



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

GABRIELA GOMES DE BRITO ALVES

AS IMPERFEIÇÕES DE UM HERÓI PERFEITO
*Um estudo de caso de LEGO *Monkie Kid**

Pelotas/RS

2024

GABRIELA GOMES DE BRITO ALVES

AS IMPERFEIÇÕES DE UM HERÓI PERFEITO

Um estudo de caso de *LEGO Monkie Kid*

Artigo científico apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema de Animação no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Dr. Michael Abrantes Kerr

Pelotas

2024

GABRIELA GOMES DE BRITO ALVES

AS IMPERFEIÇÕES DE UM HERÓI PERFEITO

Um estudo de caso de *LEGO Monkie Kid*

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em quinze de março de dois mil e vinte e quatro.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Michael Abrantes Kerr (orientador)

Prof.^a Me. Vivian Herzog

Prof.^a Dr.^a Monica Lima de Faria

RESUMO

Esse trabalho de conclusão de curso tem como objetivo analisar o processo de criação e desenvolvimento de personagem utilizando como objeto de estudo o protagonista da série animada *LEGO Monkie Kid*. Contemplando a metodologia, esta pesquisa é qualitativa, de natureza básica, de caráter exploratório, fazendo um estudo de caso que tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o processo de criação e desenvolvimento de personagem.

PALAVRAS-CHAVE: *LEGO Monkie Kid*; Construção de personagem; Análise de personagem.

ABSTRACT

This term paper aims to analyse the process of character creation and development using as the object of study the protagonist of the animated series LEGO Monkie Kid. Contemplating the methodology, this research is qualitative, of a basic nature, of an exploratory nature, carrying out a case study that aims to provide greater familiarity with the process of character creation and development.

KEYWORDS: LEGO *Monkie Kid*; Character development, Character analysis.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Temporadas, Número dos Episódios e Nome dos Episódios
escolhidos para análise. 18

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – MK falando sobre como Monkey King é legal.	20
Figura 2 – MK falando sobre como Monkey King é forte.	20
Figura 3 – MK falando como Monkey King é bonito.	20
Figura 4 – MK caído em cima de Red Son e o cajado caído longe deles.	21
Figura 5 – MK assustado com medo do Red Son.	21
Figura 6 – MK se defendendo com o Cajado.	21
Figura 7 – MK segurando o Cajado.	21
Figura 8 – Monkey King motivando MK.	21
Figura 9 – Continuação da fala do Monkey King motivando MK.	21
Figura 10 – MK vê o anúncio do jogo Monkey Mech.	22
Figura 11 – MK depois de derrotar Demon Bull King.	22
Figura 12 – MK se exibindo por derrotar Demon Bull King.	22
Figura 13 – MK conta para Monkey King que tem algo de errado com ele.	23
Figura 14 – Tang vendo o quão cansado MK está.	23
Figura 15 – MK conta para Tang que não quer decepcionar seus amigos.	23
Figura 16 – MK produz um clone a partir do seu cabelo	23
Figura 17 – Monkey King diz que MK não sabe lidar com foco real.	24
Figura 18 – Pigsy diz que a maior fraqueza de MK é ser distraído.	24
Figura 19 – MK se divertindo no Fliperama ao invés de estar fazendo a entrega.	24
Figura 20 – Macaque zomba de MK por ser bonzinho.	25
Figura 21 – MK diz que só quer ser como Monkey King.	25
Figura 22 – MK dizendo que nunca vai ser tão bom quanto Monkey King.	26
Figura 23 – MK dizendo que não consegue fazer nada sozinho.	26
Figura 24 – Reflexo do MK o motivando.	26
Figura 25 – fala de Lady Bone Demon que Wukong escolheu o sucessor errado	27

Figura 26 – Monkey King pergunta se ele esqueceu que se machucou fazendo o que fez.	28
Figura 27 – MK vendo Mei cercada pelo Samadhi Fire e Nezha dizendo que não tem como salvá-la.	29
Figura 28 – MK avança nas chamas, suas roupas queimam e rasgam no processo.	29
Figura 29 – MK tenta acalmar Mei falando que entende o que ela está passando.	29
Figura 30 – MK e Mei abraçados quando ela consegue controlar o fogo.	29
Figura 31 – Lady Bone Demon diz que os dois são parecidos.	30
Figura 32 – Lady Bone Demon diz que sua luta só trará dor.	30
Figura 33 – MK diz que já chegou em seu limite de fim de mundo.	30
Figura 34 – MK diz que gostaria que as coisas fiquem como estão.	31
Figura 35 – Bebê MK em frente a Pigsy's Noodles.	31
Figura 36 – Pigsy dá uma tigela de macarrão para MK.	31
Figura 37 – Forma de MK piscando.	31
Figura 38 – MK jogando o jogo de Macaque.	32
Figura 39 – Macaque diz quem MK é quem decide quem ele é.	32

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. A CONSTRUÇÃO E DEFINIÇÃO DA PERSONAGEM	11
1.1. Caracterização e Verdadeira Personagem	12
1.2. O Protagonista	13
1.3. Design de Elenco e Relacionamento entre Personagens	14
2. A JORNADA AO OESTE E O REI MACACO	15
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	18
4. LEGO MONKIE KID: O DESENVOLVIMENTO DE UM HERÓI	20
4.1. Nasce Um Herói	20
4.2. A Exploração de Uma Fraqueza	25
4.3. Verdadeiro Potencial	28
4.4. Os Demônios do Passado	30
5. QUEM É MK?	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35

INTRODUÇÃO

Toda narrativa conta com diversos aspectos que chamam e prendem a atenção do público: a ambientação, o tema, a trama, os figurinos, o período histórico, quem dirigiu ou escreveu, entre outras coisas. Entretanto, um desses aspectos destaca-se com frequência em praticamente todas as narrativas: as personagens, tanto os protagonistas quanto as personagens secundárias.

Personagens estão presentes em todo tipo de história, desde contos épicos, como Odisseia e Eneida, a histórias em quadrinhos, como Calvin e Haroldo e Liga da Justiça. As pessoas elogiam, criticam, comentam e, principalmente, se identificam com personagens como se fossem pessoas reais, apesar de serem apenas uma imitação e representação do ser humano que visa uma verossimilhança ao real (ARISTÓTELES, 2000).

Robert McKee em seu livro *Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro* quando comenta sobre a personagem ressalta:

Uma personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Relacionamo-nos com as personagens como se elas fossem reais, mas elas são superiores à realidade. Seus aspectos são desenhados para serem claros e reconhecíveis; ao mesmo tempo, os humanos são difíceis de serem compreendidos, se não enigmáticos. (MCKEE, 2006, p. 351)

Com a intenção de compreender o processo de criação e desenvolvimento de personagem, esse artigo utiliza como objeto de estudo o protagonista da série animada *LEGO Monkie Kid*: MK, fazendo uso dos conceitos e metodologias apresentados nos livros “*Creating Unforgettable Characters*”¹ de Linda Seger e “*Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro*” de Robert McKee.

LEGO Monkie Kid é uma linha de brinquedos de construção fabricada por *The LEGO Group* lançada em 2020². Em conjunto com a linha de brinquedo foram lançados um *mini movie* (um média-metragem de 45 minutos chamado *LEGO Monkie Kid: A Hero is Born*) e uma série animada de mesmo nome contendo 10 episódios de 11 minutos que contam como o protagonista do desenho e dos brinquedos, MK, tornou-se o sucessor do Rei Macaco. Atualmente, durante a escrita dessa pesquisa, a série tem quatro temporadas, contando com três *mini movies* e 44 episódios.

¹ No Brasil o livro foi publicado com o título de “Como Criar Personagens Inesquecíveis”, porém não foi possível obter acesso a alguma cópia do livro traduzido.

² Disponível em: <<https://www.lego.com/pt-br/aboutus/news/2020/may/lego-monkie-kid-2020>> Acesso em 1 ago. 2023

Tanto a série quanto a linha de brinquedos têm como inspiração as lendas sobre o Rei Macaco e o livro “Jornada ao Oeste” de Wu Cheng’en. Na série os eventos da Jornada ao Oeste aconteceram a tanto tempo que passaram a serem considerados apenas lendas (até que MK encontra e empunha o bastão do Rei Macaco, ganhando seus poderes e se tornando seu sucessor) e a série se passa num futuro distante com tecnologias avançadas. Ao longo das temporadas é possível observar um desenvolvimento do protagonista, tanto em relação à sua personalidade quanto ao seu comportamento.

Esse tema foi escolhido devido a uma curiosidade sobre design, criação de personagem, as decisões criativas e de produção para se criar uma história em que as personagens apresentam dimensões e espaço para expansão. Pesquisando no acervo de trabalhos dos cursos de cinema da Universidade Federal de Pelotas foram observados poucos projetos sobre análises de construção de personagem, fazer essa análise pode ser útil para produções dentro dos próprios cursos quanto para produções no mercado audiovisual fora do ambiente acadêmico.

A fim de realizar essa análise do MK pretende-se apontar e analisar as dimensões da personagem, mostrando e percorrendo sobre os momentos em que é possível observar a Caracterização e a Verdadeira Personagem do protagonista e suas relações com as outras personagens e como isso afeta as qualidades da personagem. Portanto, em um primeiro capítulo será abordado e desenvolvido esses conceitos.

Em um segundo capítulo será explorado a personalidade do Rei Macaco no romance “Jornada ao Oeste”, mostrando suas principais características.

1. A CONSTRUÇÃO E DEFINIÇÃO DA PERSONAGEM

Para Seger (1990), personagens são criadas através da combinação de conhecimento e imaginação, sendo o primeiro passo a pesquisa, que ela separa em duas categorias: pesquisa geral e pesquisa específica. A “pesquisa geral” consiste na revisão sobre os conhecimentos prévios que o autor possui sobre o contexto em que a personagem a ser criada está inserida, informações obtidas ao longo da vida por convivência e observação. A “pesquisa específica” constitui da coleta de informações e busca aprofundada sobre o universo que cerca a personagem.

Personagens não existem no vácuo, são produtos do seu ambiente (SEGER, 1990, p. 5). Entender uma personagem começa entendendo o contexto a cerca: de onde ela vem, qual sua idade, qual seu nível de educação, com o que ela trabalha, onde ela mora e por assim

adiante. Os contextos que mais influenciam a personagem incluem a **cultura**, **período histórico**, **localização** e **profissão**.

A **cultura**, o contexto étnico e religioso em que a personagem está inserida podem determinar comportamentos, posturas, expressividade emocional, filosofia, ritmo de fala, gramática e vocabulário. O **período histórico** ajuda a determinar sua forma de vestir, falar e locomover. A **localização** em que a personagem se situa afeta sua maneira de viver, de entender os seus arredores, de interagir com as outras personagens e seus relacionamentos, por exemplo. O último contexto que mais influencia a personagem é a **profissão** da personagem, influenciando o estilo de vida, habilidades e conhecimentos.

1.1. Caracterização e Verdadeira Personagem

Todo esse contexto que cerca a personagem é a **caracterização** dela: é a soma de todas as qualidades³ que podem ser conhecidas de alguém quando se faz uma investigação minuciosa sobre ela. A totalidade desses traços faz uma pessoa única porque cada um de nós é uma combinação única de genes recebidos e experiência acumulada. Esse amontoado singular de traços é a caracterização... mas não a personagem (MCKEE, 2006, p. 105).

A caracterização influencia a personagem de muitas maneiras, pois é dentro dela que temos a biografia, a história pregressa⁴, as características físicas e de personalidade que particularizam a personagem. Porém, ela não determina necessariamente como essa personagem vai agir em situações de tensão. Uma personagem pode ser um homem grande e forte, de voz grave e sempre de cara fechada, que aparenta ser bravo e briguento, mas quando é ameaçado não se irrita e tenta resolver na conversa.

A **Verdadeira Personagem** surge quando ela é colocada em uma situação de risco, um conflito, que a obriga tomar uma decisão. Quanto maior o risco, maior a revelação da sua verdadeira personagem.

O desejo é a peça fundamental para desvendar a verdadeira natureza de uma personagem, ao questionar o que ela quer naquele momento, para um futuro próximo, consciente ou inconscientemente, ajuda a entender suas motivações e sua tomada de decisões.

³ Característica particular de uma coisa ou de uma pessoa, pode ser tanto boa como má; particularidade, natureza: uma das qualidades dos metais é sua resistência; minha maior qualidade é ser resiliente. (DICIO, Disponível em < <https://www.dicio.com.br/qualidade/> > Acesso em: 28 ago. 2023)

⁴ É um grupo de eventos significantes que ocorreram no passado das personagens que o escritor pode usar para construir suas progressões da história. (MCKEE, 2006, p. 178)

Entender o porquê a personagem quer o que quer é importante também, mas suas motivações não devem estar sempre explicadas ou explícitas para o público. A razão para suas ações podem vir de sua história pregressa (algo que aconteceu em seu passado fez com que a personagem agisse de certa maneira); podem ser por sua cultura, criação ou educação. Porém, explicar demais pode deixar a personagem entediante para o público, é importante deixar brechas para a imaginação da audiência.

Muitas vezes não é um acontecimento em particular que determina a constituição psicológica de uma personagem, mas sim como ela reage a situação (SEGER, 1990, p.65)⁵. Mesmo que se explique o porquê de suas atitudes, essa razão nunca será tão importante quanto à reação à situação, pois é ela que revela a personagem.

Existe uma necessidade de contraste e/ou contradição entre a caracterização e a verdadeira personagem, pois, como na vida real, nem tudo é o que parece ser. Essa realidade está escondida atrás dessas qualidades e se revela nos momentos em que tem que agir sob pressão.

Todas essas contradições e contrastes dão a personagem **dimensões**. Essas contradições devem ser consistentes, de nada adianta retratar uma personagem como uma pessoa bem educada durante toda a trama e no final fazê-la ofender um idoso, isso não adiciona dimensão.

O protagonista deve ser a personagem com a maior quantidade de dimensões no elenco, uma vez que é nele que a trama se concentra.

1.2 O Protagonista

Apesar de o protagonista ser uma personagem como qualquer outra, sendo o papel central e essencial, ele encarna todos os aspectos da personagem em termos absolutos (MCKEE, 2006, p. 136). É o protagonista que move a trama a partir de suas decisões e ações, ele tem que possuir uma combinação de qualidades que permitam que o público acredite em suas tomadas de decisão e atitudes, que ele possa fazer o que o veem-no fazendo.

A característica mais marcante de um protagonista é sua **força de vontade**. Ele é obstinado em conseguir o que ele deseja, acredita que é capaz de realizar sua vontade. Sua força de vontade é poderosa o suficiente para se sustentar ao longo da trama e dos conflitos que a acompanham, permitindo o protagonista agir e criar mudanças significativas.

⁵ “Often it is not a particular circumstance that determines a character’s psychological make-up; rather, it’s how she or he reacts to the circumstances”

O protagonista tem um **desejo consciente**, uma necessidade, uma meta, um **objeto de desejo** que ele conscientemente vai atrás. Esse desejo pode ser externo: ganhar uma competição, derrotar seu inimigo; ou interna: autoconhecimento, amadurecimento; o importante é que ele sabe o que ele quer.

Porém, o protagonista pode ter um **desejo inconsciente** que contradiz com seu desejo consciente. Em um protagonista multidimensional, seus desejos consciente e inconsciente estão em desacordo: o que ele acredita querer é o oposto do que ele internamente quer. Essa contradição ajuda a dar dimensão à personagem, tornando-a mais interessante e atrativa ao público, uma vez que essa vontade que o protagonista não percebe é notada pelo público.

1.3 Design de Elenco e Relacionamento entre Personagens

É a partir do protagonista que se cria o resto do elenco, pois é devido ao seu relacionamento com ele que estão na história. Cada personagem principal e secundária ajuda a traçar as diversas dimensões da natureza complexa do protagonista.

O relacionamento entre as personagens e o protagonista ajuda a definir as dimensões dele, pois cada interação entre o resto do elenco e ele aflora um de seus lados.

Considerando um protagonista com as seguintes dimensões: em um momento ele é alegre e confiante; depois melancólico e sarcástico; ele é sensível e depois frio; corajoso, depois medroso. Para que essa complexidade seja *consistente* e verossímil, esse protagonista precisa de outras personagens com quem ele possa interagir de maneiras diferentes em momentos e lugares diferentes. Logo, esse protagonista precisa de pelo menos outras quatro personagens para que essas dimensões possam ser exibidas sem causar incoerência.

Para McKee (2006), existe uma necessidade de contraste entre as personagens, pois cada personagem faz com que surjam as dimensões das outras.

2. A JORNADA AO OESTE E O REI MACACO

Existem Quatro Grandes Romances Clássicos na literatura chinesa que são considerados os maiores e mais influentes romances da ficção chinesa, datados das dinastias Ming e Qing: “Margem da Água” de Shi Nai’an, “Romance dos Três Reinos” de Luo Guanzhong, “O Sonho da Câmara Vermelha” de Cao Xueqin e “Jornada ao Oeste” de Wu Cheng’en.

Jornada ao Oeste foi publicado durante a Dinastia Ming em meados de 1570 e é baseado na peregrinação do monge budista Xuanzang (602-664) que saiu em uma jornada ao oeste (Ásia Central e Índia) para buscar sutras⁶ e imagens budistas, pois estava insatisfeito com a qualidade das traduções chinesas das escrituras budistas da época.

O romance mantém a base do registro pessoal de Xuanzang sobre sua viagem em seu livro “Grandes registros Tang sobre as regiões ocidentais”, porém adiciona vários elementos do folclore e mitologia chineses, confucionismo, taoísmo e budismo; em que o monge é escolhido por Buda para ir buscar escritos budistas na Índia e é escoltado por um demônio macaco absurdamente poderoso, Sun Wukong, o Rei Macaco; um demônio porco tarado, Zhu Bajie; um demônio de água alto de pele azul e cabelos vermelhos, Sha Wujing, e um príncipe dragão que se torna sua montaria.

A história começa contando as origens da sua primeira personagem e foco desse capítulo: Sun Wukong, o Rei Macaco. Nascido de um ovo de pedra com essências do Céu e da Terra no cume da Montanha das Flores e Frutas, ele se torna o governante de um grupo de macacos em uma caverna escondida atrás de uma cachoeira; após a morte por velhice de um de seus súditos, ele fica com medo da morte e sai em uma peregrinação em busca do Caminho da Imortalidade.

Após Mestre Subodhi o ensinar técnicas avançadas do Taoísmo, ele retorna ao seu reino e, em busca de uma arma à altura de seu poder e força, convence o Rei Dragão do Leste, Ao Guang, a lhe entregar o Cajado Flexível com Faixas Douradas, o pilar que segurava os Quatro Mares, que responde aos seus chamados e comandos e se torna sua arma, podendo modificar sua forma e tamanho quando Wukong deseja. O Rei Macaco ainda convence Ao Guang a lhe dar uma armadura e o Rei Dragão convoca os outros três Reis Dragões e cada um lhe presenteia com uma poderosa peça de armadura.

Sun Wukong então causa um tumulto no Inferno e apaga o seu nome e de todos os macacos que ele conhece do Registro da Vida e Morte, uma coleção de escrituras que possuem o nome de todos os seres mortais e seus tempos de vida. Devido a esses tumultos, os Reis Dragões e os Reis do Inferno reportam o Rei Macaco para o Imperador de Jade (o regente do Céu).

⁶ Na literatura da Índia, tratado em que estão reunidas, sob a forma de breves aforismos, as regras do rito, da moral e da vida cotidiana. (DICIO, Disponível em < <https://www.dicio.com.br/sutra/> > Acesso em: 21 nov. 2023)

Em uma tentativa de controlar o Macaco, o Imperador de Jade o recruta para o Céu, primeiro como Supervisor dos Estábulos Imperiais e depois como Guardião do Jardim de Pêssegos Celestial, as duas posições resultam com o Rei Macaco se revoltando e entrando em conflito com as forças celestiais que ele facilmente derrota dado sua força e poderes. A pedido do Imperador, o próprio Buda interfere e, com um truque, sela Sun Wukong debaixo da Montanha dos Cinco Elementos por 500 anos para que ele reflita sobre suas atitudes.

Quando esses 500 anos chegam ao fim, o monge Tripitaka o liberta de debaixo da montanha e para que o Rei Macaco pague pelos seus crimes ele deve escoltar o monge em sua jornada para buscar os sutras, tornando-se assim o primeiro discípulo dele.

No início, o mestre fica chocado com o comportamento demoníaco de Wukong e preocupado com a possibilidade do macaco estar fora de controle. A Bodhisattva Guanyin responde colocando uma faixa na cabeça do macaco. O aperto dessa faixa – em resposta à recitação do Feitiço de Apertar Faixa (*Jingu Zhou*) por Tripitaka – permite que Tripitaka controle as ações do macaco (SUN, 2018, p. 17)⁷. (Tradução da autora)

Daí em diante Wukong vira o principal protetor do monge e o líder dos discípulos por ser o primeiro e mais velho deles. A partir do momento que todos os discípulos estão juntos, os capítulos seguintes do livro são uma coletânea de captura e soltura dos peregrinos por demônios e seres que querem comer o monge, pois é dito que sua carne e seu sangue dão imortalidade aquele que a consumir, Sun Wukong derrota esses adversários usando sua força ou usando de artimanhas ou pedindo ajuda para seres superiores.

Cada um dos momentos importantes da trajetória de vida do Rei Macaco revela uma parte importante sobre sua personalidade: seu medo da morte, sua inteligência, sua vontade de ser reconhecido como alguém importante, seu excesso de confiança em si mesmo, sua petulância, sua raiva incontrolável.

Em seus treinamentos com Mestre Subodhi, fica clara a inteligência e sabedoria de Sun Wukong, ele aprende as técnicas ensinadas pelo Mestre mais rápido que os outros estudantes que estão ali há séculos. Porém, ele ainda é exibicionista e quebra um dos ensinamentos, fazendo com que seja expulso do templo, prometendo nunca revelar quem lhe ensinou tais técnicas.

⁷ “At the beginning the master is shocked by Wukong’s demonic behavior and worried that the monkey might be out of control. The Bodhisattva Guanyin responds by setting a fillet on the monkey’s head. The tightening of this band— in response to Tripitaka’s recitation of the Tight-Fillet Spell (*Jingu Zhou*) — enables Tripitaka to control the monkey’s actions.”

Após ser ensinado o Caminho da Imortalidade por Subodhi, ele usa seu estado de Imortal para ir até o palácio do Rei Dragão do Leste e pedir uma arma poderosa. Ao conseguir empunhar o Cajado Flexível com Faixas Douradas e perceber que o dragão ficou com medo dele, ele o ameaça para que lhe entregue uma armadura, fazendo com que Ao Guang convoque seus irmãos. Ele se aproveita de sua força e confiança que ganharia a luta para conseguir o que quer.

Seu medo da morte faz com que ele aprenda o Caminho da Imortalidade, mas isso não é o suficiente para que ele seja considerado um imortal. Então, ao ter sua alma levada ao Inferno, ele causa um tumulto, ameaça os Reis do Inferno e apaga seu nome do Registro da Vida e Morte. Mostrando assim sua arrogância e autoconfiança que ele está acima da lei dos mortais.

Quando Wukong descobre que seu trabalho como Supervisor dos Estábulos Imperiais nada mais é que um título rebuscado para cavalaria, o trabalho de mais baixa hierarquia do Céu, ele se revolta, soltando todos os cavalos e depois destruindo os estábulos. Ele então retorna ao seu reino na Terra e se autoproclama Grande Sábio Igual ao Céu, desafiando a importância celestial.

A mesma raiva e revolta surgem quando ele descobre que não foi convidado para um banquete com os outros imortais enquanto é Guardião do Jardim de Pêssegos Celestial, ele rouba e consome as Pílulas da Imortalidade de Laozi, come os Pêssegos da Imortalidade que ele deveria estar guardando e rouba o resto do vinho do Imperador de Jade.

Sun Wukong pode ser descrito como uma personagem impulsiva, raivosa, vingativa, impetuosa, mas também inteligente, confiante e esforçada. Ele procura ser aceito por aqueles que ele admira e se identifica (os imortais poderosos do Céu), mas quando não tem o que quer se revolta e destrói tudo à sua volta.

“Uma vez que eu sei o caminho”, disse Wukong, “tenho a habilidade das setenta e duas transformações. O Salto de Nuvens tem poder ilimitado. Estou familiarizado com a magia da ocultação do corpo e com a magia do deslocamento. Posso encontrar meu caminho para o Céu ou posso entrar na Terra. Posso passar pelo sol e pela lua sem projetar sombra e posso penetrar pedra e metal sem dificuldades. A água não pode me afogar, nem o fogo me queimar. Existe algum lugar que eu não possa ir?” (CHENG’EN, 2010, p. 38)⁸. (Tradução da autora).

⁸ “Since I have known the Way,” said Wukong, “I have the ability of seventy-two transformations. The cloud somersault has unlimited power. I am familiar with the magic of body concealment and the magic of displacement. I can find my way to Heaven or I can enter the Earth. I can walk past the sun and the moon without casting a shadow, and I can penetrate stone and metal without hindrance. Water cannot drown me, nor fire burn me. Is there any place I can’t go to?”

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o intuito de compreender o processo de criação e desenvolvimento de personagem realizou-se uma pesquisa bibliográfica acerca do tema, visando entender os conceitos e a metodologia mais comumente utilizados na indústria. A fim de analisar esse processo em prática foi feita uma análise de personagem tendo como objeto de estudo o protagonista da série animada *LEGO Monkie Kid*, MK.

Para melhor entendimento do contexto que cerca a série e a personagem também foi feita uma pesquisa bibliográfica acerca da personagem em que o MK é baseado: o Rei Macaco, um dos protagonistas do romance chinês *Jornada ao Oeste*.

Como percurso metodológico para a realização da pesquisa foi feito um estudo de caso; um estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento (GIL, 2002); que foi dividido em duas etapas. A primeira etapa sendo de separação e organização dos objetos a serem analisados e a segunda, a análise de tais objetos a partir da pesquisa bibliográfica realizada sobre o tema.

A primeira etapa consistiu em primeiro assistir a série por completo tomando notas em relação ao que poderia ser utilizado como objeto de análise: quais episódios e momentos mais chamaram atenção em relação ao MK. A partir dessas anotações, chegou-se a conclusão que, dos três *mini movies* e 44 episódios, 27 episódios e os filmes são relevantes. Divididos entre as quatro temporadas temos: o piloto e 5 episódios da primeira temporada, o *mini movie* e 7 episódios da segunda, 4 episódios e o filme da terceira e 8 episódios da quarta, todos exibidos na tabela a seguir:

Tabela 1: Temporadas, Número dos Episódios e Nome dos Episódios escolhidos para análise.

Tempo rada	Número do Episódio	Nome do Episódio	Tempo rada	Número do Episódio	Nome do Episódio
	Piloto	A Hero is Born		1	On the Run
	1	Bad Weather		3	Smartie Kid

1	2	Duplicatnation	3	4	The Winning Side
	6	The Great Wall Race		10	The Samadhi Fire
	7	Impossible Delivery		Mini Movie	Embrace Your Destiny
	9	Macaque			
2	Mini Movie	The Revenge of the Spider Queen	4	1	Familiar Tales
	1	Sleep Bug		2	New Adventures
	3	Pig Pong Panic		5	Court of the Yellow Robed Demon
	5	Minor Scale		6	Show Me The Monster
	6	Game On		7	Pitiful Creatures
	7	Shadow Play		8	The Brotherhood
	9	72 Transformations		10	The Jade Emperor
	10	This is the End		13	Rip and Tear

Fonte: produzido pela autora.

Analisaram-se então a partir dessa seleção quais qualidades apresentadas da personagem se encaixam como **caracterização** e **verdadeira personagem** e como essas qualidades abrem espaço para desenvolvimento da personagem, dividindo em quatro partes, uma para cada temporada da série.

4. LEGO MONKIE KID: O DESENVOLVIMENTO DE UM HERÓI

4.1. Nasce Um Herói

Começando pela primeira temporada da série e pelo episódio piloto *A Hero is Born*, somos apresentados ao MK com ele ouvindo a história de como o Monkey King⁹ derrotou o Demon Bull King, aprisionando-o debaixo de uma montanha usando seu Cajado como selo, e desde então a sociedade foi capaz de progredir por não ter nenhuma ameaça a colocando em risco. Já nesse momento é possível observar o quanto o MK idealiza e adora o Monkey King, ele enaltece o Macaco o chamando de legal (*cool*), forte (*strong*) e bonito (*handsome*).

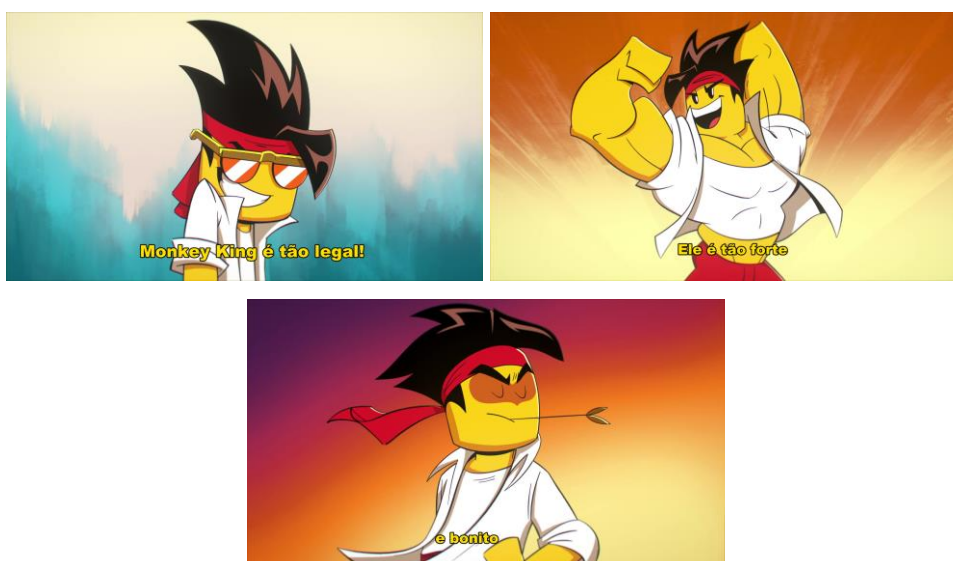


Figura 1 – MK falando sobre como Monkey King é legal.

Figura 2 – MK falando sobre como Monkey King é forte.

Figura 3 – MK falando como Monkey King é bonito.

Então em uma interação com Pigsy então descobrimos que MK é o entregador de macarrão do restaurante e ele sai para fazer a entrega. Ao chegar ao local da entrega, MK percebe que está em um tipo de reunião de demônios que estão tentando libertar o Demon Bull King de seu aprisionamento. Os demônios em questão são Princess Iron Fan e Red Son, esposa e filho do demônio aprisionado. MK vê o Cajado do Monkey King e decide ficar para ver o que está acontecendo.

MK cai em cima de Red Son enquanto ele está fazendo um discurso sobre como sua família vai dominar o mundo e levá-lo à escuridão eterna fazendo o demônio derrubar o cajado. Ao ser atacado por Red Son, MK levanta o cajado numa tentativa de se proteger, chocando tanto a família de demônios quanto ele mesmo.

⁹ A partir desse momento, o Rei Macaco ficará com o nome em inglês para se referir ao personagem da série.



Figura 4 – MK caído em cima de Red Son e o cajado caído longe deles.

Figura 5 – MK assustado com medo do Red Son.

Figura 6 – MK se defendendo com o Cajado.

Figura 7 – MK segurando o Cajado.

Com medo da família de demônios, MK foge com o Cajado e vai ao encontro do Mister Tang para avisar que a lenda na verdade era real e o Demon Bull King foi libertado de seu aprisionamento. MK e seus amigos chegam à conclusão que têm que levar o Cajado de volta para o Monkey King para que ele possa derrotar o Touro Demônio novamente.

No caminho para a Montanha de Flores e Frutas, MK é separado do resto do grupo pela Princess Iron Fan, que rouba o cajado dele. Ele segue para o topo da montanha e consegue chegar à caverna escondida atrás da cachoeira. Ao encontrar com Monkey King, ele diz que escolheu MK como seu sucessor e que o garoto tem que enfrentar o demônio sozinho. MK não acredita que consegue fazer isso, mas Monkey King o motiva dizendo que ele tem que acreditar em si mesmo, mesmo que só um pouco.



Figura 8 – Monkey King motivando MK.

Figura 9 – Continuação da fala do Monkey King motivando MK.

De volta à cidade MK enfrenta Demon Bull King mesmo sem nenhuma arma, ele avança no inimigo usando uma moto e consegue chegar à fornalha que tem no peito do demônio que ele está usando para absorver tudo da cidade. Dentro da fornalha, MK consegue recuperar o cajado e se libertar para lutar contra o demônio.

Durante a luta contra Demon Bull King, MK é arrogante e petulante, brincando e provocando quando o demônio erra, falando coisas como “você me errou” “estou aqui!” e dando a língua para ele. MK tenta selar Demon Bull King da mesma maneira que Monkey King fez na história que Tang contou no início, mas não consegue. Então, para ganhar a luta ele usa sua criatividade depois de ver a propaganda do jogo que ele joga com sua melhor amiga e usando seus poderes ele cria um *mecha*¹⁰ e derrota o inimigo, chegando até a se exibir por derrotá-lo. Quando seus amigos chegam para comemorar com ele, MK diz que não poderia ter feito o que fez sozinho, implicando que sem a ajuda de seus amigos ele não teria conseguido derrotar Demon Bull King.

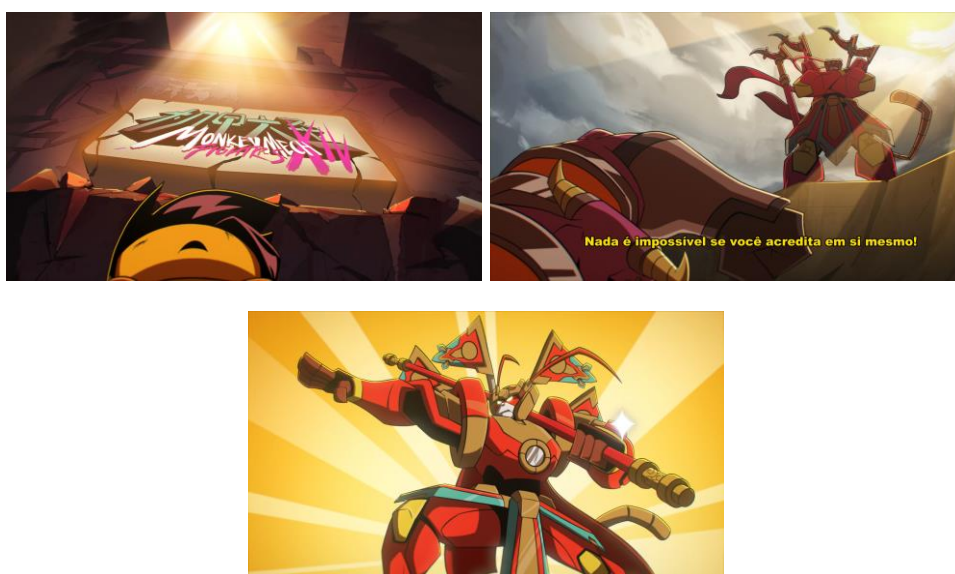


Figura 10 – MK vê o anúncio do jogo Monkey Mech.

Figura 11 – MK depois de derrotar Demon Bull King.

Figura 12 – MK se exibindo por derrotar Demon Bull King.

No primeiro episódio, quando Red Son invade a Estação do Tempo que controla o tempo da cidade para canalizar poder para seu pai, apesar de Pigsy dizer que não se deve ir de cabeça ao perigo, MK avança para enfrentá-lo sem nenhum plano em mente e acaba se machucando por não saber controlar seus poderes direito. Depois de machucar Mei e Sandy com o cajado, ele se ejeta da estação, caindo no asfalto do lado de fora e se encontrando com

¹⁰ Um *mecha* é um robô gigante controlado ou não por um piloto ou controlador, comuns em algumas obras de ficção científica, mangá e anime. (WIKIPÉDIA. Disponível em < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mecha> > Acesso em: mar. 2024)

Monkey King. Ele expressa suas preocupações em relação a sua capacidade de controlar seus poderes e Monkey King limita os poderes de MK para que ele aprenda a controlá-los melhor.



Figura 13 – MK conta para Monkey King que tem algo de errado com ele.

No segundo episódio, MK descobre com ajuda do Senhor Tang que consegue produzir clones de si mesmo a partir de seu cabelo e, tentando agradar todos seus amigos, ele faz uma bagunça com vários clones de si mesmo.



Figura 14 – Tang vendo o quão cansado MK está.

Figura 15 – MK conta para Tang que não quer decepcionar seus amigos.

Figura 16 – MK produz um clone a partir do seu cabelo

Cada um de seus clones é uma parte exagerada de sua personalidade. Seu Clone Entregador, que deveria estar fazendo as entregas, mostra seu lado glutton que come demais; seu Clone Artístico, que deveria estar ajudando Sandy a pintar o barco, é criativo, mas muito perfeccionista; e seu Clone Festeiro, que deveria estar saindo com Mei para se divertir, é energético e agressivo.

Em *Noodles or Death*, quarto episódio da série, descobrimos que MK tem aracnofobia, aranhas apavoram ele, mas que quando necessário ele consegue enfrentar o medo para salvar seus amigos.

No sexto episódio, quando uma corrida vai acontecer na cidade, MK quer correr, mas Mei também, os dois acabam discutindo e entram na competição um contra o outro. MK acha que tem chances de ganhar por ser um entregador e, em teoria, dirigir bem. Nesse episódio é possível ver o quão competitivo e arrogante MK pode ser quando quer algo, mesmo sem ter certeza que realmente dirige bem e usando uma moto de entrega caindo aos pedaços, ele desafia Mei dizendo que consegue vencer a corrida.

Impossible Delivery, o sétimo episódio, é sobre a atenção do MK, no caso, a falta dela. Tanto Monkey King quanto Pigsy chamam atenção do MK que ele tem muito problema em focar no que importa. Quanto Pigsy ameaça demiti-lo por não estar fazendo as entregas de macarrão, MK pede por mais uma chance e vai tentar fazer a entrega do pedido, mas no caminho ele continua se distraindo e fazendo coisas que não deveria.

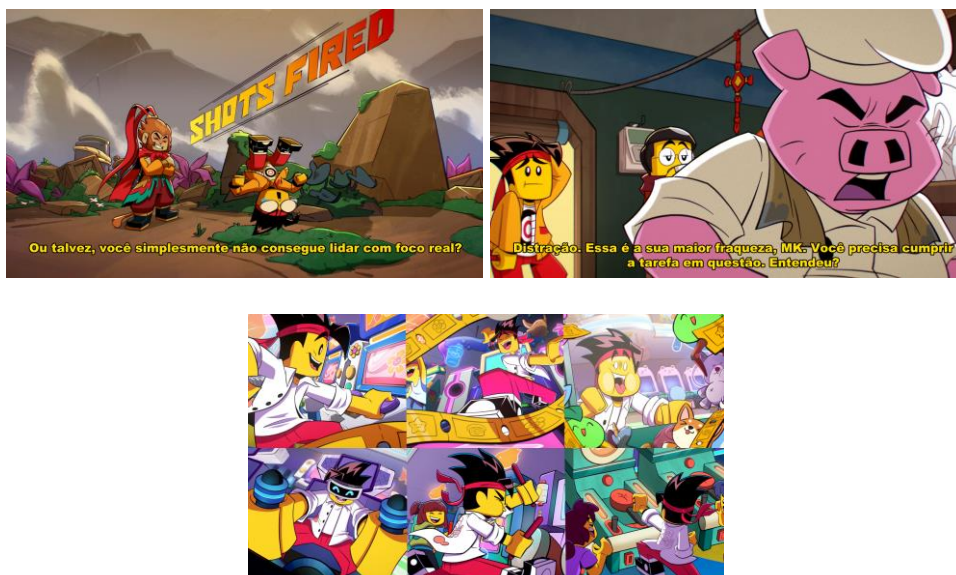


Figura 17 – Monkey King diz que MK não sabe lidar com fogo real.

Figura 18 – Pigsy diz que a maior fraqueza de MK é ser distraído.

Figura 19 – MK se divertindo no Fliperama ao invés de estar fazendo a entrega.

Ao pegar um caminho tortuoso para fazer sua entrega ele se desespera, fica preocupado que não vai conseguir fazer a entrega e tem um surto, quando finalmente decide que realmente quer fazer a entrega, o caminho tortuoso se abre e ele termina a entrega.

No nono episódio, em sua vontade de ser tão bom quanto Monkey King, ele confia em um desconhecido para ganhar força. Ele é muito impaciente para fazer as coisas devagar e lentamente ir melhorando, mesmo com seu mentor lhe dizendo que ficar bom leva tempo e muito esforço. Macaque chama atenção sobre o quanto ele é bonzinho.



Figura 20 – Macaque zomba de MK por ser bonzinho.
 Figura 21 – MK diz que só quer ser como Monkey King.

A primeira temporada praticamente inteira serve para apresentar a caracterização do MK e dar expectativas ao público de como ele vai a agir nos próximos episódios. Já com a primeira temporada é possível apontar as seguintes características sobre MK:

Ele idealiza Monkey King e deseja ser como ele, forte, heroico, corajoso. Porém ele é muito inseguro em relação aos seus poderes e suas habilidades, frequentemente duvidando do que é capaz. MK é muito impulsivo e impaciente, com frequência agindo primeiro e pensando depois. Ele é curioso e sua curiosidade às vezes o leva a lugares que ele não deveria estar. Ele pode ser competitivo, energético, perfeccionista e até egocêntrico. Aranhas o apavoram, mas ele consegue suprimir o medo se for para salvar alguém que ele ama.

Ele ser bonzinho demais o torna muito ingênuo, fazendo com que ele seja facilmente enganado por inimigos, principalmente se eles usam Monkey King como um caminho de entrada para ganhar sua confiança.

Suas preocupações de não ser o suficiente e de decepcionar seus amigos o estressam com frequência, muitas vezes o deixando paranóico. Ao mesmo tempo em que tem medo de decepcionar aqueles que o amam, MK se fortalece na confiança que eles têm nele.

4.2. A Exploração de Uma Fraqueza

Revenge of the Spider Queen, o *mini movie* que dá início a segunda temporada, começa com uma cena de treino entre Monkey King e MK onde, mais uma vez, é possível observar sua maior fraqueza: sua insegurança. Durante seu treino ele fica se vangloriando que está levando o melhor na luta, mas Monkey King o avisa que uma batalha não é o lugar certo para ser arrogante e ele deve se manter humilde, por sua arrogância MK não percebe que Monkey King está usando a força de MK contra ele mesmo, levando-o a perder a luta do treino. MK diz que nunca será tão bom quanto Monkey King, esse pensamento basicamente guia o comportamento de MK durante essa temporada.



Figura 22 – MK dizendo que nunca vai ser tão bom quanto Monkey King.

Depois de ver Monkey King ser capturado por Spider Queen e por uma demônio que ele não conhece, MK foge aterrorizado. Em uma tentativa de libertar Monkey King e toda a cidade, MK e seus amigos se aliam ao seu antigo inimigo Red Son, que teve seu pai também capturado. MK não vê problema em se aliar a antigos inimigos se for para derrotar um inimigo em comum e mais poderoso.

Eles invadem o Reino Celestial para buscar suprimentos para fazer um antídoto para o veneno que escravizou as pessoas e está fortalecendo a Spider Queen. Ao tentar entrar na Sala do Trono do Imperador de Jade, ele é perseguido por estátuas guardas e, tentando fugir, ele se joga na Fornalha dos Trigramas e se prende lá dentro. Em um momento de autopiedade, ele diz que sabia que não consegue fazer nada sozinho e se chama de inútil. Dentro da fornalha, seu reflexo dá um discurso motivacional (que nem MK geralmente faz com seus amigos) que o ajuda a sair da situação. Ele chega a dizer que ganhou o poder da autorreflexão.



Figura 23 – MK dizendo que não consegue fazer nada sozinho.

Figura 24 – Reflexo do MK o motivando.

Em *Sleep Bug*, MK fica muito nervoso ao ver o Monkey King saindo de férias por ter medo de não conseguir resolver os problemas que podem surgir sozinho. Ele não confia em si mesmo e em seus poderes.

Geralmente ele é mostrado como um garoto burro, mas consegue fazer a conexão que um aplicativo no celular das pessoas está fazendo-as dormirem e ele consegue ir até a Nuvem para destruir o aplicativo. Dentro do Templo do Conhecimento ele consegue convencer os guardiões a deixá-lo ficar lá dentro. Ele tem pensamento rápido para conseguir sair de enrascadas.

No início do terceiro episódio, é possível saber do que se trata: MK tem o hábito de não seguir regras ou instruções. Sandy pede para MK seguir exatamente as suas instruções, MK não segue e Sandy acaba desmaiado no chão. Monkey King envia um pacote aparentemente perigoso para MK com instruções de como prosseguir, mas ele sabe que MK não vai seguir as instruções e o engana dizendo que para a próxima lição dele ele tem que usar uma venda sobre os olhos que só vai sair quando ele aprender a escutar as pessoas. O episódio é todo baseado no fato do MK ouvir, mas não escutar as pessoas e sua incapacidade de seguir instruções.

O episódio *Minor Scale* é provavelmente o de maior importância da temporada. MK está ansioso por que Monkey King está muito tempo longe e sem dar notícias, ele se sente desamparado e sozinho por não ter ninguém que entenda o que ele está passando.

Suas inseguranças ficam ainda mais fortes ao descobrir quem era a demônio que está ajudando a Spider Queen. Lady Bone Demon se aproveita da insegurança de MK e diz que ele está certo em achar que Monkey King escolheu o sucessor errado ao escolhê-lo. A partir desse episódio, MK fica cada vez mais paranoico em relação as suas capacidades e poderes.



Figura 25 – fala de Lady Bone Demon que Wukong escolheu o sucessor errado.

Em *Game On*, vemos MK surtando por já ter aprendido todas as lições que Monkey King deixou para ele aprender, mas ele acredita que tem que ficar ainda mais forte e aprender ainda mais técnicas. Ele encontra um jogo na casa do Monkey King que em teoria o ajudaria a aprender novas técnicas, mas de novo ele continua insistindo no erro de não ouvir ou prestar

atenção, sua impaciência em ficar mais forte o impede de entender que nem sempre ser mais forte é o que importa.

No episódio que fecha a temporada vemos novamente o quão leal e o quanto MK se importa com seus amigos. Tentando protegê-los do mal que os espreita, MK mantém em segredo por que ele está tentando ficar mais poderoso. Quando Lady Bone Demon finalmente ataca, ela absorve todos os poderes dele enquanto ele tenta destruir o *mecha* que ela criou. Depois que Monkey King volta para salvá-lo, ele não aceita a derrota, MK insiste que eles devem voltar para derrotá-la, mesmo estando machucado e sem forças.

A segunda temporada explora uma das maiores fraquezas de MK ao seu extremo, sua insegurança de que realmente é capaz de fazer tudo que Monkey King diz que ele é capaz. Ao mesmo tempo, sua preocupação em manter aqueles que ele ama seguros o faz continuar avançando e evoluindo.

4.3. Verdadeiro Potencial

A terceira temporada tem menos foco em seu protagonista e mais na história que está acontecendo, vemos nessa temporada mais um reforço da personalidade MK e as consequências de suas ações.

Em *On the Run*, tentando ser heroico como Monkey King na história que ele acabou de conta, MK impulsivamente explode uma das hélices do *drone* que eles estão numa tentativa de derrotar Macaque. Fazendo isso ele coloca todo mundo em perigo, pois o drone começa a cair. De novo, tentando ser igual ao seu mentor, MK comete um erro fatal.



Figura 26 – Monkey King pergunta se ele esqueceu que se machucou fazendo o que fez.

Nos episódios *Smartie Kid* e *The Winnig Side*, vemos a principal força de MK: suas amizades. Nos dois episódios, ao ver seus amigos em perigo, ele consegue recuperar alguns de seus poderes para salvá-los. MK percebe que seus poderes não vêm do cajado e sim de si mesmo.

Em *Samadhi Fire*, ao ver sua melhor amiga em uma situação de perigo (ao longo da temporada inteira é dito o quão perigoso o Samadhi Fire é), MK avança em direção a Mei pegando fogo, mesmo sabendo que poderia ser destruído no processo. Ele nunca abandonaria um amigo em um momento de necessidade.



Figura 27 – MK vendo Mei cercada pelo Samadhi Fire e Nezha dizendo que não tem como salvá-la.

Figura 28 – MK avança nas chamas, suas roupas queimam e rasgam no processo.

Figura 29 – MK tenta acalmar Mei falando que entende o que ela está passando.

Figura 30 – MK e Mei abraçados quando ela consegue controlar o fogo.

Em *Embrace Your Destiny*, ao ver dois de seus maiores aliados capturados pelo inimigo, ele para e diz que eles não devem avançar mais sem ter um plano. Ele acredita que enquanto um deles estiver de pé, sempre há esperança. Ele confia em seus amigos para resolver os conflitos em conjunto. Sua habilidade de fazer planos é mostrada mais uma vez, com as informações que esses conseguiram tirar do laçao da Lady Bone Demon e com a dica do Macaque ele cria um plano de ação para derrotá-la.

Em sua batalha contra Lady Bone Demon ela continua tentando desencorajá-lo, que não tem nada que ele possa fazer para mudar o destino do mundo, como ele poderia ganhar sendo que seu mestre perdeu para ela. Mas ele prefere acreditar que ele encontrou o cajado para usar para o bem, para ajudar os outros, ele acredita no Monkey King e na força de vontade dele.

Depois de derrotar Lady Bone Demon ele tem uma conversa com ela em um plano astral, ele a pergunta se ela realmente acredita que o universo espera algo de qualquer um deles e ela responde perguntando se ela não acredita nisso. Ele diz que não pensa muito sobre

isso. Ela então o informa que os dois não são tão diferentes, que os dois só estão lutando por seus ideais, mas que isso tem um problema, pois isso só leva à dor. Mais uma vez, ela planta uma ideia na cabeça do MK que não vai abandoná-lo tão cedo.



Figura 31 – Lady Bone Demon diz que os dois são parecidos.

Figura 32 – Lady Bone Demon diz que sua luta só trará dor.

4.4. Os Demônios do Passado

A quarta temporada começa com MK se mostrando cansado das constantes ameaças de fim do mundo. Sua conversa com Lady Bone Demon sobre lutar por seus ideais o atormenta, lhe deixando com um sentimento de culpa por tudo que vem acontecendo. Em uma conversa com Monkey King, MK admite que só quer que as coisas fiquem como estão para sempre.



Figura 33 – MK diz que já chegou em seu limite de fim do mundo.

Figura 34 – MK diz que gostaria que as coisas ficassem como estão.

Depois que Monkey King, Piggy, Sandy, Mo e Tang são capturados por uma maldição de um pergaminho, Mei e Mk se vêem em uma posição complicada onde eles têm que confiar em alguém que eles acabaram de conhecer, Azure Lion, para ajudá-los. Azure os transporta para dentro do pergaminho amaldiçoado de forma segura para que eles encontrem e libertem seus amigos.

A partir do momento que entram no pergaminho, a série começa a explorar a história pregressa de MK que, até então, não havia sido mencionada. MK continuamente tem visões sobre o ovo de pedra que Monkey King nasceu, vendo Sun Wukong com frequência observando o ovo e chamando por seu nome.

Quando MK questiona se eles vão descobrir quem é seu ancestral, no quinto episódio, Mei diz que existe uma chance de Monkey King ser o pai dele, mas MK nega e afirma que seu pai é o Pigsy.

Em *Show Me The Monster*, quando Mestre Subodhi questiona MK sobre seu passado e quem são seus pais, MK admite só se lembrar de Pigsy. Vemos um *flashback* de um MK bebê todo sujo de terra em frente ao restaurante e em seguida Pigsy dando uma tigela de macarrão para ele. A pedido de MK, Subodhi o leva para o ovo de pedra de Monkey King e lá lhe informa que aparentemente a pedra de Sun Wukong foi usada novamente para criar uma nova e simples criatura, sem passado, sem família e sem nome. MK tem dificuldade em aceitar essas informações sobre si mesmo.

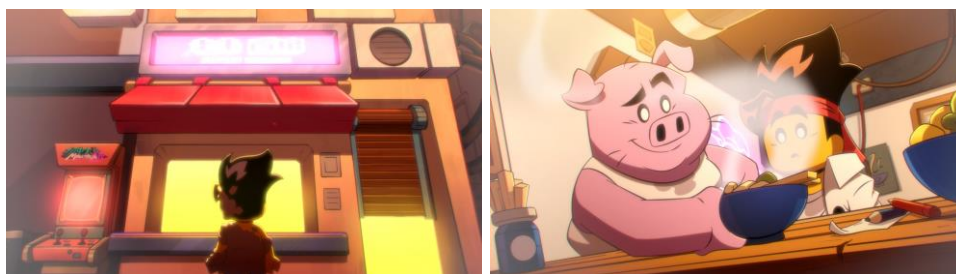


Figura 35 – Bebê MK em frente a Pigsy's Noodles.
Figura 36 – Pigsy dá uma tigela de macarrão para MK.

No episódio seguinte, *Pitiful Creatures*, a maldição do pergaminho toma a forma de um MK macaco e começa a atormentá-lo com perguntas e brincar com suas inseguranças. Esse MK de Tinta questiona MK sobre o que ele acha que ele é, sobre qual é sua função no mundo. Nesse episódio vemos que MK na verdade tem medo de se tornar como Wukong: um enganador, um ser destrutivo, que acabou sozinho por tomar más decisões.

Os questionamentos e provocações da maldição fazem MK começar a se transformar, sua forma pisca entre o MK que vemos normalmente ao longo da série e um Macaco Místico Demônio, assim como Monkey King. A partir daqui, MK fica piscando entre essas duas formas.



Figura 37 – Forma de MK piscando.

Quando Azure Lion tenta convencer MK que Monkey King virou-se contra seus antigos aliados, MK não consegue acreditar nele completamente, principalmente depois de vê-lo agredindo seus amigos. Azure não aceita libertar Monkey King e isso enfurece MK, os dois batalham e acabam quebrando a parte do pergaminho em que Wukong está aprisionado. Depois que Azure vai embora, MK continua se culpando por tudo que está acontecendo e acredita que quanto mais ele tenta resolver os problemas, mais ele estraga tudo.

No décimo episódio então vemos Macaque guiando MK sobre o que fazer. MK está preocupado que está destinado a ser um Arauto do Caos, que independente do que ele faça ele trará dor e sofrimento a ele e todos a sua volta. Macaque ajuda-o a entender que **ele decide quem ele é, que são suas ações que determinam quem ele é**. Com isso em mente, MK toma a decisão de ir salvar seus amigos e o mundo que está em perigo, independente de quem é seu inimigo.



Figura 38 – MK jogando o jogo de Macaque.

Figura 39 – Macaque diz quem MK é quem decide quem ele é.

5. QUEM É MK?

Retornando aos conceitos previamente apresentados no primeiro capítulo da pesquisa pode-se responder o questionamento sobre quem é MK.

A partir de Seger é possível apontar qual é o **contexto** em que MK está inserido (período histórico, cultura, localização e profissão): a série se passa num **futuro distante e tecnológico**, MK é um garoto **chinês**, mora em uma **cidade grande movimentada** e é um **entregador de macarrão e faxineiro** de um restaurante de macarrão.

Sobre a **caracterização** de MK, é possível afirmar que ele adora Monkey King e gostaria de ser como ele, mas ele é inseguro e frequentemente duvida de suas capacidades. Muitas vezes ele é impulsivo e impaciente; energético e agressivo; perfeccionista e egocêntrico, mas ele ainda tem um bom coração e está sempre disposto a ajudar os outros.

Em relação à **Verdadeira Personagem** de MK, é possível concluir que ele é naturalmente alguém leal aos seus ideais e seus amigos, sendo corajoso ao ponto de se colocar em perigo para salvar aqueles que ele ama. Em variadas situações, MK se coloca à frente do

perigo apenas para proteger seus amigos. Ele consegue suprimir seus medos para enfrentar alguém maior e mais poderoso que ele apenas por ter quem acredite nele, seja seus amigos ou seus mentores.

Ao mesmo tempo em que MK **deseja** ser igual ao Monkey King, ele deseja ser melhor que ele e não cometer os mesmos erros. **Conscientemente**, MK copia e age como Monkey King, quer ser igual ao seu mentor para lhe dar orgulho. **Inconscientemente**, MK quer apenas ser ele mesmo, o garoto de entregas de macarrão que de vez em quando batalha contra demônios com seus melhores amigos.

Cada uma das personagens que cercam MK traz à tona uma parte da sua personalidade: Mei traz o lado competitivo e energético dele; Pigsy traz seu senso de responsabilidade; Tang seu lado curioso que está sempre querendo aprender algo; Sandy traz seu lado artístico e criativo; Monkey King lhe traz confiança e segurança; Macaque, seu lado sarcástico e combativo; e por assim adiante. Cada personagem com quem MK interage vê uma parte dele.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo buscou compreender o processo de criação e desenvolvimento de personagem a partir de uma análise de personagem do protagonista MK da série animada LEGO Monkie Kid por meio dos conceitos de caracterização e Verdadeira Personagem.

Analizando o MK foi possível observar a necessidade de uma gama de características que levam a outras características e a importância de se deixar pontas soltas para desenvolver mais para frente na história. Para um personagem de uma série, é importante ter caminhos para explorar sua personalidade e sua história; que conflitos suas características podem trazer, mas também que características podem ajudar a personagem evoluir.

São as imperfeições de cada personagem que a torna interessante, pois essas contradições trazem profundidade a ela. Essas contradições possuindo motivo ou não, são interessantes por darem ao público um espaço para sua criatividade e teorizarem o como e o porquê certas atitudes e decisões serem tomadas, uma personagem que não comete erros e não tem espaço para especulação pode ser chato e entediante.

O processo de criação e desenvolvimento de personagem pode ser trabalhoso, mas não precisa estar feito desde o princípio, não é necessário ter todas as informações sobre a personagem desde o primeiro dia, às vezes a personagem toma uma atitude ao longo da

história que não estava planejada desde o princípio e isso a torna mais apelativa, dando espaço para ser explorada mais a frente na história.

Importante apontar que essa análise foi feita apenas de uma personagem de uma série animada, podendo apresentar disparidade de entendimento se for feita uma análise sobre outras personagens de outras mídias. O método de seleção de momentos e episódios aqui proposto não é descrito em nenhum outro lugar de forma que possa possuir falhas na coleta de dados, pois foi desenvolvido durante a realização da pesquisa.

Também é necessário destacar que essa pesquisa possui uma análise muito específica, havendo possibilidade de complementá-la, questionando o público em relação às suas experiências assistindo a série, como a audiência percebe essa personagem ou até mesmo analisando outras personagens da série.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. Baby Abrão. São Paulo: Editorial Nova Cultura, 2000.

CHENG'EN, Wu. **Journey to the West**. Tradução: Anthony C. Yu e adaptado por W. J. F. Jenner. Pequim: Foreign Languages Press, 2010.

DA FONSECA, João José Saraiva. **Apostila de metodologia da pesquisa científica**. João José Saraiva da Fonseca, 2002.

DICIO. **Significado de qualidade**. Disponível em < <https://www.dicio.com.br/qualidade/> > Acesso em: 28 ago. 2023.

DICIO. **Significado de sutra**. Disponível em < <https://www.dicio.com.br/sutra/> > Acesso em: 21 nov. 2023.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Plageder, 2009.

GIL, Antonio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

LEGO Monkie Kid. Direção de Sarah Harper e Christian Barkel, Austrália: Flying Bark Productions, 2020-.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

SEGER, Linda. **Creating unforgettable characters**. Macmillan, 1990.

SUN, Hongmei. **Transforming Monkey: Adaptation and Representation of a Chinese Epic**. University of Washington Press, 2018.

WIKIPÉDIA. **Definição de Mecha**. Disponível em < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mecha> > Acesso em: mar. 2024.