

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
DESIGN GRÁFICO - FAV**

**Discentes: GABRIELLY TEIXEIRA ROCHA,
MARIA FERNANDA DOMICIANO DOS REIS,
VIRGÍNIA MOTA CURADO ADÔRNO**

Orientador: Flávio Gomes Oliveira

**Desenvolvimento de *design* de personagens originais para
o meio *cosplay* a partir do universo de *One Piece***

**Goiânia
2023**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)s autor(a)(es)(as): Gabrielly Teixeira Rocha; Maria Fernanda Domiciano dos Reis; Virgínia Mota Curado Adôrno.

Título do trabalho: Desenvolvimento de design de personagens originais para o meio cosplay a partir do universo de One Piece.

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)s autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Maria Fernanda Domiciano Dos Reis, Discente**, em 01/03/2023, às 15:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Virgínia Mota Curado Adôrno, Discente**, em 01/03/2023, às 15:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gabrielly Teixeira Rocha, Discente**, em 01/03/2023, às 15:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flávio Gomes De Oliveira, Coordenador de Curso**, em 01/03/2023, às 15:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3558898** e o código CRC **0F2D3E3B**.

Gabrielly Teixeira Rocha,
Maria Fernanda Domiciano Dos Reis,
Virgínia Mota Curado Adorno

**DESENVOLVIMENTO DE DESIGN DE PERSONAGENS ORIGINAIS PARA
O MEIO COSPLAY A PARTIR DO UNIVERSO DE ONE PIECE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Design Gráfico, da Universidade
Federal de Goiás

Orientador: Flávio Gomes Oliveira

**GOIÂNIA
2023**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

ROCHA, GABRIELLY TEIXEIRA

Desenvolvimento de design de personagens originais para o meio cosplay a partir do universo de One Piece [manuscrito] / GABRIELLY TEIXEIRA ROCHA, MARIA FERNANDA DOMICIANO DOS REIS, VIRGÍNIA MOTA CURADO ADÔRNO. - 2023.

CX, 110 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira .
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2023.

Bibliografia. Anexos. Apêndice.

Inclui siglas, fotografias, abreviaturas, tabelas, lista de figuras.

1. Cosplay. 2. design de personagem. 3. anime. 4. One Piece. I. REIS, MARIA FERNANDA DOMICIANO DOS. II. ADÔRNO, VIRGÍNIA MOTA CURADO . III. , Flávio Gomes , orient. IV. Título.

CDU 8+7


**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**GABRIELLY TEIXEIRA ROCHA
MARIA FERNANDA DOMICIANO DOS REIS
VIRGÍNIA MOTA CURADO ADÓRNO**

Desenvolvimento de design de personagens originais para o meio *cosplay* a partir do universo de *One Piece*

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

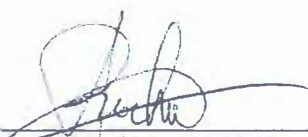
Defendido e aprovado publicamente em 15 de fevereiro de 2023, pelos seguintes membros da banca:



Flávio Gomes de Oliveira – Orientador
Universidade Federal de Goiás



Wagner Bandeira da Silva – Avaliador
Universidade Federal de Goiás



Cláudio Aleixo Rocha – Avaliador
Universidade Federal de Goiás

RESUMO

Este trabalho acadêmico tem como objetivo a aplicação de design de personagens para a criação de três personagens originais inseridos no universo ficcional de "*One Piece*" criado por Eiichiro Oda, para aplicação no meio cosplay. Para isso foram realizados estudos acerca de design de personagens e os processos de criação do próprio autor do universo de "*One Piece*". Foram realizados também estudos acerca de confecção, conceitos e aplicação de *cosplay* para personagens de mídias digitais.

Assim, foram realizadas a criação de três personagens originais e seus respectivos cosplays completos.

PALAVRAS-CHAVE: *Cosplay, design de personagem, anime, One Piece*

ABSTRACT

This academic work aims to apply character design to the creation of three original characters inserted in the fictional universe of "*One Piece*" created by *Eiichiro Oda*, for application in the cosplay environment. For this, studies were carried out about the character design and the creation processes of the author of the universe of "*One Piece*". Studies were also carried out on the making, concepts and application of cosplay for digital media characters.

Thus, the creation of three original characters and their respective complete cosplays were carried out.

KEYWORDS: Cosplay, character design, anime, *One Piece*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	17
Figura 2	18
Figura 3	21
Figura 4	22
Figura 5	23
Figura 6	24
Figura 7	25
Figura 8	26
Figura 9	27
Figura 10	30
Figura 11	34
Figura 12	35
Figura 13	36
Figura 14	38
Figura 15	39
Figura 16	40
Figura 17	41
Figura 18	42
Figura 19	43
Figura 20	44
Figura 21	45
Figura 22	46
Figura 23	50
Figura 24	54
Figura 25	54
Figura 26	55
Figura 27	56
Figura 28	57
Figura 29	58
Figura 30	59
Figura 31	60

Figura 32	66
Figura 33	67
Figura 34	68
Figura 35	70
Figura 36	71
Figura 37	72
Figura 38	73
Figura 39	74
Figura 40	75
Figura 41	76
Figura 42	77
Figura 43	79
Figura 44	79
Figura 45	80
Figura 46	82
Figura 47	83
Figura 48	83
Figura 49	84
Figura 50	84
Figura 51	85
Figura 52	86
Figura 53	87
Figura 54	88
Figura 55	89
Figura 56	90
Figura 57	91
Figura 58	91
Figura 59	92
Figura 60	93
Figura 61	94
Figura 62	95
Figura 63	95
Figura 64	96
Figura 65	96

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1 Objetivos	14
1.2 Justificativa	14
2. COSPLAY	16
2.1. Linha do tempo	16
2.2. Caracterização	19
2.2.1. Cosplay X Sósia X Fantasia	19
2.3. Tipos de cosplay	20
2.3.1. Personagem fiel à mídia	21
2.3.2. Personagem em roupas casuais	22
2.3.3. Personagem com gênero trocado	23
2.3.4. Crossplay	24
2.3.5. Cosplay sexy	25
2.3.6. Cosplay de armário	26
2.3.7. Cosplay de personagem original	27
2.4. Cosplay no mercado de mídias	27
2.5. Produção	28
2.5.1. Processos de Produção e Montagem	28
2.5.2. Principais Materiais	31
3. UNIVERSOS FICCIONAIS	33
3.1. Universo ficcional One Piece	33
3.1.1. O mundo de ONE PIECE e suas particularidades	36
3.1.2. Construção de Personagens	37
3.1.3. Abrangência mercadológica ou merchandising	43
3.2. Cosplay e o universo de One Piece	46
4. DESIGN DE PERSONAGENS / CONCEPT ART DE PERSONAGEM	47
5. METODOLOGIA	48
5.1. Processos Metodológicos	48
6. PRÉ-PRODUÇÃO	51
6.1. Problematização	51
6.2. Análise	52
6.2.1. Análise sincrônica	52
6.2.2. Análise do produto	53
6.3. Definição do Problema	61
6.3.1. Lista de requisitos	61
6.3.2. Delimitação dos personagens	61
6.3.3. Painel Semântico	65
7. PRODUÇÃO	69
7.1. Geração e desenvolvimento de alternativas	69

7.1.1. Carmilla	69
7.1.2. Dr Thom Foz	73
7.1.3. Bombyx Coleman	78
7.2. Avaliação seleção e organização	81
7.2.1. Carmilla	82
7.2.2. Dr. Thom Foz	84
7.2.2 Bombyx Coleman	86
8. APLICAÇÃO	88
8.1. Carmilla	88
8.2. Dr. Thom Foz	90
8.3. Bombyx Coleman	92
9. RESULTADO DA APLICAÇÃO	95
10. CONCLUSÃO	97
APÊNDICES	104
APÊNDICE A - BRAINSTORMING	104
APÊNDICE B - REFERÊNCIAS DAS COMPILAÇÕES DE IMAGENS	105
APÊNDICE C - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO GUARDA SOL DO COSPLAY DA CARMILLA	108
APÊNDICE D - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DA FOICE DO COSPLAY DA CARMILLA	109
APÊNDICE E - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO COSPLAY DR. THOM FOZ	110
APÊNDICE F - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE ESPADA DO COSPLAY BOMBYX	111
APÊNDICE G - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE FOURRAGÈRES DO COSPLAY BOMBYX	111

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como seu principal objetivo a pesquisa e produção na área de *design* de personagens, os personagens serão desenvolvidos para um universo ficcional já existente e consolidado e aplicados no meio *cosplay*.

Escolhemos a aplicação por meio do *cosplay* pelo seu valor cultural como forma de expressão, e foi para compreender melhor esse valor que trabalhamos neste tema no primeiro capítulo, pesquisamos por sua história e desenvolvimento no cenário mundial e nacional e como são feitas as aplicações e processos de construção, buscamos catalogar as diferentes formas de interpretação e construção de personagem para termos em nota quando realizarmos esta etapa. Dessa forma, procuramos traçar uma linha do tempo clara acerca da origem e história do *cosplay*, explicamos um pouco a caracterização do *cosplay* e como definir o que pode ou não ser considerado como *cosplay* seguido de uma lista desenvolvida por nós onde dividimos os *cosplays* de uma forma mais ampla em categorias que são comumente encontrada, também discorreremos um pouco sobre a parte de produção, fazendo uma pesquisa sobre técnicas e materiais usados principalmente no *cosplay* artesanal.

Para o segundo capítulo nós nos aprofundamos no universo escolhido, que foi o do anime “*One Piece*” em decorrência do seu valor como universo ficcional que apresenta uma vasta construção de mundo com a introdução de linhagens, idiomas, culturas, e por ser uma obra bem consolidada na mídia, tendo um alto número de personagens com designs originais e bem construídos para que tomássemos como base e exemplo para desenvolver os personagens para este projeto. Dá-se introdução ao universo e roteiro de “*One Piece*” para mostrar base da história que orienta a criação dos designs de personagens para o nosso universo.

Em seguida temos uma conceituação e diferenciação entre *Concept Art* e *design* de personagem no quarto capítulo. O estudo de *Concept Art* foi realizado meramente para conceituação, uma vez que utilizamos o *design* de personagem em si para este trabalho.

Assim, com essas etapas de estudos bem estabelecidos, partimos para o quinto capítulo onde realizamos o estudo de metodologia onde selecionamos e adaptamos metodologias de acordo com as necessidades do projeto, e começamos

a trabalhar no desenvolvimento prático do personagem seguindo os passos propostos.

Seguindo a metodologia proposta trabalhamos em seguida com a pré-produção do projeto, onde fizemos uma análise sincrônica e de produto, a definição do problema, lista de requisitos, delimitação dos personagens e seus painéis semânticos. Já na parte de produção, começamos com uma geração e o desenvolvimento de alternativas para os três personagens, seguido de uma seleção e organização de alternativas, para finalmente realizar a aplicação final.

1.1 Objetivos

O objetivo principal deste trabalho é produzir a partir de metodologias de *design* a construção de três *designs* de personagens que serão posteriormente aplicados em *cosplay*, usando para isso uma mídia já existente e bem estabelecida no meio *cosplay*, que é o universo ficcional de “*One Piece*”. A partir disso, delimitamos também objetivos específicos que ajudam a realização do objetivo geral.

- Ressaltar a origem e a relevância cultural do meio *cosplay*.
- Estudo teórico sobre *concept art*.
- Estudo sobre metodologias de *design* e sua aplicação e adaptação para *design* de personagem.
- Desenvolver *design* de personagens para a aplicação em *cosplay* e divulgação desta cultura

1.2 Justificativa

O universo da cultura pop é construído para apelar para o sentimentalismo do consumidor, não se findando no consumo da mídia em si, ela se expande no mercado em forma de produtos colecionáveis distribuídos pelas empresas, ou por meio dos próprios fãs, e entre muitas práticas entre fãs existe a prática do *cosplay*. Uma atividade que se constitui de forma básica de se vestir do personagem de determinada mídia, a prática que conta com o processo criativo de construção desde roupas, perucas e acessórios a equipamentos relacionados aos personagens, tal

prática se relaciona com a identidade dos fãs com a obra e contribui para a divulgação de sua mídia de origem.

O *cosplay* em grande maioria é um trabalho artesanal que surge para representar um *design* de personagem já existente que foi desenvolvido sem pensar nessa aplicação, para este trabalho propomos o estudo e realização de um *design* de personagem para uma mídia já estabelecida com uma aplicação final em *cosplay*, assim relacionando *design* de personagem a uma atividade cultural que contribui para a divulgação de mídias.

2. COSPLAY

O termo *cosplay* surgiu do inglês a partir da junção das palavras *costume* (fantasia) e *play* (brincar), ou também *roleplay* (encenação). Isso já nos dá uma breve introdução do que seria a prática do *cosplay*: pessoas se fantasiam de personagens de narrativas diversas, podendo ser um filme, série ou anime, por exemplo, e realizam uma encenação daquele personagem, simulando sua personalidade e trejeitos, com o apoio de acessórios da vestimenta e maquiagem assumindo temporariamente uma identidade fictícia.

A prática do *cosplay* é uma expressão cultural, uma forma do sujeito demonstrar sua identidade, seguindo a ideia de Hall (2006) na modernidade onde não se tem um conceito fixo e estável sobre o que é o identitário, a identidade individual pode ser definida pela relação entre o sujeito e o ambiente social com o qual ele interage, sob o intermédio da globalização os mundos fictícios midiáticos são cada vez mais populares e de fácil acesso, a prática *cosplay* é uma das formas encontradas pelos indivíduos de interagirem de maneira mais ativa com as mídias que permeiam suas rotinas.

2.1. Linha do tempo

A fantasia é a faculdade humana que permite reproduzir ou representar acontecimentos que não pertencem à realidade, o ato de se fantasiar é uma forma de se aproximar mais do fantasioso imaginário, o *cosplay* surge deste mesmo ato.

Muito se pensa que a prática do *cosplay* surgiu no Japão, por justamente ela ter grande força no país e os *cosplays* de personagens de mídias japonesas serem tão famosos. Porém a verdade é que a origem dessa atividade se deu muito longe dali.

Figura 1: Primeiro registro em imagens de *cosplayers*, na *WorldCon*, 1939



Fonte: Mercado cosplay¹

O primeiro registro de *cosplay* (figura 1) que se tem no mundo data de 1939, quando, nos Estados Unidos, na *World Science Fiction Convention (Worldcon)*, um casal de amigos, Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas, criaram uma roupa chamada *futurecostume*, que é baseada em um filme da época intitulado “*Things to Come*”. Como não há registros de outra pessoa fantasiada no evento, é segurado a eles o primeiro *cosplay* documentado.

¹ Disponível em:
<<https://mercadocosplay.wixsite.com/website/?pgid=kuhhpbh0-d60efcfe-6399-480a-91c2-386d26d80afb>>. Acesso em: 12 jul. de 2022.

Figura 2: Publicação realizada por Noboyuki Takahashi para a revista “My Anime”



Fonte: Finis Geekis²

A prática do *cosplay* só chegou efetivamente ao Japão quando o jornalista *Nobuyuki Takahashi*, que visitou essa feira nos Estados Unidos na década de 80 e se encantou pelo *futurecostume*, decidiu levar a prática para o Japão, através das inúmeras matérias que publicou sobre o assunto chamando a atividade de *cosupurei* (コスプレ) – *cosplay*. Somado a isso houve uma grande divulgação e incentivo da prática através de um evento tradicional denominado *Comic Markets*, o que contribuiu para a popularização da prática mundialmente e, desde então, a *Worldcon* passou a apresentar diversas atrações com o mesmo tema.

No Brasil a prática do *cosplay* começou de forma muito pequena na década de 80, mas se popularizou na década de 90 como um *hobby* com um impulso vindo da primeira convenção de animes que aconteceu no país e na América do Sul, o *Mangacon*, realizado na cidade de São Paulo em 13 de outubro de 1996. Atualmente o território nacional conta com vários concursos, tanto em pequenos quanto grandes eventos, que possuem mais visibilidade nacional como no caso da CCXP³ e da BGS⁴.

² Disponível em: <<http://www.finisgeekis.com/2015/06/01/uma-historia-do-cosplay-parte-2/>>. Acesso em: 12 jul. de 2022.

³ Originalmente conhecida como **Comic Con Experience**, CCXP é um evento brasileiro derivado da Comic Con de San Diego que é considerado o maior evento de cultura pop do mundo.

⁴ Inicialmente conhecido como Rio Game Show, a Brasil Game Show trata de uma feira anual de videogames e é atualmente a maior feira de jogos de toda América Latina.

Além de ambientes como festivais, é muito comum encontrar grupos de cosplayers reunidos em situações casuais como é o caso de shoppings, praças e parques. Muitas vezes essas situações são mais favoráveis para ensaios fotográficos casuais ou para quem apenas busca um ambiente mais tranquilo para relaxar com os amigos.

No âmbito de mídias sociais a presença de cosplayers se dá muito fortemente nas plataformas do *Instagram*, *Twitter* e principalmente *Tiktok*. Focando no cenário local de Goiânia, a cidade sedia inúmeros eventos ao longo do ano, sendo a maioria deles não específicos ao *cosplay* mas sim à comunidade *geek/otaku* no geral, como por exemplo o *Sesc Geek* e o *Geek Gyn Festival*. Um dos mais tradicionais da região foi o *Anime-Hai* com sua última edição tendo sido realizada em 2017.

2.2. Caracterização

Dentro deste tópico procuramos delimitar melhor o conceito de *cosplay* fazendo paralelos com alguns conceitos próximos e esclarecendo algumas de suas divergências.

2.2.1. *Cosplay* X Sósia X Fantasia

Inicialmente é importante estabelecer conceitos antes de começarmos a diferenciação entre eles. Entende-se como sósia uma pessoa que se parece bastante com outra, seja física, comportamental ou ambas, normalmente fazendo referência a personalidades amplamente conhecidas. Por sua vez, a fantasia é uma vestimenta que se utiliza com o intuito de representar um personagem, conceito ou traje típico de uma época, cultura ou local. Por último temos que o conceito de *cosplay* é uma pessoa que junta a fantasia com a interpretação de um personagem, no entanto o *cosplay* tem um caráter mais auto denominador, ou seja, *cosplay* só é *cosplay* se a pessoa que está fazendo isto se autodenomina e se a própria comunidade assim considerar.

O *cosplay* surge como a ideia de juntar a representação de personagens ficticiais com a atuação e reprodução comportamental dos mesmos, podendo imitar tiques, manias de fala, gestos, postura, expressões faciais, interações com outras

pessoas, personagens e/ou objetos. No entanto, um fator muito importante a se destacar é que ser *cosplayer* não significa se tornar uma sócia do personagem.

No Japão, é muito comum associar o *cosplayer* com uma sócia. É possível observar que por lá eles buscam ficar uma exata cópia dos personagens, o que pode acabar impulsionando até o uso de meios extremos, como realizar cirurgias plásticas, para alcançar a perfeição na réplica de traços fenotípicos de personagens.

No entanto, no ocidente, se reforça a ideia de que *cosplay* é para todos os públicos, independentemente de idade, gênero, cor de pele, biotipo corporal, entre outros. Havendo um reconhecimento do *cosplayer* sem a necessidade de uma exata cópia do personagem escolhido, gordos podem fazer *cosplay* de magros sem precisar emagrecer e vice versa, negros podem fazer *cosplays* de pessoas brancas sem alterar a cor da pele e vice versa, e também não há nenhuma restrição de idade para a prática.

2.3. Tipos de *cosplay*

Muito se discute dentro da comunidade *cosplay* acerca das possíveis classificações do ato de fazer *cosplay*. No entanto, não há nenhum consenso geral sobre essas classificações ou atestado de que estas seriam as únicas formas possíveis de classificação. Portanto, após diversas pesquisas, reunimos informações suficientes para realizar uma classificação, tendo em vista que estas categorias não são imutáveis e não são as únicas possibilidades de classificação. É importante ter em vista também que um mesmo *cosplay* pode entrar em mais de uma classificação, assim sendo, elas não são mutuamente exclusivas.

Assim, o separamos em tipos, com as categorias sendo definidas a partir de um apanhado de classificações em materiais e concursos de *cosplay*, sendo os 8 mais relevantes: Personagem fiel à mídia, personagem em roupas casuais, personagem com gênero trocado, *crossplay*, *cosplay sexy*, *cosplay* de armário, *cosplay* de personagem original.

2.3.1. Personagem fiel à mídia

Figura 3: *Cosplay* “Shanks” *One Piece* em versão fiel a mídia



Fonte: Instagram⁵

Este tipo consiste em fazer o personagem de acordo com a forma que ele é apresentado em suas respectivas mídias, seguindo fielmente a descrição de roupas, cabelos e acessórios completamente baseados em suas imagens oficiais. É comumente o tipo mais usado e aceito dentro de competições do meio. Esta categoria inclui *cosplays* de animes, mangás, filmes, desenhos animados, séries e jogos.

⁵ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CY9glrYD6Sa/?utm_source=ig_web_copy_link>. Acesso em: 30 jul. de 2022.

2.3.2. Personagem em roupas casuais

Figura 4: *Cosplay* “Nami” *One Piece*, versão em roupas casuais



Fonte: Instagram⁶

Este tópico é um dos mais populares, não só pelos *cosplayers* iniciantes mas para muitos *cosplayers* mais experientes. Ele consiste em pegar elementos do personagem original e fazê-lo com roupas casuais tentando chegar a um estilo que o personagem usaria em um momento tranquilo, diferente das roupas apresentadas na mídia de origem. Normalmente utiliza-se a mesma peruca e alguns elementos que facilitem a identificação do personagem escolhido.

⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CfZ6FpNJCRN/?utm_source=ig_web_copy_link>. Acesso em: 30 jul. de 2022.

2.3.3. Personagem com gênero trocado

Figura 5: *Cosplay "Luffy" One Piece, versão com gênero trocado.*



Fonte: Instagram⁷

Neste tópico vemos pessoas que escolhem um personagem de determinado gênero e fazem sua versão de outro gênero. Normalmente esses *cosplayers* tentam manter o máximo de elementos visuais do personagem original e apenas fazer algumas mudanças que julgam necessárias para a mudança de gênero.

⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CZpjSA9FI_v/?utm_source=ig_web_copy_link>. Acesso em: 30 jul. de 2022.

2.3.4. Crossplay

Figura 6: *Cosplay* de “Ace” *One Piece*, versão *crossplay*.



Fonte: Acervo pessoal

Neste tópico temos *cosplayers* de determinado gênero fazendo *cosplay* de personagens que possuem outro gênero. Para isso podem ser utilizados *binders*⁸ para a repressão de seios e aparência de um peitoral mais masculino, maquiagem que realça traços mais masculinos ou femininos, os famosos *silicon chests*⁹ que podem ser tanto peitorais masculinos, barrigas trincadas, braços musculosos, quanto seios grandes, médios ou até pequenos.

É importante ressaltar que há uma certa confusão dentro da própria comunidade quando falamos de **Crossplay** e de **Cosplay com gênero trocado**, o *cosplay* com gênero trocado faz respeito a troca de gênero do personagem interpretado e não do cosplayer, ou seja, se pegarmos por exemplo o personagem *Luffy* de *One Piece* (um personagem masculino) e fizermos um *cosplay* do *Luffy* mulher, seria o caso de **Cosplay com gênero trocado**. No entanto, o **Crossplay** é quando o cosplayer faz *cosplay* de um personagem com o gênero diferente do seu, por exemplo, uma mulher faz *cosplay* do personagem *Luffy* de *One Piece*, que é um personagem masculino e mantém as características referentes a masculinidade mesmo que seja interpretado por uma pessoa feminina.

⁸ Tecido, pedaço de roupa ou prática utilizada para prender o tecido mamário e dar a aparência de um peitoral liso ou mais masculino.

⁹ São vestimentas feitas de silicone que podem simular bustos femininos ou masculinos e assim modelar o corpo de quem está usando.

2.3.5. Cosplay sexy

Figura 7: Cosplay de “Nami” *One Piece* versão sexy



Fonte: Instagram¹⁰

O *cosplay sexy* consiste em pegar personagens já existentes e fazer versões mais sensuais destes, podendo conter versões *boudoir*¹¹, versões com *shibari*¹², versões explícitas ou não explícitas em que se tem a diferença na quantidade de roupa ou presença de roupas íntimas ou até mesmo a ausência total de roupas. Normalmente este tópico se utiliza de personagens maiores de idade e de mídias que não são voltadas ao público infantil, no entanto, é importante ressaltar que há um problema com esta categoria em especial pois muitas pessoas não se atentam à idade dos personagens ou a seu público alvo e acabam produzindo conteúdos sensuais/sexuais com personagens menores de idade ou até mesmo para um

¹⁰ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/ChQP45oJzcN/?utm_source=ig_web_copy_link>. Acesso em: 30 jul. de 2022.

¹¹ *Boudoir* pode ser o nome atribuído a um gênero de fotografia que consiste em um conjunto de imagens sensuais ou sugestivas de mulheres, podendo incluir homens ou não, em cômodos decorados de forma extravagante.

¹² *Shibari*(しぱり) em japonês é o verbo para amarrar ou ligar. Atualmente é o nome usado para se referir à técnica de imobilização por cordas, que foi inspirada na arte japonesa de prender um prisioneiro usando corda.

público que não é adulto (muito comum acontecer quando escolhem personagens de mídias popularmente infantis).

2.3.6. *Cosplay* de armário

Figura 8: *Cosplay* de “Luffy” *One Piece* versão *cosplay* de armário



Fonte: Acervo pessoal

Este tópico faz referência a *cosplays* que são montados apenas com itens que o *cosplayer* já possuía. Ele é extremamente comum em *cosplayers* iniciantes e costumamos ver personagens sendo feitos com o próprio cabelo do *cosplayer*, roupas que podem ser parecidas o suficiente para lembrar o personagem mas não são exatamente iguais e acessórios feitos com coisas que se acham na própria casa, o maior destaque desta categoria é para o imprevisto e a adaptação. Existe um certo estigma de que *cosplays* de armário não são válidos ou são menos valorizados do que *cosplays* comprados, mas o fato de ser feito com coisas que se possui em

casa não significa que a qualidade dos *cosplays* será inferior ou que estes serão menos parte desta prática.

2.3.7. *Cosplay* de personagem original

Figura 9: Personagem original inserido no universo *One Piece*



Fonte: Pining¹³

Este tópico faz referência a *Original Characters*, conhecidos pela sigla *O.C.*, ou seja, personagens originais, normalmente desenvolvidos por fãs, criados para obras já existentes. Nesta categoria os *cosplayers* além de se fantasiar, atuam como designers criando um personagem novo para a mídia já existente.

Para este trabalho nós produziremos nesta categoria, fazendo a criação do personagem com base em teorias de *concept art* e *design* de personagem e faremos o *cosplay* a partir do personagem original criado.

2.4. *Cosplay* no mercado de mídias

¹³ Disponível em: <<https://i.pining.com/originals/e7/73/9f/e7739f6bb2b9e955083da201f2ede66b.jpg>>. Acesso em: 30 jul. de 2022.

Um importante tópico a ser mencionado é a presença de *cosplayers* em divulgações midiáticas como em promoções de filmes, jogos e séries. Nesses eventos alguns *cosplayers* que já são notórios no meio *cosplay* são convidados por grandes empresas ou agências a representar os personagens como forma de divulgação e promoção da mídia em questão. Esse fato vem se popularizando por ter um apelo ao sentimentalismo em relação ao produto, se mostrando muito eficiente com o consumidor que já conhece algo anterior à divulgação midiática e seu sentimento de entusiasmo com o conteúdo apresentado, mas também por ser uma aproximação interativa e palpável com personagens da mídia em questão.

2.5. Produção

O desenvolvimento de um *cosplay* em sua maioria trata-se de um processo criativo e artesanal onde não existe uma metodologia fixa para o processo, todas as etapas dependem da visão do *cosplayer* e da sua reinterpretação do personagem, suas tomadas de decisão que guiam o público para o reconhecimento do personagem.

Apesar de não se apoiar em uma metodologia, o processo de interpretação e caracterização de personagens se assemelha a produção de figurinos para o mundo da teatralidade e do cinema. Nesta perspectiva o *cosplayer* atua não somente como ator mas como figurinista *designer*. *Valesse (2003)* coloca o processo de criação de figurinos como um processo artístico feito pelas experiências e repertórios do figurinista que levaram o melhor entendimento do personagem ou cena ao público.

E apoiando-se no processo de construção de figurinos, juntamente com a pesquisa feita por *Domingues (2019)* sobre processos criativos e experiências pessoais de *cosplayers*, traça-se uma sequência de etapas que orientam a produção do *cosplay* de forma artesanal para auxiliar a produção da etapa final deste trabalho.

2.5.1. Processos de Produção e Montagem

O processo de produção de um figurino não é um processo linear (*Valesse, 2003*). Durante o andamento do projeto tudo pode ser mudado, desde ideias sobre a montagem até a delimitação de materiais.

O desenvolvimento de um figurino, de acordo com *La Motte* (2010), *Ingham e Covey* (1992), começa com a compreensão, a partir da leitura e releituras subsequentes de um roteiro definido. O processo de produção do *cosplay* também se inicia antes do levantamento de qualquer dado sobre a produção, neste caso não há um roteiro definido e tudo começa com a delimitação do personagem, a qual não se atribuem regras específicas. Segundo as entrevistas de *Domingues* (2019) é muito comum que essa escolha parta da afinidade entre o *cosplayer* e o personagem, levando em consideração coisas como características físicas, personalidade ou vestimenta. Com o personagem definido segue-se para a compreensão feita a partir do levantamento de cenas do personagem dentro de sua obra de origem, ou através de imagens do *design* de personagem ou *sketches* e *concept arts* da obra.

Com o objeto de estudo para o figurino, o próprio personagem, já selecionado e revisado, desenrola-se a etapa de delimitação e levantamento do que será necessário na montagem como roupas, sapatos, perucas, lentes, acessórios ou armas. O *cosplayer* figurinista neste caso deve listar além do que ele irá precisar, deve ter uma atenção também seus recursos disponíveis, suas limitações e alternativas para a personagem. Com as peças necessárias definidas se parte para a produção em si. Seguindo as propostas de *La Motte* (2010), cada tomada de decisões sempre tem que estar ligada ao personagem. Coisas como sua personalidade, ideias e o contexto onde ele se insere devem sempre ser revisadas e acompanhar cada passo. Se a peça será comprada, costurada a partir do zero ou adaptada de uma peça existente são decisões que devem ser tomadas pensando no visual final que isso vai tomar.

No cenário do mundo *cosplay* as opções para a aquisição mais usadas são as lojas de grande escala especializadas na confecção e venda de *cosplays* prontos, ou a compra a partir de um artista *cosmaker*, muitos dos praticantes também preferem produzir as próprias peças, seja a partir de adaptações de roupas prontas fazendo ajustes para se enquadrar com as vestes do personagem ou a partir da confecção do zero, neste último caso as técnicas mais utilizadas pelos *cosplayers* são as técnicas de modelagem plana que consiste na costura feita a partir de moldes bidimensionais realizados com desenho técnico, onde exigem medidas e cálculos apurados (BORBAS, BRUSCANGIM, 2007), e a técnica de *Moulagi* ou modelagem tridimensional que consiste na produção do molde diretamente no corpo

ou em manequim de tamanho apropriado passados em seguida para o papel (JONES, 2005).

Figura 10: Técnica de modelagem *Moulagi* aplicada na confecção de *cosplay*



Fonte: Pinterest¹⁴

Com a roupa elaborada, a parte seguinte é a etapa dos acessórios. Eles fazem parte do acabamento do figurino, dentro desta categoria estão as perucas, lentes, calçados, armas, maquiagens. Artigos como lentes só podem ser adquiridos por meio de compra, enquanto para os outros também existe a possibilidade da confecção feita a partir de moldes ou da customização de objetos específicos. Em relação as perucas, em muitos personagens elas não são essenciais permitindo que o *cosplayer* faça o uso do próprio cabelo, mas é comum que os personagens tenham cabelos extremamente coloridos ou de formatos irregulares, e nessas situações as perucas passam a ser de extrema importância, podendo ser compradas

¹⁴ Disponível em: <<https://www.pinterest.pt/pin/15692298693533528/>>. Acesso em: 01 ago. de 2022.

prontas, sendo de fio sintético ou cabelo humano. Depois da compra elas são tratadas pelo próprio *cosplayer* ou por um profissional *cosmaker* especializado, e em caso de formatos específicos elas também podem ser produzidas a partir da costura de mechas que também podem ser compradas separadamente.

2.5.2. Principais Materiais

Em sua pesquisa *Domingues* (2019) faz um levantamento sobre os materiais mais utilizados por *cosplayers*, estes materiais são usados tanto pelos próprios praticantes do *cosplay* como são os materiais usados mais popularmente pelas lojas e fábricas do meio.

Para a confecção do *cosplay* a escolha dos materiais é uma decisão importante, para isso alguns fatores devem ser levados em conta como o valor do material, a dificuldade do seu manuseio, o caimento, e a semelhança com as vestes dos personagens. Levando isso em conta, o tecido que mais se destaca na comunidade *cosplay* é o *oxford*, sendo considerado um tecido coringa na produção autoral e nas grandes lojas de *cosplay*, seu destaque é devido ao preço acessível, o caimento e firmeza em peças estruturadas e a facilidade de manuseio, esta última característica sendo a mais importante para a criação artesanal de *cosplays*, pois o número de conhecimentos e técnicas específicas são limitados quando comparados à produção profissional de roupas.

O algodão é o segundo mais utilizado, sua fibra é usada na costura e na customização, comumente usado para peças de caimento leve. Outro muito utilizado é o *brim*, seu caimento permite a criação de peças de uniforme e capas. Alguns menos comuns, mas que ainda aparecem em peças com aspectos específicos, são o cetim para roupas históricas, o vinil para peças holográficas e o couro.

Além dos tecidos existem materiais alternativos que aparecem com frequência nas confecções, entre eles o PVC, uma placa de plástico usada para construções, dentro do universo *cosplay* é usado para a construção ou sustentação de armas e outros acessórios. O TNT, que consiste em uma fibra plástica maleável que pode ser encontrada facilmente em papelarias, por seu valor mais em conta é usado com frequência principalmente por *cosplayers* iniciantes para substituição de tecidos.

E dentre os materiais alternativos o que vale ser destacado é o EVA, uma espuma plástica moldável que pode ser encontrada em placas de diversas espessuras ou em formato de pasta, por ser um material facilmente moldável e de consistência firme muito usado na confecção de armaduras, botas, armas e outros acessórios. Usado para a produção de peças caricatas ou extremamente realistas é um material bastante usado por boa parte dos *cosplayers*, pode ser usado para criação de peças do zero ou para a adaptação de peças existentes.

3. UNIVERSOS FICCIONAIS

Um universo ficcional é um cenário inventado consistente que possui elementos que o vão distinguir do mundo real, podendo ser elementos simples como a presença de outras raças inteligentes convivendo com humanos até cenários extremamente distópicos como um mundo pós apocalíptico em que os humanos colonizam outros planetas. Assim é importante ressaltar que, todo universo inventado é um universo ficcional e é justamente com isso que trabalhamos.

Em busca de figuras que já tivessem desenvolvido trabalhos envolvendo a construção de universos ficcionais encontramos o filósofo *Nelson Goodman*, com sua obra “Modos de Fazer Mundos” (1995). Nesse trabalho ele traz a ideia de que “Fazer mundos é refazer mundos[...]”(GOODMAN, 1995, p. 43), indicando um processo inseparável do ato criativo que consiste na criação de diferentes versões de um mundo, como o nosso, a partir de uma decomposição do mesmo para assim tirar elementos específicos que vão compor a nova versão de mundo ficcional.

Segundo a autora *Kate Messner* (2014) universos ficcionais são mundos fantasiosos e detalhados que “operam de forma consistente dentro de um espectro de regras físicas e sociais”. São mundos construídos para acolher as narrativas elaboradas por autores de ficção e fantasia que funcionem de forma coerente e com abertura para a exploração dos mesmos ao longo da estruturação da história e suas possíveis sequências após o lançamento da primeira obra. A arborização na mentalização desses mundos pode percorrer pela construção de regras, idiomas e mapas, por exemplo, e quando feito de forma certa esse universo e tudo que ele engloba consegue ser bem compreendido pelo leitor de uma maneira quase similar a que os personagens na história o compreendem.

Alguns exemplos de universos ficcionais seriam os de *Star Wars*, *O Mágico de Oz*, *Harry Potter* ou *Percy Jackson e os Olimpianos*, que apresentam o aspecto de regras e detalhes intrínsecos a cada universo, por exemplo, e o de transformação de elementos já existentes no nosso mundo para a elaboração de novos dentro dos mesmos.

3.1. Universo ficcional *One Piece*

One Piece é uma série de *mangá shonen*¹⁵ de aventura e fantasia escrita e ilustrada por *Eiichiro Oda*, que vem tendo seus capítulos lançados de forma seriada na revista *Weekly Shonen Jump* desde 22 de julho de 1997, tendo seus capítulos compilados em forma de volumes, somando 103 volumes até agosto de 2022, publicados pela editora japonesa *Shueisha*, sendo atualmente não somente o *mangá* mais vendido do mundo como também “a série de quadrinhos com mais cópias publicadas por um único autor” certificada duas vezes no *The Guinness World Record*, uma em 2015 e outra em 2022 ao alcançar a marca de 500 milhões de cópias impressas.

Figura 11: Capa do primeiro volume de *One Piece*



Fonte: Publicação em JBox¹⁶

One Piece foi animado pela primeira vez em 1998 em forma de um OVA¹⁷ produzido pela *Production IG*, e no ano seguinte passou a ser transmitido na televisão em forma de anime produzido pela *Toei Animation* que além de animar os episódios desde 1999 produziu para *ONE PIECE* também um OVA, catorze filmes de *anime* e treze episódios especiais de televisão. No Japão, *ONE PIECE* é transmitido na televisão pela *Fuji TV*, em 2014 foi primeiro anime a alcançar a

¹⁵*Shonen* é uma categoria japonesa para as publicações de mangá cujo público-alvo são garotos dentro de uma faixa etária de 12 a 18 anos.

¹⁶ Disponível em:

<<https://www.jbox.com.br/2021/09/01/one-piece-1-volume-aparece-na-amazon-mas-panini-nega-reimpressao/>>. Acesso em: 15 ago. de 2022.

¹⁷OVA é a sigla para “vídeo original de animação”, é um tipo popular de publicação japonês que consiste em episódios únicos ou seriados de anime publicados diretamente no mercado sem aviso prévio de exibição na televisão ou cinema.

colocação de 16° em número de audiência (Ansem, 2014) segundo a empresa de pesquisa em audiovisual japonesa *Video Research* e está frequentemente nos *rankings* de maiores audiência de animes.

Figura 12: Imagem do OVA “ONE PIECE: Take Down! O pirata Ganzack” (1998)



Fonte: Postagem em Anime Corner¹⁸

No Brasil o *mangá* de *ONE PIECE* foi inicialmente publicado pela *Conrad* Editora sendo lançado entre os anos de 2002 e 2008, e voltou a ser lançado em 2012 após ser licenciado novamente desta vez pela editora *Panini Comics* que é responsável por sua distribuição atualmente (Biblioteca Brasileira de Mangás, 2019). A série em *anime* teve seu primeiro lançamento realizado pela *4kids* (*Machuca*, 2010), indo ao ar em 2006 pela *Cartoon Network* e em 2007 através do SBT. Esta versão foi marcada por diversas mudanças no roteiro, na animação, em nomes de personagens, e até mesmo na retirada de alguns episódios da trama, tudo isso sob a premissa de se adequar a um público alvo mais jovem e ter uma melhor venda no cenário ocidental. Tais mudanças não agradaram os fãs, gerando várias piadas entre o público, o que afetou negativamente a venda e levou a dublagem em português alcançar somente 52 episódios televisionados em ambos os canais.

Anos depois o *anime ONE PIECE* volta a ser distribuído no Brasil, desta vez através do serviço de *streaming* da *Crunchyroll* de forma legendada, e ganhou uma nova dublagem em 2020 desta vez pelo estúdio *AniDub*, que vem sendo transmitida através da *Netflix* até dado momento de janeiro de 2023.

¹⁸ Disponível em: <<https://animecorner.me/one-piece-first-anime-ova-from-1998-gets-revival-stream/>>. Acesso em: 15 ago. de 2022.

Neste universo é considerado pirata todo indivíduo que navegue no mar sob uma bandeira negra de caveira, denominada como *Jolly Roger*. Qualquer um na categoria de pirata se encontra na ilegalidade podendo ser preso pela Marinha. A Marinha também é responsável por colocar valores de recompensa para a captura de cada pirata, este valor é calculado levando em conta as realizações de cada um, realizações estas que incluem desde uma batalha contra outro pirata, um crime contra uma população ou até desafiar as ordens do Governo Mundial (Oda, 2011). Com prêmios pela captura de piratas se insere outra categoria neste universo, os chamados caçadores de piratas, aventureiros que trabalham de forma independente em busca de derrotar piratas e entregá-los à Marinha.

Além dos piratas que agem individualmente há também o Exército Revolucionário (Oda, 2007), uma organização militar bem estruturada cujo o objetivo é se opor ao Governo Mundial, lutando contra a corrupção e abusos de poder realizados por aqueles no alto escalão do mesmo.

Além de grandes organizações o mundo de *One Piece* é composto majoritariamente por ilhas, raças não-humanas e habilidades sobre-humanas, sendo algumas adquiridas através de treinamento, outras pelo fator genético, mas principalmente através do consumo das chamadas “*Akuma no Mi*” traduzidas como “frutos do diabo”. Cada uma das *Akuma no Mi* concede a quem a consumir um poder especial único, embora como consequência seus usuários percam as habilidades de nadar e percam as forças ao entrarem em contato direto com a água do mar, ou com equipamentos feitos de “*kairoseki*” uma pedra específica do mundo de *One Piece* que emite a mesma energia do oceano e pode ser usada para conter a afetar usuários de *Akuma no mi*.(Oda, 1998).

3.1.2. Construção de Personagens

One Piece acompanha *Monkey D. Luffy* e a sua tripulação “Os Piratas do Chapéu de Palha” ou simplesmente “Chapéus de Palha” em sua aventura pelo vasto oceano em busca do grande tesouro *One Piece*. A tripulação recebe este nome pelo chapéu usado pelo capitão desde sua infância, chapéu esse que tem grande importância tanto para o protagonista quanto para o enredo, tendo sido um presente que *Luffy* recebeu de seu ídolo de infância. O chapéu marca a promessa feita pelo garoto de que um dia se tornaria o rei dos piratas e este é um dos padrões para as

construções dos personagens deste universo, o autor muitas vezes relaciona os sonhos e objetivos dos personagens a algo que eles carregam consigo constantemente, sendo um objeto, uma tatuagem ou cicatriz.

Figura 14: Model Sheet do personagem Monkey D. Luffy



Fonte: Postagem em One Piece Gallery²⁰

Os personagens de *One Piece* são definidos por objetivos e sonhos. Além do principal objetivo de “encontrar o One Piece”, eles são guiados por sonhos individuais construídos de acordo com a personalidade e história individual de cada um deles.

E *Eiichiro Oda* se destaca no quesito de construção de personagem, não se limitando apenas aos personagens principais e apresentando até mesmo personagens de apoio com roteiros extremamente profundos e complexos.

²⁰ Disponível em: <http://onepiecegallery.rubberslug.com/gallery/inv_info.asp?ItemID=360701>. Acesso em: 15 ago. de 2022.

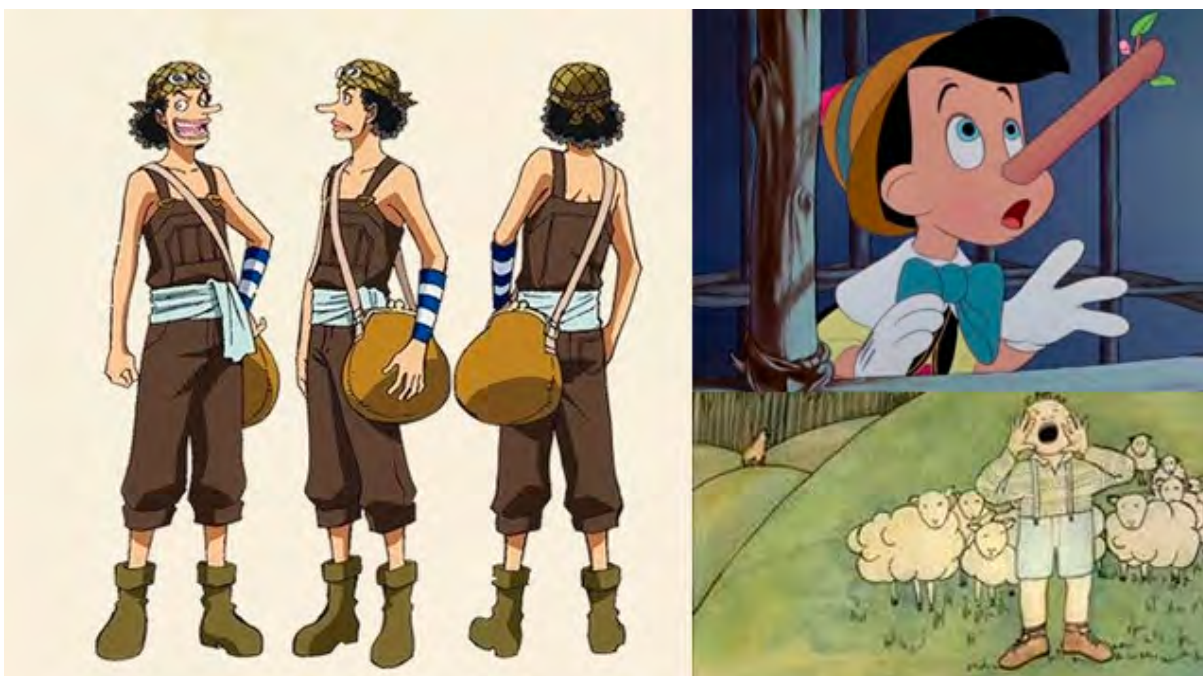
Figura 15: *Model Sheet* do personagem Zoro

Fonte: Postagem em One Piece Galley²¹

Oda usa *designs* de personagens, para reforçar conceitos, objetivos e histórias de cada um dos seus personagens. Em *One Piece* é muito comum o uso de formas e conceitos de semiótica, como é o caso de personagens que se portam de maneira mais séria possuem formas mais alongadas, com olhos finos e afiados, enquanto personagens extrovertidos apresentam padrões circulares e arredondados em seu corpo, como o *design* do protagonista *Luffy* (Figura 14) apresenta um rosto marcado por formas circulares que refletem a sua personalidade gentil, extrovertida e carismática, ao contrário do personagem *Zoro* (Figura 15) , onde podemos perceber que seus olhos e outros detalhes das expressões faciais apresentam muitos cantos mais esticados e quinas, além de seus olhos serem mais fechados para delimitar sua personalidade mais introvertida e séria.

Além das formas o autor utiliza de um vasto repertório cultural, não ficando apenas com clássicas histórias de piratas mas buscando referências entre os mais diversos meios, seja no ramo da música, figuras históricas, mitos populares, lendas, contos religiosos ou figuras importantes de outros gêneros.

²¹ Disponível em: <http://onepiecegallery.rubberslug.com/gallery/inv_info.asp?ItemID=360701>. Acesso em: 15 ago. de 2022.

Figura 16: *Design* e inspirações para o personagem *Usopp*

Fonte: Compilado dos autores

Citando alguns exemplos de construções de personagem, temos *Usopp* (Figura 16), um dos personagens principais que aparece logo nos primeiros capítulos. Ele é caracterizado como um homem mentiroso, sua história tem inspiração direta no conto popular “O menino que mentia”. Assim como o garoto do conto, *Usopp* achava divertido assustar os cidadãos da vila em que morava com mentiras sobre o lugar estar sob ataque, e, tal como na narrativa, quando o ataque finalmente acontece ninguém se dispõe a acreditar nele como consequência de suas mentiras. Além da semelhança entre o conto e a sua história, a principal característica do seu *design* é ter um nariz comprido, fazendo referência ao conto do Pinóquio que associa mentiras a um nariz comprido.

Figura 17: Comparação entre o personagem *Pell* e a estátua de *Horus*

Fonte: Compilado dos autores

Um dos poderes possíveis do *anime*, conseguidos a partir das frutas listadas anteriormente, é o poder de se transformar parcialmente ou totalmente em um animal. Esta habilidade complementa *designs* de certos personagens ajudando a agregar conceitos relacionados a essas transformações em suas aparências. Um exemplo é o país de *Alabasta*, um país fictício do mundo de *One Piece* inspirado esteticamente e geograficamente no antigo Egito, onde nos são apresentados os personagens *Pell* e *Chaka*, os guardiões de *Alabasta*, que com suas habilidades de transformação concedidas por suas respectivas frutas podem assumir aparências baseadas em deuses da mitologia egípcia, com *Chaka* (Figura 18) relacionado ao deus *Anúbis* e *Pell* inspirados no deus *Horus* (Figura 17).

Figura 18: Comparação entre o personagem *Chaka* e a imagem de *Anúbis*



Fonte: Compilado dos autores

3.1.3. Abrangência mercadológica ou *merchandising*

Figura 19: Action Figure Monkey D. Luffy para a coleção



©尾田栄一郎/集英社 ©尾田栄一郎/集英社・スーパー歌舞伎Ⅱ『ワンピース』パートナーズ

Fonte: Artigo da Crunchyroll²²

One Piece já possui 25 anos de história. Ao longo desses anos conquistou um grande número de fãs ao redor do mundo e conseguiu altos números de venda. Além de ganhar com a audiência do *anime* altos números diários de vendas de volumes do *mangá*, *One Piece* ainda conta com o faturamento em formas de comissões, licenciamentos nacionais e internacionais e *merchandisings*.

Algumas lojas japonesas que possuem renome na venda dos produtos oficiais de *One Piece* são: a loja oficial da *Toei Animation*, a *One Piece Shop*, *Mekke!*, *Megatre Shop* e a *Premium Bandai*.

Há uma grande variedade entre os produtos licenciados por *One Piece*. Um exemplo para ilustrar tal diversidade é a coleção para a *One Piece Super Kabuki II*²³, que rendeu desde produtos alimentícios, como bolos e *cookies*, até objetos decorativos, como desenhos emoldurados e sacolas, também contando com os

²² Disponível em:

<<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2016/03/01/one-piece-luffy-gets-kabuki-costume-figure-for-july-release>>. Acesso em: 15 ago. de 2022.

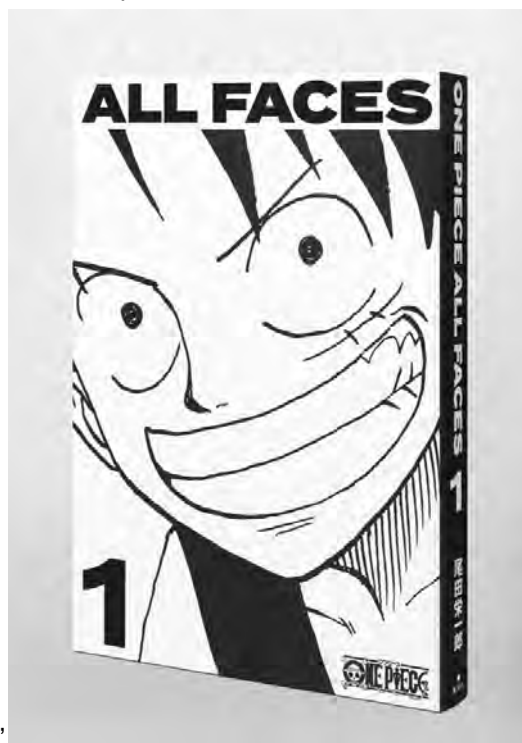
²³ *One Piece Super Kabuki II* é uma adaptação teatral de *One Piece* que reconta os eventos da guerra em *Marineford*.

produtos mais comuns do *merchandise*, que são os *figure actions*²⁴, as camisas, canecas e *bottons* colecionáveis. Nesta coleção os produtos tinham seus valores variando entre ¥ 700 e ¥ 32 mil (cerca de R \$22,00 a R \$1.036,00).

Os *figure actions* é algo muito apreciado entre os fãs, principalmente para os colecionadores, que querem ter mais das obras dentro de suas casas. No caso de *One Piece* tais peças são comercializadas principalmente pela *Bandai* e a *Banpresto*, companhias de brinquedo que tem grande força no Japão e são conhecidas pela produção de peças para os títulos da revista *Shonen Jump*.

No mercado existem inúmeros modelos de *figures* colecionáveis. Em sua maioria elas seguem a forma como os personagens são desenhados respeitando suas proporções e cores, mas além destes também é fácil encontrar modelos em formatos ou versões diferentes, como as *SD figures*, que são versões super reduzidas e desproporcionais dos personagens, ou os modelos da série *One Piece Deque*, que foram projetadas para trabalharem em conjunto a peças de Lego.

Figura 20: Capa do livro “One Piece All Faces vol. 1



Fonte: Publicação em LogPiece²⁵

²⁴ *Figure Action*, são pequenas estátuas colecionáveis, geralmente réplicas ou representações de personagens e cenas de animes, séries ou filmes.

²⁵ Disponível em: <<http://onepiece.ria10.com/Entry/3700/>>. Acesso em: 15 ago. de 2022.

A franquia também conta com várias séries de livros publicados que completam ou reforçam detalhes do universo, entre eles estão *novels* que fazem adaptações de arcos como *One Piece: LogueTown Arc* ou *spin offs*, como é o caso de *One Piece novel A*. Também existem os livros de dados que trazem informações detalhadas sobre personagens, habilidades, animais, ilhas e outros detalhes sobre os bastidores da produção das mídias principais, como é o caso de *One Piece Blue: Grand Data File*, e também temos os livros especiais, como o recém publicado *One Piece All Faces*, que nada mais é que uma sequência de livros que traz um compilado de rostos e expressões de todos os personagens ao longo da história detectados através de uma inteligência artificial.

One Piece também se promove no mercado a partir de parcerias com uma enorme quantidade de empresas que não estão diretamente relacionadas ao universo do *mangá*. Estas parcerias contemplam desde promoção de serviços japoneses, como aplicativos de entrega de comida, até campanhas colaborativas com multinacionais amplamente conhecidas como a *GUCCI* e a *Mercedes-Benz*.

Figura 21: Poster de promoção para “*One piece film: RED*” em parceria com a *Mercedes-Benz*.



Fonte: Postagem em Omnitos²⁶

²⁶ Disponível em:

<<https://omnitos.com/mercedes-benz-x-one-piece-film-red-collaboration-announced/>>. Acesso em: 15 ago. de 2022.

3.2. *Cosplay* e o universo de *One Piece*

Podemos ver em diversos casos como a temática do *cosplay* entra em contato com a história ficcional de *One Piece*, não somente pela comunidade que é apreciadora da obra mas também por atores que são conhecidos como os *cosplayers* oficiais da obra, os *stage actors*²⁷, e atores que promovem as interações com o público em eventos e peças teatrais como *One Piece Premier Show*, o *One Piece Live Attraction: Phantom*, *One Piece Live Attraction*, *One Piece Live Attraction: Marionette*, *One Piece Oto Utage* ou o *One Piece Live Stage: Tower of Steel*.

Esses atores interagem com a comunidade de forma que simula o comportamento verídico dos personagens dentro do universo ficcional de *One Piece* e são conhecidos como os *cosplayers* oficiais da obra, sendo que suas versões de *cosplay* são versões originais e condizentes com a obra e aprovados pela organização que promove o evento.

Esses eventos são uma forma de promover a interação entre público e personagens e são muito importantes para a divulgação da obra e de produtos relacionados a ela, sendo uma ótima estratégia de *marketing*.

Figura 22: *Stage Actors* de *One Piece*



Fonte: Publicação do Tumblr²⁸

²⁷ *Stage Actors* são atores e atrizes que são conhecidos por trabalhar em teatros.

²⁸ Disponível em:

<<https://engekihaikyuu.tumblr.com/post/163278663057/one-piece-is-celebrating-its-20th-anniversary-and>>. Acesso em: 15 ago. de 2022.

4. DESIGN DE PERSONAGENS / CONCEPT ART DE PERSONAGEM

As áreas de *Concept Art* e *design* são comparadas de muitas formas principalmente por conta de seus objetivos semelhantes dentro da comunicação visual, ou o uso de metodologias seguindo uma linha projetual bem delimitada visando um produto final, mas principalmente por ambos materializarem de forma visual ideias antes transmitidas por clientes (SENNA, 2013), como na etapa de *briefing*. Em ambas os profissionais terão de ser capazes de organizar de forma lógica e eficaz as etapas da execução de seu trabalho

Porém se tratando do meio da criação de personagens elas se divergem justamente pela área de *Concept Art* desenvolver além do que apenas os personagens. É normal essa associação limitada pelo fato dos personagens serem na maioria os elementos centrais das criações, no entanto os *Concept Artists* se adentram a conceituação do universo que tais personagens estão inseridos, e se responsabilizam pela ambientação desse mundo, podendo trabalhar uma sensação de verossimilhança e familiaridade com o mundo criado através do planejamento de cenários, vestimentas., acessórios ou iluminação.

Agora quando tratamos apenas da área de *design* de personagens, como é o caso do desenvolvimento deste projeto, então temos um produção que se encerra nos personagens, sendo seu foco o trabalho de criar e desenvolver esteticamente apenas estes, fazendo com que a parte visual se alinhe ao psicológico do personagem, o trabalho do designer de personagem é garantir que o design se encaixe com o perfil de personalidade, história ou conceito individual de cada personagem.

5. METODOLOGIA

A escolha de uma metodologia é uma etapa importante para qualquer produção de *design* gráfico, uma metodologia eficaz e já experimentada orienta o projetista, previne erros e poupa tempo. Para tanto escolhemos a metodologia de *design* de *Bonsiepe* (1984), sendo uma metodologia usada em várias áreas do *design* usaremos ela principalmente para guiar as etapas de coleta e análise de dados, enquanto para as partes práticas e de construção de personagem nos baseamos no processo metodológico específico de *design* de personagens proposto por *Seegmiller* (2008).

5.1. Processos Metodológicos

A primeira metodologia selecionada, *Bonsiepe* (1984), é organizada em 7 etapas: problematização, análise, definição do problema, geração de alternativas, avaliação, realização e análise final. Em cada uma dessas etapas, *Bonsiepe* também sugere algumas propostas de atividades para orientar cada uma delas.

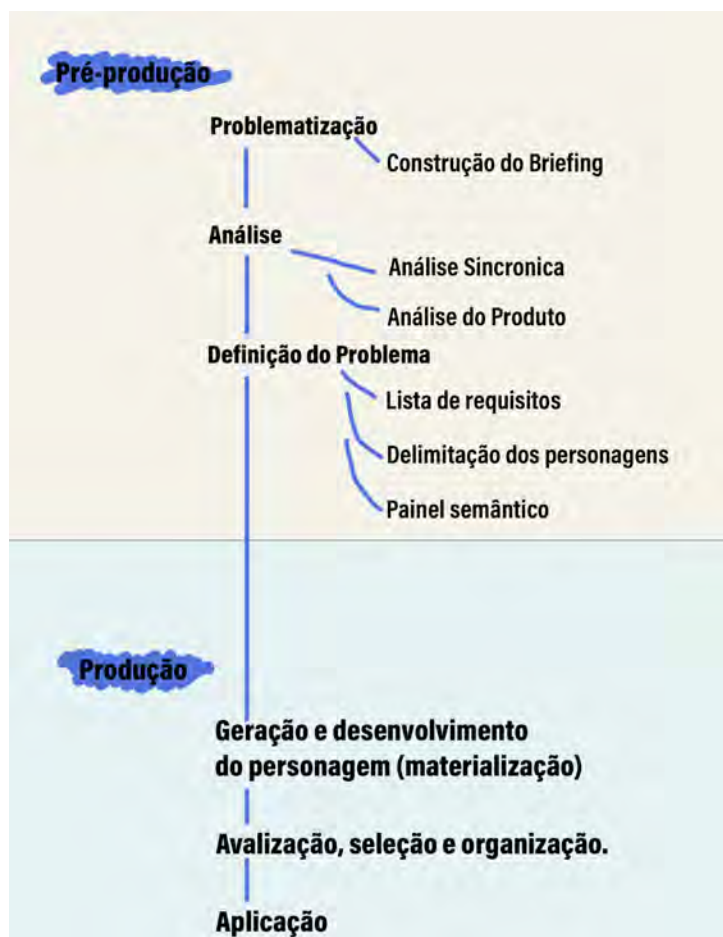
- **Problematização:** Nesta primeira etapa é proposto entender as principais questões básicas do projeto, partindo de perguntas simples como “O que? Por que? e Como?” orientando os fatores essenciais do projeto.
- **Análise:** O objetivo desta etapa é compreender as questões do produto em si e as questões que vão além dele como as características relacionadas a mercado e público, nesta etapa existe uma série de tipos de análise proposta pelo autor que podem ser escolhidas e usadas de acordo com as necessidades do projeto.
- **Definição do problema:** Com os dados coletados o que se faz nesta etapa é racionalizá-los, colocá-los em ordem na forma de requisitos que possam ser revisados no decorrer do projeto.
- **Geração de Alternativas:** Com os requisitos selecionados parte-se para a primeira etapa prática, criando-se possíveis soluções para a solução do projeto de acordo com os requisitos.

- **Avaliação, seleção e organização:** Nesta etapa faz-se a verificação das alternativas, revisando e selecionando qual cumpre melhor com as exigências do projeto.
- **Realização:** Com a alternativa selecionada esta etapa busca o refinamento da alternativa e conclusão do protótipo.
- **Análise Final da Solução:** Com o produto pronto a uma última revisão se atentando aos requisitos atendidos e especulando por problemas existentes ou possíveis.

Já a segunda metodologia estudada foi a de criação de personagens proposta por *Seegmiller*, que se organiza em 5 etapas. Usaremos estas etapas para aprofundar e direcionar as etapas da primeira metodologia para a construção de personagens.

- **Briefing:** A primeira etapa e a que define o projeto, o autor propõe que seja realizado por meio de questionamentos a respeito da necessidade e objetivos do projeto.
- **Identificação do problema:** Nesta etapa é proposto definir o problema de forma clara para somente então começar a pensar na solução.
- **Expansão de ideias:** Nesta etapa propõe-se expandir as dimensões do problema definido, onde se busca entender o meio em que se encaixa e outras relações ligadas a ele.
- **Materialização do personagem:** Nesta etapa propõe-se deixar claro a ideia do personagem, é uma fase criativa onde se definem os elementos do personagens e principais conceitos relacionados a ele.
- **História e aparência física do personagem:** É o momento final da construção do personagem, deixar todos os seus aspectos bem definidos é o que garante a sua melhor concepção, uma história ajuda a definir seus objetivos e personalidade, coisas que devem afetar o seu design.

Figura 23: Etapas da metodologia



Fonte: Produção dos autores

6. PRÉ-PRODUÇÃO

Nesta fase o objetivo é a criação da base para a produção visual dos personagens, realiza-se a parte de reconhecimento teórico, coleta e análise de dados, ao fim desta parte tem-se um *briefing* delimitado com os requisitos do projeto e a ficha descritiva para os personagens que serão produzidos. Nesta parte serão produzidas as etapas de problematização, análise do problema e definição do problema.

6.1. Problematização

Para a sua primeira etapa *Bonsiepe* propõe a discussão do problema a partir de três perguntas básicas, que podem ser usadas para delimitar o projeto.

O que? Foi realizado o desenvolvimento de três personagens para o mundo ficcional do *mangá* de *One Piece*, os personagens se integram a obra estética e conceitualmente, se adequam ao público-alvo e são pensados para a sua aplicação em *cosplay* de forma artesanal.

Porque? O meio *cosplay* tem crescido e tendo maior reconhecimento e importância cultural com o passar do tempo, sendo um importante recurso para a divulgação de mídias. Este trabalho visa o estudo em criação de *design* de personagens, e sua conclusão na aplicação do ramo *cosplay*, favorecendo assim o meio *cosplay* e também a promoção do personagem e sua mídia de origem. Usaremos para este fim o universo de *One Piece* que já é estabelecido no mercado e tem um universo vasto e bem ramificado que permite uma grande variedade de recursos teóricos para o desenvolvimento dos personagens, a criação desses três personagens também buscou trabalhar conceitos básicos dentro da obra que mostram as características mais importantes deste universo sendo uma porta de entrada para quem ainda não conhece.

Como? Usando a metodologia de *Bonsiepe* como base foi feita a elaboração de *designs* de personagem usando o conhecimentos de design de personagem, técnicas de desenho manual, pintura tradicional e pintura digital para a construção de três personagens para o universo de *One Piece* que trouxeram os principais conceitos dessa mídia, e a aplicação desse *design* de personagem na elaboração de *cosplays* construídos a partir do conhecimento teórico do capítulo 2 deste trabalho.

6.2 Análise

Seguindo o proposto por *Bonsiepe*, nesta etapa realizamos as análises mais pertinentes ao desenvolvimento dos personagens, assim se adequando aos fins do trabalho. Optamos pela realização da lista de verificação, onde organizamos as informações relevantes a respeito do *mangá*. Foi feita também uma análise sincrônica com a revisão do material teórico coletado no capítulo 3.1 usando principais aspectos do universo que podem ser aproveitados para a construção dos personagens. E uma análise do produto onde realizou-se uma pesquisa teórica apoiada por um *brainstorming* feito a partir da análise sincrônica, a fim de procurar por referências e inspirações que guiam a concepção básica dos personagens.

6.2.1. Análise sincrônica

Para a análise sincrônica usamos de referências as informações coletadas para o tópico 3.1 deste trabalho. O mundo e o roteiro do universo de *One Piece* gira em torno dos conflitos de três grupos principais: os piratas, a marinha e o exército revolucionário, cada um deles tendo suas próprias motivações.

Os piratas são um grupo fragmentado onde cada personagem é guiado pelos seus próprios objetivos individuais. O individualismo e segmentação deste grupo é reforçado pelas bandeiras únicas, feitas com uma caveira incrementada com as características mais visíveis do capitão de cada bando pirata sobre uma bandeira negra.

Os personagens relacionados ao Exército Revolucionário, mesmo sendo motivados por diferentes pautas, seguem todos a mesma bandeira e lutam por se afastar da autonomia que a marinha exerce sobre todo o mundo.

Já a Marinha entra em constante conflito contra os dois últimos grupos pelos mesmos constantemente quebrarem regras e construções estabelecidas pelo Governo Mundial as quais a instituição é motivada a preservar.

Dentro desses 3 grupos as habilidades que mais se destacam são as concedidas pelas frutas míticas denominadas "*akuma no mi*". Essas frutas concedem habilidades e limitações específicas aos usuários. Porém é importante ressaltar que essa não é a única forma de obter poderes nesse universo. Muitos

personagens não usam frutas e compensam isso com habilidades herdadas ou desenvolvidas mediante treinamento e estudo.

Para a construção dos personagens destes três grupos, *Eiichiro Oda* se apoia em um vasto repertório cultural que é orientado pela personalidade, história e habilidades de cada um dos personagens.

Para a construção dos personagens deste trabalho nos apoiaremos nas três bases estabelecidas deste universo e criaremos um personagem com forte influência de cada uma dessas bases, vide **Apêndice A**.

6.2.2. Análise do produto

A partir do *Brainstorming* partimos para a análise de produto, feita com uma pesquisa teórica em busca de conceitos e inspirações que guiaram a construção da lista descritiva e roteiro dos personagens na etapa seguinte. Nossas pesquisas teóricas se firmaram a achar conceitos e nomes na era vitoriana, nos mitos gregos e figuras históricas marcantes.

Começamos com a pesquisa acerca de mitos gregos que se relacionassem ao conceito de liberdade e revolução assim como apontado no *brainstorming*, nesta pesquisa foi encontrado o conto grego “Prometeu Acorrentado” foi uma das principais tragédias gregas²⁹ escrita por Ésquilo, esta história gira em torno do castigo que *Prometeu* recebeu de *Zeus*³⁰ por ter roubado o fogo, que antes era exclusivo aos deuses, e o compartilhado com a humanidade. O castigo de *Prometeu* consistia em ser acorrentado a um rochedo e todos os dias uma águia era enviada para devorar seu fígado que tinha a capacidade de se regenerar todas as noites, *Prometeu* passou anos neste castigo antes de ser liberto pelo centauro *Quíron*.

²⁹ Textos teatrais com enredos que giravam em torno das paixões humanas, com personagens heroicas, nobres e comumente não humanas, além de finalizações predominantemente trágicas.

³⁰ Zeus era uma das divindades da Grécia Antiga, deus dos céus, raios e trovões e filho do titã Cronos.

Figura 24: Capa do livro Prometeu Acorrentado



Fonte: Amazon³¹

Dentro dos mitos gregos *Prometeu* está relacionado com a criação da humanidade e a dádiva do conhecimento, nestes mitos o fogo tem o sentido de intelectualidade, aquilo que ilumina a humanidade tornando-a consciente e esclarecida, *Prometeu* é uma figura que representa a libertação e evolução da humanidade, e recebeu seu castigo por compartilhar o privilégio dos grandes deuses com os mortais.

Figura 25: Thomas Edison



³¹ Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Prometeu-Acorrentado-%C3%89squilo/dp/8572326014>>. Acesso em: 17 nov. de 2022.

Fonte: Postagem em Energia Inteligente³²

Assim como no conto há outras ocasiões onde o conceito de luz e conhecimento estão intimamente relacionados, como no Iluminismo que de forma resumida foi um movimento intelectual que valorizava a razão e a liberdade se opondo ao poder absolutista e aos privilégios de pequenos grupos como a nobreza e o clero, este movimento tem uma proximidade simbólica com o mito grego anteriormente listado. Ainda dentro do conceito de razão e iluminação é relevante citar a lâmpada elétrica, 1879 e que foi responsável pelos avanços da industrialização e inúmeros campos de conhecimento. Assim como o fogo e a luz estão associados ao conceito de conhecimento e intelectualidade, a lâmpada está associada à criatividade e à concepção de ideias, esta invenção é creditada a figura histórica *Thomas Edison*.

Figura 26: Referência *Steampunk*



Fonte: Publicação em Rocco³³

Ainda para o personagem revolucionário foi estudado também *Steampunk*, um subgênero da ficção científica que integra tecnologia e estéticas inspiradas nas

³² Disponível em:

<<https://energianteligenteufff.com.br/biografia/thomas-edison-o-desenvolvimento-da-eletronica-e-da-comunicacao/>>. Acesso em: 17 nov. de 2022.

³³ Disponível em: <<https://www.rocco.com.br/voce-sabe-o-que-e-steampunk/>>. Acesso em: 17 nov. de 2022.

máquinas a vapor da era industrial. Os enredos de *steampunk* normalmente giram em torno de um grande cientista gênio, em uma versão moderna e cheia de tecnologias avançadas baseadas em máquinas a vapor dos séculos XIX e XX. Neste subgênero são muito utilizados elementos da estética vitoriana incrementados com peças como engrenagens e acessórios que remetem ao maquinário da tecnologia a vapor.

Figura 27: Ilustração *Marcilla ataca a adormecida Bertha* por D. H. Friston de 1872 para o conto *Carmilla* publicado na revista *Dark Blue*



Fonte: Wikipedia³⁴

Tendo em mente a segunda personagem, começamos com a Era Vitoriana, que consistiu no período do reinado da Rainha Vitória sobre a Inglaterra que durou de 1817 a 1901. Durante este período tivemos a presença do Novo Imperialismo, dos conceitos gótico e clássico na arquitetura e a literatura gótica.

A literatura gótica é uma vertente do romantismo mais direcionado ao mistério e ao terror que tratava de temas que iam contra os atuais costumes e cultura da sociedade da época. Ela trata de uma contracultura que abordava temas como a morte, sonhos, insanidade dentre outras coisas e algumas de suas obras têm destaque até hoje e são títulos bastante conhecidos, como “*Drácula*” de *Bram Stoker*, “*Frankenstein*” de *Mary Shelley* e “*Carmilla*” de *Sheridan Le Fanu*. Este

³⁴ Disponível em : <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Carmilla>>. Acesso 18 nov. de 2022.

último trata da história de uma das mais famosas vampiras de toda a literatura e sua relação de interesse amoroso.

Figura 28: *Carmilla and Laura*



Fonte: Publicação de *Abigail Larson* no *DeviantArt*³⁵

Carmilla é uma história de vampiro que aborda muito mais do que apenas vampiros, ela é uma história sobre uma vampira que sente atração por mulheres, sendo considerada por isso a primeira vampira lésbica. A história gira em torno de Laura, que vive isolada com o pai em um castelo na região do antigo império autro-húngaro. Com a chegada de uma misteriosa e bela hóspede chamada Carmilla, a jovem Laura se vê com sentimentos amorosos pela jovem. Carmilla é um conto sobre sedução e horror, vampiros e o despertar da maturidade, amor e repulsa.

³⁵ Disponível em: <<https://www.deviantart.com/abigaillarson>>. Acesso em: 18 nov. de 2022.

O movimento gótico em si tem início também no Reino Unido, mas muitos anos mais tarde em 1980 e, apesar de ser bem marcante em suas características visuais e de moda, é um movimento que tem sua base na música e é marcado pelo declínio da estética *punk*.

O gótico apresenta hoje várias vertentes visuais dentre elas o gótico vitoriano e o gótico romântico que buscam referências na literatura romântica e na literatura gótica e fazem o uso de símbolos místicos como a cruz ou pentagrama além de se utilizarem de diversos artigos de moda da própria era vitoriana como espartilhos, vestidos, renda, babados, camadas de sobreposição e saias rodadas.

Agora, para a terceira e última personagem, ambientada dentro da organização da Marinha, tomou-se como orientação o próprio *brainstorming* (Apêndice A) que apontou uma possibilidade para desenvolvimento dentro da área de operações aéreas no ramo militar. Então foi realizada uma pesquisa em busca de, principalmente, personalidades históricas passíveis de inspiração para a personagem, com base no que foi observado no tópico 3.1.2 para a construção de personagens dentro de *One Piece*.

Em meio a essa pesquisa foi-se descoberta a figura de *Elizabeth “Bessie” Coleman*.

Figura 29: *Elizabeth Coleman*



Fonte: Publicação da PBS(*Public Broadcasting Service*)³⁶

³⁶ Disponível em: <<https://www.pbs.org/wgbh/americanexperience/features/flygirls-bessie-coleman/>>. Acesso: 20 nov. de 2022.

Bessie foi a primeira mulher afro-americana e de ascendência indígena que se tornou piloto nos Estados Unidos, e também a primeira a conseguir a licença como piloto internacional pela Federação Aeronáutica Internacional. Nascida em 1893, no estado do *Texas*, filha de lavradores e em meio ao auge do movimento de segregação no país, *Bessie* teve muitas dificuldades quanto ao acesso à educação até sua fase adulta, não tendo condições de nem ao menos completar a faculdade. Aos 23 anos, morando em *Chicago*, ela teve contato com as inúmeras histórias de pilotos na Primeira Guerra Mundial e seus voos mirabolantes, o que acabou despertando o interesse na jovem de ingressar em uma escola de aviação.

Devido a barreiras de gênero e cor, *Bessie* percebeu que as chances de realizar seu sonho nos Estados Unidos eram muito baixas. Decidiu então aprender francês e viajou para *Paris* em 1920 para obter sua licença. Em 15 de junho de 1921, *Bessie Coleman* estava oficialmente habilitada a pilotar e começou então a atuar como piloto civil, participando de shows aéreos com público pagante.

Então com a intenção de usar o conceito de vôo para a construção da personagem, escolheu-se associá-la a um animal que voe, sendo o escolhido o inseto bicho-da-seda, espécie que após o processo de metamorfose a lagarta se transforma em uma mariposa de porte pequeno e coloração branca nos pelos denominada como *Bombyx mori*.

Figura 30: Bicho-da-seda



Fonte: Postagem em Info Escola³⁷

Para a concepção estética da personagem é necessário levar em conta que como estará inserida na organização da Marinha de *One Piece* questões como a vestimenta da mesma estão sujeitas a certos padrões, como o uso de um casaco longo constantemente visto em marinheiros de alto escalão com a escrita do *kanji* de “Justiça” nas costas, e também simplesmente o uso de roupas formais.

Figura 31: Folha de Personagem Tashigi



Fonte: Publicação do Pinterest³⁸

Além disso, seu estilo também terá influência de uniformes de pilotos de aviões registrados na década de 1920, com o uso de botas, casacos e óculos de aviação para segurança.

³⁷ Disponível em: <<https://www.infoescola.com/insetos/bicho-da-seda/>>. Acesso em: 20 nov. de 2022.

³⁸ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/816910819884746631/>>. Acesso em: 20 nov. de 2022.

6.3 Definição do Problema

Assim como abordado pelo método de Bonsiepe esta etapa visou organizar os dados coletados e os organizá-los para apoiar a fase seguinte, adaptando para a produção dos personagens optamos pelo desenvolvimento de uma lista de requisitos gerais, e a concepção dos personagens realizada por meio da construção do roteiro individual de cada um deles, este roteiro foi construído de acordo com as instruções da metodologia de Segmiller.

6.3.1 Lista de requisitos

Trabalharemos com a delimitação de uma lista de requisitos com pontuações gerais, que devem ser levadas em conta na criação de todos os personagens. Para a proposta da lista nos baseamos na ideia de funções do artefato proposta por *Löbach* (2001).

LISTA DE REQUISITOS GERAIS		
Categoria	Requisitos	Explicação
Práticos	Preferência por peças confortáveis e de fácil adaptação	Tempo e técnicas limitadas, requisitos focado na concepção em cosplay
	Acessórios resistentes e com formas fáceis de montar	
Estéticos	Conceitos básicos de personagens devem ser claros no design	Levando em consideração o público alvo e a forma com que os outros personagens de One Piece são criados
	Proporções de personagens semelhantes a outros personagens da obra	Para melhor integração dos personagens originais com o meio
Simbólicos	Marinha, revolucionários e piratas	Abordar as principais tópicos da obra

6.3.2. Delimitação dos personagens

Para a conclusão da definição do problema desenvolvemos o roteiro guia para cada um dos personagens que será desenvolvido, estruturado a partir de todas as análises feitas anteriormente e com o auxílio das orientações propostas por *Seegmiller* (2008).

- Dr. Thom Fos: É o personagem que representa o exército revolucionário, sua ideia básica e proposta de conceito sendo “Aquele que leva adiante a luz do conhecimento”, seu nome é a palavra “Luz” em grego junto ao nome de *Thomas Edison* o inventor da lâmpada.

Fos é um homem de 26 anos cientista e professor no exército revolucionário, e sua estética faz referência ao estereótipo de “cientista maluco” enquanto se apropria de itens e roupas comuns às vestimentas do século XIX, tanto pela inspiração em *Thomas Edison* como pelo estilo *SteamPunk*. Sua história se relaciona com o conto de *Prometeus* do acorrentado, Fos acredita que toda história deve ser estudada e todo o conhecimento deve ser passado adiante, suas crenças o levaram a difundir conhecimento científico restrito para as pessoas comuns e incitar a rebeldia contra grupos opressores com grande poder, isso o fez entrar em conflitos diretos com a marinha e posteriormente se aliar ao exército revolucionário para seguir com seus ideais.

Fos se baseia somente nos seus conhecimentos científicos em batalha, mas produzir chamas e gases frequentemente faz com que ele seja confundido com um usuário de *Akuma no mi*, frutas originais deste universo que concedem habilidades a quem as porta e tipo de poder mais comum dentro do universo de *One Piece*, isso lhe rendeu uma algema de *kairouseki*, minério usado para anular habilidades de *Akuma no mi*, presa em si após uma disputa com a marinha as correntes não surtem efeitos negativos em si por não ser um portador da fruta então ele apenas se acostumou a tê-las consigo pela dificuldade de retirá-las. Fos é de personalidade avoada, constantemente mais no mundo das ideias de sua própria mente, seguindo o arquétipo de cientista brilhante, tem uma personalidade gentil, carismática e convidativa o que leva as pessoas a confiarem nele, seguirem suas instruções ou ideias mirabolantes.

- Carmilla: A personagem Carmilla é uma pirata que possui a fruta *Chi Chi no Mi*, ou seja, a fruta do sangue, que a permite manipular livremente o sangue que esteja em seu ou outros corpos e lhe permite alterar suas propriedades para que possa assumir formas diversas e ficar duro e/ou afiado como uma lâmina. A nomenclatura da fruta vem do ideograma de “sangue”, em japonês, “chi” e, seguindo a nomenclatura de frutas em *One Piece*, há uma repetição do primeiro ideograma de algo relacionado ao poder da fruta, assim temos *Gomu Gomu no Mi* (Fruta da Borracha), *Hana Hana no Mi* (Fruta da Flor), *Bara Bara no Mi* (Fruta dos Pedacos), *Hito Hito no Mi* (Fruta Humano Humano), e assim por diante. Carmilla tem um estilo de vestimenta que se enquadra no gótico vitoriano e tem sempre em mãos uma sombrinha, que ela transforma em uma foice com o auxílio de seu sangue para lutar em batalhas.

A personagem era uma criança órfã que sofria preconceito em sua vila por ser portadora da fruta do sangue o que fazia com que os moradores constantemente a excluísse e até a agredissem se ela se aproximasse muito, a chamando de “vampira demônio” o que fez com que ela rejeitasse a própria habilidade e a escondesse ao máximo. Um dia quando aportou na vila um conhecido navio pirata, a menina, ao ouvir em segredo suas histórias, viu ali sua oportunidade de uma vida melhor, e assim, se escondeu no navio e apenas se revelou novamente uma vez que o barco já estava em alto mar.

O capitão do navio surpreendentemente a recebeu bem e a criou como sua própria filha, a ensinado a lutar, cozinhar, cantar e a como cuidar de um navio. À medida que crescia, Carmilla foi ensinada a aceitar e se orgulhar de seus poderes, assim, sua fruta demarcou bastante sua personalidade, o que é notável em sua estética, que faz parte da afirmação e aceitação de suas habilidades. Por isso, todo o seu visual gira em torno de aspectos ou estereótipos relacionados à sua *Akuma no Mi*. Quando atingiu a maioridade, Carmilla resolveu orgulhar seu pai e se tornar uma grande pirata. Assim, fez com ele um acordo de que ela velejaria por todo o mundo e viveria incríveis aventuras e, um dia, eles se reuniram para contar sobre suas conquistas.

Carmilla se aventurou mar a fora trazendo os excluídos e párias para seu bando. Seu navio, assim como ela, é decorado com base na estética vitoriana e é conhecido nos portos onde atraca como “O Navio Fantasma da Capitã Vampira”, pois sua estratégia ao aportar em uma ilha é sempre se

esconder abaixo do convés, dando a impressão de um navio fantasma que navega sozinho. Por causa de sua estética e da manipulação do sangue, Carmilla adquiriu o título de “Capitã Vampira” do qual ela se orgulha bastante.

Atualmente Carmilla possui 20 anos e tem 2 metros de altura. Sua personalidade é mais séria a princípio, se mostrando mais distante emocionalmente, mas se preocupa muito com sua tripulação e amigos e fica mais à vontade com eles, demonstrando ser bastante carinhosa e atenciosa.

No universo de *One Piece* os piratas possuem uma *Jolly Roger* que são as conhecidas bandeiras piratas. Cada *Jolly Roger* é conhecida por ser uma representação de forma resumida de seu capitão com símbolos ou características marcantes dele, dessa forma a *Jolly Roger* da Carmilla apresenta um octaedro de sangue e um par de asas de morcego.

- Bombyx Coleman: Bombyx é contra-almirante na Marinha. Esteve ligada à organização desde quando tinha por volta de 15 anos, após a ilha em que morava ser atacada por piratas saqueadores e ser resgatada em meio ao conflito por um almirante, sendo levada logo em seguida à uma base da Marinha.

É uma usuária de *Akuma no Mi* desde muito nova e até o momento que foi acolhida pelos marinheiros nunca conseguiu propriamente controlar os poderes advindos da fruta. Havia ingerido sem conhecimento uma modelo da *Mushi Mushi no Mi*, a Fruta do Inseto, no modelo *Kaiko*, do bicho-da-seda, logo que “*mushi*” em japonês se refere a inseto e “*kaiko*” é a palavra, também em japonês, para se referir ao inseto bicho-da-seda. Uma fruta que a permitia assumir características físicas da forma de mariposa do inseto.

Era tida como órfã por ter sido abandonada na ilha e depois do incidente, sem ter para onde voltar, o almirante que a salvou resolveu mantê-la na base e ela acabou sendo de certa forma adotada pelo mesmo. Foi acolhida e criada dentro da rotina e realidade da Marinha. Foi instruída e treinada diretamente pelo próprio almirante, aos poucos assim tomando controle das transformações da fruta e aprendendo a usar isso ao seu favor.

O almirante no caso era um homem já conhecido por ser extremamente vocal contra o dogma seguido pela Marinha de “Justiça Absoluta”, mediante a tamanha corrupção e males causados que já

presenciou na organização, mas que ainda se esforça em manter um certo tipo de esperança em ser possível mudar esse sistema para aquilo que acha realmente justo.

Maravilhada e contagiada por uma atitude tão assertiva e firme nessa famigerada esperança, ela decidiu que iria lutar ao lado do almirante para ajudar nesse objetivo. Foi então que ingressou oficialmente como marinheira na organização.

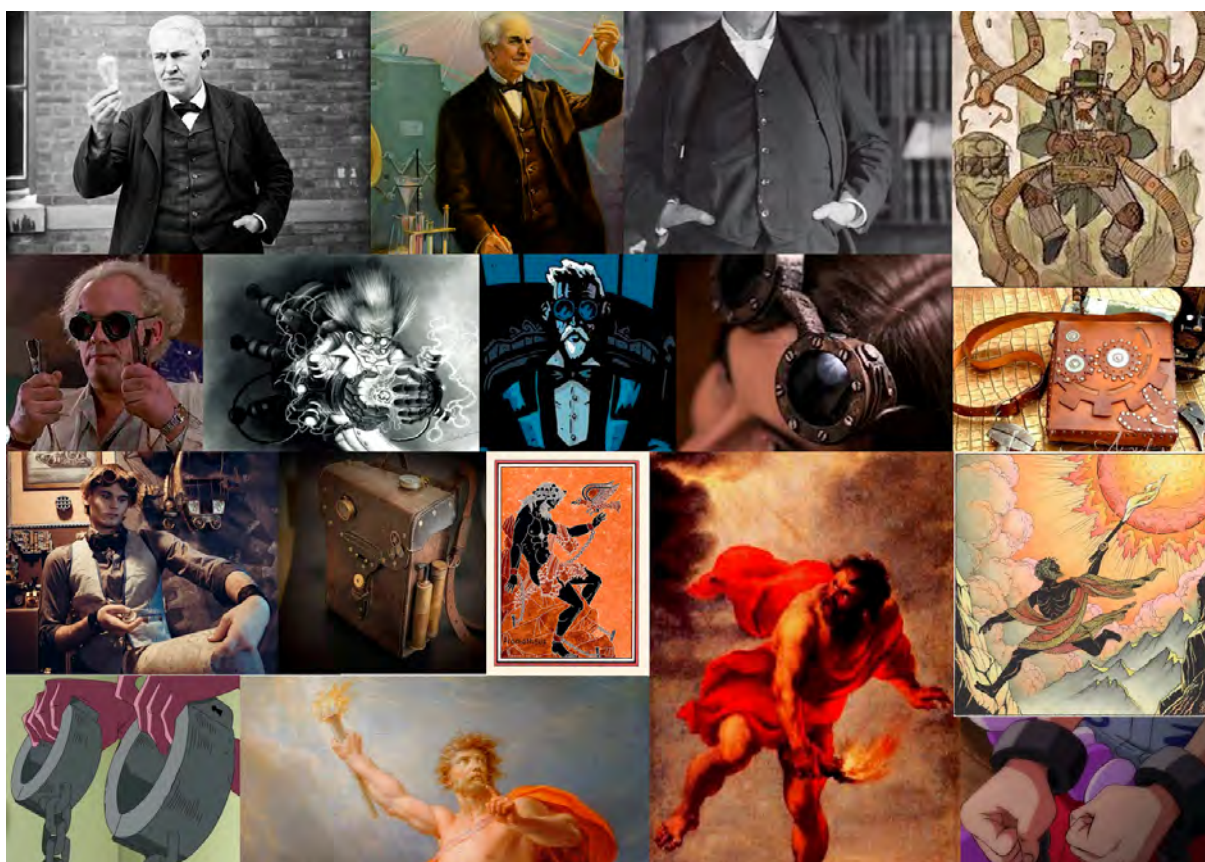
Depois de esforços e treinos árduos, logo começou a notar seus avanços e começou a ser reconhecida como um prodígio. Dentro de pouco tempo em exercício ela já havia sido promovida a posição de contra-almirante, e por conta dos poderes de sua *Akuma no Mi* foi escalada como principal estrategista de campo em razão da sua vantagem com visão aérea.

Bombyx possui uma estatura mediana e é conhecida por sua personalidade mais reservada, sendo quase sempre visível uma feição mais neutra em seu rosto. Porém, no tempo em que não está resolvendo pendências formais do trabalho ela demonstra um lado muito caloroso e relaxado de si, principalmente com aqueles que já se sente mais próxima.

Carrega sempre uma espada de lâmina fina consigo e está sempre com os seus óculos para aviação acima da cabeça. Anda a maior parte do tempo com o seu casaco, que possui uma pelúcia ao redor da região do pescoço.

6.3.3. Painel Semântico

Para a última parte da conceituação dos personagens realizamos a construção de painéis semânticos individuais para cada um dos personagens, seguimos os levantamentos do *Brainstorming*, da lista de requisitos individuais e conceitos recolhidos durante a etapa de análise do produto. Esse painel semântico busca por referências estéticas e conceituais, como estilos de roupas, padrões, texturas e fisionomias que possam ser aplicadas ao *design* de personagem.

Figura 33: Painel semântico *Dr. Thom Fos*

Fonte: Compilado dos autores⁴⁰

Para o personagem revolucionário foram recolhidas imagens de Thomas Edison, a principal referência, buscando por imagens que destacasse o estilo de roupa de suas vestimentas para que a construção do estilo do personagem remetesse a ele e seu período, para facilitar a compreensão visual do personagem até mesmo no público mais jovem da obra procuramos por imagens de cientistas que destacasse os arquétipos de “gênio louco” facilmente identificáveis. Também foi referenciado imagens e peças e personagens ambientados no estilo *steampunk* que são complementares a estética do personagem. Por fim, o painel semântico conta com ilustrações do conto de *Prometheus* e das algemas de *Kairouseki* que já apareceram dentro da obra de *One Piece* e que se fazem presentes no roteiro do personagem.

⁴⁰ Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Portal Raízes, revista exame, One Piece, Hype Science e Pinterest e Revista Rocco

Figura 34: Painel Semântico Bombyx Coleman



Fonte: Compilado dos autores⁴¹

Para a personagem Bombyx Coleman foram escolhidas imagens que apresentassem padrões de vestimentas casuais na época de 1920 para mulheres, e também observando padrões nas roupas usadas por pilotos de avião dessa década e trazendo referências para uniformes das forças navais tanto de antigamente quanto das atuais. Foram também selecionadas imagens que pudessem trabalhar a inspiração em como trazer a referência da mariposa na concepção da personagem.

⁴¹ Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Pinterest, InfoEscola, U.S. Air Force, The Metropolitan Museum of Art, Witness2Fashion, EstiloCult, Oldnautibits, Blog da Mari Calegari e Vintage Dancer.

7. PRODUÇÃO

Assim, tendo em vista todo o processo de estudo e ideação, começou a parte prática de criação dos personagens e do *cosplay*. Levando em consideração todo o estudo e levantamento de dados, detalhamos abaixo a parte prática.

7.1. Geração e desenvolvimento de alternativas

Com os requisitos, conceitos e painéis semânticos de inspiração já estabelecidos prontos foi iniciado o processo prático, além de considerar as particularidades de cada personagem e a metodologia estabelecida esta etapa considera também os processos de criação dos rascunhos até a finalização usados para a criação dos personagens de *One Piece* porque os personagens devem ser feitos de forma a serem incluídos e condizentes com o restante da obra. Este estudo inclui os rascunhos originais, processos de finalização de capa desenvolvidos pelo autor e publicados nas redes sociais oficiais da obra, e os *designs* de personagem disponibilizados pela *Shueisha* e *Toei*.

7.1.1. Carmilla

A ideia inicial para o desenvolvimento de Carmilla era seguir as ideias do "gótico vitoriano" e referências da literatura vampírica, tendo em vista o público alvo da série, um requisito é que os estereótipos e arquétipos estejam bem definidos e de fácil identificação. O próprio *design* de personagem deve apresentar traços de sua personalidade e referências à sua história, dessa forma utilizou-se como referência os próprios materiais de processos de criação de personagem do anime.

Em sua primeira etapa foram elaborados alguns *sketches* manuais para realização de um estudo de silhuetas ainda bastante rudimentares para buscar um formato que melhor expressasse os conceitos necessários. Assim há uma definição de uma primeira impressão generalizada em busca de expressões, cabelos e formas.

Dentre as opções apresentadas a que mais se encaixava foi a terceira alternativa e assim foi realizado um maior detalhamento desta. Os olhos da personagem tem formatos mais geometrizados com presença de triângulos ou

ângulos mais abruptos, assim como seu rosto, para demonstrar dentro da própria lógica do autor, personagens mais sérios e intimidadores.

A paleta de cores foi escolhida com base na estética gótica e nos conceitos: branco como pureza, preto para remeter ao gótico e vermelho para fazer alusão ao sangue.

Dessa forma temos o estudo de silhuetas da personagem Carmilla com algumas ideias iniciais de armas, penteados, roupas e expressões.

Figura 35: Rascunhos para Carmilla



Fonte: Aatoria de Virgínia Mota Curado Adorno

A primeira tentativa da personagem foi realizada tendo em vista alguns elementos que faziam alusão ao vitoriano como o *corset* e o laço mas que apresentava alguns elementos mais góticos como o sapato estilo *Mary Jane*⁴² e o penteado fazendo alusão a uma clássica personagem do cenário gótico que é a

⁴² Estilo de sapato também conhecido popularmente como “sapato de boneca”.

*Wednesday*⁴³. Essa versão foi descartada por ser muito simples e não fazer referências o suficiente à moda vitoriana, à moda gótica ou à literatura gótica.

Figura 36: Rascunho para Carmilla número 1

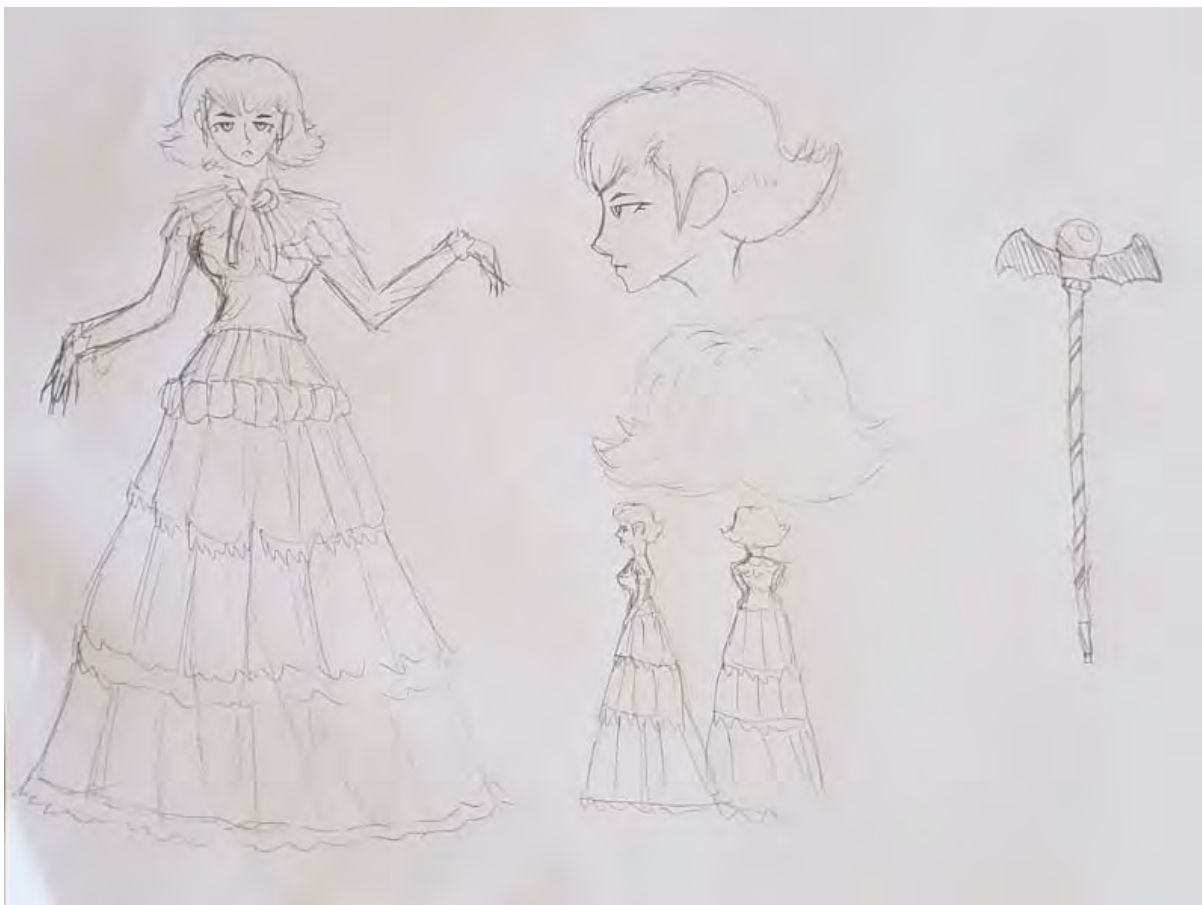


Fonte: A autoria de Virgínia Mota Curado Adorno

Para a segunda tentativa foi realizado um *design* muito mais focado na era vitoriana que trouxe roupas extremamente condizentes com a época e o gótico em si foi acentuado com o corte de cabelo. O acessório pensado para a personagem tinha sido a bengala mas, após uma maior análise concluímos que, como a bengala era usada quase que exclusivamente por pessoas do sexo masculino, seria melhor substituir por algum artigo da época tido como feminino como um leque ou guarda sol. Por fim esta versão foi descartada pois a roupa, apesar de historicamente correta, não seria prática em batalhas e assim perderia o conceito de uma personagem pirata.

⁴³ *Wednesday* é uma personagem da conceituada história ficcional “Família Addams” pensada para ser uma história de humor irônico que satiriza a família tradicional americana. Criado em 1930 pelo cartunista Charles Addams.

Figura 37: Rascunhos para Carmilla número 2



Fonte: A autoria de Virgínia Mota Curado Adôrno

O *design final* aprovado para a personagem é este abaixo. Ele é extremamente complexo e detalhado, trazendo uma série de elementos que fossem condizentes tanto com o período histórico, com o segmento de moda gótico e com a literatura gótica e vampírica principalmente. Assim temos uma paleta de cores trabalhada no vermelho, preto e branco, temos um vestido parecido com algo vitoriano e com vários babados e renda assim como na época mas que fosse mais curto para propiciar uma maior mobilidade nas batalhas, o sapato se parece bastante com sapatos da época e as meias são uma mistura de estilos comuns à época vitoriana. Ela também utiliza *corset* mas é uma versão mais reduzida para que não atrapalhe a movimentação durante lutas, o acessório escolhido foi um guarda-sol, pois esse era extremamente comum às mulheres vitorianas e a arma escolhida foi uma foice que apresenta diversas referências à morcegos e vampiros.

Em seu design há a presença marcante de morcegos ou asas de morcego para reforçar esse estereótipo da "Capitã Vampira" e fazer alusão às histórias vampirescas.

As caveiras presentes tanto em sua sombrinha quanto na foice possuem os olhos cravejados com pedras preciosas vermelhas e, acima de suas cabeças, apresentam um octaedro vermelho feito de sangue. Ela possui presas levemente pontudas como as de um vampiro, seu cabelo é vermelho escuro assim como sangue e possui olhos amarelos que transmitem imponência.

Figura 38: Rascunho final para Carmilla.



Fonte: Autoria de Virgínia Mota Curado Adorno

7.1.2. Dr Thom Foz

A ideia básica para o design do personagem do Dr. Tom Foz é seguir os arquétipos de "gênio" e "cientista louco" levando em consideração o público alvo da série, os estereótipos do arquétipo devem ser visíveis e facilmente identificáveis, além disso seu *design* também tem que reforçar seus traços de personalidade e

objetos de sua história. Para materializá-lo foi usado de referência o material dos processos de pré-produção como lista de requisitos, roteiro e painel semântico.

Figura 39: Estudo de silhuetas número 1 para o personagem Dr. Thom Foz.



Fonte: Autoria de Gabrielly Teixeira Rocha

A primeira etapa para sua concepção foi a construção de *sketches* feitos manualmente cujo objetivo principal é o levantamento da silhueta básica, buscando o formato que expresse facilmente seus conceitos principais. Sem detalhar seus membros e nem separar texturas, peças de roupa e objetos, o objetivo é ter uma visão geral do personagem, definir uma primeira impressão e caimento geral da forma. Para o personagem Tom sua silhueta precisa ser acolhedora, conter um cabelo curto e espetado e já conter os acessórios básicos principais definidos na lista de requisitos, como óculos, correntes em seus pulsos e jaleco.

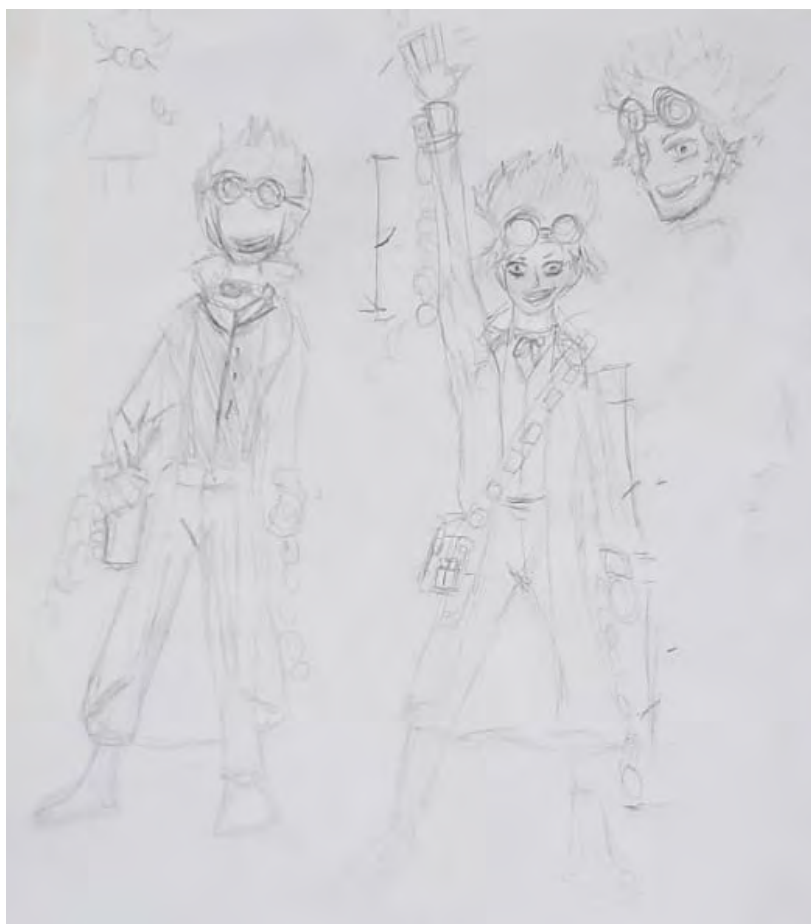
Figura 40: Estudo de silhuetas número 2 para o personagem Dr. Thom Foz.



Fonte: Autoria de Gabrielly Teixeira Rocha

Dentre as opções de silhueta trabalhou-se com a quinta opção da segunda folha de silhuetas (Figura 37), e as alternativas seguintes foram feitas a partir do detalhamento desta. As outras silhuetas apesar de acessórios que deixavam a imagem muito carregada e o afastaram da idéia de acolhedor e gentil.

Figura 41: Rascunho do Dr. Thom Foz



Fonte: A autoria de Gabrielly Teixeira Rocha

Delimitando texturas, separando peças de roupa e acessórios, assim como já delimitando proporção e ideias para os detalhes das roupas e as suas expressões faciais. Foi definido nesta versão do desenho a gola levantada e de material diferente do restante do jaleco, preferencialmente de tonalidade escura para lembrar as roupas usadas por *Thomas Edison* coletadas no painel semântico. Ficou decidido também que o personagem usaria óculos de proteção grandes para lembrar tanto o arquétipo de cientista quanto a estética mais comum do *Steampunk*. Teria um pequeno sorriso e o rosto arredondado para ser condizente com sua personalidade.

Chegando assim na versão final das alternativas. Como levantado no painel semântico, o jaleco é um item básico essencial para a identificação de seu arquétipo, assim como os óculos de segurança e ferramentas. Para as roupas o personagem usa um conjunto de uma blusa social clara, junto a calças e um colete de couro, gravata e sapatos escuros, vestimentas comuns ao estilo masculino do século XIX, adicionado a um jaleco branco que afirma o arquétipo, o jaleco tem

como diferencial do personagem a gola feita de couro, o couro de cor marrom escuro traz tanto o aspecto do *Steampunk* quanto das vestimentas tradicionais do período. Levando em consideração a personalidade despreocupada e distante de Foz suas vestes são desleixadas, sua gravata é presa de maneira frouxa e suas mangas são hasteadas de maneira irregular e sem dobras, assim como a barra da sua calça esquerda. Ainda sobre suas vestimentas seu jaleco tem queimaduras de combate na barra, além de manchas de óleo e outros líquidos, assim como a lateral dos seus óculos, as queimaduras trazem o reforço como membro ativo do exército revolucionário e frequentes combates com a marinha e as manchas reforçam o arquétipo de gênio em constante trabalho assim como a personalidade avoada.

Figura 42: Rascunho Final do Dr. Thom Foz.



Fonte: A autoria de Gabrielly Teixeira Rocha

Sobre seus acessórios, o Dr. Thom Foz possui uma pequena bolsa com livros, que remetem ao seu histórico de cientista e professor, embutidos na alça a

alguns potes com químicos que são usados no seu estilo de luta. A bolsa é toda feita de couro, mantendo a estética estabelecida. Seu último acessórios são as algemas presas em seu pulso, que retomam a história do personagem e representação de sua história e do conto de *Prometeus*, feitas de *kairouseki* pedra únicas do universo de *One Piece*.

Em respeito a aparência física do personagem seu cabelo tem cor e forma que remontam ao conto que originou o personagem, espetado e amarelo intencionalmente semelhante a silhueta de uma chama acesa, além de condizer com o estilo de cabelo desgrenhado que é comum ser retratado em cientistas e professores dentro dos meios midiáticos. Seus olhos e formas do rosto são arredondados seguindo a lógica do próprio autor da série para personagens carismáticos e receptivos.

Para o desenvolvimento da paleta de cores do personagem o principal referencial foi o *Steampunk*, com couro e cores metálicas como ouro e cobre, na sua paleta também presentes um amarelo de alta saturação inspirado nas capas e ilustrações do conto de *Prometeus* o acorrentado.

7.1.3. Bombyx Coleman

A Bombyx Coleman é uma contra-almirante, seguindo sua personalidade séria e ideais de justiça, assim como sua integração dentro da marinha. Seu *design* precisava manter a aparência de formalidade, usando os padrões básicos dos uniformes da marinha dentro do universo e as imagens coletadas como referência no painel semântico.

Suas silhuetas buscaram integrar a formalidade e os conceitos de oficial a ideia e a forma da mariposa que dá seu conceito, uma das opções pensadas foi trabalhar com formas que se assemelha totalmente ao inseto, essa opção foi logo descartada pois abriria mão da estética de seriedade e formalidade que o personagem deveria trazer, optando por trabalhar com formas mais simples desde seus esboços iniciais, juntamente com as características físicas e objetos que lembrem *Bessie Coleman* que é a personalidade que inspira o personagem.

Figura 43: Silhuetas para Bombyx Coleman.



Fonte: Autoria de Maria Fernanda Domiciano dos Reis.

Figura 44: Rascunhos para Bombyx Coleman.



Fonte: Autoria de Maria Fernanda Domiciano dos Reis.

Trabalhando dentro das opções do processo de adaptar a forma e remontar algumas características é chegada a sua forma final com a opção de silhueta que mais reforçava sua personalidade de justiça e seriedade, e correspondendo aos requisitos exigidos. Sua versão final é uma adaptação do casaco da marinha, ainda com o padrão *kanji* de “Justiça” escrito nas costas e as *fourragères* douradas com franjas de mesma cor nos ombros, o casaco é uma capa de caminhada irlandesa que permite a abertura e acesso rápido a sua arma, a silhueta trabalha as formas geométricas básicas da mariposa, tanto em sua forma geral quanto na sobreposição de camadas, junto também a sua gola de pelúcia que tem a mesma forma do pescoço de uma mariposa.

Sua espada foi desenhada com base no formato comum entre espadas oficiais da Marinha em diferentes lugares do mundo passadas a novos oficiais em ocasiões especiais.

Sua roupa interna é uma roupa social simples com uma blusa branca e calça escura, seu sapato e óculos de avião remetem à estética da aeronáutica remontando ao conceito de Bessie Coleman.

Figura 45: Rascunho final para Bombyx Coleman.



Fonte: Autoria de Maria Fernanda Domiciano dos Reis.

Para o seu padrão de cores foi inspirado em maioria no esquema de cores da mariposa, todas as cores tem baixa saturação e a preferência por tons claros para remeter a sua personalidade formal e seriedade, com a adição do amarelo para as peças de ouro que representam a marinha.

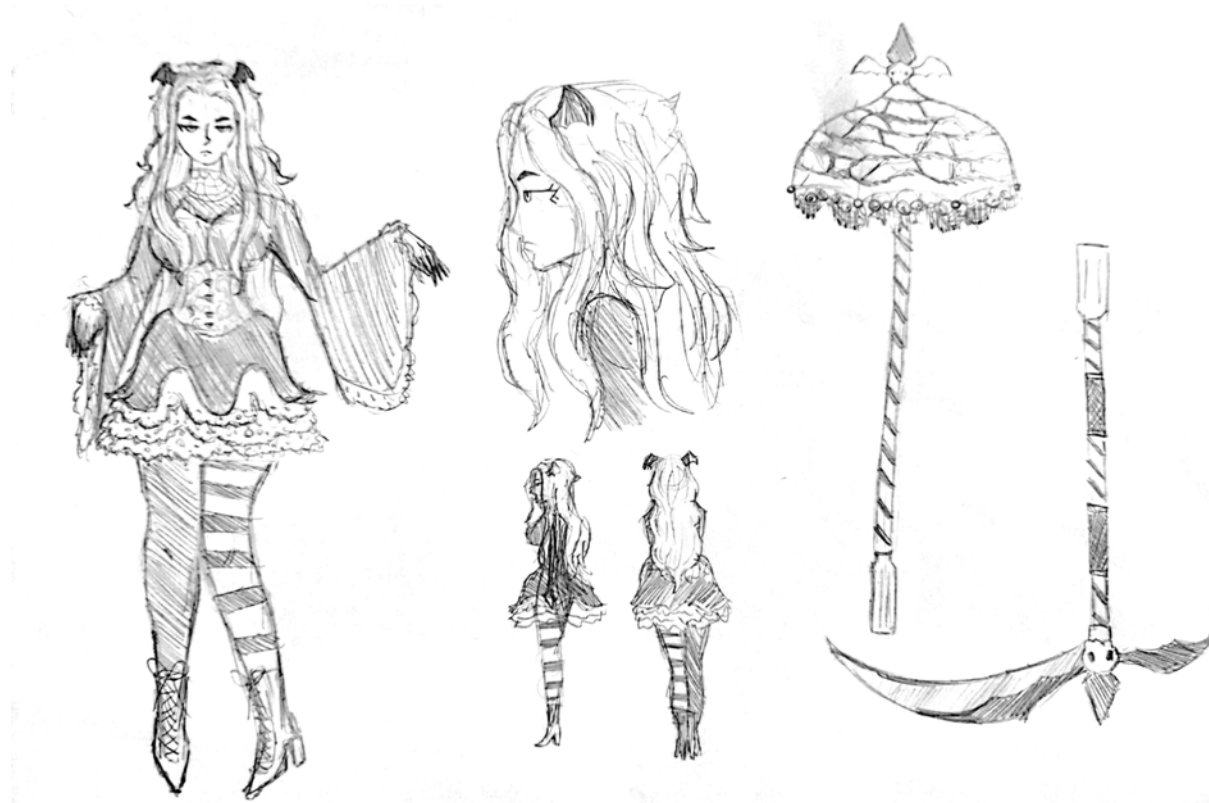
7.2. Avaliação seleção e organização

Com as alternativas em suas versões finais chegamos a forma conclusiva do desenho, os as imagens manuais foram digitalizadas e refinadas em computador, usando o *software* do *Photoshop* para o desenho, finalização e aplicação de cor.

Os *designs* de cada personagem foram dispostos em um *Model Sheet*, apresentando uma pose principal que reforça a personalidade do personagem, e outras duas poses de frente e de costa, além de expressões faciais dos personagens e o desenho com detalhes de seus objetos de apoio. A construção de um *Model Sheet* detalhado garante a exibição e compreensão de todo o personagem principalmente para a aplicação dele em outros meios como animação, criação de bonecos ou no caso deste trabalho em si a sua replicação em *cosplay*.

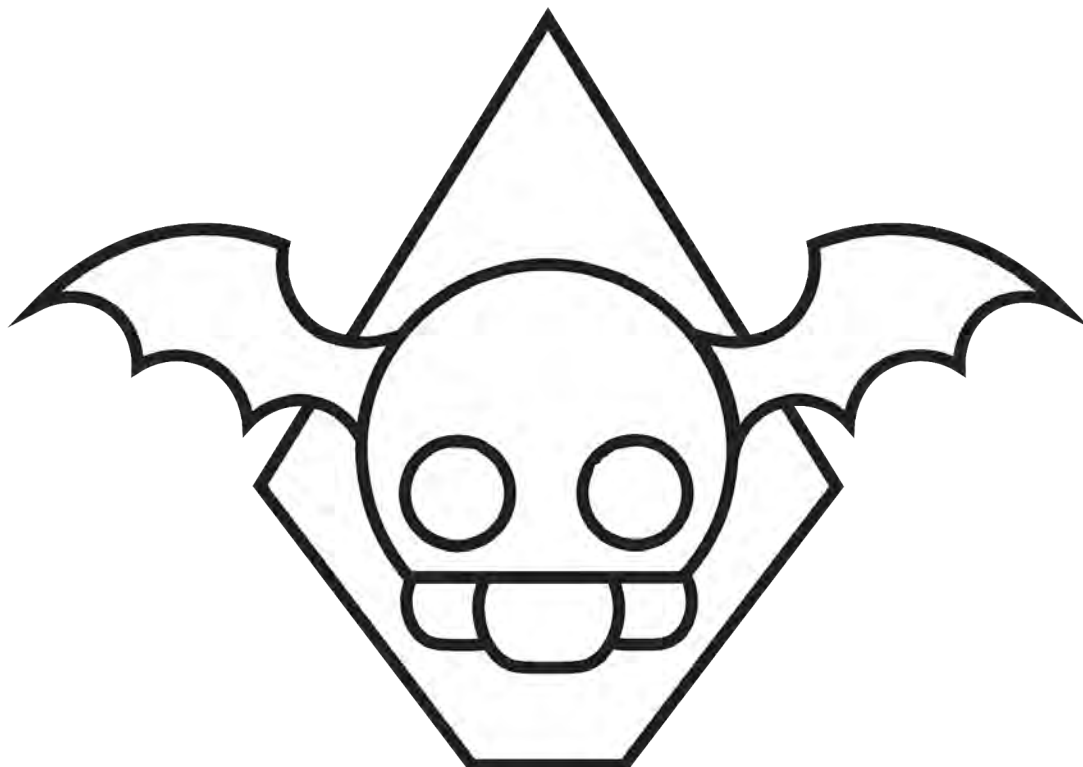
7.2.1. Carmilla

Figura 46: *Model Sheet* inicial da Carmilla.



Fonte: Autoria de Virgínia Mota Curado Adôrno.

Figura 47: Jolly Roger Carmilla, versão vazada.



Fonte: Aatoria de Virgínia Mota Curado Adôrno.

Figura 48: *Model Sheet* Final da Carmilla.



Fonte: Aatoria de Virgínia Mota Curado Adôrno.

Figura 49: Jolly Roger Carmilla, versão colorida.



Fonte: Autoria de Virgínia Mota Curado Adôrno.

7.2.2. Dr. Thom Foz

Figura 50: *Model Sheet* inicial do Dr. Thom Foz.

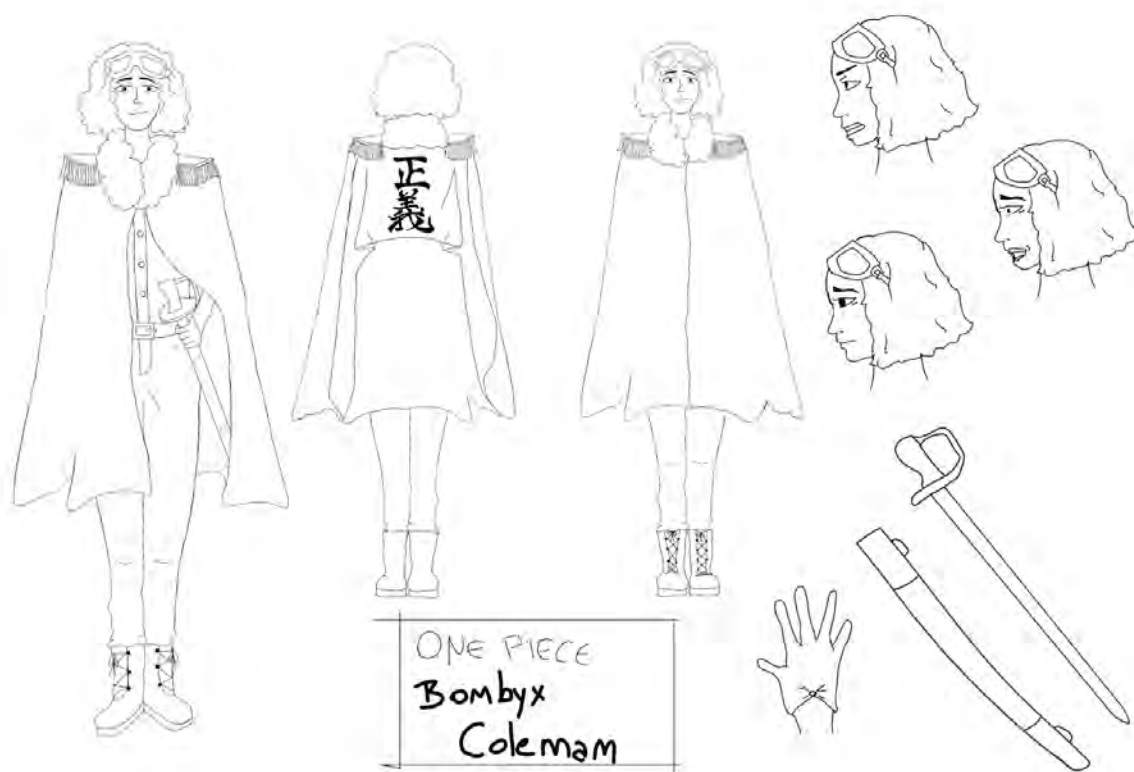
Fonte: Autoria de Gabrielly Teixeira Rocha.

Figura 51: *Model Sheet* final do Dr. Thom Foz.

Fonte: Autoria de Gabrielly Teixeira Rocha.

7.2.2 Bombyx Coleman

Figura 52: *Model Sheet* inicial para Bombyx Coleman.



Fonte: Autoria de Maria Fernanda Domiciano dos Reis.

Figura 53: *Model Sheet* final para Bombyx Coleman.



Fonte: Autoria de Maria Fernanda Domiciano dos Reis.

8. APLICAÇÃO

Uma vez finalizadas as artes dos personagens partimos para a etapa final deste trabalho, sua aplicação em um *cosplay* fiel a mídia para os nossos personagens originais, construindo de forma artesanal. Usamos as técnicas, materiais e ferramentas que estudamos no capítulo 3.5 deste trabalho, para a realização das peças, optamos pelos materiais de preços mais baixos e o reaproveitamento do máximo possível de peças já prontas e materiais disponíveis em casa.

8.1. Carmilla

Para a realização do *cosplay* da Carmilla começamos pela peruca que é uma peruca simples vermelha comprida que teve suas pontas cacheadas. Para a roupa aproveitamos a base de um vestido já pronto e modificamos a parte de cima com rendas e uma manga diferente, acrescentamos também um camafeu que foi produzido a partir de peças compradas separadamente, pintadas e coladas juntas.

Figura 54: Processo de produção do Camafeu.



Fonte: Acervo pessoal

Para a foice utilizamos uma placa de PVC, canos PVC para a sustentação que foram esquentados e moldados, posteriormente colados juntamente da placa, canos de PVC para a base do cabo que foi revestido por um cano metálico para dar maior sustentação devido ao peso da peça (este cano foi um material reaproveitado que já possuímos em casa). Na parte de cima colocamos uma viga de metal em bastão para auxiliar na sustentação da peça que também tínhamos já disponível em casa e foi uma reaproveitação de materiais. A foice foi revestida de Eva de alta

densidade 4mm que passou pelo processo de selagem e pintura com a tinta em *spray* e posteriormente a montagem da asa em cima da lâmina vermelha. Para o octaedro fizemos um protótipo no papel para simular o processo e posteriormente realizamos a construção com o Eva de alta densidade de 4mm que passou pelo processo de selagem com soprador térmico e pintura com *spray*. Para a caveira utilizamos uma bola de isopor revestida de Eva moldável e pintada com tinta pva para artesanato. Os olhos da caveira foram duas pedras compradas que foram lixadas e seladas com verniz para se encaixarem no formato dos olhos.

Figura 55: Processo de produção da foice.



Fonte: Acervo pessoal

Para a sombrinha foi utilizada como base uma sombrinha de frevo, retiramos o tecido e costuramos um novo com cetim vermelho, após costurar o cetim à sombrinha foi realizado um trabalho de costura manual das rendas laterais e da renda superior. Os detalhes das bolinhas na ponta do arame foram feitos com Eva moldável e pintado com tinta em *spray* e posteriormente selado com verniz brilhante. O processo da caveira e do octaedro foram os mesmos, no entanto, para a preparação das pedras nos olhos da caveira menor foi necessário também um processo de pintura com tinta em *spray*, pois as pedras eram transparentes.

Figura 56: Processo de produção do guarda chuva.



Fonte: Acervo pessoal

Os dentes pontudos foram feitos usando termoplástico esquentado com água fervente e moldado no próprio dente, as asinhas de morcego do cabelo, sapatos e meias foram comprados prontos. O guarda sol e a foice ambos tiveram os cabos adornados com uma fita de cetim que foi colada com cola *tekbond 793*, todos os detalhes que necessitavam serem colados foram fixados com esta mesma cola, com exceção do Eva e dos canos PVC que utilizaram cola de contato. A ponta do cano do guarda chuva e do cabo da foice foram adornados com uma tampa de tampão para cano PVC que foi previamente pintada com tinta em *spray* e selada com verniz brilhoso. Todas as imagens documentais do processo se encontram nos **Apêndices B e C**.

8.2. Dr. Thom Foz

Para a concepção do *cosplay* do personagem Thom a primeira coisa com que nos preocupamos foi o cabelo, optamos pelo uso de uma peruca amarela simples penteada de forma a ter o mesmo formato do personagem.

Em seguida fomos a suas vestimentas, a blusa social interna, o cinto e a calça e os sapatos foram peças aproveitadas do guarda roupa. Enquanto o Jaleco foi adaptado com as queimaduras e a gola feitas manualmente, a gola foi feita

usando o couirino como alternativa mais barata e com a mesma estética visual que o couro. Enquanto o colete interno foi costurado do zero usando um colete já existente para o molde.

Seus óculos também foram adaptados, feitos a partir de um óculos de solda comum alterado com tinta *spray* metálica e tinta de artesanato marrom para que se iguallassem ao *design* dos óculos do personagem.

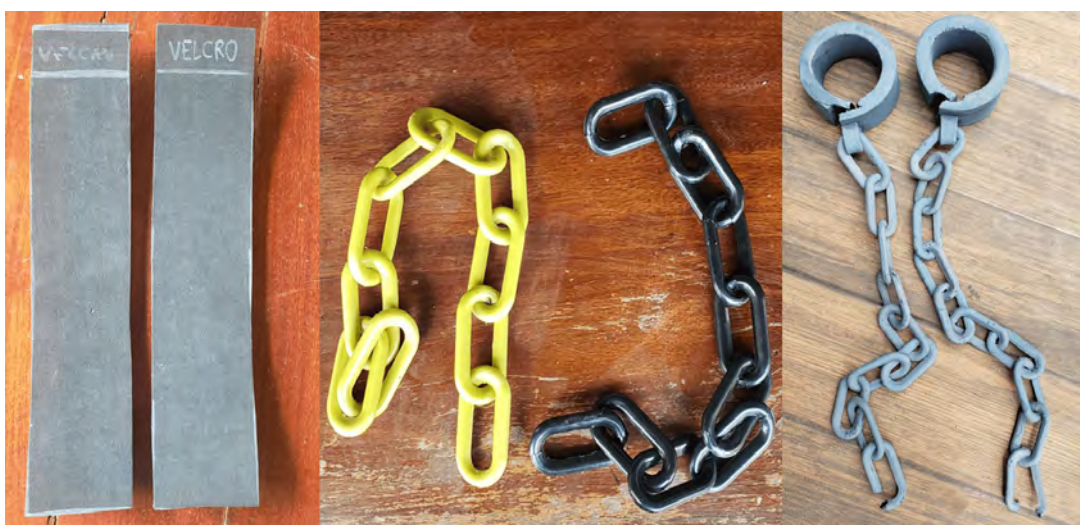
Figura 57: Processo de do óculos.



Fonte: Acervo pessoal

Em sua corrente a parte das algemas foi feita a partir de duas folhas de 4mm de EVA, moldado e aquecido para tomar a forma final, seu fecho é feito com velcro, as correntes são feitas a partir de correntes plásticas, ambas as partes de EVA e plástico foram finalizadas usando tinta de artesanato cinza.

Figura 58: Processo de produção das algemas.



Fonte: Acervo pessoal

Sua última é a bolsa de equipamentos, seus dois livros internos são livros comuns, encapados com eva aquecido para se assemelhar ao couro, sendo tingido com tinta marrom, e tinta dourada.

Figura 59: Processo de produção da bolsa.



Fonte: Acervo pessoal

Enquanto a bolsa foi feita inteiramente do zero, começando com um protótipo de papel, em seguida desenhado em um molde que foi recortado no EVA de 4mm para dar sustentação a peça, e recoberto com o mesmo courino usado para a gola do jaleco, este courino foi pintado com tinta marrom para que não gerasse nenhuma confusão visual com a gola, levando consideração que as peças são sobrepostas. Todas as imagens documentais do processo se encontram no **Apêndice D**.

8.3. Bombyx Coleman

Para a construção do *cosplay* da personagem o primeiro ponto a conferir foram suas vestimentas. A camada de baixo, composta por uma blusa social, calça, coturno e cinto, foi completamente aproveitada com peças do guarda-roupa. Já o casaco, por ter sido escolhido um modelo nomeado como “capa de caminhada irlandesa”, para a concepção da personagem, foi uma peça no *cosplay* que teve de ser encomendada à parte com uma costureira.

A espada da personagem foi confeccionada tomando como base uma espada de brinquedo já possuía por uma das integrantes. Para a parte da lâmina, o plástico foi reforçado com palitos de churrasco colados ao longo da extensão de um dos lados, e então tudo foi encapado com E.V.A de espessura de 2mm nos dois lados

com a intenção de moldar o formato e ajustar a cor tal qual o que foi previsto no *design* final. A empunhadura teve uma das partes originais desmontada para ser substituída por uma peça de E.V.A 4mm redonda e também teve a adição de uma alça. Para a bainha foi usado papelão na estrutura geral e E.V.A de 2mm para os detalhes. As partes da empunhadura e os detalhes da bainha foram pintados com tinta *spray* dourada, enquanto a lâmina e o corpo da bainha foram pintados com tinta de artesanato. Todas as imagens documentando o processo estão no **Apêndice E**.

Figura 60: Processo de produção da espada.



Fonte: Acervo pessoal

Para as *fourragères* foram usados dois pedaços de E.V.A de 4mm de espessura, aquecidos e moldados para o encaixe nos ombros, com detalhes em E.V.A de 2mm e pintados também com tinta *spray* dourada. A franja para elas foi feita com cordão de cetim coladas em grupos. Por cima das pontas da franja foi passada outro cordão porém de aspecto trançado e metalizado. Mais imagens do processo se encontram no **Apêndice F**. Os óculos de aviação também foram um item aproveitado para a composição.

Figura 61: Processo de produção das *fourragères*.



Fonte: Acervo pessoal

9. RESULTADO DA APLICAÇÃO

Figura 62



Fonte: Acervo pessoal

Figura 63



Fonte: Acervo pessoal

Figura 64



Fonte: Acervo pessoal

Figura 65



Fonte: Acervo pessoal

10. CONCLUSÃO

Este trabalho teve como proposta a aplicação de design de personagens para a criação de três personagens originais inseridos no universo ficcional de "*One Piece*" criado por *Eiichiro Oda*, para aplicação no meio *cosplay*.

Com este trabalho nós que já nos envolvemos com o ambiente *cosplay* buscamos estudá-la academicamente como forma de trazer visibilidade e destacar a importância da prática, trabalhamos dentro do *Design* de Personagem por esta ser a área do *design* essencial para que a atividade do *cosplay* funcione. Nos aprofundamos nas origens e significados do *cosplay*, assim como podemos compreender com maior riqueza tudo com que esta prática se associa.

Também tivemos que nos aprofundar nos estudos de metodologias de *design* e em teorias de *Design* de Personagem e *Concept Art* para concepção do personagem. A realização deste trabalho possibilitou aos autores do projeto o aperfeiçoamento das habilidades de desenho, percepção visual relacionada a desenvolvimento de conceitos e compreensão de ferramentas de *softwares*. Por fim, nos possibilitou estudar áreas do *design* com os conhecimentos adquiridos ao longo dos anos do curso de *Design* Gráfico para aprofundar, divulgar e ajudar no processo de valorização de algo que era inicialmente um *hobbie*.

Os quatro objetivos propostos no início do trabalho foram atendidos com excelência, ressaltamos a origem e relevância cultural do meio *cosplay*, realizamos um estudo teórico acerca de *concept art*, houve também um estudo sobre metodologias de *design* e sua aplicação e adaptação para *design* de personagem e desenvolvemos *design* de personagens para a aplicação em *cosplay*.

Ao final deste trabalho conseguimos cumprir o proposto inicialmente gerando três personagens originais desenvolvidos para o universo de *One Piece* levando em consideração a metodologia de *design* de *Bonsiepe* (1984) e o processo de criação do criador do universo ficcional em questão *Eiichiro Oda*. Também conseguimos aplicar essas criações ao meio *cosplay*, tendo como produto final um *cosplay* completo de cada um dos personagens desenvolvidos.

Dessa forma ficou como um reforço às diferentes áreas que o *Design* Gráfico pode abranger, sendo ele uma área do conhecimento rica e vasta que pode servir para embasar e desenvolver até mesmo projetos artesanais que a princípio não aparentam possuir muita relação.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Daniel. **Cresce o mercado consumidor de produtos que cultuam personagens da cultura pop.** Fecomércio DF, 2018. Disponível em: <<https://www.fecomerciodf.com.br/cresce-o-mercados-consumidor-de-produtos-que-cultuam-personagens-da-cultura-pop/>>. Acesso em: 07 de agosto de 2022.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion Design – Manual do estilista.** São Paulo: Cosac Naify, 2005

BORBAS, Maria Cleuza; BRUSCAGIM, Rosana Ruiz. **Modelagem Plana e Tridimensional – moulage - na indústria do vestuário.** Rev. Ciên. Empresarias da UNIPAR, v.8. 2007

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

VALESE, Adriana et al. **Faces do design,** São Paulo: Editora Rosari, 2003.

LA MOTTE, Richard. **Costume design: the business and art of creating costumes for film and television.** Michigan: McNughton & Gunn, Estados Unidos, 2. Ed., 2010.

NUNES, Mônica R. Ferrari. **O estudo da prática cosplay e os métodos da História Oral: protocolos e rupturas em uma cena jovem.** Comunicação & Inovação, PPGCOM/USCS, v. 16, n. 30 (91-106) jan-abr 2015.

LOUZA, Yhanka Jesus. **A ESPACIALIZAÇÃO DA CULTURA COSPLAY NA CIDADE DE GOIÂNIA-GO.** Sociedade e Território, Natal, Vol. 33, N. 3, p. 82–96 Set./Dez. de 2021.

Cosplay: tudo que você precisa saber sobre esse estilo de vida. Ovo Frito Jornalismo. Disponível em:

<<https://ovofritojornalismo.wixsite.com/ovofrito/cosplay-tudo-que-voce-tem-que-saber>>. Acesso em: 12 de julho de 2022.

Toda história tem uma verdade. Mercado Cosplay, 2021. Disponível em: <<https://mercadocosplay.wixsite.com/website/>>. Acesso em: 12 de julho de 2022.

MANGÁCON I – O 1º Evento de Mangá e Animê. ABRADEMI. Disponível em: <<https://www.abrademi.com/index.php/mangacon-i-o-1o-evento-de-manga-e-anime/>>. Acesso em: 23 de julho de 2022.

O que é Cosplay?. Cosplay Brasil - A comunidade de cosplayers do Brasil, 2022. Disponível em: <<https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>>. Acesso em: 23 de julho de 2022.

SÓSIA. *In*: DICIO, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/sosia/>>. Acesso em: 29 de julho de 2022.

Production IG. **One Piece - Defeat The Pirate Ganzak!**. Production IG, 1989. Disponível em: <http://www.productionig.com/contents/works/07_/000131.html>. Acesso em: 15 de agosto de 2022.

SCARPA, Sérgio. **Mangá One Piece quebra recorde de vendas**. E-pipoca, 2022. Disponível em: <<https://epipoca.com.br/manga-one-piece-quebra-recorde-de-vendas/>>. Acesso em: 15 de agosto de 2022.

ANSEM. **One Piece é o anime mais assistido no Japão**. One Piece Ex, 2014. Disponível em: <<https://onepieceex.net/one-piece-e-o-anime-mais-assistido-no-japao/>>. Acesso em: 15 de agosto de 2022.

Biblioteca Brasileira de Mangás. **O país que cancelou o mangá One Piece, mas continuou publicando ele mesmo assim.** Biblioteca Brasileira de Mangás, 2019. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2019/01/16/curiosidades-o-pais-que-cancelou-o-manga-one-piece-mas-continuou-lancando-ele-mesmo-assim/>> Acesso em: 15 de agosto de 2022.

MACHUCA, Sérgio. **One Piece: Lembra da versão 4kids? Certas burradas nunca serão esquecidas... (censura).** Portallos, 2010. Disponível em: <<https://www.portallos.com.br/2010/04/15/one-piece-lembra-da-4kids-certas-burradas-nunca-sao-esquecidas-censura/>> Acesso em: 14 de agosto de 2022.

Kelly. **Luffy eleito “Chefe ideal” por estudantes japoneses.** Geek Dama, 2015. Disponível em: <<https://geekdama.com.br/onepiece/one-piece-luffy-chefe-ideal-eleito-japoneses/>> Acesso em: 15 de agosto de 2022.

TheTwer0. **Selo de aprovação do chefe Sanji! One Piece ganha pratos temáticos em colaboração com aplicativos de entrega Japonês.** Disponível em: <<https://geekdama.com.br/onepiece/one-piece-luffy-chefe-ideal-eleito-japoneses/>> Acesso em: 15 de agosto de 2022.

ODA, Eiichiro. **One Piece: Romance Dawn.** Japão: Shueisha, 1997.

MESSNER, Kate. **How to build a fictional world - Kate Messner.** Youtube, 9 jan. 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/ZQTQSbjecLg>>. Acesso em: 16 de agosto de 2022.

GOODMAN, Nelson. **Modos de fazer mundos.** Porto: Asa, 1995.

BONSIEPE, Gui. **Design: como prática de projeto.** São Paulo: Blucher, 2012.

BONSIEPE, Gui. **Metodologia experimental: desenho industrial**. Brasília: CNPq, 1984.

Design Industrial: **Bases para a configuração dos produtos industriais**. Bernd Lobach, Blücher, 2001.

SENNA, M. G. S. de. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: . Acesso em: 13 nov. 2022.

FASHION BUBBLES. **A Era Vitoriana – Especial com a história, ilustrações, roupas e acessórios originais da época (1837 até 1901)**. Disponível em: <https://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/roupas-originais-da-era-vitoriana-1837-ate-1901/>. Acesso em: 18 nov. 2022.

INFO ESCOLA. **Era Vitoriana**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/historia/era-vitoriana/#:~:text=A%20Era%20Vitoriana%20foi%20o,muito%20jovem%2C%20aos%2018%20anos>. Acesso em: 18 nov. 2022.

INFO ESCOLA. **Universo Gótico**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/movimentos-artisticos/universo-gotico/>. Acesso em: 18 nov. 2022.

METRÓPOLES. **O estilo gótico vitoriano está em alta nas passarelas do PFW 2018**. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/o-estilo-gotico-vitoriano-esta-em-alta-nas-passerelas-do-pfw-2018>. Acesso em: 18 nov. 2022.

TUDO ESTUDO. **Literatura Gótica**. Disponível em: <https://www.todoestudo.com.br/literatura/literatura-gotica>. Acesso em: 18 nov. 2022.

AVIADORAS. **Aviadoras Pioneiras: Bessie Coleman.** Disponível em: <https://www.aviadoras.org.br/post/aviadoras-pioneiras-bessie-coleman>. Acesso em: 20 nov. 2022.

HISTÓRIABLOG. **BESSIE COLEMAN (1892-1926) – A PRIMEIRA MULHER AFRO-AMERICANA A ATUAR EM PILOTAGEM NA AVIAÇÃO CIVIL.** Disponível em: <https://historiablog.org/2013/08/03/bessie-coleman-1892-1926-a-primeira-mulher-afr-o-americana-a-atuar-em-pilotagem-na-aviacao-civil/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

HISTÓRIABLOG. **Uma mulher extraordinária: a aviadora Bessie Coleman.** Disponível em: <https://avioesemusicas.com/uma-mulher-extraordinaria-a-aviadora-bessie-coleman.html>. Acesso em: 20 nov. 2022.

MARINEPARENTS. **USMC NCO Sword.** Disponível em: <https://marineparents.com/marinecorps/nco-sword.asp>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Christopher Frayling - Mad, Bad and Dangerous?: The Scientist and the Cinema (Reaktion Books, 2005)

FUNÇÕES DO DESIGN. Introdução ao design. Disponível em: https://www.rafaelhoffmann.com/aula/arquivos/introducao_design/conteudo_08_funcoes_do_design.pdf. Acesso em: 25 dez. 2022.

KAMPER, Dietmar; ANDRADE, Mauricio. **Fantasia: Fantasy. Cosmo, Corpo, Cultura. Enciclopedia Antropológica.** A cura di Christoph Wulf, Milano. Italia, v. 1, n. 1, p. 65-71, mai./2014. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/6152/3980>. Acesso 2022.

MARQUES, J. D. P. S. **Exploração e Desconstrução do Mundo Steampunk: A Construção do Steamlandic.** UNIVERSIDADE DE LISBOA, Lisboa, v. 1, n. 1, p.

1-103, out./2019. Disponível em:

https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/40898/2/ULFBA_TES-Joana-Marques.pdf.

Acesso em: 25 dez. 2022.

APÊNDICE B - REFERÊNCIAS DAS COMPILAÇÕES DE IMAGENS

Figura 16 - *Design* e inspirações para o personagem *Usopp*

Imagens disponíveis em: <<https://www.culturagenial.com/pinoquio/>>;

<<http://evecaravazi.com.br/arquivo/3022>>;

<<https://br.pinterest.com/pin/811633164068026030/>>.

Acesso em: 20 ago. de 2022

Figura 17 - Comparação entre o personagem Pell e a estátua de Horus

Imagens disponíveis em: <<https://br.pinterest.com/pin/487092515931167474/>>;

<<https://www.ebay.com/itm/363785967408>>

Acesso em: 20 ago. de 2022

Figura 18 - Comparação entre o personagem *Chaka* e a imagem de *Anúbis*

Imagens disponíveis em: <<https://brasilecola.uol.com.br/mitologia/anubis.htm>>;

<<https://br.pinterest.com/pin/630785491542994079/>>

Acesso em: 20 ago. de 2022

Figura 32 - Painel semântico Carmilla

Imagens disponíveis em:

<<https://pin.it/6r3fXiz>>

<<https://pin.it/78XJqSr>>

<<https://pin.it/7KKwkfB>>

<<https://pin.it/67aArOp>>

<<https://pin.it/6q0uPGe>>

<<https://pin.it/3DW1gEw>>

<<https://pin.it/76HCZuU>>

<<https://pin.it/6xXnAai>>

<<https://pin.it/2B7fGFb>>

<<https://pin.it/RF7pvUa>>

<<https://pin.it/3ibge0K>>

<<https://pulparts.tumblr.com/post/636441612368658432/jerome-podwil>>

<<https://twitter.com/triiiplice/status/1559647728346566657?t=4cLhj3FZesEipPMsXO bJ7A&s=19>>

<<https://www.thetimes.co.uk/article/the-record-breaking-washout-of-october-1903-crrdv26dm>>

<<https://www.walmart.com/ip/Bats-Wall-Decor-Vintage-Retro-Hipster-Goth-Art-Home-or-Room-Decoration-Gift-for-Gothic-Horror-Vampire-Fans-8x10-UNFRAMED/1861504576>>

<<https://www.amazon.com.mx/Grand-Duke-Chaleco-Vestido-Colgante/dp/B081CMFH68>>

<https://everythingcuteclub.com/products/dark-gothic-mid-century-vampire-night-dress-lace-and-black-velvet-mermaid-dress?pr_prod_strat=use_description&pr_rec_id=9ec56b93d&pr_rec_pid=6568243921050&pr_ref_pid=7839592743158&pr_seq=uniform>

Acesso em: 4 de janeiro de 2023

Figura 33 - Painel semântico Dr. Thom Fos

Imagens disponíveis em:

<<https://conhecimentocientifico.com/thomas-edison/>>

<<https://pt.dreamstime.com/retrato-de-um-viajante-louco-novo-do-cientista-em-estilo-steampunk-image112478433>>

<<https://www.shoptime.com.br/produto/4590711311>>

<<https://michellespartyplanit.com/2014/09/diy-steampunk-goggles-mason-jar/>>

<<https://www.acropole.org.br/simbolismo/prometeu-acorrentado/>>

<<https://pt.slideshare.net/freeriderfloripa/resumo-prometeu-acorrentado-eder-300>>

<<http://www.paponasestrelas.com.br/glossario-da-ficcao-cientifica/cientista-maluco-louco-ficcao-cientifica-glossario-terminos/>>

<<https://www.britannica.com/biography/Thomas-Edison>>

Acesso em: Acesso em: 5 jan. de 2023.

Figura 34 - Painel semântico Bombyx Coleman

Imagens disponíveis em:

<<https://www.af.mil/News/Article-Display/Article/111769/bessie-coleman-woman-who-dared-to-dream-made-aviation-history/>>;

<<https://www.infoescola.com/insetos/bicho-da-seda/>>;

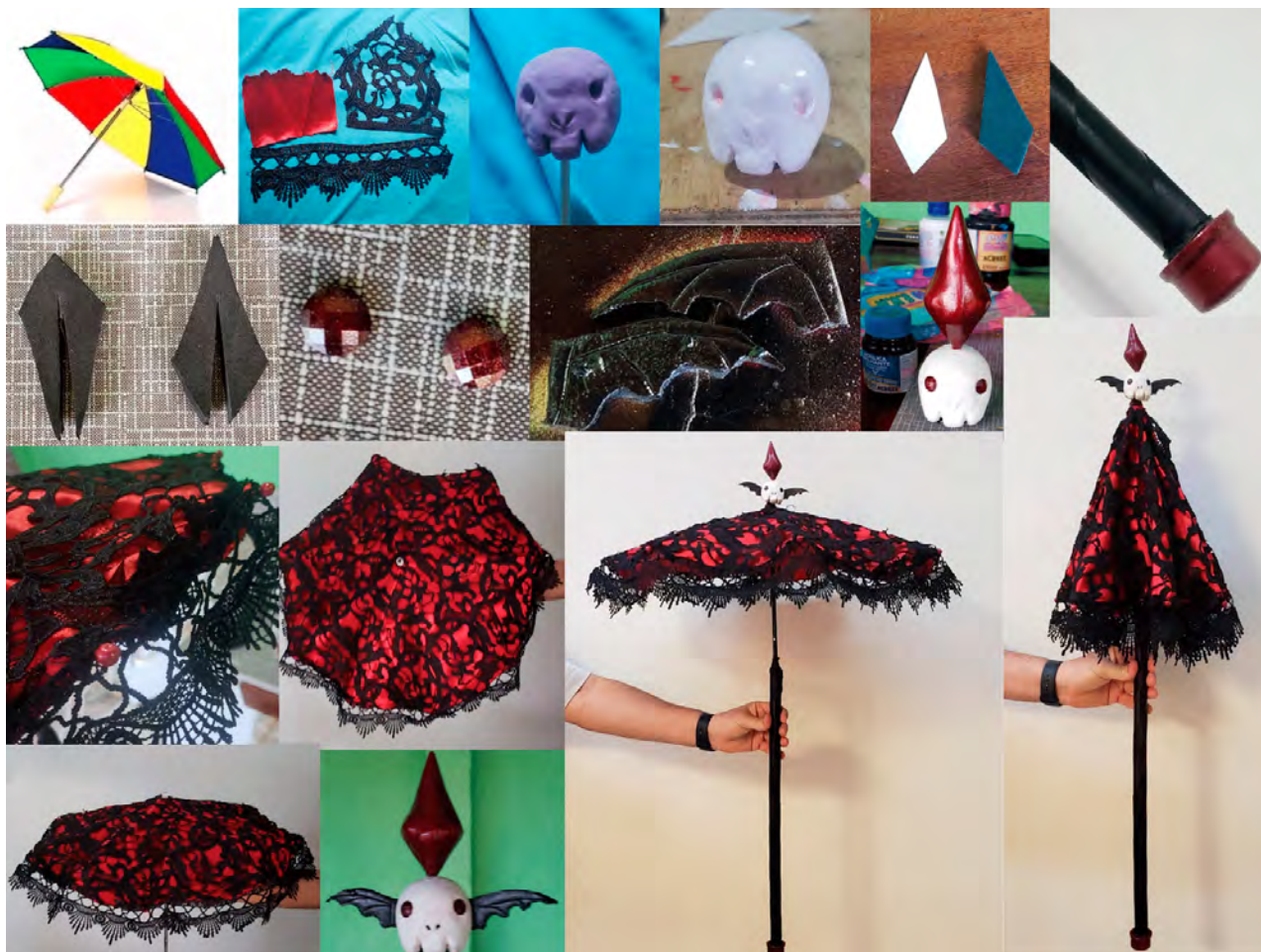
<<https://br.pinterest.com/pin/756534437422095075/>>;

<<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/155838>>;

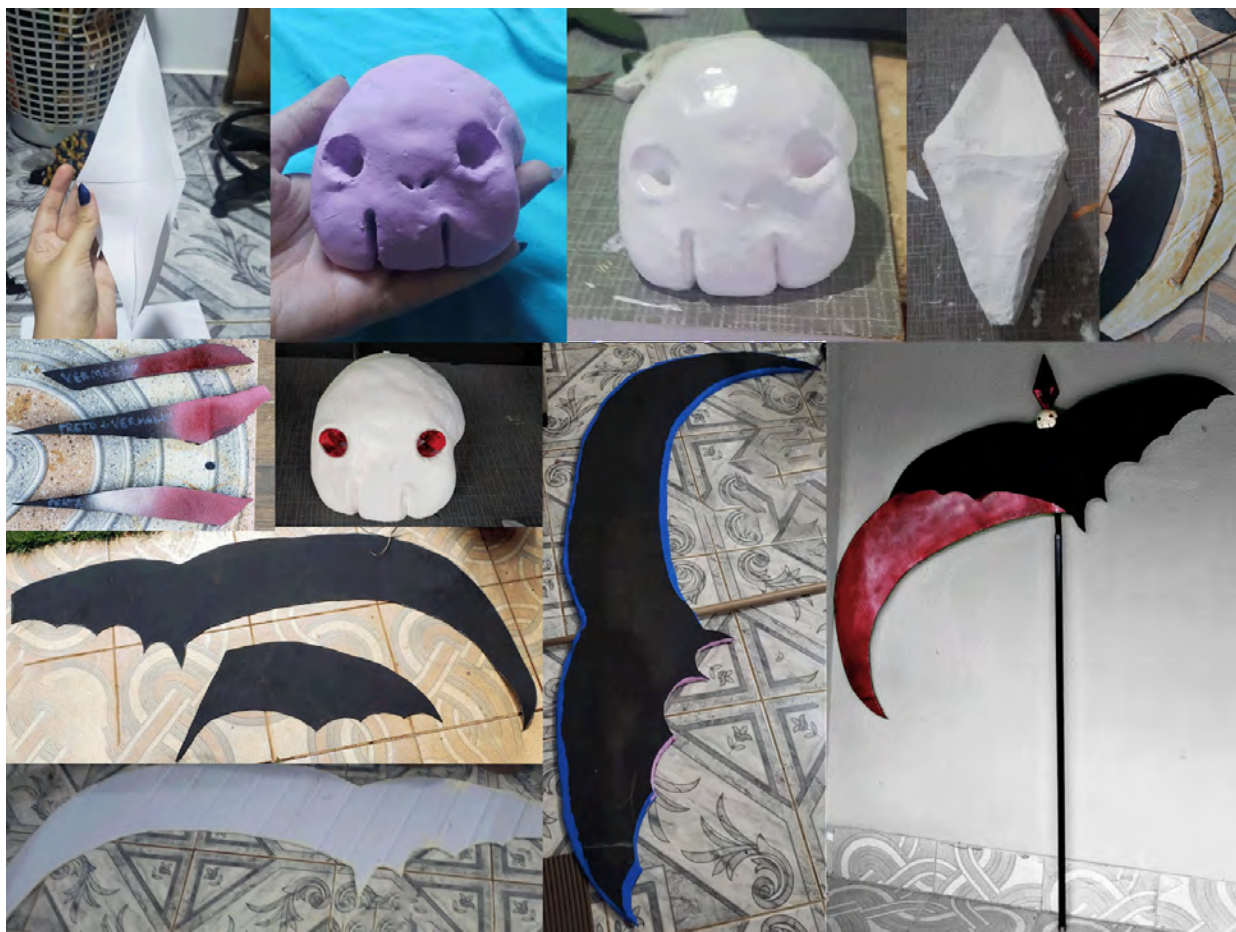
<<https://br.pinterest.com/pin/584271751677679261/>>;
<<https://witness2fashion.wordpress.com/tag/pilot-outfits-1919-1920-1921/>>;
<<https://estilocultblog.wordpress.com/2016/06/13/a-moda-durante-a-primeira-guerra-mundial-1914-1918/>>;
<https://www.oldnautibits.com/stock_php/infopage.php?catalogue=AIT&stocknumber=5225&frompage=archive_page.php>;
<<https://blogdamaricalegari.com.br/2016/09/16/fatos-e-fatos-da-moda-entre-1910-a-1920/>>; <<https://vintagedancer.com/1920s/did-women-wear-pants/>>;
<<https://br.pinterest.com/pin/756534437422258343/>>;
<<https://br.pinterest.com/pin/756534437422258342/>>;
<<https://br.pinterest.com/pin/756534437421588402/>>;
<<https://br.pinterest.com/pin/756534437422258631/>>;
<<https://br.pinterest.com/pin/756534437422258468/>>;
<<https://br.pinterest.com/pin/756534437421825047/>>;
<<https://br.pinterest.com/pin/756534437421825001/>>.

Acesso em: 7 jan. de 2023.

APÊNDICE C - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO GUARDA SOL DO COSPLAY DA CARMILLA



APÊNDICE D - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DA FOICE DO COSPLAY DA CARMILLA



APÊNDICE E - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO COSPLAY DR. THOM FOZ



APÊNDICE F - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE ESPADA DO COSPLAY BOMBYX**APÊNDICE G - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE FOURRAGÈRES DO COSPLAY BOMBYX**