



INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Análise Cromática: A linha evolutiva do Squirtle e suas cores ao longo da
evolução dos consoles portáteis

Isis Roberta Albuquerque da Nóbrega

Cabedelo,
2026

Isis Roberta Albuquerque da Nóbrega

Análise Cromática: A linha evolutiva do Squirtle e suas cores ao longo da evolução dos consoles portáteis.

Projeto apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, para a obtenção do título de tecnólogo no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador(a): Rafael dos Santos Oliveira

Cabedelo,
2026

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

N754a Nóbrega, Isis Roberta Albuquerque da.

Análise Cromática: A linha evolutiva do Squirtle e suas cores ao longo da evolução dos consoles portáteis / Isis Roberta Albuquerque da Nóbrega – Cabedelo, 2026.

47 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Prof. Me. Rafael dos Santos Oliveira.

1. Análise cromática. 2. Pokémon. 3. Design de personagens. I. Título.

CDU 7.017.4



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Isis Roberta Albuquerque da Nobrega

Análise Cromática: A linha evolutiva do Squirtle e suas cores ao longo da evolução dos consoles portáteis

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 01 de julho de 2026.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Rafael dos Santos Oliveira
IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros
IFPB Campus Cabedelo

Prof. Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves
IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2026

Documento assinado eletronicamente por:

- **Rafael dos Santos Oliveira**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 14/08/2026 04:21:44.
- **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 14/08/2026 12:30:50.
- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 14/08/2026 13:10:14.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 14/08/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 923014

Verificador: a64eacb337

Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

RESUMO

Pokémon é uma franquia japonesa de jogos mundialmente conhecida, que começou em 1996 com os jogos Red, Green e Blue, lançados pela, empresa japonesa já consolidada na época, Nintendo para o console portátil Game Boy (GB). No enredo desses jogos, o protagonista é uma criança que se torna um treinador e explora a região com o objetivo de capturar todos os pokémon¹ e se tornar o melhor treinador desses seres. Ao longo de seus 30 anos de existência, os jogos apresentaram novas criaturas e mecânicas para o desenvolvimento da narrativa, mas também apresentaram qualidades gráficas melhores, com aumento nos detalhes e principalmente expansões de paleta de cores. Esse trabalho tem como objetivo analisar graficamente os visuais do pokémon Squirtle e suas evoluções, Wartortle e Blastoise, e suas mudanças conforme eles foram adaptados e recoloridos para portáteis novos. Para isso, realizaremos uma análise cromática dos personagens, se baseando em Silveira (2015) e Sloan (2015).

Palavras chave: Análise cromática, Pokémon, Design de personagens.

¹ Devido “Pokémon” ser uma sigla para palavras que já estão no plural, “*Pocket Monsters*” ou “monstros de bolso”, o termo será utilizado tanto para o singular quanto para o plural. Além disso, será utilizado Pokémon com letra maiúscula para se referir a franquia, e com letra minúscula quando for utilizada para referenciar as criaturas.

ABSTRACT

Pokémon is a globally known Japanese game franchise that began in 1996 with the games Red, Green, and Blue, released by Nintendo, already consolidated at the time, for the Game Boy (GB). In the storyline of these games, the protagonist is a child who becomes a trainer and explores the region with the goal of capturing all Pokémon and becoming the best trainer of those beings. Throughout its 30 years of existence, the games have introduced new creatures and mechanics for narrative development, but they also presented best graphic quality, with increased detail and, above all, a wider color palette. The current work aims to graphically analyze the visuals of the pokemon Squirtle and its evolutions, Wartortle and Blastoise, and the changes they underwent as they were adapted and recolored for new handhelds. To do this, we will conduct a chromatic analysis of the characters, based on Silveira (2015) and Sloan (2015).

Keywords: Chromatic Analysis, Pokémon, Character Design.

Lista de Figuras

Figura 1 - Comentário de fã no Reddit.....	5
Figura 2 - Comentário de fã no Reddit.....	7
Figura 3 - Spacewar.....	10
Figura 4 - Cuphead.....	12
Figura 5 - Unpacking.....	14
Figura 6 - Batalha em Pokémon versão Red.....	16
Figura 7 - Console portátil Gameboy.....	18
Figura 8 - Squirtle na Pokédex.....	19
Figura 9 - Wartortle na Pokédex.....	20
Figura 10 - Blastoise na Pokédex.....	20
Figura 11 - Círculo cromático.....	23
Figura 12 - (a) Cidade de Cerulean; (b) Ginásio da Misty no GBC.....	26
Figura 13 - Cores da linha evolutiva do Squirtle em Pokémon Red para o GBC.....	26
Figura 14 - Sprites de Zubat, Dewgong, Omanyte e Lapras em Pokémon Red de GBC.....	28
Figura 15 - (a) Cidade de Cerulean; (b) Ginásio da Misty com novas cores no GBA.....	29
Figura 16 - Cores do Squirtle em Pokémon Fire Red.....	29
Figura 17 - Cores do Wartortle em Pokémon Fire Red.....	30
Figura 18 - Cores do Blastoise em Pokémon Fire Red.....	31
Figura 19 - Cores da linha evolutiva do Squirtle em Pokémon Fire Red.....	31
Figura 20 - Primeira aparição dos iniciais de Kanto em Pokémon X do N3DS.....	32
Figura 21 - Cores do Squirtle em Pokémon X.....	33
Figura 22 - Cores do Wartortle em Pokémon X.....	33
Figura 23 - Cores do Blastoise em Pokémon X.....	34
Figura 24 - Cores da linha evolutiva do Squirtle em Pokémon X.....	35
Figura 25 - Cor principal em todas versões do Squirtle analisadas.....	36
Figura 26 - Cor principal em todas versões do Blastoise analisadas.....	36
Figura 27 - Cor principal em todas versões do Wartortle analisadas.....	37

SUMÁRIO

1. Introdução.....	5
1.1. Contextualização da franquia Pokémon.....	7
2. Jogos digitais e gráficos.....	10
2.1. O que são jogos digitais?.....	10
2.2. Dimensões nos jogos.....	11
2.2.1. Jogos 2D.....	12
2.2.2. Jogos 3D.....	13
3. Pokémon.....	14
3.1. Design de personagem.....	15
3.2. Idealização e criação do jogo Pokémon.....	16
3.3. Desenvolvimento dos pokémon.....	18
3.3.1. Desenvolvimento da linha evolutiva do Squirtle.....	19
4. Metodologia.....	22
5. Análise gráfica.....	26
5.1. Análise comparativa das versões.....	37
6. Considerações finais.....	40
Referências Bibliográficas.....	42

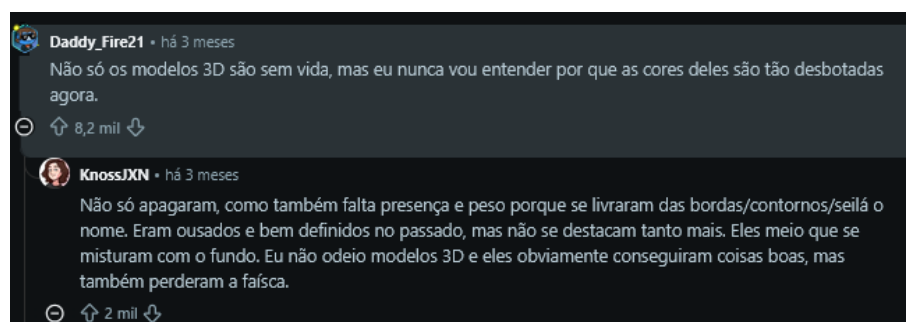
1. Introdução

Com seus trinta anos de existência, Pokémon é uma franquia de jogos que teve seu início em 1996. No enredo, o jogador é um treinador com a missão de capturar todos os Pokémon, criaturas fantásticas com poderes de vários tipos, e derrotar outros treinadores pelo caminho para se tornar o campeão da liga pokémon da região. Os primeiros jogos exploravam a região fictícia de Kanto, e possuíam 151 criaturas distintas. Com o passar dos anos, novas regiões, mecânicas e pokémon foram apresentados, com a criação de novos jogos.

Os primeiros jogos da franquia foram Red, Green e Blue, lançados para o GameBoy, um console portátil de 1989 bastante limitado, então os desenvolvedores tiveram que criar designs simples para os pokémon, mas carismáticos, para que fossem compatíveis com o hardware e pudessem cativar o seu público. Em 1998 todos esses primeiros monstros de bolso desenvolvidos tiveram o primeiro contato com diversas cores com a chegada do Game Boy Color (GBC), e apenas em 2013 os jogos da franquia principal passaram a ser 3D, com os jogos de Pokémon X e Y, para o console Nintendo 3DS (N3DS).

Com essa transição, uma parte dos fãs da franquia começou a criticar os designs mais recentes dos pokémon. Entre as críticas, eles falam sobre como o 3D prejudicou a personalidade dos monstrinhos por terem “desbotado” suas cores reais, e exaltam como os jogos 2D retratavam melhor seus personagens (Figura 1).

Figura 1 - Comentário de fã no Reddit



Fonte: Reddit, 2025²

² R/Pokemon. Some people thought i was cherry picking. Reddit, 15 ago. 2025. Disponível em: https://www.reddit.com/r/pokemon/comments/1mqu677/some_people_thought_i_was_cherry_picking/. Acesso em: 12 nov. 2025

Esse trabalho analisa a transição cromática da linha evolutiva do pokemon Squirtle em alguns jogos, desde a primeira geração da franquia, com base na teoria das cores desenvolvida por Silveira (2015) e Sloan (2015) e em teoria da imagem baseada em Peirce, explicada por Santaella (1983 e 2002) e Joly (2007). A fim de compreender como os signos cromáticos (ícone, índice e símbolo) da linha evolutiva do Squirtle se mantiveram ou se alteraram ao longo das adaptações tecnológicas dos consoles.

1.1. Contextualização da franquia Pokémon

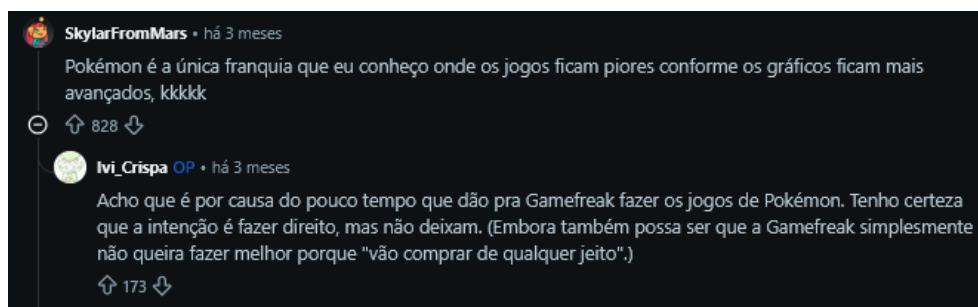
Atualmente, com a evolução tecnológica da internet, consoles e dos computadores domésticos, a indústria de jogos eletrônicos se tornou lucrativa, gerando empregos formais a milhares de pessoas, e gerando oportunidades de consolidar desenvolvedores independentes. Em 2023, empresas brasileiras do setor geraram mais de doze mil empregos formais e é um mercado em que existe a expectativa de crescer mais (Jornal Hoje, 2023). Além disso, a indústria de jogos digitais global tem projeções de faturamento na casa de US\$2,8 bilhões. A indústria brasileira já ocupa a liderança na América Latina e o quinto lugar global (Exame, 2025). Levando isso em consideração, é importante que tratemos o design de jogos com relevância inclusive na Academia, seja pela prototipação de novos jogos, ou pela análise de jogos existentes, dentre os quais, Pokémon.

Idealizados por Satoshi Tajiri e desenvolvidos pela empresa japonesa Nintendo, em 1996, os jogos Pokémon Red, Green e Blue foram o primeiro passo de uma franquia para se tornar um fenômeno mundial que difundiu a indústria dos jogos. Com mais de 380 milhões de jogos vendidos (The Pokémon Company, 2025³) e 30 anos de história, a franquia passou por várias fases e evoluiu junto da tecnologia. Então os designs dos pokémon da famosa primeira geração, que foram pensados para gráficos simples e hardwares limitados, tiveram de ser adaptados para novos jogos e consoles portáteis criados. Alguns fãs da franquia demonstram insatisfação com essa transição gráfica em fóruns online, como Reddit, e em vídeos nas redes sociais, principalmente o Youtube (Hero of Sinnoh, 2022; Kaka - Mestre Pokémon, 2024; e n0Rtist, 2025), alegando que os novos modelos não tinham sido

³ The Pokémon Company. Disponível em: <https://corporate.pokemon.com/en-us/about/>. Acesso em: 23 de out. de 2025.

adaptadas corretamente, pois estavam pálidos e teriam perdido características essenciais dos personagens (Figura 3).

Figura 2 - Comentário de fã no Reddit



Fonte: Reddit, 2025⁴

A análise tem como objetivo observar se realmente os pokémon tiveram seu design prejudicado ao passar por essas adaptações, verificando o que as cores e a imagem revelam sobre a personalidade da linha evolutiva do Squirtle nos jogos Pokémon Red, Fire Red e X. O recorte foi feito a partir do primeiro videogame da saga, não apenas por ser o pioneiro, mas por ser a geração que a comunidade de fãs tem mais apego aos seus personagens. Em votações de popularidade, é possível visualizar essa apreciação aos pokémon da primeira geração, houveram duas pesquisas divulgadas na rede social Reddit sobre o pokémon favorito da comunidade. A primeira foi realizada em 2019, quando tinha até a sétima geração de jogos da franquia lançada, teve um total de 52.725 votos e mostrou que 34.69% dos votantes selecionaram algum pokémon da primeira geração como favorito (Reddit, 2019). Já na votação realizada seis anos depois foi possível votar em pokémon da oitava e nona geração, e de 26.407 votos, 20.85% foram de pokémon da primeira geração (Reddit, 2025). Nessas votações, a linha evolutiva do Squirtle teve o total de 1066 e 226 respectivamente.

Os jogos a serem analisados foram escolhidos baseados em sua importância e ligação entre si. Pokémon Red de 1996 foi o primeiro da franquia, junto de suas versões Blue e Green, lançado para Game Boy e posteriormente para Game Boy

⁴ R/Pokemon. Some people thought i was cherry picking. Reddit, 15 ago. 2025. Disponível em: https://www.reddit.com/r/pokemon/comments/1mqu677/some_people_thought_i_was_cherry_picking/. Acesso em: 12 nov. 2025

Color. Em 2004 foi lançado seu remake⁵, Pokémon Fire Red para Game Boy Advance (GBA), com expansão de qualidade gráfica e cromática. Já Pokémon X, lançada 9 anos depois para o Nintendo 3DS, foi a pioneira da franquia a possuir gráficos tridimensionais.

⁵ Remake é um termo utilizado para definir jogos que já foram lançados, mas foram relançados com gráficos melhores.

2. Jogos digitais e gráficos.

Para se falar dos jogos de Pokémon e os visuais das criaturas mágicas da franquia, é importante entender primeiramente o que são jogos digitais e como eles podem ser apresentados graficamente, tanto em 2D como em 3D.

2.1. O que são jogos digitais?

Jogos são atividades com regras praticadas com o objetivo de entreter e divertir. Existem várias modalidades, desde jogos de tabuleiro até jogos de salão. Os jogos digitais, ou videogames, são um tipo “recente” de jogos que surgiu entre as décadas de 50 e 60 com estudantes universitários e engenheiros. Sua diferença dos demais tipos se refere a parte do digital e “vídeo”. Para um jogo ser digital, o visual dela é transmitido em alguma tela de vídeo, seja de um fliperama, console, computador ou celular (Da Luz, 2010).

O primeiro videogame de entretenimento compartilhado foi *Spacewar!* (Figura 4), criado no início da década de 1960 em um computador do Instituto de tecnologia de Massachusetts, o MIT, por Steve Russell e seus amigos, cujo programa estava disponível facilmente para outros estudantes interessados em copiar ou alterar o jogo. Ele foi o pontapé para a indústria do entretenimento ver o digital como meio de expansão, assim surgiu o *Odyssey* em 1971, o primeiro console domiciliar da Magnavox. No mesmo ano, Nolan Bushnell junto da Nutting Associates transformaram o *Spacewar!* em um fliperama criando o *Computer Space*. O programa foi um fracasso devido a sua complexa jogabilidade para a época, contudo foi importante para o surgimento da Atari e o videogame fliperama *Pong* em 1972, que foi um sucesso comercialmente e mundialmente (Da Luz, 2010). Apenas depois desses desdobramentos no campo dos jogos digitais que, em 1976, foi lançado o primeiro console portátil, *Mattel Auto Race*, criada a partir de uma calculadora e com apenas um jogo disponível, e 3 anos depois, em 1979 foi lançado o *Microvision*, o primeiro console portátil que aceitava cartuchos, ou seja, tinha mais opções de jogos (Arkade, 2021).

Figura 3 - Spacewar



Fonte: Computer History Museum, 1962

A Nintendo passou a ter consoles portáteis com o Game Boy, lançado em 1989, que foi um sucesso, tendo vendido mais de 100 milhões de unidades. Seu sucessor foi lançado 9 anos depois, o Game Boy Color. Desde então, esse tipo de dispositivo voltado para jogar no cotidiano, se tornou um dos focos de investimento da empresa, tendo seus principais lançamentos menos espaçados. A companhia japonesa lançou também o Game Boy Advance em 2001; Nintendo DS em 2004, que inovou ao trazer duas telas no aparelho; o Nintendo 3DS em 2011; Nintendo Switch em 2017, um console versátil que possui controles removíveis e pode ser adaptado facilmente para virar um console doméstico; e seu último lançamento foi em 2025 com o Nintendo Switch 2, que já possui videojogos exclusivos como o Pokopia. Entre esses aparelhos, houveram lançamentos de outros dispositivos, variantes dos consoles principais, como o NDS Lite (Nintendo, 2026).

2.2. Dimensões nos jogos

Em jogos digitais, o termo dimensão nos evoca os fundamentos da geometria descritiva. É importante entendermos que há limitações na nossa percepção dessa dimensionalidade, pois algo unidimensional equivale apenas ao comprimento do objeto, e não existem jogos eletrônicos em 1D, pois as telas necessariamente possuem duas dimensões: altura e largura. Jogos 3D, além de possuírem altura e largura, possuem profundidade (Nguyen, 2021).

Essas dimensionalidades nos jogos ajudam o jogador a se sentir no universo daquela experiência do videogame. Desenvolvedores que tem o objetivo de fazer o

jogador vivenciar a história na pele do protagonista, podem utilizar do 3D em primeira pessoa⁶. Se o criador do jogo quer que o consumidor veja todo o cenário e entenda melhor seus objetivos na tela, a escolha de desenvolver o jogo em 2D e em terceira pessoa⁷ pode ser uma opção mais adequada (Nguyen, 2021).

Atualmente, se o jogo vai ser em 2D ou em 3D é uma escolha de quem desenvolve o videogame, podendo se alinhar com a proposta artística do conteúdo. Esse poder de escolha é uma das vantagens que a evolução da tecnologia dos jogos digitais trouxe. Antigamente, jogos como da franquia Super Mario e Pokémon da Nintendo, ou Sonic da SEGA, eram obrigatoriamente bidimensionais devido às limitações técnicas dos dispositivos. Assim que a terceira dimensão se tornou uma possibilidade, esses jogos migraram do bidimensional para o tridimensional.

2.2.1. Jogos 2D

Videogames com gráficos 2D existem desde 1958, com o primeiro jogo digital criado, esse jogo foi um experimento de William Higinbotham que usava a tela de um computador análogo, ele representava de forma extremamente simples uma partida de tênis, onde o saque e rebatida da bola era controlada por um osciloscópio (Da Luz, 2010). Então jogos com gráficos nesse estilo podem acabar sendo considerados antiquados, além disso grandes empresas desenvolvedoras e os jogos mais esperados nessa indústria normalmente são em 3D, resultando em mais preconceito na comunidade. Contudo, quem é aberto com esse estilo gráfico, encontra com facilidade jogos digitais recentes, bonitos e divertidos, tendo desde os mais fofos como o *“My card is better than your card”* que está em acesso antecipado, um jogo onde você personaliza o seu próprio baralho, até os mais desafiadores como *“Cuphead”* de 2017 (Figura 5) e sua DLC⁸ *“The Delicious Last Course”* de 2022, um jogo composto apenas por batalhas contra “chefões” (Steam, 2017).

⁶ Jogos em primeira pessoa, são videogames que utilizam a “câmera” do jogo nos olhos do personagem jogável. Comumente utilizado em jogos do gênero FPS (First-Person Shooter ou Tiro em Primeira Pessoa).

⁷ Jogos em terceira pessoa, são videogames em que é possível ver o protagonista. Frequentemente utilizado em jogos de plataforma e RPG.

⁸ DLC é a sigla para *downloadable content*, ou “conteúdo baixável”. São conteúdos extras do jogo principal lançados depois, geralmente pagos.

Figura 4 - Cuphead



Fonte: Steam, 2017

Por ser o estilo gráfico mais longínquo na indústria e por ter sido por muito tempo a única opção, muitos desenvolvedores inovaram para que seus jogos se tornassem mais imersivos dos demais. Muitos jogos de corrida de carro, por exemplo, passaram a utilizar de um “falso 3D” para tornar a experiência mais imersiva, colocando o carro do protagonista no centro da tela e movimentando apenas o cenário.

A franquia Pokémon iniciou com jogos em 2D e por dezesseis anos utilizou desses gráficos, tendo lançado, por exemplo, Pokémon Ruby e Sapphire em 2002 para Game Boy Advance. Nos jogos dessa época, a Game Freak também utilizou do “falso 3D”, ou 2.5D, para complementar os visuais em jogos como Pokémon Black e White de 2010, para Nintendo DS.

2.2.2. Jogos 3D

Quando o 3D se tornou uma possibilidade na indústria dos jogos com consoles de tecnologia em 32 bits, foi uma revolução inegável e inédita que todos tinham curiosidade. Um dos pioneiros a utilizar e popularizar a tridimensionalidade foi o jogo “*Wolfenstein 3D*” da id Software lançado para computadores em 1992, onde apesar das artes serem em pixel art 2D, o cenário dá toda a profundidade para a jogabilidade. Na mesma época, as desenvolvedoras de jogos se apressaram para lançar e explorar essa tecnologia mágica para as crianças, em especial a Nintendo, que lançou em 1993 o console Nintendo 64 junto de um novo jogo de uma franquia

já conhecida da empresa, o Super Mario 64, e a Sony que lançou o primeiro console PlayStation em 1994 (Da Luz, 2010).

Para essa revolução chegar nos consoles portáteis demorou mais 9 anos, em 2001 com o Game Boy Advance da Nintendo. Mas desde então os gráficos 3D rapidamente se consolidaram e se tornaram mais acessíveis, então a comunidade de jogadores tem disponível desde jogos de terror clássico como o Resident Evil 4 de 2005, aos mais engraçados e investigativos como Dinocop de 2025.

Apesar da Nintendo já possuir consoles portáteis com capacidade para gráficos 3D dez anos antes, a franquia Pokémon só começou a utilizar totalmente o tridimensional nos jogos com o console portátil Nintendo 3DS lançado em 2011, por ele ter uma capacidade de processamento gráfico mais potente, flexível e não depender de acessórios para ter o seu melhor desempenho. Desde Pokémon X e Y de 2013, os jogos da franquia são em 3D e em 2026, foi anunciado o Pokémon Winds e Waves para Nintendo Switch 2.

3. Pokémon

A franquia é voltada para ser jogada em consoles portáteis, aparelhos eletrônicos que demoram mais para terem uma evolução, pois são dependentes de tecnologia avançada para conseguir ter um bom desempenho em um tamanho e peso razoáveis para se guardar com facilidade e usar no cotidiano (Nintendo, 2026). Então Pokémon teve suas transições gráficas mais recentemente, se comparado a franquias lançadas para fliperamas, consoles domésticos ou computadores, dispositivos que podem ocupar mais espaço .

Com isso, quando a equipe de desenvolvedores criava Pokémon Red e Green, precisava tornar seus jogos mais atrativos para o público geral, que já possuía jogos coloridos e detalhados como *Street Fighter* da Capcom lançado para fliperamas, e *Sonic The Hedgehog* da Sega para consoles domiciliares (Da Luz, 2010). Eles encontraram como solução focar no desenvolvimento de personagens desejáveis para fisgar seus clientes, pois um bom design, a qualidade gráfica inferior podia deixar de ser apenas um empecilho na apelação do produto e ser uma característica que o diferencia de seus concorrentes (Pokémon, 2018).

3.1. Design de personagem

Personagens são um elemento principal para qualquer tipo de obra, principalmente para as obras que buscam que seus consumidores se conectem à história e criem apreço a mais pela criação. Em jogos, os personagens são fundamentais para desenvolvedores que buscam tornar seu produto marcante, pois o jogador costuma buscar interagir com alguém ou algo. Então ao desenvolver um jogo é essencial buscar fazer um bom design de personagem não só do protagonista, mas também dos NPC⁹ que podem incrementar o universo daquele videogame.

É possível não criar personagens definidos, principalmente em jogos de desafio como *“Beat Saber”* de 2019. Há também a possibilidade onde, apesar do jogador não possuir uma forma, utilizar o cenário para contar a história do personagem principal. Em *“Unpacking”* de 2021 (Figura 6), por exemplo, o jogador desempacota as caixas de mudança de uma personagem ao decorrer da vida dela e

⁹ NPC é a sigla para *Non-Playable Character*, que significa personagem não jogável.

por meio dos objetos nas caixas você percebe em qual “fase da vida” ela está. Também existem jogos onde o jogador tem uma forma física definida, mas ele não interage diretamente com a história, o que ocorre no enredo fica de subtrama desenvolvida pelas falas dos NPC, como em PowerWash Simulator de 2022, um jogo onde o personagem principal tem uma empresa de limpeza, e seus clientes contam sobre acontecimentos e brigas da cidade por meio de mensagens que aparecem quanto mais concluí seu trabalho.

Figura 5 - Unpacking



Fonte: Balor Games, 2021

No caso da série da franquia de jogos de pokémon, é possível visualizar e controlar o protagonista e ele interage com vários personagens, NPC nas cidades que dão dica, a organização criminosa para derrotar, treinadores pokémon para batalhar contra, e principalmente os pokémon em si. Então desenvolver os personagens dessa franquia tão longínqua foi extremamente importante para o sucesso dela.

3.2. Idealização e criação do jogo Pokémon

A ideia principal dos jogos da franquia surgiu de seu diretor, Satoshi Tajiri. Ele se inspirou no acessório Cabo Link do Game Boy, que permitia que dois aparelhos desse console se conectassem e os jogos interagissem entre si, e também na sua própria infância, onde ele e outras crianças capturavam insetos (principalmente besouros), trocavam eles uns com os outros e às vezes colocavam os bichos para batalharem entre si. Com essa ideia inicial, Tajiri e a empresa desenvolvedora Game Freak começaram os seis anos de desenvolvimento dos primeiros jogos da franquia

Pokémon, Red e Green, que se passam na região fictícia de Kanto. Apesar de ser um local fantasioso, o nome Kanto revela que o lugar foi inspirado em uma região real do Japão onde o próprio Tajiri nasceu e cresceu, e onde fica a capital Tóquio e outras seis cidades próximas (Polinsky, 2017).

Em todos os jogos principais da saga pokémon, existem mecânicas principais que induzem o jogador a progredir, e permanecem nos jogos mais recentes. São as mecânicas de explorar as cidades e trilhas, capturar, trocar com amigos e colecionar os pokémon selvagens para registrá-los na “Pokédex”, um dicionário biológico das criaturas, e treinar e fazer os pokémon batalharem entre si (Figura 7) (Nintendo, 2026).

Figura 6 - Batalha em Pokémon versão Red



Fonte: Nintendo, 1996

Todas as mecânicas nos jogos são interligadas e incentivam o jogador a completar a pokédex. Cada rota e NPC possuem seus pokémon próprios, e seguindo a história normalmente, o jogo busca despertar o interesse do jogador para capturar todas essas criaturas e descobrir mais sobre esse universo. Nas batalhas, por exemplo, seus oponentes tem pokémon únicos e ficam cada vez mais fortes durante a jornada, além de terem os vilões e os líderes de ginásio que são essenciais para o protagonista desbloquear novos caminhos e rotas. Com as lutas, os seis bichos do time do jogador ficam mais experientes e evoluem para versões mais desenvolvidas de sua espécie, mas também é preciso de estratégia para derrotar adversários que causam mais dano para certos tipos de pokémon

(Nintendo, 2026). Para chegar nos créditos do vídeo game, o protagonista precisa derrotar os cinco maiores treinadores pokémon da região em sequência, sem poder pegar novos itens de auxílio ou trocar os pokémon de seu time, então durante a experiência é importante que o jogador faça uma equipe forte e flexível.

O incentivo a ter e conhecer todos esses seres fantásticos também é destacado no bordão da primeira geração “*Gotta catch‘em all!*” ou “Vamos capturar todos eles” em português (Nintendo, 2026). Simultaneamente, os criadores buscavam que seu jogo atingisse e atraísse mais crianças, então para além das mecânicas de combate entre as criaturas, os designers procuravam formas visuais diferentes para atrair e instigar seu público a quererem ter um time único e próprio (Pokémon, 2018).

3.3. Desenvolvimento dos pokémon

Com o conceito de Tajiri, a equipe de designers de personagem da GAME FREAK Inc trabalharam para criar criaturas dos mais variados estilos para motivar os jogadores a colecionar, fazerem trocas com amigos e que se adaptassem bem as mecânicas. E aqui cabe dar uma menção à designer Atsuko Nishida, que desenvolveu o famoso Pikachu. Ela iniciou na equipe como uma ilustradora freelancer e se tornou líder do grupo quando o assunto era criar os pokémon fofos (Pokémon, 2018).

Mesmo com esses direcionamentos, a equipe de designers teve um desafio a mais para desenvolver os personagens, por conta do console escolhido para lançar o jogo, o Game Boy (Figura 8). O diretor Satoshi pensou na ideia das trocas dos animais colecionáveis devido ao console portátil permitir se conectar a outros, mas o dispositivo (e seus modelos variantes) possui uma tela pequena e esverdeada de 160 x 144 pixels, que emite 4 tons de cinza (Nintendo, 2026). Então ao criar os personagens, eles decidiram tornar os designs únicos mesmo sem cores (Pokémon, 2018). Os designers puderam ter mais liberdade para criar seus personagens a partir do lançamento do portátil Game Boy Color em 1998, um console de bolso de display brilhante, mais de 32 mil cores disponíveis e com capacidade para transmitir 56 dessas cores simultaneamente (Nintendo, 2026). Com a chegada dessa nova tecnologia, as novas cópias lançadas de Pokémon Red e Green foram colorizadas para deixar a jogabilidade mais interessante para seu público. Em 2001, a Nintendo

lançou um console portátil mais avançado, o Game Boy Advance, que permitia 511 cores simultâneas na tela, então a Game Freak optou por refazer por completo os dois primeiros jogos da franquia, lançando assim, em 2004, Pokémon Fire Red e Leaf Green.

Figura 7 - Console portátil Gameboy



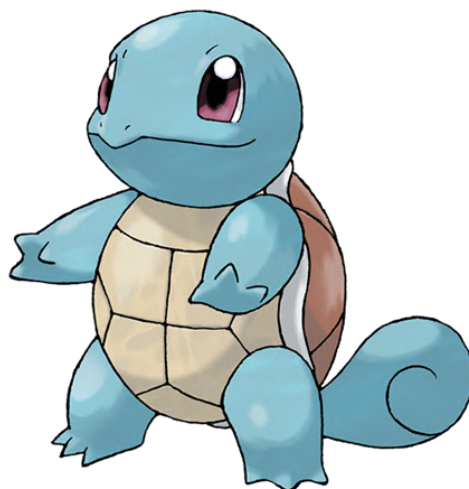
Fonte: Nintendo, 2026

3.3.1. Desenvolvimento da linha evolutiva do Squirtle

Para entender melhor a proposta dos designers com as criaturas que eles desenvolveram para os jogos, é importante visualizar também os nomes originais dos pokémon, e seus significados em japonês. No recorte deste trabalho, temos o Squirtle (Figura 9) de exemplo, em seu idioma nativo ele é chamado de Zenigame¹⁰, que é o nome de uma espécie japonesa de tartarugas pequenas de lago. Na pokédex, é destacado que desde seu nascimento ele possui um forte casco e sua baixa estatura, tendo uma média de 50 centímetros de altura. Sua aparência corresponde a essas descrições, pois sua espécie tem de mais aparente seu casco de tartaruga, e seus membros pequenos.

¹⁰ Nota de tradução: Em japonês é utilizado ゼニガメ para se referir ao Squirtle, a espécie de tartaruga que ele foi inspirada se escreve 銭亀. Ambas formas de escrita possuem a mesma pronúncia: Zenigame.

Figura 8 - Squirtle na Pokédex



Fonte: Pokédex, 2026

Sua evolução tem como nome japonês Kamēru¹¹, que significa “Tartaruga com cauda”. Apesar das três versões dessa espécie possuírem cauda, a cauda do Wartortle (Figura 10) é destacada tanto no seu design quanto na sua descrição na pokédex, onde informa que ela é considerada um “símbolo de longevidade”. O wartortle também é descrito como popular entre idosos, caçador e ótimo nadador. Ele é fisicamente parecido com o Squirtle, tendo como maior diferença suas grandes e macias orelhas que surgem com a evolução e cauda que cresce e embranquece.

Figura 9 - Wartortle na Pokédex



Fonte: Pokédex, 2026

¹¹ Nota de tradução: Kamēru ou カメール, pode ser traduzido como “Tartaruga com cauda”, por ser a junção de tartaruga (亀 - kame) e cauda (*tail*).

Blastoise (Figura 11) ou Kamekkusu¹², como seu nome japonês indica, é a versão máxima do Squirtle. A tartaruga antes pequena e leve fica com mais de um metro e meio, passa a pesar 80 quilos, adquire dois canhões em seu grande casco e suas habilidades aquáticas se ampliam. Seu design demonstra que se tornou confiável e estável, mas que perdeu suas características de Wartortle, pois suas orelhas e cauda diminuem e passam a ter a mesma cor que sua pele.

Figura 10 - Blastoise na Pokédex



Fonte: Pokédex, 2026

¹² Nota de tradução: Em japonês, o Blastoise é chamado de Kamekkusu ou カメックス, é a junção das palavras tartaruga (亀 - kame) e máximo (max).

4. Metodologia

Nesse trabalho, foi feita uma análise gráfica, de ênfase cromática dos três pokémon em três jogos da franquia principal Pokémon Red, Fire Red e X. A análise terá como objetivo compreender como a aparência gráfica e as cores dos personagens nos jogos afetam e/ou afetaram a percepção dos pokémon criados na primeira geração ao longo das décadas e das novas tecnologias dos consoles portáteis.

Para analisar uma imagem é necessário compreender o que o autor da mensagem quis transmitir, o público alvo da mensagem, e principalmente como o receptor, quem recebeu a mensagem, entendeu e significou ela (Joly, 2007). Pois, conforme explicam estudos de Peirce, o receptor assimila a imagem em três fases: a primeira ocorre assim que o receptor visualiza a mensagem, é o que ele sente espontaneamente, depois do instantâneo, qualquer reação ou sensação que a mensagem causa no receptor é a segunda fase, e por fim, no terceiro estágio, o receptor compreende e interpreta aquela mensagem com seu próprio repertório de signos (Santaella, 1983).

De acordo com Joly (2007), signo é algo que transmite uma ideia, ou que desperte interpretações por aqueles que recebem esse algo. Além da tríade de assimilação da imagem, Peirce definiu uma tríade de tipos de signos, baseados em suas possíveis relações com o objeto dinâmico, composto por ícone, índice e símbolo. O signo ícone ocorre quando o receptor vê o objeto e associa com outro por conta de suas semelhanças, acontecendo no primeiro estágio de assimilação do objeto (ex.: ao ver um objeto azul, ele associa com o oceano, por terem semelhança cromática). No segundo estágio, o signo pode se tornar índice quando a conexão é feita por contextualização (ex.: quando o interpretante vê o objeto como uma criatura azul no contexto de Pokémon, o objeto é identificado como um pokémon do tipo aquático). Caso o significado aplicado ao objeto tenha associação com a convenção cultural do receptor, então é um símbolo, normalmente ocorrendo no terceiro estágio de assimilação (Santaella, 1983). Segundo Joly (2007) e Santaella (1983), dependendo da vivência social e história de quem está visualizando algo, pode gerar um signo a mais para essa pessoa, um signo que o objeto representa além do que

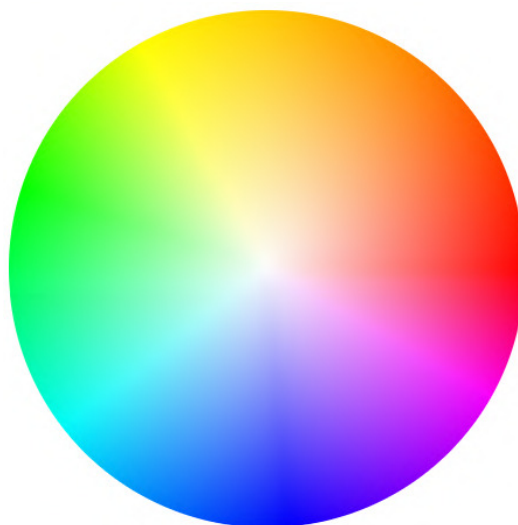
ele é naturalmente. A análise de imagem busca entender e classificar esse subtexto múltiplo e que varia dependendo da pessoa que está interpretando a figura.

Segundo Pedrosa (2009), cor não é algo material, é a luz refletida em um objeto sendo interpretada pelo sistema nervoso ocular. Em toda história da humanidade, as sociedades trouxeram signos variados para as cores, que refletiam sua cultura, religião e até mesmo hierarquia social. Esses significados podem ser compreendidos pela tricotomia proposta por Peirce: o azul se torna um ícone quando se assemelha com a água; um índice quando seu contexto mostra que o objeto azul é uma criatura aquática; e um símbolo ao ser estabelecida pelos próprios jogos da franquia Pokémon, como a representação dos pokémon aquáticos ao longo de três décadas, tendo de exemplo todas as opções aquáticas dos trios de iniciais que são predominantemente azuis. E para personagens de jogos, as cores e suas combinações são uma ótima forma de demonstrar visualmente o que aquele personagem é na trama (Sloan, 2015). A análise cromática busca entender como as cores são ou foram utilizadas e combinadas em certos materiais, e os significados que as cores podem trazer para um objeto.

Silveira (2015) explica que as cores podem variar de acordo com sua matiz, saturação e luminosidade. Matiz é o tom base da cor, que diferencia o que ela das outras, como o vermelho e amarelo. A saturação determina o quão pura a matiz vai ser apresentada, quando a cor tem menos saturação, ela se torna mais próxima do cinza. A luminosidade é determinada pela quantia de luz que aquela cor recebe, quanto mais iluminado, a matiz se torna mais branca, e se for pouco iluminado, a cor se aproxima do preto.

As numerosas cores podem ser organizadas em um círculo cromático (Figura 12), e baseando nesse círculo é possível desenvolver paletas com esquemas cromáticos que demonstram visualmente melhor os signos de um material. Utilizando cores com o mesmo matiz no círculo, mas com tons diferentes por misturarem com o branco ou preto, é criado um esquema monocromático. É um sistema simples, contudo pode ser entediante se as sombras e luzes não forem bem trabalhadas. Caso as cores utilizadas sejam próximas no círculo cromático, mas não possuem exatamente o mesmo matiz, é um esquema análogo. Esse esquema causa conforto, por transmitir harmonia visual com suas cores similares (Silveira, 2015).

Figura 11 - Círculo cromático



Fonte: Adobe Color, 2026

Ao não utilizar as cores de dentro do círculo cromático, é utilizado um esquema acromático, que envolve branco, preto e cinzas que permeiam entre esses dois tons, “este esquema de combinação de cores traz a sensação de elegância da simplicidade” (Silveira, 2015, p. 127).

Neste trabalho, a análise focou na cor azul principal de cada pokémon da linha evolutiva do Squirtle, e foi realizada através de capturas de imagens nos jogos Red, Fire Red e X, na aba de Pokédex ou mais informações sobre o pokémon, verificando o azul localizado entre os olhos e o focinho de cada um. Com as cores adquiridas, foram pesquisadas as suas posições no círculo cromático, identificar ao longo dos jogos, se os signos que cada tom possui operam como ícone, índice ou símbolo, para entender seus significados, ligações visuais e suas diferenças entre os jogos.

Para uma franquia desenvolvida pela empresa japonesa Nintendo, é extremamente importante que seu público alvo entenda de forma clara o que a sua equipe de designers quis representar com os personagens, tenha uma boa primeira impressão dos jogos e interpretem de maneira positiva seus pokémon para criar ligação entre produto e comprador. Em uma análise gráfica, os jogos e as criaturas, ajudam a entender como os signos podem tornar uma imagem tão cativante ao ponto de ter uma comunidade fiel e apegada ao longo dos seus 30 anos de existência, mas ao mesmo tempo como esse apego a imagem pode gerar

descontentamentos quando ela é adaptada para outros contextos. E com a análise cromática, entender o quanto as cores afetam o significado desses seres.

5. Análise gráfica

Com os longos 30 anos de franquia, mais de mil Pokémon criados, e consoles com gráficos cada vez melhores, é comum que os primeiros personagens desenvolvidos sofram alterações na aparência, e é importante que eles tenham suas novas representações melhores desenvolvidas, sem perder a sua essência. Neste trabalho, vamos ter como exemplo a linha evolutiva do Squirtle, o inicial de água da região de Kanto, nos jogos Red, seu remake, Fire Red, e X. Pegando de recorte sua cor principal, o azul, para concluir se houve continuação da proposta de seu design inicial.

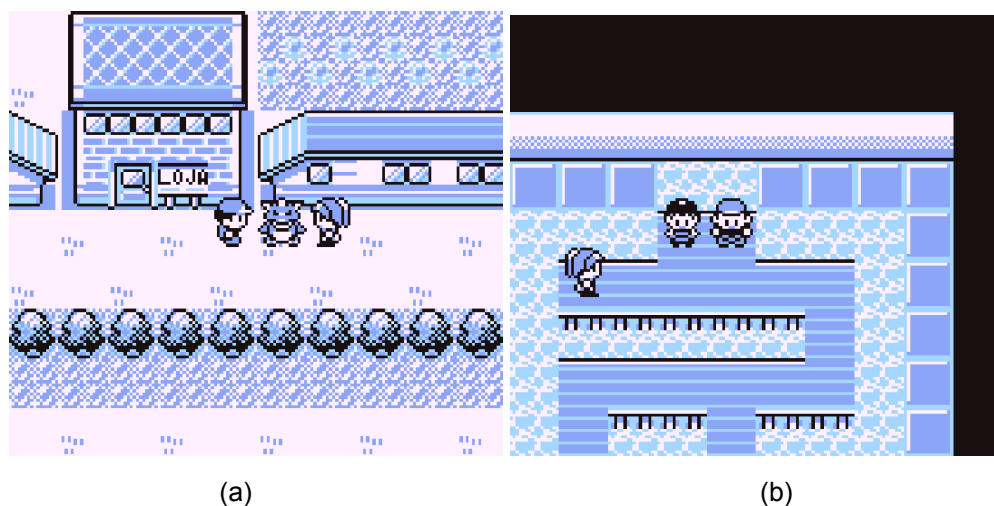
Pokémon Red de 1996 originalmente foi lançado para o console portátil Game Boy de 1989, o aparelho apresentava gráficos em 8-bit, capacidade de rodar os jogos em preto e branco, e sua tela possuía um fundo verde. Por conta desta limitação tecnológica, o jogo foi pensado para ser apresentado com o verde monocromático característico dos dispositivos móveis. Uma paleta de cores mais variada só foi introduzida ao videogame com o lançamento do Game Boy Color em 1998, pois os desenvolvedores optaram por fazer a colorização do jogo base para as novas cópias criadas para o GBC.

Mesmo apresentando mais cores que o Game Boy convencional, o novo console portátil não possuía uma paleta de cores tão abrangente, e poucas variações do azul e outros matizes estavam disponíveis. Então os desenvolvedores trabalharam para dar uma nova vida aos cenários e enriquecer visualmente a personalidade dos pokémon com a gama que eles tinham disponível.

Em Cerulean (Figura 13), a terceira cidade que o jogador visita, por exemplo, o jogo é dominado por uma monocromia azul composta por menos de 15 tons dessa matiz. O jogador quando visualiza o cenário passa pela primeira fase de associação da tríade de Peirce, assimila com água e interpreta que ginásio a ser enfrentado ali tem ligação com isso. Ao adentrar no ginásio (Figura 13), a interpretação se demonstra correta, pois encontramos uma vasta piscina com a líder Misty para enfrentar, uma treinadora pokémon especialista no tipo aquático. Apesar de se utilizar dos mesmos tons de azul da cidade, o interior do ginásio, por trabalhar menos com o branco, imerge o jogador num local que apenas água parece existir. Assim, seguindo a tríade de Peirce, a cor azul usada na cidade de Cerulean é um

signo índice por demonstrar antecipadamente como é o ginásio, que por sua vez, é um ícone por se assemelhar ao habitat natural dos pokémon oceânicos.

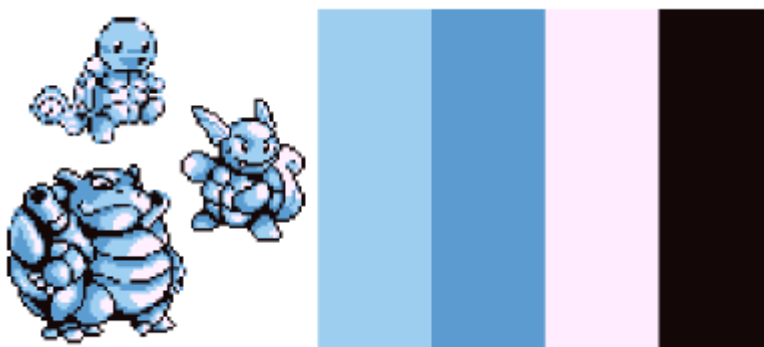
Figura 12 - (a) Cidade de Cerulean; (b) Ginásio da Misty no GBC



Fonte: Pokémon Red, 1998

Essa mesma situação de signo índice se aplica na construção visual dos próprios personagens. Para o Squirtle e sua linha evolutiva, eles trabalharam com as mesmas quatro cores para os três pokémon (Figura 14). Dois tons de azul, um branco e um preto, que foram baseados nos quatro tons de cinza dos sprites originais. Apesar de utilizarem da mesma paleta, os seres já transmitiam mensagens e personalidades diferentes causadas pela distribuição e proporção dessas cores nos desenhos.

Figura 13 - Cores da linha evolutiva do Squirtle em Pokémon Red para o GBC



Fonte: Acervo próprio, 2026

Squirtle, o primeiro na linha de evolução, utiliza pouco preto e tem mais predominantemente o azul mais claro e o branco em seu corpo. O design de Wartortle começa a ter mais destaque de preto, mas também ainda possui bastante partes com as cores mais claras. Já o Blastoise, terceiro na linha evolutiva, tem distribuído as cores mais proporcionalmente, com as partes em preto e azul escuro mais visíveis. Essa distribuição do pokémon ficando mais escuro conforme vai evoluindo, combina com outros signos que são aparentes em suas formas corporais e expressões.

O Squirtle em seus sprites é formado por pequenos círculos e seu rosto apresenta olhos bem abertos e um grande sorriso, que demonstram para o receptor que o bicho é animado e amigável. Wartortle tem suas recém desenvolvidas orelhas com o formato semelhante de triângulos, que podem transmitir no contexto do corpo ainda arredondado, energia e dinamismo, pois sua forma ícone remete a movimento. Além disso, apesar de não ter grande destaque, é possível visualizar que sua cauda se tornou mais alta que seu casco, esse aumento traz para a imagem do personagem o símbolo de longevidade descrita em sua pokédex, ou reforçar o ícone de dinamismo, em seu rosto é possível visualizar uma expressão determinada que complementa seus múltiplos signos.

Por fim, o Blastoise em seu sprite tem seus membros, canhões e cabeça mais juntas do seu casco, tornando-o um grande bloco circular levemente quadrado. Seu corpo robusto então funciona como um signo ícone, pois sua forma remete visualmente a solidez; unido a sua feição confiante, a figura é interpretada pelo receptor como a transformação do personagem antes jovial e energético, em um adulto estável e forte, pronto para proteger (Sloan, 2015).

Com as limitações de cores do Game Boy Color, muitos dos pokémon foram coloridos com base no seu tipo e suas imagens na animação lançada em 1997. A escolha do azul como a cor principal do Squirtle e suas evoluções, torna a matiz em um índice, descrito na tríade de Peirce, pois foi utilizado majoritariamente para representar os pokémon do tipo aquático. Além disso, a matiz pode trazer para os personagens na interpretação do receptor a sensação de pureza, sofisticação e segurança (Silveira, 2015).

A cor azul é um signo versátil, nos jogos ela é normalmente um índice do tipo aquático utilizado, por exemplo, nos designs de Dewgong, Omanyte e Lapras. Mas também é um símbolo de escuridão, profundidade e sombra, pois por ser a mais escura das cores primárias, o azul também é considerado o mais próximo do preto (Pedrosa, 2009). Zubat é um exemplo de pokémon também azulado, mas não aquático, presente em Pokémon Red, a cor foi utilizada nele para simbolizar o tom escuro de sua pele e a escuridão das cavernas que habita (Figura 15). Assim, para o receptor distinguir esses significados distintos, ele se torna dependente do terceiro estágio da tríade de assimilação da imagem, ou seja, ter um repertório próprio dos signos do jogo.

Figura 14 - Sprites de Zubat, Dewgong, Omanyte e Lapras em Pokémon Red de GBC



Fonte: Pokémon Red, 1998

Essa mesma lógica de leitura dos signos do Squirtle e suas evoluções será posta à prova nas versões seguintes do jogo. A região e história de Kanto pôde ser revisitada pelos fãs e descoberta por um novo público em Fire Red de 2004, lançado para o Game Boy Advance. Com o melhor desempenho gráfico do portátil, as cidades se tornaram mais vívidas com as novas possibilidades de cores e combinações cromáticas (Figura 16). Os pokémon também puderam ser trabalhados mais detalhadamente, adquirir novos sprites e seus designs puderam corresponder melhor às ideias dos desenvolvedores com aqueles seres.

Figura 15 - (a) Cidade de Cerulean; (b) Ginásio da Misty com novas cores no GBA



(a)

(b)

Fonte: Pokémon Fire Red, 2004

Nas novas cores, Squirtle passou a apresentar tons de azuis mais esverdeados, tornando-o assim ciano (Figura 17). Com seu matiz atualizado, surgiram novas camadas para sua aparência inocente e fofa já construída, pois segundo Sloan (2015), o ciano traz frescor, tranquilidade e imaginação para personagens, e o verde pode transmitir saúde e harmonia, reforçando assim a jovialidade que o Squirtle tem. Seu corpo e rosto continuam sendo arredondados e sorridentes com seu novo sprite.

Figura 16 - Cores do Squirtle em Pokémon Fire Red



Fonte: Acervo próprio, 2026

Quando evolui para Wartortle, o pokémon passa a ser apresentado com a cor violeta, uma mistura de roxo e azul (Figura 18). A mistura desses tons torna seu signo um símbolo, pois faz a criatura perder o ícone do azul puro e para de ser

associada imediatamente com a água, o novo tom de sua pele passa a simbolizar poder, influência, aristocracia e realeza, significados que ambas cores fundidas têm em comum (Sloan, 2015 e Silveira, 2015). Por conseguinte, o interpretante assimila o tipo do personagem pela contextualização, e pelo corpo parecido com o do Squirtle, mas existe o risco do pokémon aquático ser associado pelo jogador com o tipo venenoso, pois na franquia, o roxo é utilizada como signo índice para pokémon peçonhentos. Sua cauda e orelhas ficam mais destacadas e arredondadas em sua nova pose, então esses elementos começam a remeter maciez, o que contrasta com seus olhos afiados e desafiadores. Esse conjunto de signos trazem ao receptor uma figura poderosa, amigável, mas que pode ser um tanto esnobe ou rebelde.

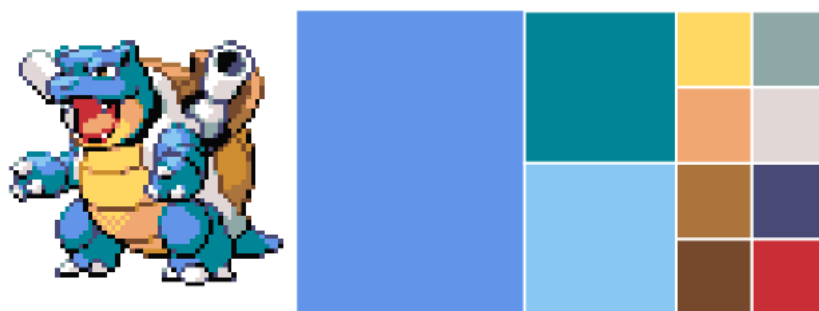
Figura 17 - Cores do Wartortle em Pokémon Fire Red



Fonte: Acervo próprio, 2026

No último estágio, Blastoise em suas novas cores tem como tom predominante em sua pele um azul mais próximo do seu matiz puro (Figura 19), se comparado aos azuis utilizados em suas pré-evoluções. Os canhões em seu casco são mais visíveis, e seu rosto, com olhos semi-fechados e boca aberta, indica que no sprite ele está rugindo irritado. Com esses elementos juntos ao blastoise, o interpretante tende a reconhecer a agressividade na expressão do pokémon é causada por algum instinto de proteção, pois apesar de estar com suas presas à mostra, ele transmite estabilidade, conforto familiar e força por ser predominantemente azul (Sloan, 2015 e Silveira, 2015).

Figura 18 - Cores do Blastoise em Pokémon Fire Red



Fonte: Acervo próprio, 2026

Pondo os três principais tons de azul de cada fase evolutiva do Squirtle em um círculo cromático (Figura 20), é formado um esquema de cores análogas, tendo o tom do Wartortle como o mais distante dos três. Esse esquema representa que os três pokémon estão em harmonia graças ao Blastoise entre os dois mais jovens. Squirtle mesmo que já possua um casco resistente, ainda é pequeno e ingênuo, assim contrapondo o Wartortle, que já é representado como mais forte e um símbolo de vivacidade, mas insubordinado. Pondo isso no contexto deles sendo apenas um ser evoluindo conforme é treinado, simboliza que o pokémon ao se tornar Blastoise, amadurece, sem perder suas características de mais jovem. Mas interpretando eles em uma situação onde existem vários dessa espécie em cada fase evolutiva, e vivem em conjunto na natureza, é possível ter a leitura onde os Squirtles passam a ser símbolos de filhotes que devem ser protegidos pelos mais velhos, Wartortles são crianças rebeldes e o Blastoise é o responsável por proteger todos.

Figura 19 - Cores da linha evolutiva do Squirtle em Pokémon Fire Red



Fonte: Acervo próprio, 2026

Com a chegada do Nintendo 3DS em 2011, foi possibilitado que a franquia finalmente fosse adaptada para o 3D, e em 2013 foi lançado Pokémon X. O jogo se passa na região de Kalos, e permite que o protagonista possua um dos iniciais de Kanto no laboratório do professor Sycamore (Figura 21).

Figura 20 - Primeira aparição dos iniciais de Kanto em Pokémon X do N3DS



Fonte: Pokémon X, 2013

Ao isolar o Squirtle e comparar com sua versão de Fire Red, poucas alterações marcantes além de ser tridimensional são perceptíveis. A quantia de verde que participava de sua paleta foi reduzida, seus olhos se tornaram mais aparentes e redondos e suas cores se tornaram mais brilhantes e brancas por conta do aumento da luminosidade no tom (Figura 22). Sua cor principal permaneceu no ciano, mas devido à perda do verde como sua cor secundária, ele pode aparentar para os receptores não estar tão saudável quanto sua versão anterior, e seu rosto e corpo aparentam estar mais amigáveis, pois o 3D permitiu que sua forma ficasse mais arredondada e seus olhos mais circulares.

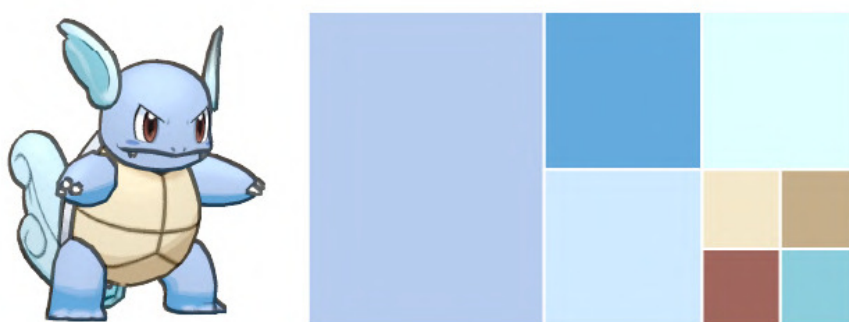
Figura 21 - Cores do Squirtle em Pokémon X



Fonte: Acervo próprio, 2026

Quando evoluído para Wartortle, é perceptível a discrepância cromática com sua versão de 2004 (Figura 23). A cor principal do pokémon se tornou um azul claro com pouca saturação, tornando sua característica principal menos destacada, pois suas orelhas e cauda passam a ter tons parecidos com sua pele. Conforme explica Sloan (2015), personagens com cores saturadas são audaciosos e deixam a conotação de sua matiz mais evidentes, tons com pouca saturação deixam a figura distante, complexa e mais sutil com suas intenções. O seu tom azul acinzentado e sua expressão ainda desafiadora culminam em uma mensagem de frieza, distância e requinte para o receptor (Silveira, 2015).

Figura 22 - Cores do Wartortle em Pokémon X

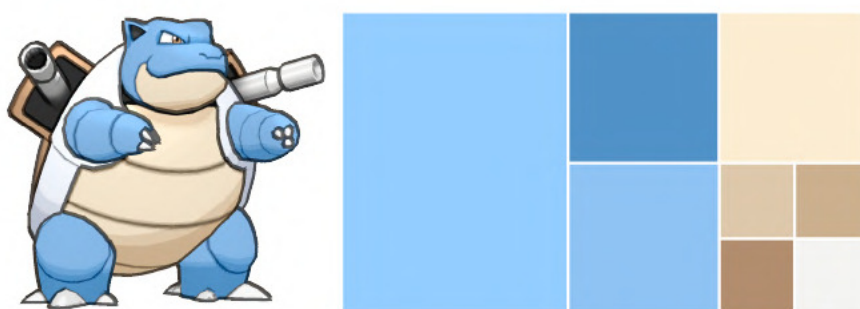


Fonte: Acervo próprio, 2026

As cores do modelo de Blastoise em Pokémon X também passaram por alterações de iluminação e saturação, trazendo para a paleta do personagem cores

de maior luminosidade, mas não transformou seu azul principal em um azul acinzentado (Figura 24). Seu rosto passa uma expressão sorridente e confiante. Esses símbolos em conjunto tendem a transmitir para quem recebe a sensação de confiança, conforto e estabilidade, entretanto, por não estar mais tão próximo de um matiz puro, os sentimentos são passados com menos intensidade (Sloan, 2015 e Silveira, 2015).

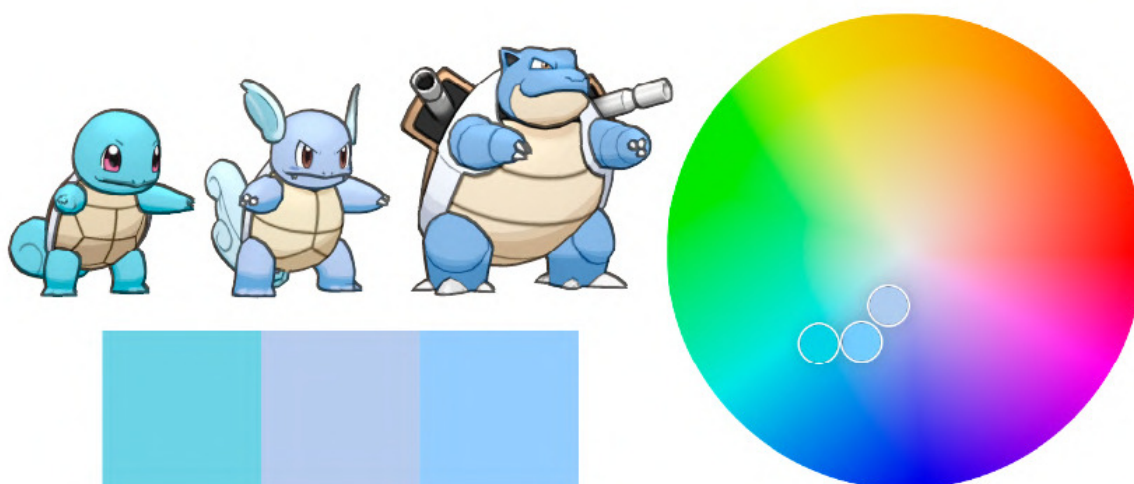
Figura 23 - Cores do Blastoise em Pokémon X



Fonte: Acervo próprio, 2026

Inserindo essas novas cores principais no círculo cromático, novamente é identificado o esquema análogo com o tom do Blastoise mediando, mas quase formando um esquema monocromático (Figura 25). A interpretação de amadurecimento individual do pokémon e familiar de cuidado com os mais novos permanece nesse jogo. Todavia, por sua alteração de tons ter mais envolvimento com as saturações das cores, é possível que o interpretante entenda que esse crescimento foi um desafio solitário para a espécie.

Figura 24 - Cores da linha evolutiva do Squirtle em Pokémon X



Fonte: Acervo próprio, 2026

5.1. Análise comparativa das versões

Ao analisar esse recorte dos três pokémon, nos três jogos, é identificado que houveram distorções positivas e negativas dos signos visuais desses seres conforme eles foram adaptados para a mudança de gráficos. Em Pokémon Red, suas aparências eram simples e monocromáticas, mas já demonstravam seu conceito base de uma tartaruga bebê ingênua, que após um longínquo e aventureiro processo de amadurecimento, se torna uma grande tartaruga forte e confiável. Quando adaptado para Fire Red, seus designs passaram a ter novas cores que deram mais camadas para suas personalidades, Squirtle começou a transmitir uma jovialidade refrescante e saudável, Wartortle com sua longevidade virou um rebelde esnobe, para por fim amadurecer como o protetor e estável Blastoise. Esses signos enfraqueceram, pois suas cores principais passaram a ter mais luminosidade e menos saturação, tornando seus matizes distantes do tom mais puro.

Squirtle foi o menos alterado em suas adaptações (Figura 26), apesar de ter alterações em seus tons esverdeados, sua personalidade e formato amigável e infantil permanece nos casos apresentados neste trabalho.

Figura 25 - Cor principal em todas versões do Squirtle analisadas



Fonte: Acervo próprio, 2026

O último na linha de evolução, teve oscilações na apresentação de sua agressividade e confiança (Figura 27). Sua cor em Pokémon X foi a mais embranquecida das suas três versões, contudo por permanecer como o matiz mais próximo do azul, seus significados cromáticos continuam, mesmo mais fracas. A maior causa da mudança de seu aspecto é atribuída às suas feições, no primeiro jogo, com os olhos afiados e mirados para baixo, o pokémon demonstrava confiança exacerbada em sua força, em Fire Red seu sprite demonstra mais hostilidade por estar rugindo, no jogo tridimensional, ele apresenta mais tranquilidade e novamente segurança.

Figura 26 - Cor principal em todas versões do Blastoise analisadas



Fonte: Acervo próprio, 2026

Wartortle é o caso mais destacável de mudança cromática na linha evolutiva, pois apesar de azulado em todos seus designs, seus tons em Pokémon Fire Red e X são distantes do matiz usado em Pokémon Red (Figura 28). Para o Game Boy Advance, a tartaruga de orelhas felpudas foi colorida por um violeta que demonstra ambição, aristocracia e influência, ressaltando assim, junto da emoção desafiante em seu rosto, a teimosia e distanciamento dessa fase para as outras duas. Esse afastamento entre ele com os outros, também fica claro na posição de sua cor principal no esquema análogo do trio, sendo o tom mais longe do azul intermediário do Blastoise. Quando se tornou tridimensional com o Nintendo 3DS, e sua cor principal virou um azul com baixa saturação e mais luminosidade, ele perdeu seu aspecto rebelde e ambicioso, se tornando um pokémon frio, distante e misterioso.

Figura 27 - Cor principal em todas versões do Wartortle analisadas



Fonte: Acervo próprio, 2026

Nas suas duas versões com paletas de cores maiores, Wartortle parece destoar de suas outras fases ou de sua descrição da pokédex. O violeta de Fire Red demonstra sua vivacidade e popularidade, mas pode não gerar unidade quando posto ao lado do Blastoise e Squirtle. Já em seu modelo de Pokémon X, suas cores não transmitem sua obstinação e ambição pela longevidade.

Por ser uma análise de um recorte pequeno da franquia, não foi possível identificar qual das versões do Squirtle e sua linha evolutiva foram melhor

sintonizadas com o seu conceito original proposto pelos designers. Contudo, foi possível identificar nessa parcela de pokémon da primeira geração, que com as novas tecnologias e as adaptações dos designs, os seres puderam transmitir mais dos seus conceitos base apresentados na Pokédex, mas foram se tornando menos saturados com a chegada do 3D. Parte desses pokémon tiveram seus signos preservados com linearidade, principalmente os elencados a seu rosto e corpo, mas uma porção desses seres podem ter adquirido significados múltiplos e inconstantes com as variações de cores ao decorrer dos jogos.

6. Considerações finais

Através da análise cromática e de imagem dos pokémon selecionados, foi possível visualizar na prática a importância do uso das cores nos personagens de videogames. Com uma paleta bem definida, o público tem auxílio para assimilar mais rapidamente os signos do personagem e tem mais chance da interpretação dele chegar mais próximo ao conceito pensado pelo designer. Isso, junto das expressões faciais e formas geométricas do corpo do personagem, criam características de personalidade que não precisam ser ditas diretamente para o público, pois seu visual fala por si só.

A tecnologia pode ter afetado a indústria dos jogos sendo um limite gráfico e de desempenho, mas não foi um empecilho para criar experiências mágicas e encantar milhões de pessoas ao redor do mundo. Restrições técnicas de hardware moldam decisões de design dos jogos, mas podem gerar decisões inovadoras para se diferenciar dos demais. Pokémon é a prova disso, tendo iniciado com jogos acromáticos e bidimensionais, mas conquistou uma base sólida de fãs que acompanham a franquia há 30 anos com suas criaturas únicas e cativantes.

Os videogames atualmente estão mais acessíveis de serem desenvolvidos com boas qualidades gráficas e cromáticas. Então esse trabalho reforça que para jogos longínquos, é importante criar bons personagens com visuais únicos e definir uma paleta de cores marcante que seja respeitada entre os jogos, para gerar unidade visual e não interferir por acidente na interpretação dos jogadores sobre o que aquele personagem é.

No recorte escolhido, foi compreendido como a análise da imagem está ligada com as cores; como os signos se classificam em ícone, índice e símbolo; como as cores podem ter esses signos dependendo de como são utilizados pelo designer; e como esses signos são assimilados por quem recebe a imagem. Todavia, para uma franquia com mais de 180 jogos, contando os que estão fora da franquia principal, e mais de mil criaturas diferentes, três títulos e três pokémon podem não ter sido o suficiente para abranger se os Pokémon em um geral foram bem desenvolvidos ao decorrer dos anos. É possível se desdobrar mais sobre essas criaturas e suas adaptações, analisando pokémon de outros tipos, outros jogos ou comparando com franquias concorrentes.

A análise feita com o Squirtle e suas evoluções demonstra como a cor azul e suas variações, ora pro ciano, ora pro violeta, procuram impregnar diferentes signos pertinentes a um arco de amadurecimento do personagem. As escolhas de colorização nem sempre são certas, como exposto no caso de Pokémon X e Y, em que as cores dessaturadas acabam tornando os pokémon mais frios e a experiência mais pacata. A aplicação correta das cores pode modificar totalmente a ambientação de um jogo e dar sentimentos vívidos para os personagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADOBE EXPRESS. Gerador de paleta de cores e ferramenta círculo cromático. Disponível em: <https://color.adobe.com/br/create/color-wheel>. Acesso em: 20 jun. 2026.

CANDIDO, Junior. **Começou assim**: Mattel Auto Race, o primeiro videogame portátil de todos. Disponível em: <https://arkade.com.br/comecou-assim-mattel-auto-race-o-primeiro-videogame-portatil-de-todos/>. Acesso em: 17 jun. 2026.

DA LUZ, Alan Richard. **Vídeo games**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

HERO OF SINNOH. Are Gen 1 Pokemon Designs the BEST? [S. l.]: Youtube, 2022. 1 vídeo (8 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Hb6LVoKAU_Y. Acesso em: 29 out. 2025

JOLY, Martine. Introdução à Análise da Imagem. Lisboa: Edições 70, 2007.

JORNAL HOJE. Indústria brasileira de desenvolvimento de games cresceu mais de 600% em oito anos. Rio de Janeiro: Rede Globo, 21 mar. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2023/03/21/industria-brasileira-de-desenvolvimento-de-games-cresceu-mais-de-600percent-em-oito-anos.ghtml>. Acesso em: 17 jun. 2026.

KAKA - Mestre Pokémon. Como o 3D DESTRUIU Pokémon! [S. l.]: Youtube, 2022. 1 vídeo (11 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ygHZT1xa3YU>. Acesso em: 18 ago. 2025

LEARN JAPANESE. Original Japanese Pokémon Names and Their Meaning. [S. l.]: Youtube, 2016. 1 vídeo (21 min). Disponível em: <https://youtu.be/7YEHgFs8Fsl?si=HJ0SiTrYgQUr7NaD>. Acesso em: 17 maio 2026.

NORIST. The Problem with 3D Pokémon [S. l.]: Youtube, 2022. 1 vídeo (28 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NZ1KVTQCOgU>. Acesso em: 18 ago. 2025

NGUYEN, Tu Thanh. Introduction to 2d Game Development With Unity. Mikkeli: South Eastern Finland University Of Applied Science XAMK 2021.

NINTENDO. **Consolas e Acessórios:** Nintendo Switch. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Familia-Nintendo-Switch/Nintendo-Switch/Nintendo-Switch-1148779.html>. Acesso em: 20 maio 2026.

NINTENDO. **Consolas e Acessórios:** Nintendo Switch 2. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Nintendo-Switch-2/Nintendo-Switch-2-2785301.html>. Acesso em: 20 maio 2026.

NINTENDO. **História da Nintendo:** Game Boy. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Historia-da-Nintendo/Game-Boy/Game-Boy-627031.html>. Acesso em: 20 maio 2026.

NINTENDO. **História da Nintendo:** Game Boy Advance. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Historia-da-Nintendo/Game-Boy-Advance/Game-Boy-Advance-627139.html>. Acesso em: 20 maio 2026.

NINTENDO. **História da Nintendo:** Game Boy Color. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Historia-da-Nintendo/Game-Boy-Color/Game-Boy-Color-627137.html>. Acesso em: 20 maio 2026.

NINTENDO. **História da Nintendo:** Nintendo 3DS. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Historia-da-Nintendo/Nintendo-3DS/Nintendo-3DS-636017.html>. Acesso em: 20 maio 2026.

NINTENDO. **História da Nintendo:** Nintendo DS. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Historia-da-Nintendo/Nintendo-DS/Nintendo-DS-627143.html>. Acesso em: 20 maio 2026.

NINTENDO. **Jogos:** Pokémon Red Version. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/pt-pt/Jogos/Game-Boy/Pokemon-Red-Version-266109.html>. Acesso em: 15 maio 2026.

OMENA, Mateus. Exame. Indústria de games no Brasil 'vira o jogo' no cenário global — e com apoio das grandes marcas. Disponível em:

<https://exame.com/pop/industria-de-games-no-brasil-vira-o-jogo-no-cenario-global-e-com-apoio-das-grandes-marcas/>. [S. l.]: Exame, 02 abril 2025. Acesso em: 24 jun.

2026.

PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. 10 ed. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009.

POKÉMON FireRed. Quioto: Nintendo, 2004. 1 jogo eletrônico.

POKÉMON: Red Version. Quioto: Nintendo, 1996. 1 jogo eletrônico.

POKÉMON X. Quioto: Nintendo, 2013. 1 jogo eletrônico.

R/POKEMON. Favourite Pokémon Survey - RESULTS. Reddit, jun. 2019. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/pokemon/comments/c0w4s0/favourite_pok%C3%A9mon_survey_results/. Acesso em: 11 de setembro de 2025.

R/POKEMON. Some people thought I was cherry picking. Reddit, ago. 2025.

Disponível em:

https://www.reddit.com/r/pokemon/comments/1mqu677/some_people_thought_i_was_cherry_picking/. Acesso em: 12 de novembro de 2025.

R/POKEMON. **The Favorite Pokémon Survey: 2025 Edition**. Reddit, jan. 2025.

Disponível em:

https://www.reddit.com/r/pokemon/comments/1hwt2y4/the_favorite_pok%C3%A9mon_survey_2025_edition/. Acesso em: 29 de outubro de 2025.

SANTAELLA, Lucia. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. São Paulo: Thomson, 2002.

SILVEIRA, Luciana Martha. Introdução à teoria da cor. Curitiba: UTFPR, 2015.

SLOAN, Robin J. S. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. Boca Raton: CRC Press, 2015.

THE POKÉMON COMPANY. About Us. Disponível em:

<https://corporate.pokemon.com/en-us/about/>. Acesso em: 23 out. 2025.

THE POKÉMON COMPANY. **Creator Profile**: The Creators of Pikachu.

Entrevistados: Ken Sugimori, Koji Nishino, e Atsuko Nishida. Disponível em:

<https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/creator-profile-the-creators-of-pikachu>.

Acesso em: 02 out. 2025.

THE POKÉMON COMPANY. Pokédex. Disponível em:
<https://www.pokemon.com/us/pokedex>. Acesso em: 31 mar. 2026.

THE POKÉMON COMPANY. Pokémon Zukan. Disponível em:
<https://zukan.pokemon.co.jp>. Acesso em: 31 mar. 2026.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Versão final do TCC

Assunto:	Versão final do TCC
Assinado por:	Isis Albuquerque
Tipo do Documento:	Dissertação
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Isis Roberta Albuquerque da Nobrega, DISCENTE (202417010028) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 18/08/2026 21:51:44.

Este documento foi armazenado no SUAP em 18/08/2026. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1956477
Código de Autenticação: 4519f34db9

