
https://img.ohmymag.com.br/articulo/crianca/um-sorrisinho-cheio-de-malicia_c8449e35b1616b9d697a8b393696bf22c4bd6233.jpg
https://www.educaborras.com/wp-content/uploads/2021/01/17154_01_med.jpg
[https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Flareon_\(Pokémon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Flareon_(Pokémon))
[https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Petilil_\(Pokémon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Petilil_(Pokémon))
[https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Azumarill_\(Pokémon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Azumarill_(Pokémon))
- Fig. 67. Comparação entre dois tipos bastante diferentes de criaturas presentes no universo do videogame *Monster Hunter World: IceBorne* (Capcom) no caso da direita e *Monster Hunter World* no caso da esquerda. Imagem retirada de:
https://monsterhunter.fandom.com/wiki/Category:Monsters_that_inFLICT_Effluvium
- Fig. 68. No processo de criação do livro de banda desenhada “SINtra”, correspondente à parte prática desta investigação, o objetivo na criação das personagens fantásticas, foi que estas provocassem determinado tipo de emoções (tanto positivas como negativas) no espectador. Assim, estes “gatilhos” emocionais no que diz respeito a insetos e aracnídeos, que na maioria dos leitores provocam medo ou asco foi o objetivo desejado para esta personagem baseada na aranha-de-saco amarelo (*Cheiracanthium mildei*) muito comum na Serra de Sintra, onde a narrativa ocorre.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/Cheiracanthium_mildei_mal_e.jpg
- Fig. 69. Imagem in game do videogame *Monster Hunter World*. Este é um caso específico onde a personagem com a qual se joga deverá derrotar o monstro *Jyuratodus*, à imagem e semelhança do herói grego. Imagem retirada de:
<https://monsterhunter.fandom.com/wiki/Jyuratodus>
- Fig.70. Imagens in game do videogame *Layers of Fear* (2016, Bloober Team). Este é um jogo passado num plano de primeira pessoa, onde o jogador assume o papel de um pintor outrora famoso com um passado perturbador. Imagem retirada de:
https://store.steampowered.com/app/391720/Layers_of_Fear/
- Fig.71. Imagem in game do videogame *System Shock 2* (1999, Irrational Games). Imagem retirada de:
<https://static.wikia.nocookie.net/shodan/images/a/a4/Rumbler.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/290?cb=20130323120536>
- Fig. 72. Concept art para o filme de animação *Cloudy with a chance of meatballs 2* (*Chovem Almôndegas 2*), onde as criaturas fantásticas são baseadas em diversos tipos de comida. Imagem retirada de: Miller-Zarneke, T. (2013) *The Art of Cloudy with a Chance of Meat Balls 2*. Petaluma: Cameron Books.

- Fig.73. Cena emblemática do filme de animação da Disney, *Bambi*, (1942), onde o personagem principal perde a mãe devido a um encontro furtivo com caçadores. Imagem retirada de:
https://cdn3.whatculture.com/images/2015/04/bambi_mother_death-600x338.jpg
- Fig.74. Imagem in game do videogame *Sea of Solitude* (2019, Jo-Mei Games). Imagem retirada de:
https://store.steampowered.com/app/1225590/Sea_of_Solitude/
- Fig.75. O autor Chris Solariski, no seu livro *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to cutting-edge art techniques for winning vídeo game design*, refere que muitos dos elementos da pintura podem ser utilizados na estrutura e linguagem dos videogames precisamente pelo seu fator ligado à interatividade e imersão. Imagem retirada de: Solariski, C. (2012) *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to cutting-edge art techniques for winning vídeo game design*. New York: Watson- Gupstill Publications.
- Fig.76. Exemplos da vastíssima variedade de manifestações artísticas dentro da temática das criaturas Fantásticas. A) Rafael Bordalo Pinheiro, *Botânica Política*; B) Paula Rego, *War*, 2003; C) Goya, *Saturno devorando o seu filho*, 1819-1823; D) *Bela e o Monstro* adaptação animada Disney; E) Promotional Art do videogame *Pokémon Sword e Shield* e F) *Jar Jar Binks* do universo StarWars. Imagens retiradas de:
<https://tendimag.com/2013/06/09/oratoria/>
<https://www.comunidadeculturaearte.com/paula-rego-um-dos-maiores-nomes-da-pintura-portuguesa/>
[https://en.wikipedia.org/wiki/Saturn_Devouring_His_Son#/media/File:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_\(1819-1823\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Saturn_Devouring_His_Son#/media/File:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_(1819-1823).jpg)
<https://disneyrewards.com/blog/entertainment/best-beast-25-enchanting-beauty-beast-facts/>
<https://www.speedmagazine.ph/pokemon-sword-shield-review-almost-king-of-pocket-monsters/>
<https://www.liveabout.com/the-role-of-jar-jar-binks-2957990>
- Fig.77. Imagens do workshop para crianças entre os 8 e os 14 anos lecionado em 2019 pela autora intitulado “*As Criaturas da tua Imaginação*” no âmbito do “Fórum Fantástico 2019”, um festival dedicado a toda a cultura ligada à fantasia e ficção científica que decorreu na Biblioteca Orlando Ribeiro, Telheiras. O objetivo deste workshop foi conhecer e criar criaturas fantásticas com recurso a elementos de banda desenhada, animação, biologia entre outras matérias de modo a incentivar a imaginação das crianças e jovens. Imagens captadas pela autora.
- Fig.78. Imagens relativas à missão de ensino na Bélgica, na Universidade Thomas Moore, Departamento de Educação no ano letivo de 2017/2018 ao abrigo do programa de Mobilidade de Docentes /*Erasmus Mobility*. Imagens captadas pela autora.
- Fig.79. A frase referida por Michael Chabon, “Pleasure is Lucy with a football”. É frequentemente utilizada para personificar a condição do prazer fácil. A personagem Lucy (universo *Peanuts*, série de banda desenhada, animação e filmes, da autoria de Charles M. Schulz (1950-2000). Imagens retiradas de:
<https://www.voicetube.com/v3/videos/127148>
<https://discourseblog.substack.com/p/man-what-the-hell-good-grief-edition>
<http://fivecentsplease.org/dpb/vince-abncb.html>
- Fig.80. À esquerda: Antonio del Pollaiuolo, *Hércules e a Hidra*, circa 1475, Galeria Uffizi, Florença. À direita: *Frames* do filme *Teenage Wolf* (1985) referentes à cena do

processo de transformação do protagonista em lobisomem. Imagens retiradas de:
https://en.wikipedia.org/wiki/Lernaean_Hydra#/media/File:Antonio_del_Pollaiolo__Ercole_e_l'Idra_e_Ercole_e_Anteo_-_Google_Art_Project.jpg
<https://www.youtube.com/watch?v=yw2rCak7oQc>

- Fig.81. Ilustrações desenvolvidas pela aluna F. S. na *Unidade Curricular Concept Art*, ano letivo 2018/2019.
- Fig.82. Ilustrações desenvolvidas pela aluna S. C. na *Unidade Curricular O Fantástico na Arte I*, ano letivo 2016/2017.
- Fig. 83. Imagens de anos mais recentes referentes à disciplina de Concept Art na Escola Superior de Educação de Lisboa-Eselx: A e B da autoria da aluna J. S. (ano letivo de 2019/2020) e imagens C e D da autoria do aluno A. C. (ano letivo de 2020/2021).
- Fig.84. Exemplo de pesquisa e referências de diferentes naturezas (*Moodboard*) efetuado pela aluna R. M. no ano letivo de 2019/2020.
- Fig.85. Processo de execução da personagem desde os seus esboços e *thumbnails* (A e B), a definição da cabeça com as suas vistas (*turnarounds*- B), definição do corpo total em silhueta (C) e finalmente artes finais e as suas respetivas vistas em D. Trabalho desenvolvido pela aluna R. M. no ano letivo de 2019/2020.
- Fig.86. Captura de ecrã de dois exercícios de modelação tridimensional com recurso ao software 3d Blender realizados pela aluna J. S. no âmbito da Unidade Curricular de *Representação Digital*.
- Fig.87. Exemplo de personagem inspirada em cogumelos e em como forma do cogumelo selecionado poderá ser adaptada a um caso de personificação de objeto inanimado (fungo) para personagem mais humanizada. Trabalho desenvolvido pelo aluna P. F. na *Unidade Concept Art*), ano letivo 2020/2021.
- Tabela 1. Adjetivos/substantivos para caracterizar os conceitos de Belo e Feio de acordo com Umberto Eco na sua famosa obra *História do Feio*. O autor observa ainda que o horror também se pode manifestar em territórios tradicionalmente atribuídos ao belo, tais como o fabuloso, o fantástico, o mágico e o sublime.
- Tabela 2. Estrutura de organização do belo, segundo Kant.
- Tabela 3. Exemplo do método de Chris Oatley para brainstorming de personagens.

Bibliografia

Aristóteles. (1998). *A Política*. Lisboa: Ed. Veja

Aristóteles. (2008). *História dos Animais: Livros VII-X*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.

Ahmad, A., Moreland, S. (2013). *Fear and Learning: Essays on the Pedagogy of Horror*. North Carolina: McFarland&Company.

Alan, Ronald L. P. (2013). Aliens in the Classroom: Fantastical Creatures as Tools in Teaching Biology. *The American Biology Teacher, National Association of Biology Teachers*. Vol. 75, Abril 2013.

Atkin, C. (1983). Effects of Realistic TV Violence vs. Fictional Violence or Aggression. *Journalism Quarterly*, Vol.60, nº4, 615-621.

Bacher, H. (2019). *Vision: Color and Composition for Film*. London: Laurence King.

Barnett, R. (2014). *The Sick Rose or: Disease and the art of Medical Illustration*. London: Thames and Hundson.

Beiman, N. (2007). *Prepare to Board! Creating Story and characters for animated features and shorts*. Oxford, Focal Press.

Berger, J. (2005). *Modos de Ver*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Beuys, J. (2011). *Cada Homem um Artista*. Porto:7nós.

Bettelheim, B. (2011). *Psicanálise dos Contos de Fadas*. Lisboa: Bertrand Editora.

Bixler, A. (2007). Teaching Evolution with the Aid of Science Fiction. *The American Biology Teacher*. National Association of Biology Teachers, Agosto 2007.

Bronowski, J. (1973). *The Ascent of Man*. London: British Broadcasting Corporation.

- Brotherton, P. (2014). *The Art of Boxtrolls*. California: Chronicle Books.
- Caillois, R. (1990). *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Ed. Cotovia.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart*. New York, Routledge.
- Château, J. (1975). *A Criança e o Jogo*. Coimbra: Atlântida Editora.
- Chevalier, J., Gheerbrant, A. (1982). *Dicionário dos Símbolos*. Lisboa: Editorial Teorema.
- Childs, W.A.P. (2003). The Human Animal: The East and Greece. *The Centaur's Smile: The Human Animal in Early Greek Art*, 49-72. Princeton: Princeton University Art Museum.
- Cohen, J. J. (1996). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Costa, F.P. (2005). *O corpo insólito: Dissertações sobre monstros no Portugal do século XVIII*. Porto: Porto Editora.
- Costa, F.P. (2018). *A espantosa variedade do Mundo*. Catálogo de exposição realizada no Padrão dos Descobrimentos.
- Costa, H. (2006). *Desenho Digital: A possibilidade de desenho artístico*. [Unpublished master's thesis, Universidade de Lisboa]. Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa
- Correia, C. P. (2003). *Os Monstros de Deus: A humanidade e as suas lendas: do espermatozoide ao verme*. Vila Nova de Famalicão: Quasi.
- Correia, C. P. (2014). A Hipótese da Boneca Russa: A revolução Científica e o Primeiro conceito de genética. *Incomunidade*. <http://old.incomunidade.com/v27/art.php?art=191>.

Connely, F. S. (2012). *Lo Grotesco en el arte y la cultura occidentales: La imagem en juego*. Madrid: Machado Libros

Cox, M. (2005). *The Pictorial World of the Child*, United Kingdom: Cambridge University Press.

Damásio, A. (2001). *O Sentimento de Si: O corpo, a emoção e a neurobiologia da consciência*. Mem Martins: Publicações Europa-América.

Darwin, C. (2006). *A Expressão das Emoções no Homem e nos Animais*. Lisboa: Relógio d'Água Editores.

Dansky, R. (2007). Cut scenes and scripted events. *Game Writing Narrative Skills for videogames*. Charles River Media, Boston.

Daou, N. (2011). Fantasy Play. *Encyclopedia of Child Behaviour and Development*. Springer, Boston, MA.

Debord, G. (2012). *A Sociedade do espectáculo*. Lisboa: Antígona.

Dial-Driver, E.; Emmons, S.; Ford, J. (2012). *Fantasy Media in the Classroom: Essays on Teaching with Film, Television, Literature, Graphic Novels and Video Games*. North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers.

Docter, P. (2002). *The Art of Monsters, Inc.* California: Chronicle Books.

Eco, U. (2007). *História do Feio*. Lisboa: Difel.

Eco, U. (2015). *Apocalípticos e Integrados*. Lisboa: Relógio d'Água.

Eladhari, M., Lindley, C., A. (2003). Player Character Design Facilitating: Emotional Depth in MMORPGs. *DiGRA International Conference: Level Up*, Vol. 2, 2003.

Ekman, P. (2003). *Emotions Revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*. New York: Times Books.

Filene, P. (2004). *The joy of Teaching: A practical guide for new college instructors*. Library Congress: University of North Carolina Press.

Fischhoff, S., Dimopoulos, A., Nguyen, F., Gordon, R. (2003). Favorite Movie Monsters and their Psychological Appeal. *Imagination, Cognition and Personality*. Vol 22, 401-426.

Foddy, W. (2002). *Como Perguntar. Teoria e Prática da Construção de Perguntas em Entrevistas e Questionários*. Lisboa: Celta Editora.

Florea, M. (2013). *Media Violence and the Cathartic Effect* in *Procedia: Social and Behavioral Sciences*.

Garcia, M. I. (2015). *Monstros: A Ciência do Mito e a sua Utilidade nos Videojogos*. [Unpublished Master's thesis, Universidade de Lisboa]. Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa.

Garcia, S. (2010). *La producción de contenidos en soporte digital de acuerdo con los lenguajes de comunicación audio, scripto y visual: una contribución para la implementación del tratado de Bolonia en Portugal*. [Unpublished doctoral dissertation, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación de Madrid]. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación.

Gee, J. P. (2006). *Why Game Studies Now?* In *Games and Culture*, Vol. I, Nº I, jan. 2006, Sage Publications.

Gil, J. (2006). *Monstros*. Lisboa: Relógio D'Água.

Gilmore, D.D. (2003). *Monsters, Evil Beings, Mythical Beasts and All Manner of Imaginary Terrors*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Glebas, F. (2018). *Directing the Story: Professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. New York: Routledge.

Golub, A.; Richardson, H. (Ed.). (2017). *Monsters in the Classroom: Essays on Teaching what scares us*. North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers.

Gomes, A. (2013). *Desenho de projecto para estudo de personagens*. [Unpublished master's thesis, Universidade de Lisboa]. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Gouveia, J. (2018). *Project St[art]: O videojogo como forma de arte*. [Unpublished master's thesis, Universidade de Lisboa]. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Gurney, J. (2009.) *Imaginative Realism: How to Paint what doesn't exist*. London: Andrews McMeel Publishing.

Gurney, J. (2010). *Color and Light: A guide for the realist painter*. London: Andrews McMeel Publishing.

Han, B.C. (2016). *A Salvação do Belo*. Lisboa: Relógio d'Água Editores.

Heller, E. (2016). *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Barcelona: Editora Garamond.

Hesíodo. (s.d). *La Teogonia los Trabajos e los Dias, El Escudo*. Madrid: Libreria Bergua.

Holanda, F. (1955). *Diálogos de Roma- Da Pintura Antiga*. Lisboa: Livraria Sá da Costa.

Holmes, M.C. (2016). *Designing Creatures & Characters: How to build an artist's portfolio for videogames, film, animation and more*. Canada: Impact Books.

- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Imagine FX. (2014). *How to Draw and Paint Anatomy*, Vol. 2. Somerset: Future Plc.
- Isbister, K. (2006). *Better game characters by design: A psychological approach*. San Francisco: Elsevier.
- Johnson, S. (2005). *Everything bad is good for you: How today's Popular Culture is actually making us smarter*. New York: Riverhead Books.
- Jones, G. (2002). *Killing Monsters: Why Children need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence*. New York: Basic Books.
- Johston, O., Thomas, F. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions.
- Julius, J. (2016). *The Art of Zootropolis*. San Francisco: Chronicle Books.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between real rules and fictional worlds*. Massachusetts: The MIT Press.
- Juul, J. (2010). *A Casual revolution: Reinventing Video Games between real rules and fictional worlds*. Massachusetts: The MIT Press.
- Kant, I. (2005). *Crítica da Faculdade do Juízo*. Rio de Janeiro: Biblioteca de Filosofia Forense Universitária.
- Kaplan, M. (2012). *The Science of Monsters: Why monsters came to be and what made them so terrifying*. London: Constable.
- Kappler, C. (2004). *Monstruos, demónios y maravilhas: A fines de la Edad Media*. Madrid: Akal Ediciones.

Kline, C.; Blumberg, B. (1999). *The Art and Science of Synthetic Character Design: Proceedings of the AISB 1999 Symposium on AI and Creativity in Entertainment and Visual Art*, Edinburgh, Scotland.

Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror*. New York: Columbia University Press.

Lankoski, P. (2003). *Characters in Computer Games: Toward Understanding interpretation and Design*. In '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up , Vol. 2, 2003.

Lankoski, P. (2004). *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games*. In *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing in the Imagination* (pp. 139-148). Finland:M. Montola, J. Stenros.

Lankoski, P. (2010). *Character- Driven Game Design: A Design approach and its foundations in character engagement*. Aalto University, publications series of the School of Art and Design, Finland.

Lavater, J.C. (1853). *Essays on Physiognomy: Designed to promote the knowledge and the love of mankind*. London: William Tegg and Co.

Lenfant, D. (1999). *Monsters in Greek Ethnography and Society in the Fifth and Fourth Centuries BCE*. From Myth to Reason? Studies in the Development of Greek Thought, New York: Oxford University Press. P.

Leroi, A. M. (2003). *Mutants: On the Form, Varieties and Errors of the Human Body*. London: Harper Perennial.

Lewis-Williams, D. (2005). *La Mente en la Caverna: La Conciencia y los Orígenes del Arte*. Madrid: Akal Ediciones.

Lillard, Angeline, S. (1993). Pretend Play Skills and the Child's Theory of Mind . *Society for Research in Child Development*, Vol. 64, no. 2.

Lilly, E. (2015). *The Big Bad World of Concept Art for Videogames*. Designstudio Press.

Lilly, E. (2017). *The Big Bad World of Concept Art for Videogames: How to Start your career as a concept artist*. Designstudio Press.

Lloret, M. P. (2015). *Monstruos y Monstruosidades: Del Imaginario fantástico a los X-Men*. Bilbao: Sanssoleil.

Lousa, T. (2004). *Francisco de Holanda: Ecos do Classicismo em Portugal*. [Unpublished master's thesis, Universidade de Lisboa]. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Lousa, T. (2017). Em Louvor da Primitividade pela Lente de Eros e Tánatos: Francis Bacon e Paula Rego. *Reflexões sobre o Gosto III*. Instituto El Católico Zaragoza. P.606-619.

Lovecraft, H. P. (2006). *O terror sobrenatural na literatura*. Lisboa: Edições Nova Veja.

Low, J., Goddard, E., Melser, J. (2009). Generativity and imagination in autism spectrum disorder: Evidence from individual differences in children's impossible entity drawings. *British Journal of Development Psychology*,27,425-444.

Lozano, A. (2015). Jugar, Explorar, Sufrir: Construcción del Horror en la Estética de los Videojuegos. *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, nº 15.

Lupton, J.R. (2000). *Creature Caliban*. Shakespeare Quarterly 51/1.

Luz, F. (2013). *O Movimento na Animação: Para uma Reclassificação Digital*. [Unpublished doctoral dissertation, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas]. Universidade Nova de Lisboa.

Luz, F. (s.d). *Videojogos: narrativas, espetáculo e imersão*. Lisboa: MovLab-Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Luz, F. (2010). *Jogos de Computador e Cinema: Narrativas, avatares e efeitos*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

Magalhães, A.F (2007). *A Psicologia das Emoções: O Fascínio do Rosto Humano*. Porto: Ed. Universidade Fernando Pessoa.

Mallia, G. (2007). *Learning from the Sequence: The Use of Comics in Instruction*. Florida: Image Text: Interdisciplinary Comics Studies. ISSN: 15496732.

Malone, Thomas, W. (1987). *Making learning fun: a taxonomy of intrinsic motivations for learning*, in *Aptitude, Learning and Instruction: Cognitive and affective process analyses*. Hillsdale, New Jersey: Eds. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Maringer, J. (1956). *Os Deuses do Homem Pré-Histórico*. Lisboa: Editora Arcádia, Limitada.

Marques, A. (2012). *Desenhar, saber desenhar*. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes de Lisboa .

Marques, A., Silva, B., Marques, N. (2011). A influência dos videojogos no rendimento escolar dos alunos: Uma experiência no 2º e 3º ciclo do Ensino Básico. *Educação, Formação e Tecnologias*, Nº5.

Marsella, S., Carnicke, S., Gratch, J., Okhmatovskaia, A., Rizzo, A. (2006). An exploration of Delsarte's Structural Acting System. *Computer Science, Conference Intelligent Virtual Agents*.

Miller-Zarneke, T. (2013). *The Art of Cloudy with a Chance of Meat Balls 2*. Petaluma: Cameron Books.

Mittman, A.S., Dendle, P.J. (Ed.). (2013). *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*.New York: Routledge.

Mikosz, J.E., Lousa, T. (2020). Do Humano ao animal na Arte Rupestre. *Revista Dobra*. Nº6.

Murgatroyd, P. (2007). *Mythical Monsters in Classical Literature*. London: Bloomsbury.

Newman, P. (2004). *História do Terror: O Medo e a Angústia através dos tempos*. Lisboa: Edições Século XXI.

Nietzsche, F. (1989). *Beyond Good and Evil: Prelude to a philosophy of the future*. New York: Knopf Doubleday Publishing Group.

Nolasco, A. (2013). *Transgressões do Belo, Invenções do Feio na Arte Contemporânea Portuguesa*. Lisboa: Edição Grãonauta.

Oatley, C., Innes, L. (s.d.). *Five tips to make your character designs more dynamic & believable*. <http://chrisoatley.com/pw-9-five-tips-to-make-your-character-designs-more-dynamic-believable/>

Öhman, A. (1986). Face the beast and fear the face: Animal and Social Fears as prototypes for evolutionary analyses of emotion. *The Society for Psychophysiological Research, Inc*, Vol. 23, No 2.

Pereira, A. L. L. (2013). *A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem*. [Unpublished master's thesis, Universidade do Porto]. Faculdade de Letras, Universidade de Porto.

Pereira, P. (2017). *Ludo-Estética* [Unpublished master's thesis, Universidade de Lisboa]. Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa.

Platão, Rocha, M.H. (1996). *A República*. Porto: Fundação Calouste Gulbenkian.

Pioli, D. (s.d). *My 10 tips for a good Character Design*. Ebook disponível em daniellepioli.com/ebooks/

Poe, A. (1981). A carta roubada. *Histórias Extraordinárias*. São Paulo: Editora Abril.

Posthumus, L. (2011). *Hybrid Monsters in the Classical World: The Nature and Function of Hybrid Monsters in Greek Mythology, Literature and Art*. [Unpublished master's degree thesis]. University of Stellenbosch, South Africa.

Radford, C., Weston, M. (1945). How can we be moved by the fate of Anna Karenina? *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*. Vol. 49. Blackwell Publishing.

Ramos, A.M. (2008). *Os Monstros na Literatura de Cordel Portuguesa do século XVIII*. Lisboa: Edições Colibri: instituto de Estudos de Literatura Tradicional.

Read, H. (1952). *Art News Fiftieth Anniversary*. New York: The Art Foundation.

Reade, J. (1979). Ideology and Propaganda in Assyrian Art. *Power and Propaganda: A Symposium on Ancient Empires, Mesopotamia: Copenhagen Studies in Assyriology 7*. Copenhagen: Akademisk Forlag. 329-343.

Roque, A. (2011). *O estudo fisionómico na caracterização de personagens*. [Unpublished master's thesis, Universidade de Lisboa]. Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa.

Rosenkranz, K. (1992). *Estética de lo Feo*. Trad. Miguel Salmerón. Julio Ollero Editor, S.A.

Salen, K. Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press.

Salis, F. (2014). *Imaginação: Compêndio em linha de problemas de filosofia analítica*. Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa.

Schaan, C. (2015). *Journey into Learning with Creatures of Amalthea*. Springfield: Imagination International Inc.

Serrão, A. V. (2013). *O Feio para Além do Belo*. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa.

Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press.

Sperber, D., Hirschfeld, L.A. (2004). The Cognitive foundations of cultural stability and diversity. *Trends in Cognitive Sciences*, Vol. 8, nº 1, Janeiro 2004. P. 40-46.

Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to cutting-edge art techniques for winning vídeo game design*. New York: Watson- Guptill Publications.

Sousa, J. (2016). *Os videojogos Indie como forma de expressão autoral: Criatividade, estilo e significado*. [Unpublished doctoral dissertation, Universidade Católica]. Universidade Católica Portuguesa.

Stanchfield, W. (2009). *Drawn to Life: 20 Golden years of Disney Master Classes*. Burlington: Focal Press.

Tavares, C. A. (2012). *Representações do Corpo na Ciência e na Arte*. Lisboa: Edições Fim de Século.

Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. United Kingdom: Wiley-Blackwell.

Thacker, J. (2017). *10 Things you need to know to become a creature designer*. <https://www.gnomon.edu/blog/10-things-you-need-to-know-to-become-a-creature-designer>.

Tucherman, I. (1999). *Breve História do Corpo e de seus monstros*. Lisboa: Veja.

Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã: A identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio de Água.

Van Duzer, C. (2013). *Sea Monsters on Medieval and Renaissance Maps*. Malta: The British Library.

Vygotsky, L.S. (2007). *La Imaginación y el Arte en la Infancia- Ensayo psicológico*, Madrid: Ediciones Akal,S.A.

Voloshchuk, N. (2017). *As novas tendências de Concept Art: A concepção tridimensional*. [Master's thesis, Universidade de Lisboa]. Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa.

Warman, E. (1892). *Gestures and Attitudes: An exposition of the Delsarte philosophy of expression, practical and theoretical*. Boston: Lee and Shepard.

Wells, T., Kemp, M. (2008). *Leonardo da Vinci Notebooks*. New York: Oxford University Press.

Wengrow, D. (2014). *The Origins of Monsters: Image and Cognition in the First Age of Mechanical Reproduction*. New Jersey: Princeton University Press.

Westenholz, G. J. (2004). *Hybrid Creatures in the Ancient Near East: Their character and role*. Jerusalem: Bible Lands Museum.

Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. Oxford: Basil Blackwell.

Whitlatch, T. (2015). *Science of Creature Design: Understanding Animal Anatomy*. California:Design Studio Press.

Whitlatch, T. (2015). *Creatures of Amalthea: Journey into Learning with Creatures of Amalthea*. Springfield: Imagination International Inc.

Wittkower, R. (1942). *Marvels of the East: A Study in the History of Monsters*. Journal of the Warburg and Courtauld Institutes 5:159-197.

Wolf, M. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and art of gaming*. California: ABC-Clio, LLC.

3dtotalPublishing. (2020). *Fundamentals of Creature Design: How to create successful concept using functionality, anatomy, color, shape & scale*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.

3dtotalPublishing. (2017). *Mythical Beasts: Artist's Field Guide to Designing Fantasy Creatures*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.

3dtotalPublishing. (2018). *Creating stylized characters*. United Kingdom: 3dtotalPublishing.

Webgrafia

Businesswire. (2021). *Global Mobile Gaming Market Report 202: Worth \$98 Billion in 2020, the Mobile Gaming Market is Forecast to Grow to \$272 Billion by 2030*. <https://www.businesswire.com/news/home/20210625005180/en/Global-Mobile-Gaming-Market-Report-202-Worth-98-Billion-in-2020-the-Mobile-Gaming-Market-is-Forecast-to-Grow-to-272-Billion-by-2030---ResearchAndMarkets.com>

Campos, A. (1944). *Dactilografia: Arquivo Pessoa, Obra Édita*. <http://arquivopessoa.net/textos/86>

Concept Art Empire. (2018). *Characters, Props, Or Environments: Picking a Concept Art Specialty*. <https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>

Criticanarede.(2008, October 15). *O paradoxo da ficção*. Criticanarede. <https://blog.criticanarede.com/2008/10/o-paradoxo-da-fico.html>

Diário de Notícias. (2021). *Confinamento aumentou os números de gamers e os lucros da venda de jogos*. <https://www.dn.pt/edicao-do-dia/18-abr-2021/confinamento-aumentou-o-numero-de-gamers-e-os-lucros-da-venda-de-jogos-13582317.html>

Faena. Com. (s.d.). *On the Monstrous Caricatures once made by Da Vinci*.
<https://www.faena.com/aleph/on-the-monstrous-caricatures-once-made-by-da-vinci>

Gard, T. (2000). *Building Character*.
http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm

Hugo, V. (1827). *Hugo's Preface to Cromwell*, 298-313.
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUK EwiYqoa2p5rvAhUJ4BoKHZzhDLUQFjADegQIARAD&url=https%3A%2F%2Fumich.h.instructure.com%2Ffiles%2F1226725%2Fdownload%3Fdownload_frd%3D1&usg=A OvVaw0-LPizmPLjgnTpboFiC4ra

Hutchinson, D. (2010). *The importance of Concept Art for Videogames*.
<https://mediahammer.wordpress.com/category/games/art/>.

Jaffe, E. (2007). *Reel to Real: Psychology goes to the Movies*.
<https://www.psychologicalscience.org/observer/reel-to-real-psychology-goes-to-the-movies>

Journal of Literary Theory online. (2018). *How can web e moved to shot zombies? A paradox of fictional emoticons and actions in interactive fiction*.
<http://www.jltonline.de/index.php/articles/article/view/975/2300>

Kuspit, D. (s.d.). *The Matrix of Sensations*.
<http://www.artnet.com/magazineus/features/kuspit/kuspit8-5-05.asp>

Maria's Dissertation. (2014, June 13). *Basic Character creation- Gravity and Movement*.
Maria's Dissertation. <https://mariadissertation.wordpress.com/>.

Meretzky, S. (2001). *Building Character: An analysis of Character Creation*.
https://www.gamasutra.com/view/feature/131887/building_character_an_analysis_of_p hp?page=1

Online Game Design Schools. (s.d.). *What is a Concept Artist in Video Game Design?*.
<http://www.onlinegamedesignschools.org/faq/concept-artist-video-game-design/>

Psicoativo- Universo da Psicologia. (2016). *Esquemas (Psicologia): Teoria de Piaget, assimilação e acomodação*. Disponível em: <https://psicoativo.com/2016/07/esquemas-psicologia-teoria-de-piaget-assimilacao-e-acomodacao.html>

Pixar Animation. (s.d). *Character Design*. Disponível em: <http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html>

Review24.(2021).*VideoGameStatistics*. <https://review42.com/resources/video-game-statistics/>

Sheridanportfoliotips.(2011).*CharacterDesign*. Sheridanportfoliotips. <http://sheridanportfoliotips.blogspot.pt/p/character-design.html>

Solarski, C. (2013). *The Aesthetics of Game Art and Game Design*. https://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php.

Steam (s.d). *Dota 2 Workshop-Character Art Guide*. <https://support.steampowered.com/kb/9334-YDXV-8590/dota-2-workshop-character-art-guide>.

Verywellmind.(2019). *The role of a schema in psychology*. <https://www.verywellmind.com/what-is-a-schema-2795873>.

Thomson-Jones, K. (2015). The Philosophy of Digital Art. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/entries/digital-art/>.

Transperfect.(2021). *What does Global Gaming Industry Growth look like in 2021?* <https://www.transperfect.com/blog/global-gaming-industry-growth-in-2021>

Wikipedia.Org.(2017).*Videogames as a art form*. https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_as_an_art_form#Roger_Ebert_on_video_games_as_art.

New World Encyclopedia.(2014). *Mythical Creature*.
http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Mythical_creature

Videografia

N.H.K, NHK Enterprises 21. INC. (produtor executivo). (1999). *Welcome Back for an Extracurricular Lesson, Senpai!* [Programa de televisão] Yamaguchi, Ube, Japão.