



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DESIGN

LUCAS CABRAL DE LIMA FERREIRA

***Concept Art* para personagens:**
O desenvolvimento da configuração visual
de personagens para o *video game* "Protea"

Caruaru

2021

LUCAS CABRAL DE LIMA FERREIRA

CONCEPT ART PARA PERSONAGENS:

O desenvolvimento da configuração visual de personagens para o video game "Protea"

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco/Centro acadêmico do Agreste, como requisito parcial para conclusão do curso de Design.

Área de Concentração: Design

Orientador: Ricardo Cunha Lima

Caruaru

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Ferreira, Lucas Cabral de Lima.

Concept art para personagens: O desenvolvimento da configuração visual de personagens para o video game ?Protea? / Lucas Cabral de Lima Ferreira - 2021.

96f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2021.

1. Concept Art. 2. Video Game. 3. Jogos. 4. Design. 5. Arte. I. Lima, Ricardo Oliveira da Cunha II. Título.

760 CDD (22.ed.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA DE DEFESA DE
PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE
LUCAS CABRAL DE LIMA FERREIRA**

***Concept art para personagens: O desenvolvimento da configuração visual de
personagens para o video game "Protea"***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) LUCAS CABRAL DE LIMA FERREIRA.

APROVADO(A)

Conforme defesa realizada por videoconferência.

Caruaru-PE, 20 de dezembro de 2021.

Orientador - Ricardo Oliveira da Cunha Lima

1º Avaliador - Fábio Caparica de Luna

2º Avaliador - Eduardo Romero Lopes Barbosa

RESUMO

Este trabalho traz uma breve análise do mercado de *concept art*, e como suas aplicações são realizadas na criação de configurações visuais para personagens, no intuito de compreender métodos de desenvolvimento em situações reais e fictícias, assim auxiliando na criação de *concept art* para personagens de um videogame ainda em estado de pré-projeto, chamado "*Protea*", compilando esboços, silhuetas e explorações em um documento de *game proposal*, que tem intuito de auxiliar a difusão e detalhamento de informações do projeto para toda a equipe de desenvolvimento, possíveis investidores e interessados no projeto, reforçando a identidade e coesão entre os personagens. O trabalho também se propõe a analisar o que deveria ou não ser considerado *concept art*, afim de esclarecer possíveis dúvidas sobre o assunto.

Palavras chave: *Concept Art, Video Game, Jogos, Design, Arte.*

ABSTRACT

This work provides a brief analysis of the concept art market, and how its applications are carried out in the creation of visual configurations for characters, in order to understand development methods in real and fictional situations, thus helping in the creation of concept art for characters of a video game still in pre-project status, called "Protea", compiling sketches, silhouettes and explorations in a game proposal document, which is intended to help disseminate and detail project information to the entire development team, potential investors and those interested in the project, reinforcing the identity and cohesion between the characters. The work also aims to analyze what should or should not be considered concept art, in order to clarify possible doubts about the subject.

Keywords: *Concept Art, Video game, Games, Design, Art.*

LISTA DE FIGURAS

Fig. 01 - Alternativas de <i>concept</i> - Mercy de Overwatch, (Arnold Tsang)	11
Fig. 02 - <i>Concept art</i> de cenário, de Hanamura, Overwatch, (Peter C. Lee)	11
Fig. 03 - Páginas duplas de um caderno de esboços (Jenni Grey, 2005)	12
Fig. 04 - <i>Concept art</i> de armas, considerados prop design (Khang Lee)	14
Fig. 05 - <i>Concepts</i> da moto de Makoto Niiijima, também considerados props.	14
Fig. 06 - " <i>Concept art</i> " do jogo <i>Jedi Fallen Order</i> (EA \ Respawn Ent.)	17
Fig. 07 - Gráfico sobre diferentes tipos de " <i>concepts</i> " (Anjin Ahut)	18
Fig. 08 - <i>Concepts</i> iniciais de Samael, de <i>DarkSiders: Wrath of War</i> (Paul Richards)	19
Fig. 09 - <i>Concepts</i> avançados de Samael, de <i>DarkSiders: Wrath of War</i> (Paul Richards)	20
Fig. 10 - Lilith, de Diablo IV - Ilustração de Divulgação na <i>Blizzcon 2019</i> (Igor Sid)	21
Fig. 11 - <i>Thumbnail sketches</i> de Yamada, para "O Caçador"	28
Fig. 12 - Exemplos de silhueta de Yamada, para "O Caçador"	29
Fig. 13 - Exploração e variações de thumbnail e silhueta por Myke Yamada	30
Fig. 14 - Detalhamentos de <i>thumbnail</i> por Felix Yoon.	31
Fig. 15 - Detalhamentos de <i>thumbnail</i> por Felix Yoon.	31
Fig. 16 - Estudos cromáticos de personagens por Mike Yamada, Felix Yoon e Khang Le.	32
Fig. 17 - <i>Thumbnails</i> , silhuetas, detalhamento e estudos cromáticos por Felix Yoon.	33
Fig. 18 - Um dos primeiros esboços de Journey por Matthew Nava	36
Fig. 19 - Simplificação do personagem principal de <i>Journey</i>	36
Fig. 20 - Simplificação do personagem principal de <i>Journey</i> , ainda em processo.	37
Fig. 21 - Esboços em grafite, <i>Journey</i>	38
Fig. 22 - Principais variações do personagem principal e versão final aplicada no jogo.	39
Fig. 23 - Representação do método de design iterativo.	40
Fig. 24 - Processo de <i>concept</i> de <i>Journey</i>	41
Fig. 25 - Processo de <i>concept</i> de <i>The Skillful Huntsman</i>	42
Fig. 26 - Estudos de vestimentas e Estudos de anatomia e silhuetas	43
Fig. 27 - Estudos de anatomia e detalhamentos - <i>Sergey Kolesov</i>	44
Fig. 28 - Estudos de anatomia e detalhamentos - <i>Sergey Kolesov</i>	44
Fig. 29 - Estudos de anatomia e detalhamentos - <i>Sergey Kolesov</i>	45
Fig. 30 - Esculturas de argila - <i>Lucie Minne</i>	46
Fig. 31 - Silhuetas de Corvo - <i>Sergey Kolesov</i>	47
Fig. 32 - Detalhamento e paleta de cores de Corvo	48
Fig. 33 - Versão final do rosto de Corvo - <i>Sergey Kolesov</i>	48
Fig. 34 - Detalhamento e informações sobre a máscara de Corvo - <i>Sergey Kolesov</i>	48

Fig. 35 - Design final de Corvo Attano - <i>Sergey Koselov</i>	49
Fig. 36 - Diagrama com estágios para criação de <i>concept art</i> deste projeto.	51
Fig. 37 - Algumas das referências. Diablo 2, Ruiner, Persona 5 e Disco Elysium	62
Fig. 38 - Associação de palavras - Juno	72
Fig. 39 - Moodboard - Juno	72
Fig. 40 - Silhuetas - Juno	73
Fig. 41 - Estudos de estrutura - Juno	74
Fig. 42 - Estudos de musculatura - Juno	74
Fig. 43 - Rascunho principal e variações faciais - Juno	75
Fig. 44 - Referências adicionais - Juno	76
Fig. 45 - Variações - Juno	76
Fig. 46 - Variações de camisetas e detalhamentos - Juno	77
Fig. 47 - Estudos de cor - Juno	77
Fig. 48 - Finalização - Juno	78
Fig. 49 - Associação de palavras - Nyx	79
Fig. 50 - Moodboard - Nyx	80
Fig. 51 - Silhuetas - Nyx	80
Fig. 52 - Detalhamento - Nyx	81
Fig. 53 - Variações de detalhamento - Nyx	81
Fig. 54 - Variações de detalhamento 2 - Nyx	82
Fig. 55 - Novas experimentações e rascunho escolhido - Nyx	82
Fig. 56 - Estudos de cor - Nyx	83
Fig. 57 - Variações nos estudos de cor - Nyx	84
Fig. 58 - Finalização - Nyx	84
Fig. 59 - Associação de palavras - Cadmus	85
Fig. 60 - Moodboard - Cadmus	86
Fig. 61 - Silhuetas - Cadmus	86
Fig. 62 - Explorações - Cadmus	87
Fig. 63 - Estudos de cor - Cadmus	87
Fig. 64 - Variações - Cadmus	88
Fig. 65 - Finalização - Cadmus	89
Fig. 66 - Proposta final - Juno, Nyx e Cadmus	89

SUMÁRIO:

INTRODUÇÃO	9
1 CONTEXTUALIZAÇÃO	10
1.1 Video games, um entretenimento atual.	10
1.2 Divisão do ofício no desenvolvimento de jogos	11
2 CONCEPT ART	14
2.1 Estágio conceitual	14
2.2 Concept art e Desenvolvimento de jogos	15
2.3 O que não é concept art?	17
2.4 Concept artist: O profissional	24
2.5 Resumo do que se trata concept art	27
3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE OUTROS PROJETOS	29
3.1 Skillful Huntsman	29
3.2 The Art of Journey	36
3.3 The Art of Dishonored 2	44
4 ESTRUTURA DO DESENVOLVIMENTO	52
4.1 Métodos de Desenvolvimento	52
4.2 Arquétipos	54
4.3 Utilizando Arquétipos na criação de Personagens	55
4.4 Briefing inicial	59
4.5 Construção dos Personagens	60
4.6 Documentações do Projeto	61
5 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	63
5.1 Game Proposal	63
5.2 Personagens (Conceitos Iniciais)	70
5.3 Processo Criativo	73
5.4 Juno	74
5.5 Nyx	81
5.6 Cadmus	88
6 CONCLUSÃO	93
REFERÊNCIAS	95
BIBLIOGRAFIA SUPLEMENTAR	96

INTRODUÇÃO

Este projeto de conclusão tem os seguintes três objetivos: Como objetivo geral; desenvolver a representação visual de três personagens, mediante elaboração de *concept art*, direcionado a um jogo de video game, ainda sem título, que encontra-se em estado de pré-projeto. Para auxiliar o cumprimento deste objetivo, outros dois serão o alicerce; a investigação de processos de *concept art* de personagens, buscando entender o que realmente é *concept art*, e compreender seus processos e relações com o design.

A relação do público com os desenvolvedores de videogame vem se tornando cada vez mais profunda, fazendo o público em geral descobrir e visualizar processos do desenvolvimento que provavelmente, nas últimas décadas, não eram tão divulgados assim. A *concept art* é um dos elementos que vem ganhando mais visibilidade a cada dia, graças a uma diminuição do sigilo de desenvolvimento, onde as empresas mostram cada vez mais como trabalham e o que performam em seu ofício, o que acaba atraindo cada vez mais profissionais para a área. É um nicho de mercado para designers e ilustradores que desejam iniciar sua experiência em trabalhar com o entretenimento, seja ele para jogos, filmes ou animações. Neste trabalho, iremos investigar os processos para a criação de *concept art* de personagens para jogos eletrônicos, o que o profissional faz e precisa estudar para trabalhar nesta área e quais os métodos utilizados, ou etapas lógicas performadas para ter um fluxo de trabalho mais eficiente.

1 CONTEXTUALIZAÇÃO

1.1 Video games, um entretenimento atual.

É possível observar que os seres humanos se comportam de maneira lúdica sempre que podem, reinventando maneiras de executar tarefas e criando novas formas de alcançar a diversão. Os jogos, sejam eles digitais ou tradicionais, fazem parte do cotidiano do homem moderno, sendo por diversão ou como meio de trabalho. Não é à toa que a indústria dos videogames tem crescido de maneira considerável nas últimas décadas, e apresenta crescimentos ainda maiores para o futuro. O site de notícias Variety¹ publicou em maio de 2019 que a indústria de videogames pode vir a faturar cerca de 300 bilhões de dólares em 2025. No mesmo ano, o jornal The Guardian² divulga que além do esperado de 137.9 bilhões de dólares em 2019, os videogames estão melhores do que a MTV.

No modelo atual de jogos AAA, ou *Triple A* (jogos feitos por grandes empresas, com maiores orçamentos), há um grande foco na narrativa, com a criação de jogos cada vez mais cinematográficos, e muitas vezes utilizando dubladores e atores de cinema renomados. Visto isso, é notável a ascensão da indústria dos videogames, se consolidando e tendo cada vez mais visibilidade no mercado do entretenimento, tornando-se um viés para geração de emprego e de novas tecnologias, fazendo crescer ainda mais as funcionalidades dos jogos que existem no mercado. Ainda há também, devido ao apoio de grandes empresas, sistemas de financiamento coletivo e pequenas empresas com jogos mais simples, os famosos jogos indie, que também tem sua fatia do faturamento crescendo, principalmente graças à facilidade de lojas digitais como a Steam, Epic Games e etc.

Em jogos de grandes orçamentos ou em títulos menores, é aparente a busca pela melhor qualidade dentro do escopo do jogo, fazendo a busca por profissionais ser cada vez mais exigente e a procura por trabalhos mais refinados acaba sendo levado à risca. O desenvolvimento de um jogo é algo que

¹ Disponível em:

<<https://variety.com/2019/gaming/news/video-games-300-billion-industry-2025-report-1203202672/>>

² Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/aug/22/video-games-music-industry>>

além de requerer um financiamento alto, exige dos profissionais envolvidos muito comprometimento e especialização. Por menor que seja a equipe trabalhando no projeto, atividades triviais como a definição do estilo pictórico do jogo, costumam não poder ser feitas por apenas um profissional. Cada estágio do desenvolvimento tem sua equipe e atenção, para que tudo seja feito da melhor maneira.

As equipes de desenvolvimento se tornaram cada vez maiores, na *Riot Games*³ por exemplo, existem cerca de 2500 funcionários trabalhando em mais de 20 estúdios pelo mundo. É um número considerável comparado ao time de desenvolvimento do jogo *Doom* original, um jogo clássico de primeira pessoa da década de 1990 que contou com apenas seis desenvolvedores. Observando a grandiosidade do mercado atual de videogames, é bastante difícil o desenvolvimento de um jogo contar com uma equipe tão pequena.

1.2 Divisão do ofício no desenvolvimento de jogos

Conceber um jogo não costuma ser uma tarefa fácil. Schell (2008) comenta que a criação de um videogame moderno demanda um grande time de desenvolvimento, formado por profissionais diversos e com grande variedade de conhecimento técnico, criativo e administrativo. É uma atividade complexa e que na maioria das vezes requer uma grande quantidade de pessoas trabalhando juntas e colaborativamente, para gerar novas ideias, entender os objetivos e traçar um caminho para que estes objetivos se concretizem.

Um dos profissionais que costuma definir o tom inicial do projeto, é o game designer. O game designer faz as pontes entre as diversas áreas do conhecimento que estão atreladas ao objetivo principal: desenvolver um jogo. SCHELL (2008, pág 24, tradução livre) comenta que game design é o ato de decidir como um jogo deve ser.

³ Disponível em: <<https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values>>

Esta simples afirmação é carregada de muita responsabilidade, pois, como Schell define, fazer game design é tomar muitas, centenas, até milhares de decisões diferentes.

Decisões sobre a história do jogo são um dos aspectos de game design, e existem muitos, muitos outros. Decisões sobre regras, aparência e sentimento, *timing*⁴, ritmo, tomadas de decisão e risco, recompensas, punições, e tudo mais que o jogador possa experimentar é responsabilidade do game designer. (SCHELL, 2008, Tradução Livre)

O game designer define as questões principais do jogo e fica em contato com toda a equipe de desenvolvimento. Essa equipe direciona todo o seu esforço em materializar o ponto de vista do game designer. Uma das equipes que trabalha para realizar a visão do game designer é a equipe de arte, que é constituída por diversos profissionais do ramo pictórico, como designers, ilustradores, *concept artists*, arte finalistas, modeladores e muitos outros. A lista pode ser gigante, ainda mais que, na atualidade, se tem cada vez mais funções específicas que cada profissional pode realizar. Esta equipe busca realizar o trabalho de configuração visual do projeto, concretizando o escopo do game designer, e sendo atrativo para o público final.

O ponto de partida da configuração visual do projeto, surge por meio de estudos simples de estrutura, esboços, pinturas e ilustrações, que são caracterizados como *concept art*. A etapa de *concept art* é a base fundamental para o desenvolvimento da configuração visual do projeto. É nela que se exploram idéias, busca-se soluções, e geração de alternativas, afim de ter o máximo de material possível e fazer uma escolha mais assertiva. É uma área do desenvolvimento visual que cria oportunidades de emprego para diversos designers e ilustradores, lhe proporcionando participar do desenvolvimento de jogos, filmes e afins.

⁴ Termo que não tem uma tradução específica, mas refere-se ao momento certo de realizar certas ações no gameplay, como acertar uma sequência ou realizar uma ação no momento correto.

Figura 01 - Alternativas de *concept art*, da personagem Mercy de Overwatch, (Arnold Tsang)



Fonte: The Art of Overwatch, 2017, pág 59

Figura 02 - *Concept art* de cenário, de Hanamura, Overwatch, (Peter C. Lee)



Fonte: The Art of Overwatch, 2017, pág 14

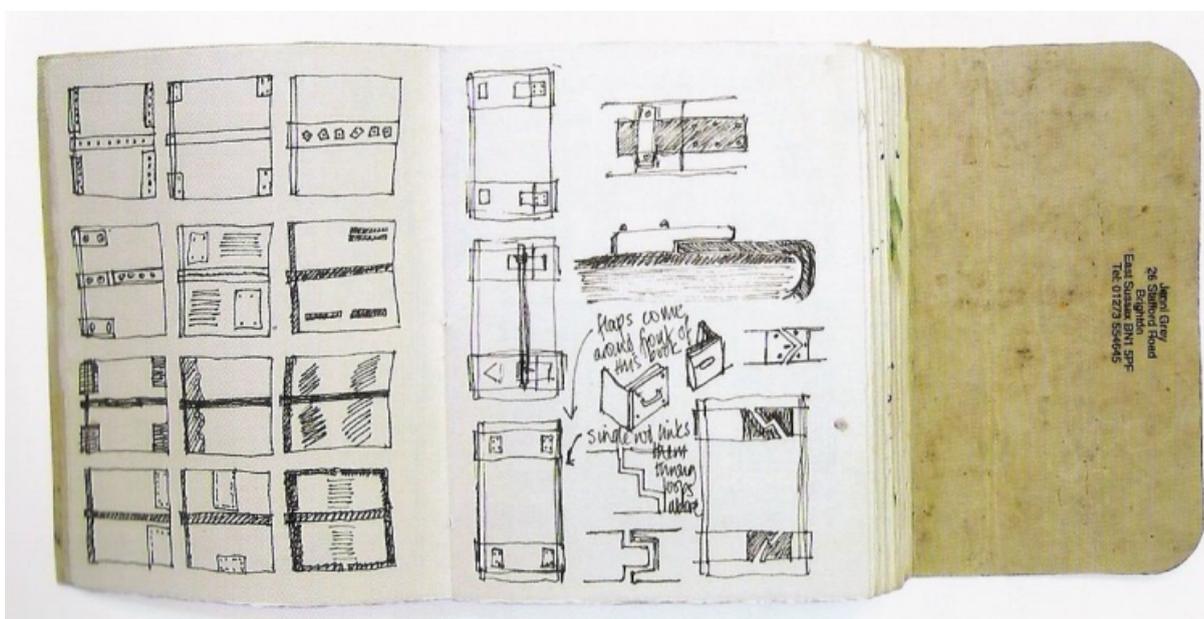
2 CONCEPT ART

2.1 Estágio conceitual

Segundo Pipes (2007, apud Rodrigues 2015, pág 10), o primeiro passo no processo de desenvolvimento de um artefato é chamado estágio conceitual do design do jogo, que seria uma etapa com função de converter em configurações visuais as ideias relacionadas ao projeto, através de *sketches* (esboços).

Visando a geração de múltiplas ideias, um dos instrumentos muito utilizados em diferentes áreas do design é o caderno de esboços (*sketchbook*). Podemos observar isto no campo da ilustração, Zeegen e Crush (2009) comentam que grande parte dos ilustradores começa o processo criativo colocando suas ideias iniciais nele. As grandes idéias começam de algum lugar, e é parte do processo desenvolvê-las em outras ideias, para obter uma gama de opções. Nessa fase, o desenho tem uma função bastante importante, que auxilia toda a equipe a visualizar melhor o conceito que pretende ser aplicado.

Figura 03 - Páginas duplas de um caderno de esboços (Jenni Grey, 2005)



Fonte: Zeegen e Crush, 2009, pág 19

Ambrose e Harris (2010) também exploram bastante o território do esboço como uma ferramenta de ideação, em um estágio de definição de ideias,

e que um esboço detalhado é uma base sólida para um protótipo do projeto de design. Os autores estruturam sua metodologia em etapas, que procuram tornar o processo de design mais criativo e acessível. Para eles, O processo de design envolve um alto grau de criatividade, com o objetivo de produzir uma solução viável e prática para o problema de projeto, visando cumprir ou superar os objetivos declarados no briefing (idem, 2010, pág 11, Tradução Livre).

O processo de design dos autores Ambrose e Harris é dividido em sete estágios, que são; **Definir, Pesquisar, Idealizar, Prototipar, Selecionar, Implementar e Aprender**. Segundo RODRIGUES (2015) “Os estágios 2 e 3, pesquisar e idealizar, influenciam-se diretamente e tem papel fundamental na produção de *concept art*.”, ou seja, os artistas encarregados de produzir os *concepts* procuram referências e geram alternativas.

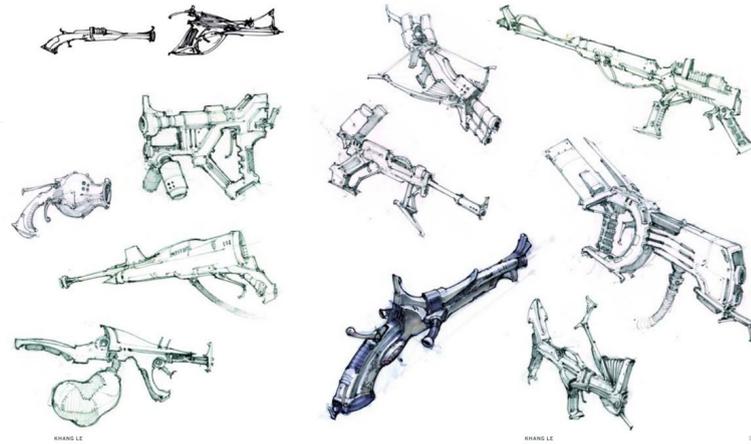
2.2 *Concept art* e Desenvolvimento de jogos

Sendo os videogames uma mídia audiovisual, é muito importante que artistas e ilustradores participem do desenvolvimento desde o começo do projeto, mostrando para toda a equipe a materialização das ideias do game designer. Esses *concepts* não se limitam apenas a personagens e cenários. Tudo que necessita de configuração visual, é tratado com atenção especial pelos *concept artists*. Cenários, personagens, *landscapes*⁵, *props*⁶, e *HUDs*, que são as informações na tela durante o gameplay.

⁵ cenários de maneira panorâmica, visando descrever uma grande área do cenário.

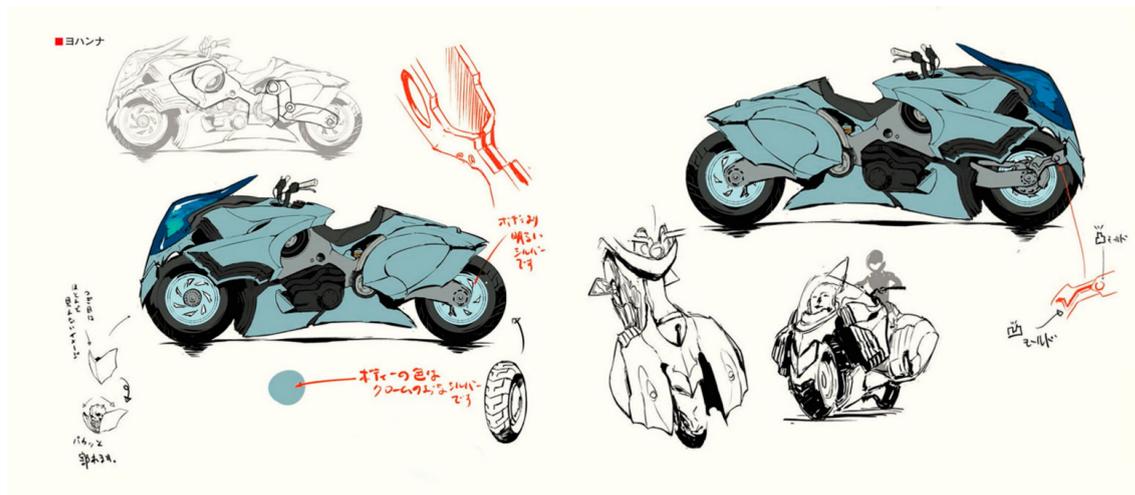
⁶ Elementos secundários que pertencem ao mundo do jogo. Podem ir de itens no cenário a armas e demais acessórios. O termo pode ser traduzido como “adereços” e vem da tradição do teatro e cinema em se valorizar os elementos que compõem uma cena.

Figura 04 - *Concept art* de armas, considerados prop design (Khang Lee)



Fonte: The Skillfull Huntsman, 2005, Scott Robertson

Figura 05 - *Concepts* da moto de Makoto Nijijima, também considerados props.



Fonte: The Art of Persona 5, 2016

Schell (2008, tradução livre) comenta que há muitas pessoas na equipe que precisam entender como será o jogo antes de ser construído. Para Schell, este é o trabalho do *concept art*. Ele comenta uma concepção equivocada, muito

difundida, é a que o desenvolvimento de jogos era uma área onde programadores e game designers estariam fazendo todo o trabalho. Em realidade, esta é uma área em “artistas e ilustradores” têm um papel muito importante(idem).

Temos uma maneira muito visual de pensar, e colocar em pauta um esboço pode mudar a direção que a equipe está trabalhando. O gameplay do jogo, os personagens e todos os aspectos que formam o projeto, são bem diferentes em nossas cabeças antes da aplicação final.

Em um artigo em seu site, Ajin Anhut (2014, tradução livre⁷) afirma que “*concept art* é todo o trabalho sujo que você deve fazer para estabelecer o visual no início do projeto.”, reafirmando que é um processo criativo presente desde o início do projeto. Um *concept art* bem elaborado vai facilitar o entendimento daquele conceito para toda a equipe. Schell (2008, pág 350, tradução livre) afirma que “designs de jogos que passaram por um bom *concept art*”, vão:

- Tornar sua idéia clara para todos.
- Deixar as pessoas verem e se imaginarem entrando no mundo do jogo;
- Fazer as pessoas se sentirem empolgadas e quererem jogar o jogo;
- Animar as pessoas para trabalharem no projeto;
- Garantir financiamento e outros recursos para desenvolver o projeto.

Com uma equipe de desenvolvimento tão grande, densa, e com diferentes pontos de vista e maneiras de pensar diferentes, no estágio inicial, o *concept art* acaba sendo uma função indispensável na execução do projeto.

2.3 O que não é *concept art*?

Devido a grande popularização de videogames e também como o processo de criação de jogos tem sido mostrado ao público geral, o *concept art* acaba chegando na mídia e no consumidor final, seja de maneira a fomentar o lançamento de um novo jogo, ou pela vontade de trabalhar no desenvolvimento

⁷ Disponível em <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>>

de um. Mas, Apesar de como todas as belíssimas ilustrações são mostradas na mídia, nem tudo é realmente *concept art*.

Existem discussões entre desenvolvedores, artistas e espectadores sobre como o marketing de entretenimento trata tudo relacionado ao design de videogame como o *concept art*. Esta simplificação da profissão é prejudicial, tanto para o espectador, quanto para os estudantes do campo. Anhut (2014) afirma que quase todo trabalho feito para um jogo que é mostrada oficialmente ou vazado misteriosamente é apresentado como *concept art*.

É uma prática bastante comum no marketing de videogames, graças às grandes conferências, eventos, revistas e outros meios que chamam a atenção do público. No entanto, segundo Anhut, “o que é lançado como *concept art* é na verdade arte promocional”, empresas só lançam o *concept art* dos jogos “quando estão polidas e finalizadas o suficiente para representar o produto real” (idem). Todo material promocional, inclusive o que foi criado após a conclusão da produção de um jogo, é rotulada de maneira generalizada como *concept art* pelos profissionais, fãs e todos envolvidos.

Se procurarmos no Google o termo *concept art*, daremos de cara com uma série de ilustrações, pinturas e modelos de personagens, cenários e props, muito bem acabados. Muitas vezes, dado à desinformação, é subentendido que o processo de *concept art* é algo belo, certo e simples. Muitos estudantes imaginam uma carreira como *concept artists* de maneira equivocada, o que pode causar anseios e também insegurança.

Como foi visto na seção anterior, o processo de design é dividido em partes, e as iniciais focam bastante na busca de referências e idealização do projeto. Muitas vezes repetindo esse processo, até alcançar o resultado desejado. O *concept art* se comporta de maneira semelhante, mas nem sempre é visto dessa forma.

Figura 06 - "Concept art" do jogo *Jedi Fallen Order* (EA \ Respawn Ent.)



Fonte: <<https://www.starwars.com/star-wars-jedi-fallen-order-concept-art-gallery>>

Anhut comenta que ninguém deseja que a divulgação de uma imagem do projeto viralize, e depois seja rejeitado durante o desenvolvimento do mesmo projeto. Isso pode causar uma má impressão aos consumidores, acarretando em problemas para a empresa desenvolvedora. O autor ainda frisa: "Meu problema está em todas as coisas, que não são totalmente *concept art*, ainda sendo tratadas como se fossem, e todas as coisas que são apropriadamente *concept art*, mas são omitidas ou descartadas como algo inferior."

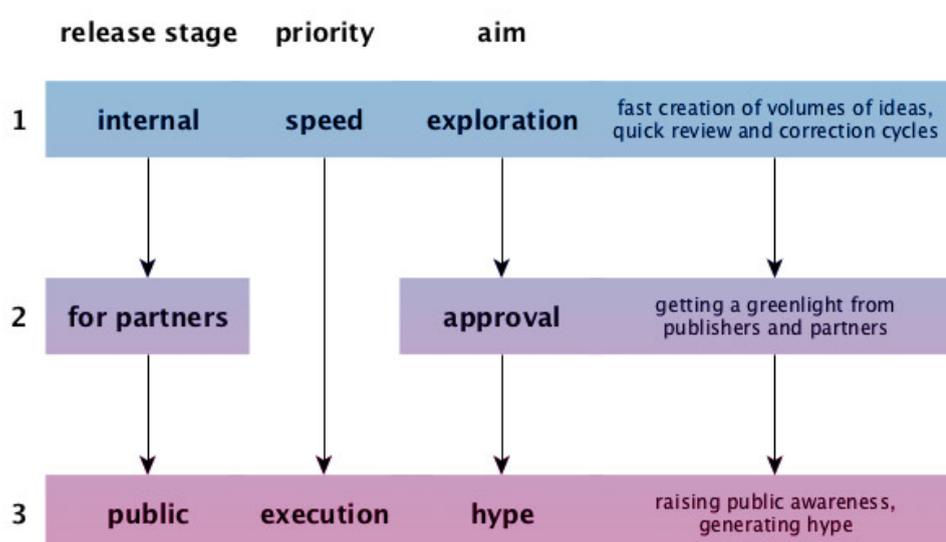
(idem)

O autor em momento nenhum especifica que os materiais mais finalizados não são *concept art*. Muito pelo contrário, ele fala que são momentos diferentes do desenvolvimento, e que muitas vezes o que é divulgado pelas empresas pode ser apenas o *concept* escolhido e finalizado. O caminho

percorrido para chegar à idéia é omitido, embora seja tão importante quanto o resultado final.

Para facilitar a compreensão, Ahut (2014) explica no gráfico abaixo (**Figura 7**) as relações de trabalhos de *concept art* e *promo art* no desenvolvimento de projetos, seu destino e qual o nível de acabamento em cada nível do processo:

Figura 07 - Diagrama sobre diferentes tipos de "concepts" (Anjin Ahut)



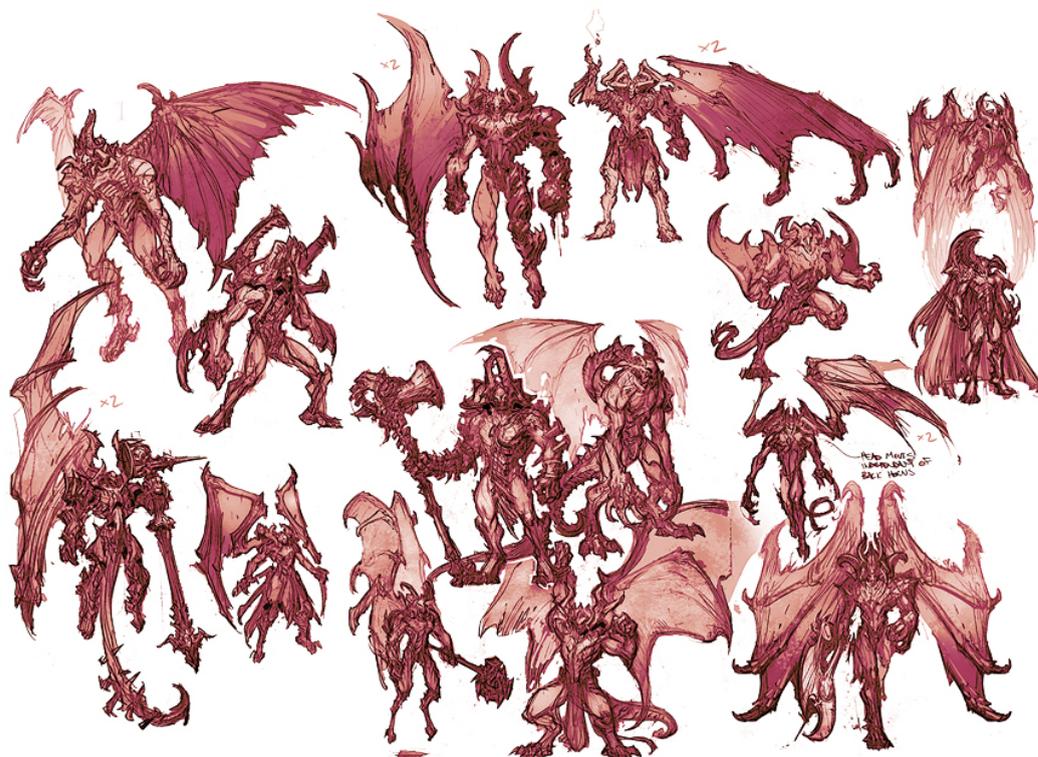
Fonte: howtonotsuckatgamedesign.com

Assim como no processo de design comentado por Ambrose e Harris (2010), o processo de *concept art* (fase 1 (o estágio: interno-exploratório) da figura 7) tem como meio as etapas de **pesquisar** e **idealizar**, ou seja, buscar referências e focar em volumes de ideias, revisando, corrigindo. É uma fase de exploração onde a prioridade é a velocidade e geração de alternativas, buscando eliminar os designs mais simples, preservando e explorando as ideias mais fortes. Muitas vezes esses *concepts* nem são levados ao público final, ou só são exibidos pelos próprios *concept artists* em seus portfólios após o lançamento. Também podem aparecer posteriormente nos famosos livros "The Art of", que não costumam explorar o *concept art* de fato, se limitando às ilustrações promocionais, proporcionando um compêndio para os fãs do projeto. Nestes

casos, o objetivo é “vender o livro como produto e não ser uma aula sobre *concept art* e o processo criativo” (ZHU 2016, apud Celestino, 2016).

A **Figura 08** traz *concepts* em fase inicial do desenvolvimento do personagem Samael, em *Darksiders Wrath of War*. O *concept artist* Paul Richard foca na quantidade e rapidez, buscando maneiras diferentes para representar uma ideia. Mas esse não é todo o conteúdo que foi criado para realizar o design deste personagem. Provavelmente muitas outras ideias e esboços foram engavetados por fugir do tema, ou por não estarem se assemelhando ao restante do projeto. Várias alternativas são desenhadas, mas apenas uma (ou a junção de algumas) é escolhida.

Figura 08 - *Concepts* iniciais de Samael, de *Darksiders: Wrath of War* (Paul Richards)



Fonte: Portfólio do autor⁸

Na figura 7, a fase 2 é focada em trazer os conceitos desenvolvidos para a aprovação dos parceiros, publicadores e executivos. Trata-se da parte de vender

⁸ Disponível em: <<http://www.autodestruct.com/concept.htm>>

o seu conceito, buscando a aprovação para continuar a produção. É provável que a **Figura 9** tenha entrado em cena nessa parte do desenvolvimento. Além de servir também para definir o estilo do personagem, e como os animadores e modeladores irão trabalhar.

A terceira e última parte do gráfico, trata-se de criar conteúdos que chamem atenção do público final. É uma fase ligada diretamente à qualidade e execução, onde o objetivo é aumentar as expectativas do público e gerar o hype. O que geralmente é mostrado como *concept art* pela mídia, ilustrações, pinturas em camisetas, trailers, posters e etc. fazem parte desse material.

Figura 09 - *Concepts* avançados de Samael, de DarkSiders: Wrath of War (Paul Richards)



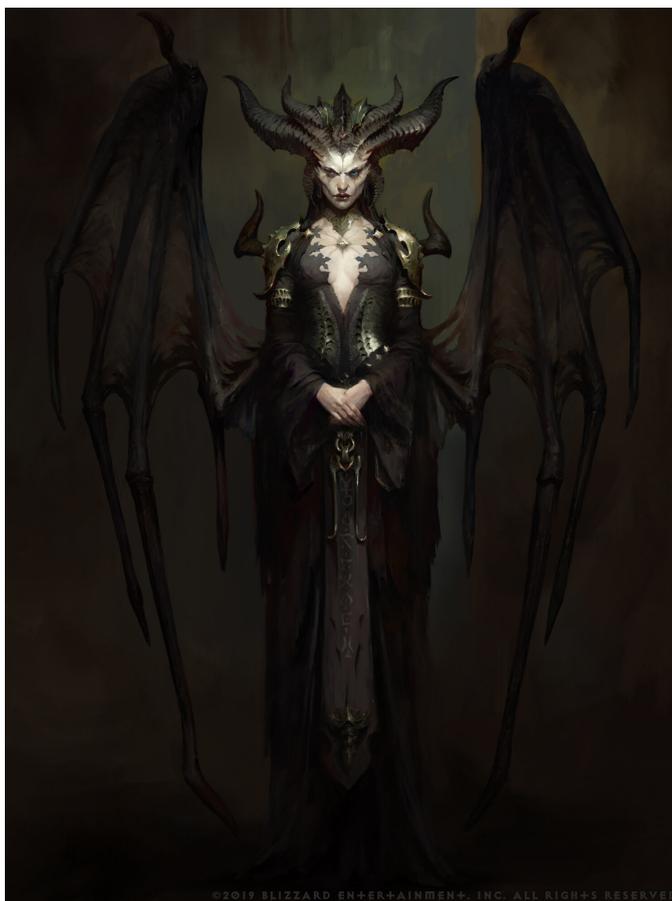
Fonte: Portfólio do autor⁹

Tratar todas as artes criadas para o projeto como *concept art* acaba fazendo com que o real ofício que tem seu foco no começo do desenvolvimento seja desvalorizado, e as pessoas que desejam ingressar no mercado de *concept* e

⁹ Disponível em: <<http://www.autodestruct.com/concept.htm>>

seus contratantes, desconheçam o processo, o que pode acarretar em situações de descrédito e desprestígio do profissional, que participa de fases necessárias e importantes do desenvolvimento, mas não tem seu real valor exposto.

Figura 10 - Lilith, de Diablo IV - Ilustração de Divulgação na Blizzcon 2019 (Igor Sid)



Fonte: Portfólio do Autor¹⁰.

A imagem acima trata-se de uma ilustração de marketing utilizada no anúncio e divulgação de Diablo IV na Blizzcon 2019. Não é um trabalho de *concept art*, e sim uma ilustração que auxiliou na divulgação do projeto. Certamente esta personagem passou pela fase de exploração de visuais, no que resultou no design final, que é utilizado no material promocional, erroneamente chamado de *concept art*.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.artstation.com/sidwill>>

Provavelmente há profissionais que trabalhem com os dois tipos propostas, e Igor Sid é um deles, mas para compreender o que é *concept art*, é preciso compreender como se é feito *concept art*, e que trata-se de velocidade e volume, e não de execução e detalhes.

2.4 Concept artist: O profissional

Elliott J. Lilly em seu livro "*The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*", ele comenta que " Uma definição comum de um *concept artist* é de um indivíduo cujo objetivo principal é criar imagens que concretizem idéias e desenhos de um determinado assunto que ainda não existe." (LILLY, 2015, pág 17, tradução livre). Como foi visto anteriormente, realizar um trabalho de *concept art*, se assemelha muito aos estágios iniciais de processo de design, elaborados por Ambrose e Harris. É onde o projeto está começando a andar e se desenvolver, com foco na pesquisa e geração de alternativas para construir o mundo do jogo. Neste trabalho, o foco será o *concept art* de personagens, que faz parte de um processo de *character design*.

A arte de *character design* nada mais é do que a criação de alguém ou algo que, tomado no contexto de seu ambiente, criará uma convicção, reação ou expectativa do público sobre a composição física, disposição e personalidade do personagem na criação do projeto.
(SEEGMILLER, 2003, Pág 07, tradução livre)

Don Seegmiller, em seu livro "*Digital Character Design & Painting, The Photoshop CS Edition*" , traz uma série de informações sobre a criação de personagens para o entretenimento e suas limitações. O autor vai desde os fundamentos básicos da criação de personagem, até conceitos mais técnicos sobre pintura digital e finalização. Ele também traz conceitos muito semelhantes ao que foi pontuado anteriormente no trabalho de Harris e Ambrose, focando em dividir o problema em elementos menores, para melhor entendimento e

desenvolvendo um método de trabalho. Mas nem só de conhecimentos teóricos vive o profissional.

É preciso um vasto conhecimento prático, visando a resolução rápida de problemas, sem deixar o visual de lado. Feng Zhu comenta no primeiro episódio de seu podcast *FZD Design Cinema Podcast*¹¹, (por volta dos 4 minutos) que no início dos anos 2000, antes da popularização do youtube e das redes sociais que ajudaram a popularização dos videogames, cinema e outras mídias de formato mais atual, a pré produção dos videogames não era tão evidente para o público. O *concept artist* e ilustrador acredita que a popularização do *concept art* e dos demais trabalhos com arte, relacionados a projetos de entretenimento, vem aumentado graças ao interesse de como seria “legal e bacana” trabalhar com isto.

Em seu podcast, ele comenta que começou na área cerca de 20 anos atrás, e que não existia uma nomenclatura correta para o cargo. Ele iniciou sua carreira na antiga *Origins Systems*, hoje parte da EA, e que de cerca de 400 funcionários, ele foi o primeiro a ter esse título. Segundo Celestino (2016), nesse período, não havia muita capacitação na área, e nem mesmo a *Art Center College of Design*, oferecia cursos que capacitam melhor os profissionais interessados na área. É uma área da produção que parece muito divertida de se trabalhar, mas o que não é bem a realidade. Feng Zhu comenta que “este trabalho é igualmente difícil como qualquer trabalho que crie um produto. É geralmente percebido como ‘você não precisa buscar educação, você não precisa estudar nada, apenas estudar’.”. (Zhu, 2016, 6m e 02s / 6m e 18s) Isso nem de longe é correto, nem nos anos 90 nem agora. De fato, em 1995, ano que Feng ingressou na *Origins Systems*, assim como ele mesmo afirma, com o seu portfólio da época, dificilmente ele conseguiria um trabalho nos dias de hoje. Mas isso não significa que já foi uma profissão fácil.

Sempre foi exigido que o profissional detivesse conhecimento de diversas áreas, e que fosse bastante criativo. É um trabalho que você é pago para resolver problemas e realizar a visão do cliente, e não como muitas pessoas

¹¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PoQBxYt2sVQ>>

pensam. Pode sim ser uma função divertida para alguns, mas ainda assim é trabalho. Necessita de empenho, estudo e especialização.

Atualmente é mais comum vermos cursos e especializações que direcionam melhor os estudantes para tal ofício. É comum de que alunos busquem cursos como Design, Belas Artes ou Artes Visuais pensando em um futuro como *concept* artists. Esses cursos não irão direcionar totalmente o profissional, mas podem ajudar em estágios iniciais dos seus estudos.

Mas, correndo dos cursos superiores, escolas como a própria FDZ, fundada por Feng Zhu em Singapura, oferece um programa de um ano, com cursos e disciplinas focados em em *Concept Design*, onde esse um ano faz toda a diferença. São cursos que prezam pelo ensino de fundamentos, em disciplinas como desenho de observação, anatomia, comunicação visual, composição, e outros conceitos básicos, mas que são indispensáveis no dia a dia de um profissional do entretenimento.

No Brasil também existem algumas escolas como a Quanta - Academia de Artes, *Skilltree Cursos* e a *Escola Revolution*, que disponibilizam de professores e conteúdos em português, estrutura física e online, que proporcionam cursos sobre animação, composição para entretenimento, pintura digital e outros temas, sejam eles mais básicos ou avançados.

A Comunidade que trabalha com entretenimento no Brasil vem crescendo cada vez mais, disponibilizando informações e conhecimento para os que desejam compreender e estudar este nicho. Existem também congressos e encontros de profissionais do entretenimento, visando compartilhar experiências e conhecimento na área, como o Congresso Iconic, que acontece de maneira completamente digital, e o *Topia Art Experience*, que acontece todo ano, desde 2016 em Curitiba, com palestras, workshops, análise de portfólio por profissionais renomados e outras atividades que buscam trazer a comunidade artística mais próxima e acolhedora, colocando em pauta assuntos como este, tratado neste trabalho, proporcionando a difusão de conhecimento.

2.5 Resumo do que se trata *concept art*

Vimos nas páginas anteriores do que se trata *concept art*, o que não é *concept art*, quem são e como trabalham os profissionais da área, e que tipo de conhecimento é esperado de um deles. Pode-se resumir a seguir:

CONCEPT ART:

É o material desenvolvido durante a fase de planejamento em um projeto de entretenimento. É o trabalho “bruto” da configuração visual, nem sempre muito bonito, mas consistente. Podem ser esboços e/ou pinturas, sejam elas de personagens, cenários, objetos e outros recursos que irão auxiliar a definir a configuração visual do projeto. É um processo que foca na geração de alternativas, visando a escolha de um design forte, e não na execução e finalização.

CONCEPT ARTIST:

É o profissional que segue as orientações do chefe do projeto, neste caso, o game designer, que define a direção que o projeto deve tomar. Geralmente são profissionais com formação em Ilustração, Design, Arte e afins, com experiência em pintura e desenho em várias mídias (sejam digitais ou tradicionais). Como foi visto anteriormente, os *concept artists* podem trabalhar focando sua atenção em certas áreas, como:

Character Design (Personagens)

Creature Design (Criaturas e monstros)

Environment Design (Cenários e ambientes, internos ou externos, landscapes)

Prop Design (Objetos, armas, itens, móveis e etc)

E mais outras diversas áreas do *concept art*.

COMO SE DÁ O PROCESSO?

Trata-se de um processo que explora as ideias do game designer e do time de desenvolvimento, visando a geração de alternativas. É um ofício extremamente criativo e que não tem uma metodologia correta, pois cada profissional trabalha de maneira diferente. (Mais a frente neste trabalho, iremos explorar métodos de trabalho e análises de projetos) Consiste na rápida criação de volumes de ideias, buscando referências e idealizando em formato de esboços e/ou pinturas, similar ao processo de Design de Ambrose e Harris (2010).

COMO E ONDE ESTUDAR?

Muitos profissionais buscam cursos superiores de Design e Artes Visuais, mas cursos mais focados e menores como nas escolas de artes Revolution e Skilltree podem desenvolver bem o profissional, que precisa ter conhecimentos sobre desenho, ilustração, anatomia, perspectiva, pintura, softwares digitais e equipamentos tradicionais de pintura/desenho. É necessário empenho e dedicação para alcançar os patamares atuais que o mercado exige.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE OUTROS PROJETOS

Agora que o briefing está estabelecido, a equipe de *concept* tem as principais diretrizes e detalhes para iniciar os trabalhos. Para compreender como esses profissionais realizam suas funções e o que pode acontecer durante as etapas iniciais, serão analisados aqui dois projetos distintos, um estudo livre, sem limitações de hardware e gameplay, focado totalmente na criação dos *concepts*, e outro com seu alicerce na realidade, sendo um projeto real, totalmente desenvolvido e publicado. Serão estes projetos respectivamente; *Skillful Huntsman* e *The Art of Journey*.

3.1 Skillful Huntsman

Para que seja possível compreender melhor as etapas que geralmente acontecem no desenvolvimento de personagens e de *concept art*, é necessário analisar e conhecer projetos, profissionais e métodos. Como primeiro exemplo, o livro "*The Skillful Huntsman*" (2005), de Scott Robertson, é uma boa opção de estudo, pois apesar de ser um projeto fictício, conta com um processo conciso e bem estruturado de desenvolvimento.

O livro mostra como Robertson orientou três alunos seus no desenvolvimento de personagens, cenários, veículos, criaturas e objetos para compor a identidade visual do projeto, que foi baseado no conto de mesmo nome dos Irmãos Grimm. Durante 14 semanas, Khang Le, Felix Yoon e Mike Yamada (alunos de Robertson) trabalharam de maneira árdua para encontrar a configuração visual que satisfizesse seu professor. Como foi dito anteriormente, o projeto foi totalmente fictício, portanto, não houve nenhuma limitação que restringisse os resultados finais dos *concepts*. Isso pode ser visto de maneira pejorativa em algumas situações, pois pode-se até questionar a validade do projeto diante de um cenário real de desenvolvimento.

Robertson explica em seu livro (2005, pg.5) que gostaria que o livro evidenciasse os estágios iniciais do desenvolvimento visual do projeto, que geralmente acontecem atrás de portas fechadas, nos departamentos de arte de

estúdios de filmes e jogos. Para a parte de desenvolvimento de personagens, foi bastante empregada uma técnica bastante utilizada na fase de ideação do projeto; os *"thumbnail sketches"* e desenhos de silhuetas.



Figura 11: Thumbnail sketches de Mike Yamada, para "O Caçador"

Robertson classifica os *thumbnail sketches*, ou esboços de miniaturas como uma boa e rápida alternativa para se gerar muitas ideias. O artista expõe sua biblioteca visual e coloca pra fora primeiros os clichês e ideias usadas com frequência, e acaba encontrando maneiras diferentes de representar uma mesma ideia. Em conjunto com seu mapa de referências para o projeto, é possível encontrar soluções muito bem resolvidas, e que muitas vezes dão margem para ideias ainda melhores.

Uma outra variação dos *thumbnail sketches* é o estudo de silhueta. Robertson explica que é um grande fã da técnica, e é algo realmente poderoso, visto que sempre que o espectador observa algo a uma certa distância, seja um carro, pessoa ou objeto, a primeira informação captada é a silhueta, o que define e o que significa a coisa sendo observada.



Figura 12: Exemplos de silhueta de Myke Yamada para o personagem “O Caçador”

Acaba que todo esse processo inicial, se assemelha muito com o já comentado antes neste trabalho, processo de “*sketching*”, explicado por Zeegen e Crush (2009), que consiste em transpor as ideias para o papel, afim de organizar e selecionar as melhores ideias e aplicações de acordo com a necessidade. Também segundo Ambrose e Harris (2010), (também já citados neste trabalho) em seu livro “*Design Thinking*”, os autores comentam sobre “*stages of thinking*”, os estágios de pensamento, com finalidade de gerar múltiplas ideias e soluções para instigar as mentes a encontrar soluções criativas e inovadoras.

Pode-se entender que o estudo de silhuetas e thumbnails é a primeira parte na criação da configuração visual dos personagens. Durante esse processo, uma ou mais de uma alternativa vai destacar-se entre as demais, e é a partir deste momento que outras abordagens criativas são realizadas.

Uma dessas abordagens é a **Variação de uma thumbnail/silhueta**, que consiste em desenvolver melhor a(s) silhueta(s) favoritas durante o processo de ideação inicial. Nesse processo, os desenhos são realizados em um tamanho maior, possibilitando detalhamento, profundidade e mais informações ao personagem. Pode-se ser realizado com mudança de vestimentas, objetos, cortes de cabelo, dentre outras mudanças que proporcionem a exploração do arquétipo do personagem, buscando o que vai ser melhor utilizado nele. É um processo mais minucioso, e que pode levar a resultados incríveis, como na figura abaixo:

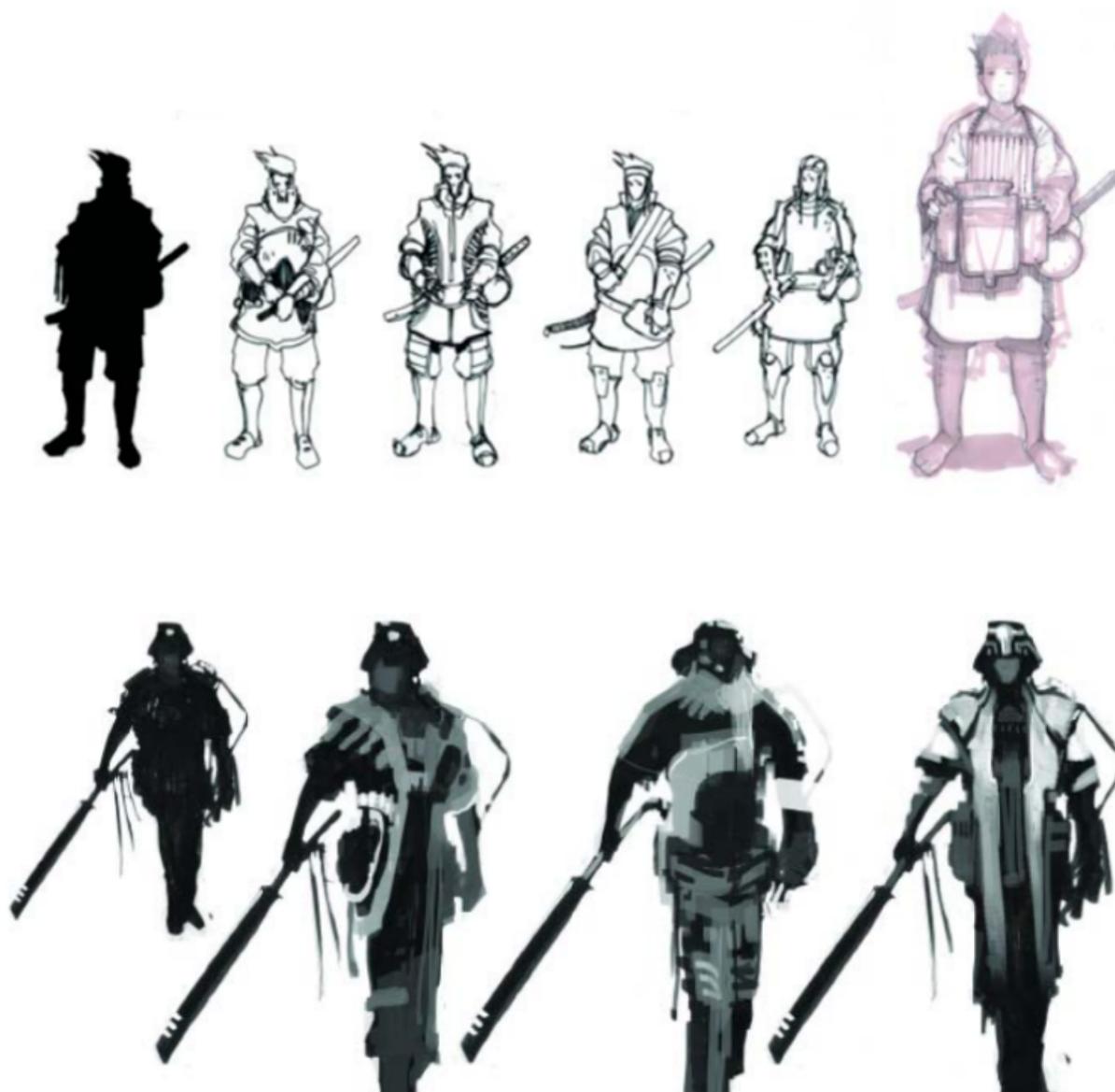


Figura 13: Exploração e variações de *thumbnail* e silhueta por Myke Yamada

Outra abordagem que pode ser utilizada é o **Detalhamento**, onde são criadas novas opções e esboços, sem preocupação com as formas e poses originais, afim de explorar poses distintas, novos ângulos e outros detalhes do personagem, como roupas, acessórios, expressões faciais e etc.



Figura 14: Detalhamentos de thumbnail por Felix Yoon.



Figura 15: Detalhamentos de thumbnail por Felix Yoon.

Estudos cromáticos também são executados nessa fase, dando ainda mais detalhamento e personalidade e clima aos esboços. A essa altura, os desenhos já estão em um nível de detalhes bem avançado, contando muitas vezes com sombreadamento, textura e perspectiva dos volumes do rosto, vestimentas e acessórios.



Figura 16: Estudos cromáticos de personagens por Mike Yamada, Felix Yoon e Khang Le.

Os *thumbnail sketches* estão neste material como o primeiro item da fase inicial do desenvolvimento, mas isso não significa que a ordem como é mostrada aqui seja obrigatória. Como já foi discutido anteriormente, o processo criativo difere entre profissionais e uma certa técnica pode ser utilizada antes ou depois no desenvolvimento das ideias. A principal função desta etapa é justamente liberar a criatividade e buscar alternativas que sejam cada vez mais assertivas ao projeto.



Figura 17:

Todo o processo de *thumbnails*, silhuetas, detalhamento e estudos cromáticos por Felix Yoon.

Como pode-se observar na imagem acima, a diferença entre os estudos cromáticos traz uma variação de aura ao personagem, onde Felix Yoon descreve que buscou duas opções diferentes para o caçador, um “ninja sorrateiro” com um semblante mais sério, e um “caçador velho e bondoso”, com um tom mais calmo e amistoso. Durante toda esta parte de ideação do personagem e esboços iniciais, pode-se observar a variedade de ferramentas de criação dos esboços,

dentre elas lápis, canetas de ponta fina, marcadores grosso para realização de silhuetas e até mídia digital para sombreamento e aplicação de estudos cromáticos. É importante frisar que a ferramenta é de total escolha do *concept artist*, buscando assim soltar a criatividade e escolher a melhor abordagem perante as necessidades.

Pode-se notar também, que a principal necessidade e objetivo da equipe foi realizar o máximo de variações possíveis, sendo a parte inicial do processo de *game design*, mesmo ele não tendo limitações técnicas.

3.2 The Art of Journey

Journey é um jogo real, lançado originalmente para o console Playstation 3, em 13 de março de 2012. Portanto, tem um ciclo de desenvolvimento onde as limitações do console, jogabilidade e interações entre os jogadores, propuseram certas escolhas ainda nos seus estágios iniciais de desenvolvimento.

Antes de iniciar a discussão sobre como foi o desenvolvimento de *Journey*, é importante começar a discussão sobre o que é um ciclo de trabalho iterativo.

O verbo "Iterar", vem da álgebra, de utilizar-se da iteração; valer-se do resultado de uma equação através de sucessivos cálculos. É um termo utilizado para se referir em refazer, ou fazer novamente um determinado processo.

Eric Zimmerman, game designer, explica em seu artigo para o Instituto de Tecnologia de Massachusetts, o quão importante é o processo que chama de "**Design Iterativo**". Zimmerman (2003, pág 01, tradução livre) conta que "O design iterativo é uma metodologia baseada em um processo cíclico de prototipagem, testagem, análise e refinação de um trabalho em progresso."

O autor explica, que as etapas para a iteração consistem em repetição, para que o projeto seja visto e revisto diversas vezes, visando a satisfação de quem o consome, encontrar problemas e também melhores soluções. É uma maneira de se colocar no lugar do jogador/consumidor, para averiguar se a experiência do usuário é satisfatória. Zimmerman (2003) também comenta que a

criação de jogos eletrônicos é um processo imprevisível, e que até mesmo veteranos do mercado podem encontrar-se em situações difíceis, sem conseguir antecipar com exatidão quais problemas podem surgir. O design iterativo encontra-se no processo justamente para que isso não ocorra, ou ocorra em um grau mais controlado e os danos sejam menores.

O design iterativo não é algo que se restringe somente aos video games. É uma metodologia que provém do design centrado no usuário e interfaces, e a sua eficácia vem sendo comprovada a anos. Jakob Nielsen, em artigo para o Nielsen Norman Group (1993), comenta que a melhoria média da usabilidade em processos iterativos, com testes em quatro casos, foi de 168% da primeira até a última iteração. E de 38% de melhoria da usabilidade em cada uma das iterações.

Todo o *concept art* de personagens para Journey foi bem fincado no design iterativo, principalmente por arcar com a necessidade de testar o seu design. Matthew Nava, o diretor de arte do projeto, conta como se deu o processo de criação do personagem principal na palestra "The Art of Journey", ministrada no GDC (Game Developers Conference) em 2005, onde durante 25 minutos, é exposta ao público, detalhes do desenvolvimento do jogo, e também no livro de mesmo nome, em processo detalhado pelo game designer e *concept artist*.

Frisando novamente sobre a iteração no processo, os primeiros esboços de Nava, contavam com uma variedade estética, que foi testada e retestada, de acordo com que novas alternativas foram surgindo. Assim como em The Skillful Huntsman, esta fase se despreendeu um pouco das limitações técnicas e focou apenas na criatividade do *concept artist*, apenas focando nas necessidades primárias do personagem segundo seu *background*, que os personagens não poderiam se comunicar utilizando a voz.



Figura 18: Uma das primeiros esboços do personagem principal de *Journey* por Matthew Nava, com a boca coberta, enfatizando que a comunicação por voz não era possível.

Na palestra da GDC (2015), Nava comenta que como os personagens não se comunicariam através da voz, e várias alternativas para a comunicação foram colocadas em pauta, como olhos, gestos e até mesmo o tecido da vestimenta do personagem. A iteração foi seguindo e conforme as limitações técnicas foram surgindo, cada vez mais a simplificação do personagem foi sendo feita, e ideias como a comunicação através de gestos, pulos e tecido foram sendo testadas.

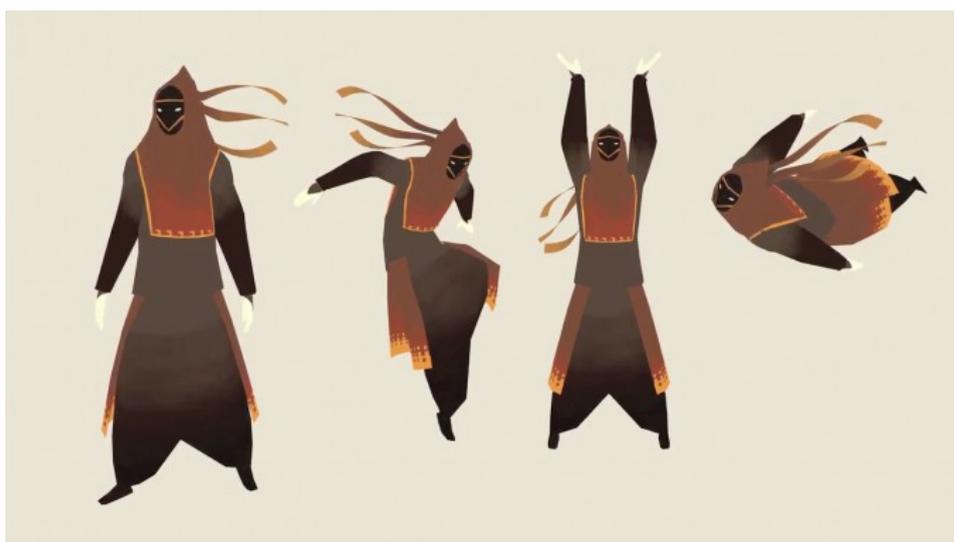


Figura 19: simplificação do personagem principal de *Journey*, ainda em processo.

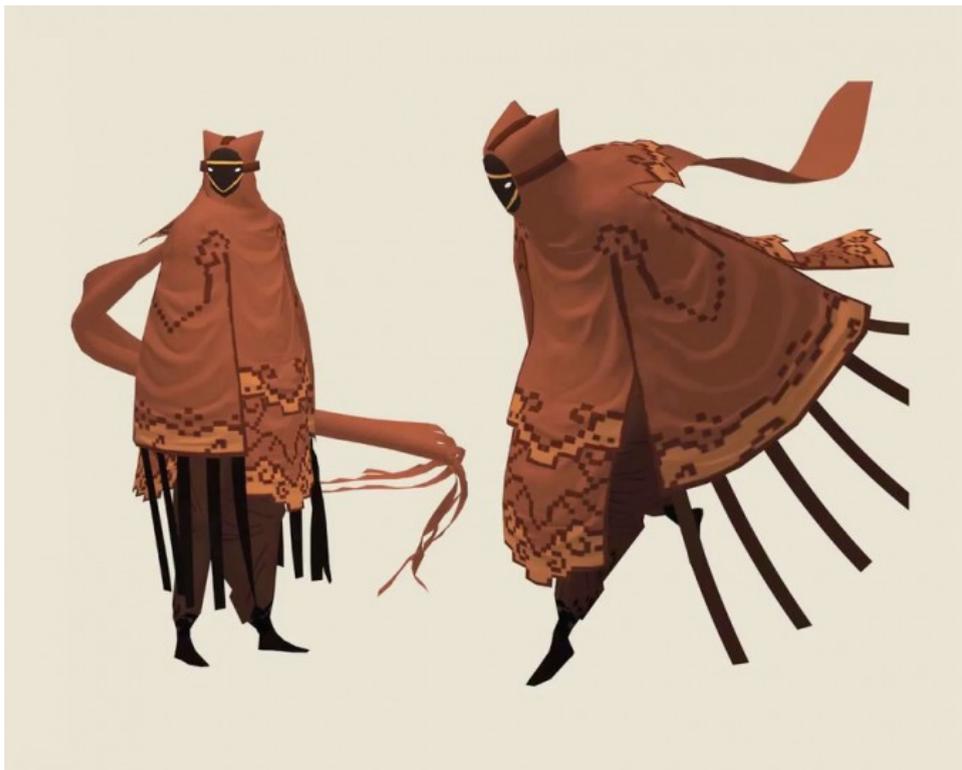


Figura 20: simplificação do personagem principal de *Journey*, ainda em processo.

A equipe fez uso de diferentes mídias, formas e soluções para as diferentes versões do personagem. As principais foram modeladas e implementadas em um protótipo do jogo para testes internos, fazendo assim todo o ciclo de iteração.

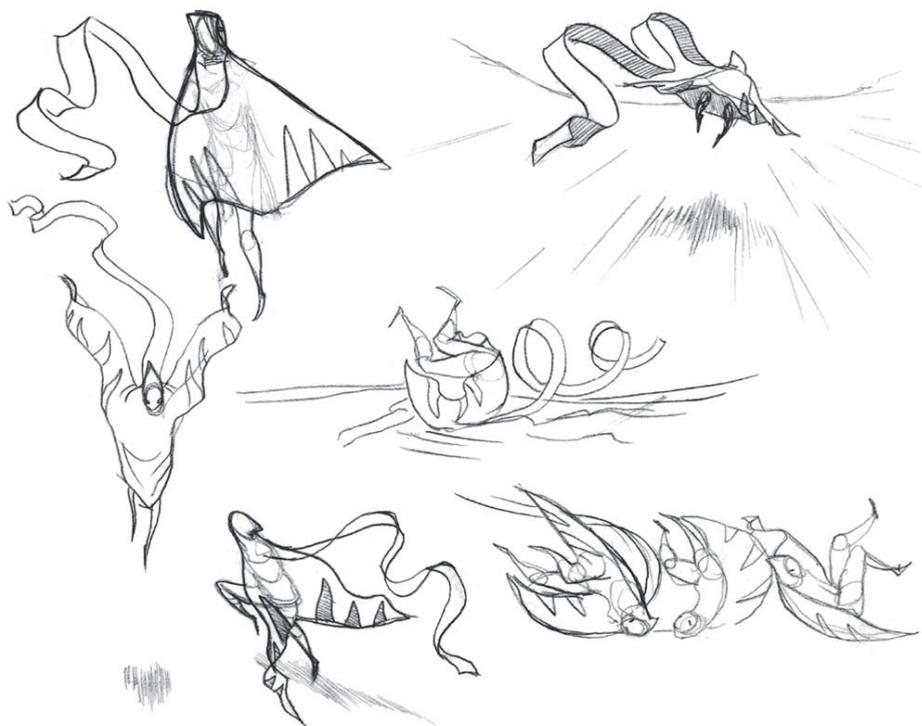


Figura 21: esboços em grafite, focando na movimentação do personagem e representação dos tecidos.

Analisando de fora, um estudante pode pensar na frustração de ter seus melhores designs engavetados pois não se encaixam no projeto. Mas é visualmente notável que cada design novo, por mais complexo e difuso que seja, agrega ao projeto nos designs seguintes.

De acordo com que o desenvolvimento do projeto foi avançando, algumas novas tecnologias foram surgindo e uma delas foi a implementação de tecidos semi-realísticos por *software*. Então, uma ideia anterior deu força para a jogabilidade e vice-versa. As versões mais complexas do personagem, que fugiam da ideia principal de um character design “universal” e simples, eram descartadas e voltava ao processo de iteração, buscando novas alternativas.

Schell levanta este ponto ao afirmar que a *concept art* é também um tipo de protótipo que faz parte de um ciclo: ela sugere ideias para a jogabilidade, que por sua vez gera novas ideias e inspira outras imagens conceituais, assim por diante. Eventualmente a equipe será capaz de criar um jogo que seja ao mesmo tempo bonito e divertido de jogar. (SCHELL, 2008 apud Rodrigues 2015, pág 21).



Figura 22: Principais variações do personagem principal e versão final aplicada no jogo.

Pode-se observar como um desenvolvimento real de um jogo tem suas áreas interligadas e interagindo entre si, como o *gameplay* influencia no *concept* e o *concept art* no *gameplay*, gerando assim novas ideias. Foi visto que o personagem principal de *Journey* teve uma diminuição gradual de elementos através de design iterativo na sua configuração visual, de formas mais realistas e detalhadas até a forma final, onde Matthew Nava comenta que até os pés foram removidos, para criar ainda mais o ar de simplicidade.

É notável que apesar das divergências criativas e de qual a finalidade do projeto, ambos tem um grande alicerce no design iterativo, com ciclos de retrabalho buscando encontrar a melhor alternativa.

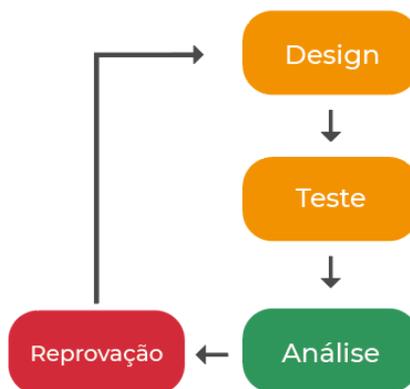


Figura 23: Representação do método de design iterativo.

Journey, por ser um projeto real, onde foi preciso implementação, testes e melhor adequação ao projeto, realizou todas as etapas:

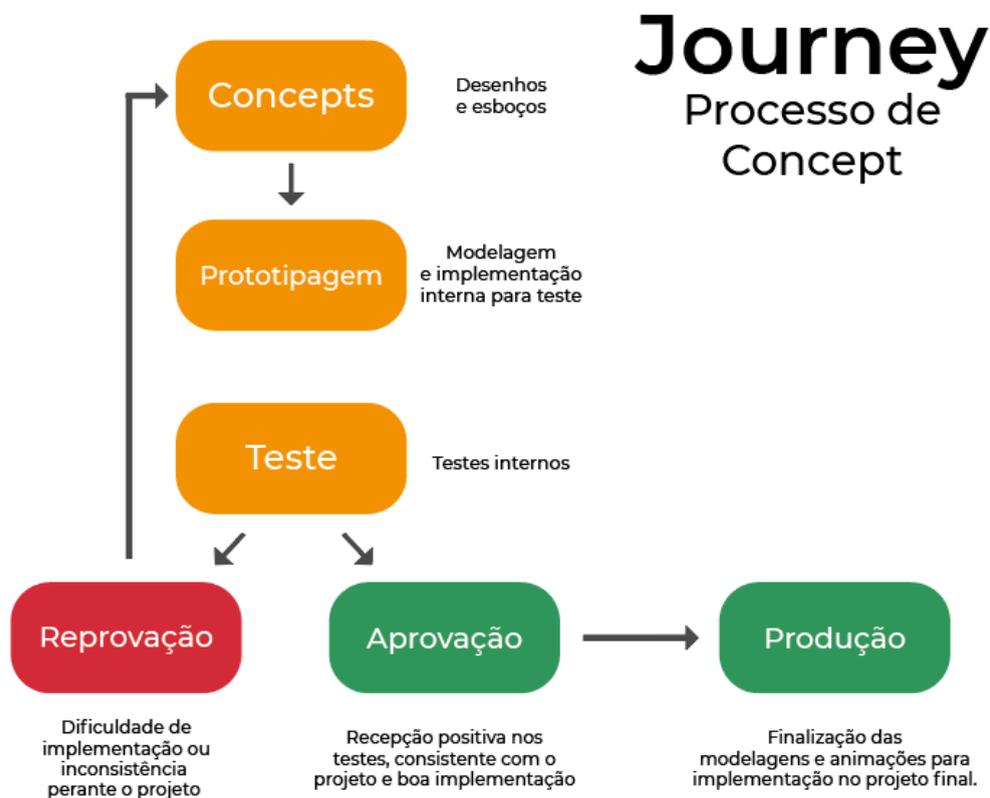


Figura 24: Processo de *concept* de *Journey*

Já Skillful Huntsman, como já foi dito anteriormente, tem um processo muito mais focado na liberdade criativa e em criar um universo interessante que possa envolver o espectador, sem amarras técnicas, focando no detalhamento isolado do personagem, como parte do universo criado, sendo assim uma configuração visual mais realista, diferente de *Journey*, que busca a simplicidade das formas.

Apesar de não haverem testes que levem ao melhor *concept*, a avaliação interna do material foi feita pela equipe o tempo inteiro, sempre que houvessem novos designs, buscando encontrar qual *concept* se encaixava melhor no universo fornecido pelo background inicial criado por eles.

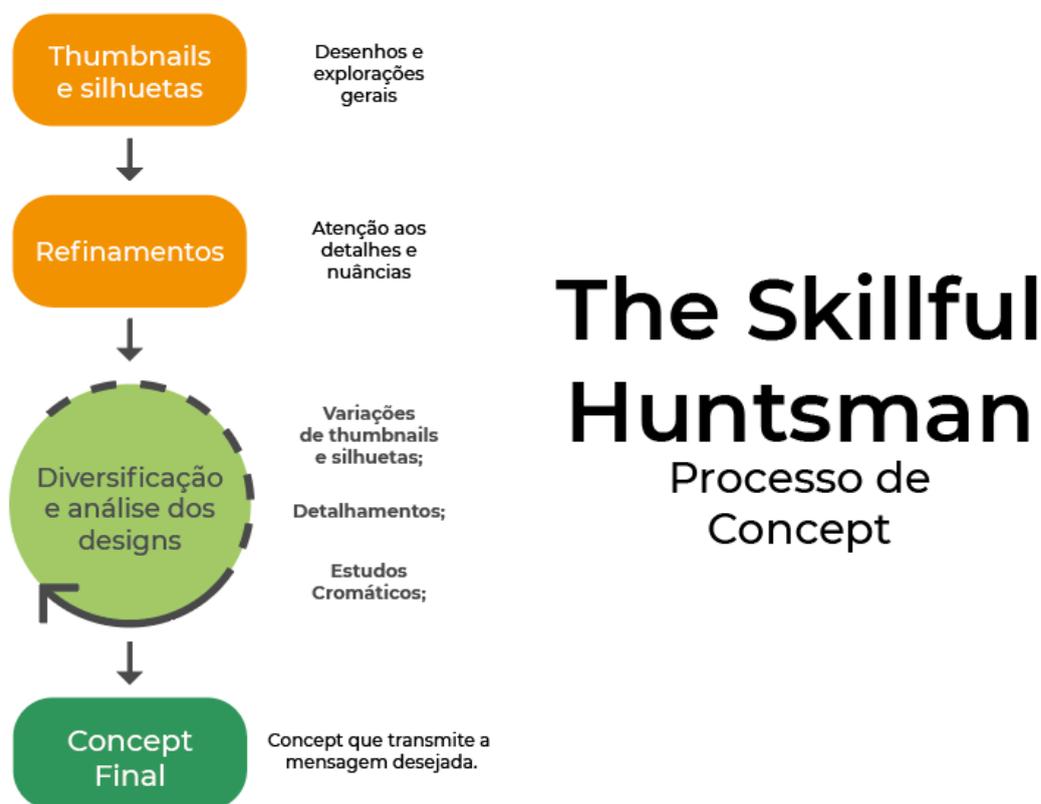


Figura 25: Processo de *concept* de The Skillful Huntsman

Para ilustrar ainda mais o processo do desenvolvimento de *concept art* em um cenário real, foi analisado mais um projeto que tem seus *concepts* em uma aplicação muito coesa e bem fundamentada.

3.3 The Art of Dishonored 2

Grande parte dos livros de *concept* que existem no mercado fazem um trabalho de qualidade duvidosa acerca de transmitir as etapas e o método durante o desenvolvimento do projeto. Volta-se àquela discussão sobre o que é ou o que não é *concept art*, em alguns livros servindo apenas de material promocional para o jogo. Assim como nos outros materiais aqui analisados, este livro tem um comportamento oposto.

Em *The Art of Dishonored 2* (2015), a Arkane Studios detalha em vários níveis o seu processo de *concept* do início ao fim. O que interessa este trabalho (que é a sessão de personagens), é bem explorado e cheio de exemplos de vários artistas que trabalham no estúdio.

Foram geradas configurações visuais para seus personagens que vão desde vestimentas, gestos, anatomia, pele, luz e detalhes. Até estudos antropológicos da Revolução Mexicana foram levados em consideração, e como foi dito anteriormente, o trabalho de jogos AAA vai muito além do necessário para se criar uma narrativa concisa. É um trabalho grande e minucioso, que engloba muitas áreas diferentes.



Figura 26; Estudos de vestimentas e Estudos de anatomia e silhuetas - Elodie Marze

Assim como em *The Skillful Huntsman*, os personagens são idealizados inicialmente com silhuetas e esboços com detalhamento mais simples, mas já com as características pictóricas do estúdio, que marcam bem seu estilo. Mike Richardson comenta que cada um dos personagens em *Dishonored 2* recebeu toda atenção dos desenvolvedores, com os artistas do estúdio encontrando nos antigos mestres orientalistas tratavam o realismo.

A anatomia distorcida de *Dishonored* é um dos pontos marcantes no estilo do estúdio, e estudos para saber como exagerar e aplicar detalhes também são feitos nessa parte do projeto. A hora de experimentar é agora.



Figura 27 - Estudos de anatomia e detalhamentos - *Sergey Kolesov*



Figura 28 - Estudos de anatomia e detalhamentos - *Sergey Kolesov*

A vestimenta é uma informação muito importante para um personagem. Pela observação de sua vestimenta, é possível entender seu trabalho, sua classe social, a época em que ele vive e traços de sua personalidade. Em *Dishonored* isso não é deixado para trás, com amplos estudos sobre vestimentas e como elas podem ser melhor aplicadas em seus personagens. Por exemplo; na figura 28, pode-se observar à partir das vestimentas que o ofício dos personagens representados são de origem mais nobre, talvez uma casa da alta sociedade de

Karnaca (cidade presente no jogo), e que na figura 26 e na imagem a seguir (figura 29), as vestimentas representam personagens de uma classe social mais baixa, que provavelmente praticam trabalhos braçais. Outra informação interessante, é que uma das informações que deixam tais personagens mais “mundanos” são as tatuagens, que apesar de não serem vestimentas, fazem parte de adornos corporais que no mundo do jogo, representam uma classe diferente da aristocracia.



Figura 29; Estudos de anatomia e detalhamentos - *Sergey Kolesov*

O detalhamento e o estudo de cores também é uma etapa de grande importância aqui. Ainda mais pelo estilo do estúdio, que aplica realismo utilizando de exageros anatômicos para criar um traço que é ao mesmo tempo realista e cartunesco, servindo bem ao propósito e tom do jogo. Algo mais sombrio. Ainda é possível observar na figura 30 como outras mídias também podem fazer parte do desenvolvimento visual de personagens. Já nas fases finais da configuração visual dos personagens, é comum a confecção de esculturas, sendo essa parte provavelmente algo de escolha pessoal do artista, já que no mercado é comum a utilização de softwares 3d. Por tratar-se de um estágio de elaboração de idéias, outras mídias, mesmo que difiram do desenho são muito bem vindas.

Richardson (2015) comenta também que é comum os artistas optarem por esculturas depois do *concept* 2D e antes da modelagem 3D, o que poupa tempo dos modeladores 3D e ajuda a unificar o estilo pictórico dos personagens.



Figura 30; Esculturas de argila - *Lucie Minne*

Até agora foram exemplificados estágios em personagens mais simples mas que definem o mundo que o jogo se passa. Agora é o momento de observar o desenvolvimento de um personagem com carga narrativa maior, um dos protagonistas do jogo, *Corvo Attano*.



Figura 31; Silhuetas de *Corvo* - *Sergey Kolesov*

Corvo é um personagem que já tinha sido apresentado no jogo anterior da série, mas seu rosto está sempre coberto por uma máscara e ele também é um “personagem mudo”, que trata-se de um certo artifício narrativo que aproxima espectador e narrativa, fazendo com que a persona do jogador seja incorporada ao personagem. Essa sensação é ainda mais sentida em um jogo como o primeiro *Dishonored*, que trata-se de um jogo em primeira pessoa, onde suas ações definem o que acontece na história. Já em *Dishonored 2*, 15 anos separam os dois jogos, onde a aparência e personalidade de um *Corvo* mais velho é ingrediente obrigatório para a narrativa. Agora *Corvo* também tem uma voz e uma persona, o que reforça ainda mais a necessidade de um *concept* sólido e bem fundamentado no mundo do jogo e que faça sentido para o jogador. Na figura 31, pode-se observar, assim como em *Skillful Huntsman*, aplicações de silhueta e leves detalhamentos. Na figura 32 há detalhamentos e estudos em cima de uma paleta de cor que reforça a identidade do personagem.

Richardson diz que a ideia principal era criar uma vestimenta que representasse sua posição na sociedade (o conselheiro e pai da imperatriz) mas que também refletisse o assassino que ele novamente precisa se tornar no início do jogo. A utilização de materiais como ouro e metais brilhantes afirmam o status que *Corvo* carrega, apesar do fardo.

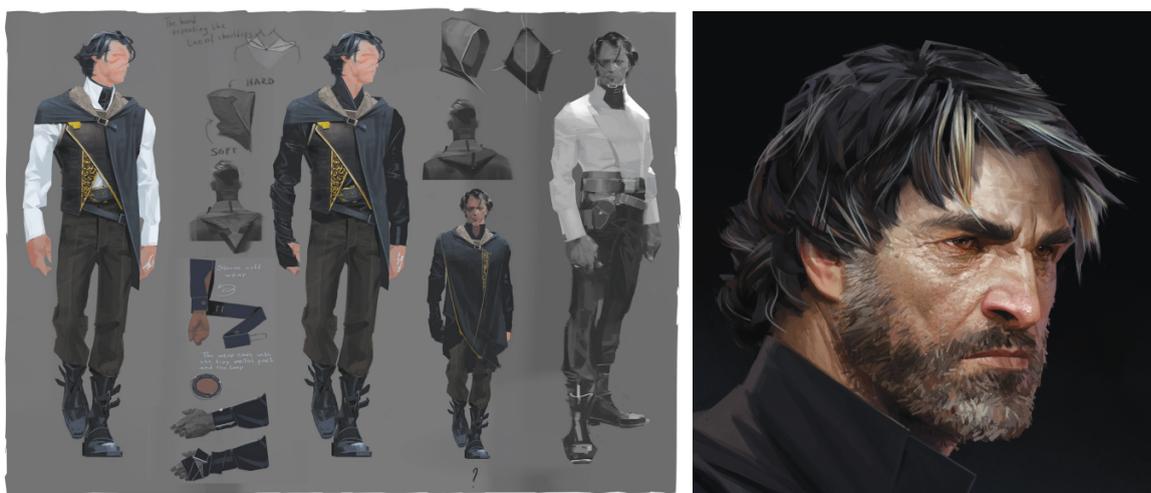


Figura 32 - Detalhamento e paleta de cores de Corvo / Figura 33 - Versão final do rosto de Corvo - *Sergey Kolesov*

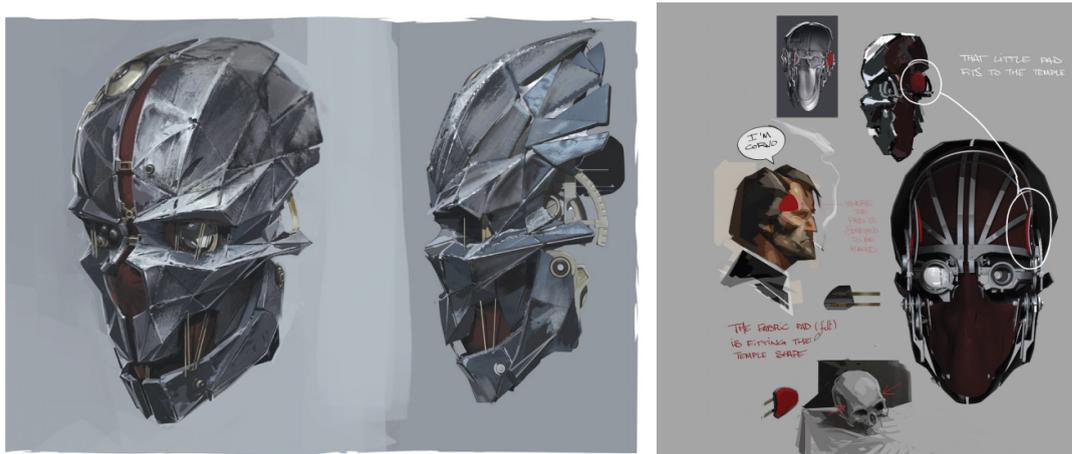


Figura 34 - Detalhamento e informações sobre a máscara de Corvo - *Sergey Kolesov*

Mesmo sendo um ótimo material para estudos, o livro ainda carece de certas informações, mas pode-se observar que os estudos de silhuetas, face, e os detalhamentos através de vestimentas e equipamentos foram cruciais para o desenvolvimento visual desse personagem, tornando-o algo único para o mundo de *Dishonored 2*. O apanhado de todas essas informações torna claro o esforço e trabalho dos *concept artists* envolvidos, criando um excelente material que servirá como base para todo o desenvolvimento visual do projeto.



Figura 35 - Design final de *Corvo Attano* - *Sergey Koselov*

Não há clareza sobre como é o processo de aprovação e reprovação dos *concepts* do jogo. Mas, como *Dishonored 2* é um projeto real e que foi aplicado de maneira a atender um público alvo e ser vendido, é provável que o projeto tenha tido uma execução semelhante a *Journey*, onde o *concept* aprovado é o que será encaminhado para o desenvolvimento. Podemos observar que durante a fase de aplicação em outra mídias, as esculturas já carregam melhor o estilo pictórico do estúdio.

4 ESTRUTURA DO DESENVOLVIMENTO

4.1 Métodos de Desenvolvimento

Essa pesquisa tem como propósito entender e executar a aplicação de *concept art* no desenvolvimento de personagens para um video game. É importante antes de mais nada, compreender que nada exemplificado aqui é uma fórmula ou uma maneira correta de se conseguir os resultados, pois o processo criativo varia entre os profissionais e que este é apenas mais um método de alcançar os objetivos. Cada artista trabalha e evolui melhor em seu determinado processo criativo.

Para melhor desenvolvimento e entendimento, o processo foi dividido em três etapas: Primeiro a organização da história, lore e background do universo do jogo. Segundo a organização de ideias e referências para a realização de alternativas de *concept* para os personagens, e terceiro a realização de miniaturas, experimentações cromáticas e demais alternativas dos *concepts*. Apesar de não lidar diretamente com o trabalho do *concept artist* na indústria, na etapa de elaboração de organização da narrativa, foi utilizado o livro "A Jornada do Escritor" do autor Chris Vogler, buscando atrelar arquétipos e uma estrutura narrativa mais sólida ao projeto.

A metodologia aplicada nos *concepts*, foi apoiada nos materiais "*The Skillful Huntsman*", de Scott Robertson, e "*Drawing Basics & Videogame Art*", por Chris Solarski, com os ajustes necessários ao projeto. Também para organizar a documentação, será utilizado o modelo de GCD (*Game Concept Document*) sugerido por Bob Bates, em seu livro "Game Design (2nd Edition)", que diferente do GDC (*Game Design Document*), é um documento mais modesto e resumido, que serve aos estágios iniciais do desenvolvimento, para situar os desenvolvedores e demais criadores, e também para resumir o projeto de maneira mais organizada para possíveis investidores.

Os personagens serão criados à partir de suas descrições no roteiro e narrativa do jogo, buscando um método com etapas mais lógicas e sem se preocupar com limitações de hardware e/ou jogabilidade, como em *"The Skillful Huntsman"*, focando nas bases do desenvolvimento do projeto, deixando as ideias e a criatividade correrem livremente.

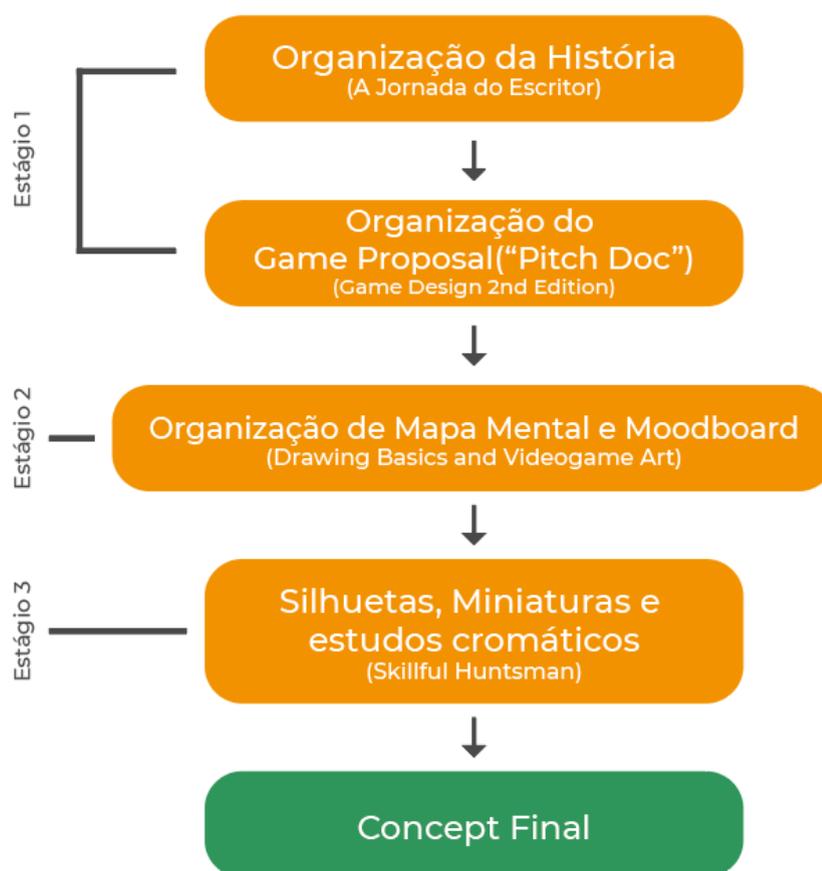


Figura 36: Diagrama com estágios para criação de *concept art* deste projeto.

Apesar de o trabalho do *concept artist* geralmente não englobar diretamente o desenvolvimento do roteiro, neste projeto o trabalho de roteiro e *concept* foi trabalhado pelo mesmo indivíduo, o que facilitou muitas etapas do entendimento e execução do trabalho. Para realizar o *concept* de maneira mais assertiva, foram utilizados arquétipos para facilitar a conceituação do personagem, pois são elementos presentes no dia a dia da humanidade.

4.2 Arquétipos

Houve um período na história dos jogos eletrônicos onde a história não tinha uma grande participação no trabalho de tornar o jogo mais imersivo. Ao invés de grandes arcos, desfechos e reviravoltas nos roteiros, tudo que era sobre a história, universo e tudo mais estava fincado de maneira bem simples. Jogos como *The Legend of Zelda* partiam de um pressuposto onde os jogadores reconhecessem os personagens pelas suas características básicas, de personalidade e aparência, sem que fosse preciso uma história difícil, personagens com camadas e roteiro extenso. Essa maneira de trabalhar os personagens para que sejam reconhecidos facilmente tem um nome: Arquétipos. Imagens primordiais que se repetem ao longo de muitas gerações, em várias narrativas, mitos e contos presentes na sociedade.

Os arquétipos voltados para a psique humana e estudados pela psicologia, tem sua origem junto ao psicanalista Carl Gustav Jung, que segundo a Biblioteca de Arquétipos *Bakka*, da autora Dafne Saqueti (2019), Jung acreditava nos arquétipos como figuras universais que todo ser humano tem no seu inconsciente coletivo, criando sensações e reações sempre que alguém se depara com um. Modelos humanos fundamentais presentes em todo o globo. O arquétipo de mãe é identificado em várias culturas por exemplo, geralmente como afeto, carinho e proteção.

Outros autores e estudiosos também focaram seus trabalhos na catalogação e pesquisa sobre arquétipos, como Joseph Campbell, o sintetizador do Monomito, também conhecido como "*A Jornada do Herói*" termo usado em seu livro "*O Herói de Mil Faces*" publicado em 1949, e que foi o pontapé inicial sobre como estudar e entender a histórias que a humanidade conta, e na área dos conhecimentos de marketing e publicidade, um dos exemplos é o livro "*O Herói e o Fora da Lei*", de Margaret Mark e Carol S. Pearson, que buscam usar o conceito de arquétipos no desenvolvimento de marcas e personalidades, se aproximando mais do consumidor, humanizando-as. Apesar de suas incontáveis aplicações e pesquisas, existe um livro que simplifica os arquétipos e seu modo

de aplicá-los em narrativas: *"A Jornada do Escritor"* (2007) do autor Christopher Vogler, faz um apanhado geral do trabalho de Campbell e cria basicamente um manual completo que ajuda a novo autores escreverem histórias melhores, personagens mais interessantes e que despertam empatia e curiosidade do espectador.

4.3 Utilizando Arquétipos na criação de Personagens

É compreensível pensar em arquétipos como papéis imutáveis para um personagem, onde ele se caracteriza daquela maneira do início ao fim da história. Vogler explana em seu livro que também pensou isso, onde personagens desempenham aquele conjunto de ações e reações com exclusividade do começo ao fim da história, mas que sua experiência no ofício de consultor de histórias o fez pensar mais como funções que eles desempenham temporariamente para obter certos efeitos em uma história, se tornando maleáveis e mutáveis, de acordo com a necessidade do autor e da narrativa.

Enxergando os arquétipos dessa maneira, a narrativa se torna mais fluida e livre, também exemplificando como um único personagem pode ter traços de vários arquétipos em momentos diferentes da história. "Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar como um bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra." (Vogler, 2007, pág 49)

Assim como outros autores, Vogler sugere alguns arquétipos básicos que estão contidos em grande parte das narrativas que as pessoas vivenciam todos os dias. São funções que podem ser bastante exploradas, mudadas e ele sugere até uma espécie de sub arquétipos, como por exemplo o arquétipo do Herói, que segundo o autor, tem origem no grego, vindo de uma expressão que significa "Proteger e Servir", que se dispõe a sacrificar suas necessidades pelo bem de outros. Igualmente outros arquétipos, existem variedades no arquétipo do Herói, como Anti-Heróis, que podem ser Feridos, que rejeitaram a sociedade mas despertam empatia da platéia pelas suas ações, mesmo sendo foras-da-lei,

ou até Heróis trágicos; “que podem não ser admiráveis nem despertar amor, e cujas ações podemos até deplorar...” (idem, 2007, pág 58), exemplificando Tony Montana, de Scarface, um herói com defeitos e que não consegue superar seus próprios demônios. Mas como saber qual arquétipo se encaixa melhor em cada personagem? Vogler responde essa pergunta fazendo mais duas:

1- Que função psicológica ou parte da personalidade ele representa?

2- Qual sua função dramática na história?

Pode-se exemplificar da seguinte maneira: “Em termos psicológicos, o arquétipo do Herói representa o que Freud chamou de ego — a parte da personalidade que se separa da mãe, que se considera distinta do resto da raça humana.” (FREUD, apud VOGLER, 2007), ou seja, O Herói tem a função psicológica de se tornar um só com ele mesmo, representando sua busca por identidade e outras personalidades para se tornar um ser completo. Já suas funções dramáticas (na trama em contato com o espectador), é de despertar empatia e identificação com a platéia, dando a janela para sua história. A narrativa é o ponto de vista do Herói e o espectador tem experiência do pelo seu olhar. Como Heisenberg de “*Breaking Bad*”, que apesar de se mudar o seu arquétipo durante a história, desperta empatia pois é o seu ponto de vista, suas justificativas e necessidades para fazer o que faz.

De maneira mais simplificada, os seis arquétipos que Vogler cita como básicos são:

O Herói - Protagonista de sua história, sacrifica a si mesmo, pelos objetivos ou por outras pessoas, buscando identificação da platéia. Exemplo: Link de “The Legend of Zelda”

O Mentor - A parte sábia do “eu”, muitas vezes representada à imagem de um dos pais. Com função dramática de instruir o Herói, e/ou fornecer meios para auxiliar sua jornada. Exemplo: Obi Wan Kenobi, em “Star Wars”, que presenteia Luke com a arma de seu pai e o guia nos caminhos da força.

Guardião do Limiar - Geralmente não são os principais vilões ou antagonistas, mas revelam ser um obstáculo que o Herói precisa vencer para provar a si mesmo (ou a outros) que está pronto para sua jornada. Tem função dramática de testar o Herói e pode também tornar-se aliado do Herói. Exemplo de Cerberus em Devil May Cry 3, que guarda os portões da torre Te-Mi-Ni-Gru, o portal do inferno. Após Dante vencê-lo em combate, Cerberus reconhece seu poder e lhe presenteia com uma arma imbuída com seu poder.

Arauto - Personagens (ou até mesmo acontecimentos) que chamam o herói para a aventura. Parafraseando Vogler, "...lançam um desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Alertam o herói (e a platéia) para o fato de que a mudança e a aventura estão chegando." Tem função dramática de motivar o Herói.

Nem sempre são pessoas, podem ser acontecimentos, como a morte de Dillion, interesse amoroso de Senua, em Hellblade, que a leva ao chamado da aventura de trazer de volta seu amado do reino dos mortos viking; Hel.

Camaleão - Personagens que mudam de aparência ou personalidade, muitas vezes difíceis de reconhecer entre os demais arquétipos. Em muitas histórias é par romântico do herói, por exemplo a *Femme Fatale*, mulher que cria a atração no Herói, mas gera dúvida e muitas vezes o induz ao erro e o trai. Como Ada Wong, que mente para Leon e o induz ao erro em Resident Evil 2.

Sombra - Geralmente representadas por energias recusadas pelo Herói, o arquétipo da Sombra caminha no oposto, em caminhos tortuosos e negativos. Nem sempre são vilões, podem também se caracterizar como antagonistas, que são duas coisas diferentes. Vogler exemplifica que a relação de Herói e Antagonista são de dois cavalos em uma parelha que correm para lados opostos, exemplificando que muitas vezes eles desejam o mesmo objetivo, mas discordam entre suas táticas para alcançá-los. Enquanto Herói e Vilão, trata-se

de duas locomotivas movendo-se ao encontro que se chocam, por terem ideias muito contrastantes. Muitas vezes representam traumas e sentimentos que foram reprimidos.

Pícaro - Personagens cômicos comumente manifestam esse arquétipo buscando o alívio cômico e muitas vezes fazendo o herói e o espectador a pensar por causa de suas críticas. Podem estar do lado do Herói ou da Sombra.

Como foi dito anteriormente, os arquétipos não são fixos e imutáveis. Personagens podem assumir arquétipos diferentes em locais distintos da história, deixando-a mais interessante e criando reviravoltas. Como por exemplo *Obi Wan*, que se põe na pele do Mentor, instruindo *Luke* à sua jornada, mas depois veste o manto do Herói, na sua batalha contra *Darth Vader*, se sacrificando para que seus companheiros possam fugir e serem vitoriosos depois. Essas mudanças acontecem com mais frequência do que aparenta, Guardiões do limiar podem se tornar aliados, Mentores podem se tornar Camaleões e posteriormente Sombra, assim como Sombra podem vestir o manto do herói, como *Darth Vader* no final da primeira trilogia de *Star Wars*, onde há a redenção do personagem, que ajuda *Luke* a destruir o Império.

De histórias simples à mais complexas, arquétipos estão presentes, e até hoje são bastante utilizados na concepção e planejamento de personagens. No mundo dos videogames não é diferente. Temos personagens dos simples aos mais elaborados que exalam seus arquétipos e suas mudanças. Por exemplo, o personagem *Al Muallim*, mentor de *Altair* Em *Assassin's Creed*. Faz seu papel de mentor muito bem durante toda a narrativa, o instrui, concede presentes e torna o protagonista mais confiante, mas também usa a máscara da Sombra, manipulando *Altair*, torna-se um camaleão e mostra sua verdadeira face no final da história, sendo o vilão o tempo inteiro.

Outro bom exemplo de personagem que altera os arquétipos durante a história é do protagonista *Arthur Morgan*, de *Red Dead Redemption II*. E este em

especial torna-se um ótimo exemplo, pois a mudança de arquétipo é determinada pelas ações do jogador durante a campanha. Arthur começa como um típico ladrão de bancos do velho oeste, mas de acordo com as ações do jogador, percebe-se vê-lo se tornar Sombra ou Herói.

4.4 Briefing inicial

Como já foi dito anteriormente, metodologias de design possuem etapas, estruturadas de maneira que facilite o entendimento do projeto aos membros do time e também deixe o projeto mais organizado. Segundo Gavin Ambrose e Paul Harris (2010), O processo de design é dividido em sete estágios (detalhados na página 10 desde trabalho), mas para executá-los, os membros do time precisam de um briefing detalhado o suficiente para começar a gerar suas ideias.

Durante o processo de game design, segundo Bates (2004), vários documentos são redigidos, desde documentos mais simples para conferências e explanação do projeto, até o mais importante e conhecido deles, o *GDD (Game Design Document)*, que trata-se de um documento completo detalhando o desenvolvimento do jogo. É comum no mercado de game design, ser referido até como “a bíblia do jogo”.

Como este projeto trata-se apenas dos estágios iniciais do desenvolvimento, será utilizado para briefing inicial e desenvolvimento dos *concepts*, um documento que Bates (2004) chama de *Game Proposal*, ou “*Pitch Doc*”, por tratar-se de um documento que geralmente é distribuído a executivos e possíveis investidores em uma apresentação direta e curta.

O Pitch doc de Bates consiste nos seguintes tópicos:

- 1. High Concept.** Curto parágrafo explicando a experiência que o jogo vai apresentar.
- 2. Gênero.** Uma sentença onde o jogo se encaixa, um gênero ou vários, caso seja híbrido (ex: Terror, *RPG*, Tiro, e etc.)

3.Gameplay (Jogabilidade). Um parágrafo que descreve que tipo de ações o jogador pode ter durante uma sessão de jogo.

4.Features. Uma lista de características que o jogo tem, vindo desde detalhes técnicos até inspirações e aplicações artísticas.

5.Setting. Um parágrafo sobre o que faz do seu mundo e seus habitantes um lugar interessante para o público.

6.História. Se o jogo tem uma história, aqui deve conter os elementos básicos e um curto resumo sobre.

7.Público alvo. Uma sentença que descreva de maneira demográfica, qual tipo de público está almejando alcançar.

8.Plataformas. Uma lista de dispositivos que o jogo poderá ser jogado.

9.Estimativas e investimentos. Quanto tempo de desenvolvimento e quanto de investimento financeiro será necessário para torná-lo real.

10.Análise Competitiva. Uma lista de jogo existentes e planejados que vão competir diretamente e indiretamente com o projeto.

11.Equipe. Nomes e credenciais dos envolvidos no projeto.

12.Resumo. Um resumo do porquê este projeto será frutífero, e porquê a equipe é a certa para desenvolver o projeto.

Dependendo do projeto e da posição que o desenvolvimento está, alguns itens podem ser substituíveis para adequar o documento melhor ao Pitch. Lembrando que o documento precisa ser curto e de fácil entendimento, pois além de ser utilizado internamente, sua principal função é demonstrar aos possíveis investidores e executivos o motivo de que este será um ótimo projeto. Para este trabalho de conclusão de curso, será usado uma versão ajustada por se tratar dos estágios iniciais de desenvolvimento do projeto.

4.5 Construção dos Personagens

Agora, ao compreender como os arquétipos se comportam em uma narrativa, pode-se observar as semelhanças entre personagens existentes, que

praticam diferentes funções como personagens, mas vestem o manto dos mesmos arquétipos em determinados momentos da história.

Devido às construções do inconsciente coletivo, os arquétipos ajudam na hora de conceituar os personagens, graças a bagagem que trazem consigo. O arquétipo Mentor pode ser explorado com certas similaridades entre personagens já existentes, como *Obi Wan Kenobi (Star Wars)*, *Vesemir (The Witcher)* e *Joel (The Last of Us 2)*, às vezes, emulando atitudes de um dos pais, aconselhando e procurando motivar o Herói.

4.6 Documentações do Projeto

Este trabalho busca criar a configuração visual de um jogo eletrônico em estado de pré-projeto chamado "*Protea*". Para isto, é necessário investigar como é feito o *Character Design* através de *concept art*, se existem metodologias para o processo e qual a melhor maneira de aplicar os conhecimentos adquiridos neste trabalho. Em momento nenhum coloca-se que os passos utilizados são imutáveis e 100% funcionais para todos os projetos, afinal, o *workflow*¹² da criatividade muda de profissional para profissional.

Como já foi dito neste projeto, Para ajudar a estruturar projetos, são utilizados *Game Design Documents*, de sigla *GDD*. Segundo Schell (2008), o propósito da documentação em game design é para memorizar e comunicar. Memorizar, pois durante o desenvolvimento de um jogo, muitas ideias brilhantes acontecem, e mesmo pensando que nunca irá esquecê-las, elas podem ir embora facilmente da memória. E Comunicação, pois os conceitos, pensamentos e decisões precisam ser passados para toda a equipe, e a documentação facilita esse processo.

¹² Fluxo de trabalho

O *GDD*, segundo Bates (2004) contém todas as informações técnicas do projeto, seguindo como guia para o time de desenvolvimento. Mas trata-se de um documento extenso e com a finalidade de transmitir para toda a equipe de desenvolvimento todas as informações que existem sobre o projeto, sendo algo grande demais para esse *concept* inicial. Portanto, neste projeto, foi utilizado um modelo de *Game Proposal*, ou "*Pitch Doc*" de Bates (2004), que se trata de um modelo menor e mais conveniente ao projeto, visando que encontra-se nas etapas iniciais.

5 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

5.1 *Game Proposal*

Como foi dito anteriormente, para organizar todas as informações e apresentar um estudo completo e pronto para as etapas iniciais do desenvolvimento, foi optado neste trabalho seguir um *Game Proposal*, ou “*Pitch Doc*”, que consiste em um documento organizacional, para fácil difusão das informações do jogo, dentro da equipe de desenvolvimento e possíveis investidores.

Por tratar-se de um pré-projeto realizado para uma monografia, os itens 8 a 12 (Plataformas, Estimativas e investimentos, Análise Competitiva, Equipe e Resumo) estarão excluídos do documento por serem considerados desnecessários para o projeto, que está preocupando-se apenas com o desenvolvimento visual dos personagens

High Concept.

Juno é uma egoísta e jovem caçadora de recompensas que deseja viver em um lugar melhor com sua irmã Nyx. Após sua irmã ser completamente absorvida por um artefato de poder arcano, Juno precisa esquecer seu egoísmo e cooperar com novos aliados, na esperança de encontrar uma maneira para trazer sua irmã de volta. Viajando pelos distritos de Sidônia e os arredores desérticos da cidade, Juno precisa investigar os antigos, derrotar oponentes formidáveis e descobrir mais sobre o Aether, fonte de poder de toda arcano-tecnologia, e que pode ser a chave para destrancar a prisão de sua irmã.

Gênero.

RPG de ação e visual novel investigativa;

Isométrico; Jogabilidade *point&click*¹³.

Gameplay (Jogabilidade).

¹³ Tipo de jogabilidade onde o jogador aponta com o mouse e clica para o personagem realizar alguma ação.

Controlando Juno, o jogador deve completar contratos como caçadora de recompensas, atravessando os levels derrotando inimigos, realizando puzzles, coletando recursos e equipamentos (armas, vestimentas, armaduras, etc) e cumprindo o objetivo do level, que pode consistir em recuperar um certo item, resgatar um prisioneiro/refém, ou até mesmo assassinar um alvo.

No final de cada contrato, o jogador retorna ao hub principal, uma área colaborativa no subsolo da cafeteria, onde existem *NPC's*¹⁴ que realizam funções diversas, desde compra e venda de itens, à construção e melhoria de equipamentos e áreas novas do hub.

Tanto nas áreas de combate quanto no *hub*, haverá interações conversativas com os *NPC's*, ou itens de quests, ao estilo *visual novel*¹⁵, que poderão afetar o curso da história e o tipo de recompensas que o jogador irá receber.

Features.

Principais Referências:

Action RPGs:

Série Diablo (1997 - 2012), Darksiders Genesis (2019), Ruiner (2018)

Visual Novels (ou jogos com influências de visual novels):

Persona 5 (2018), Fire Emblem Awakening (2012) The Red Strings Club (2018), Disco Elysium (2019)

¹⁴ (*Non-playable character*) trata-se de qualquer personagem em um jogo que não é controlado por um jogador.

¹⁵ Gênero de jogo muito popular no Japão; as novelas visuais são jogos interativos que contam histórias e tem jogabilidade geralmente limitada a conversações e interações com *NPC's*.

Figura 37: Algumas das referências. Respectivamente; Diablo 2, Ruiner, Persona 5 e Disco Elysium



Fontes: Respectivamente; Blizzard Store¹⁶, Ruinergame.com¹⁷, The Verge¹⁸ e Steam¹⁹

Gameplay: Baseado em RPGs de ação do começo dos anos 2000, proporcionando um alto fator replay, desafiador e recompensador.

Vidas e medidores: o jogador tem acesso a informações de estado do personagem na tela, que variam de acordo com a experiência da personagem, dos itens equipados na mesma e de quais companheiros estão com ela no cenário. O estado do personagem é medido pelos medidores de Vida e Aether(energia usada em habilidades especiais). A vida cai ao receber danos (vindos de oponentes ou do cenário).

Armas e Equipamentos: Disponível através de drop, um arsenal para derrotar seus inimigos; espadas, machados laser, pistolas, armas de fogo de longo alcance, entre outros, que podem ser alterados livremente de acordo com

¹⁶ Disponível em: <<https://us.shop.battle.net/pt-br/product/diablo-ii>>

¹⁷ Disponível em: <<http://ruinergame.com/>>

¹⁸ Disponível em: <<https://www.theverge.com/2017/3/29/15098458/persona-5-review-ps4-ps3>>

¹⁹ Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/632470/Disco_Elysium/>

a necessidade/desejo do jogador. Durante o gameplay, novas armas podem ser encontradas e criadas.

O mesmo acontece com equipamentos (vestimentas e outros itens), como peças de armadura, recursos de criação, créditos (moeda do jogo) e etc.

Skills (habilidades especiais): Através de pontos distribuídos em uma árvore de habilidades, o jogador pode desbloquear habilidades passivas e ativas que vão auxiliar na jornada da personagem, que podem ser colocados em uma barra de atalho para fácil uso durante os combates. Especializações e novas habilidades ficarão disponíveis com o progresso no jogo. Para utilizar tais habilidades, é necessário uma certa quantidade de Aether(energia) na barra.

Menus: O jogador pode acessar a qualquer momento, os menus de inventário (mochila), árvore de habilidades e outros menus, que não pausam o jogo. Já no menu pause, é possível se acessar as configurações, menu de ajuda e codex (onde contém o glossário) do jogo, com descrições de personagens da história, itens, inimigos e localidades.

Movimentação: como nos jogos de gênero semelhante, o personagem pode se mover livremente em todo o plano isométrico, com as limitações de cenário. É realizado o movimento através do mouse, e o personagem pode andar, correr, agachar-se e esquivar-se com slides e rolamentos.

Pontos de Experiência: Podem vir de diversas fontes, como derrotar inimigos, cumprir contratos, quests e side quests, e em conseguir informações através de interações conversativas com NPCs. No fim, esses pontos são acumulados em uma barra de experiência, que ao preencher, credita-se um level à personagem, aumentando seus atributos e lhe concedendo SP (skill points).

Jogabilidade: Com a câmera em visão isométrica (de cima), os levels são feitos para favorecer o combate e a exploração, com combate rápido e fluido,

com muitos inimigos na tela, criando situações de combate frenético. Também há recompensas pela exploração, com baús e itens escondidos.

Dificuldade: A dificuldade dos contratos e missões aumenta de acordo com o que o jogo avança. Mas após finalizar o jogo, mais dificuldades são desbloqueadas, incentivando o fator replay. Também novos modificadores podem ser adicionados em algumas missões; por exemplo, dano de fogo dobrado, dano à distância diminuído, etc.

Save Points e Continues: Existem checkpoints em locais pré estabelecidos nas missões, mas o jogador também pode salvar o jogo a qualquer momento acessando o menu pause. Não existem continues. Caso o jogador morra, ele volta para o checkpoint anterior. Caso ele morra em alguma dificuldade superior, podem existir modificadores que exijam que a missão seja recomeçada.

História: Narrativa envolvente destrinchada através de cinemáticas e conversas no modelo de visual novel. Com um background cativante, influenciado por referências de tecnologia retrô e magia e antigas civilizações.

Customização: A personagem jogável e auxiliares podem ser customizados pelo jogador, através de diferentes harmonias de itens, equipamentos, armas e itens cosméticos.

Gráficos: Trata-se de um trabalho tridimensional e isométrico, nos moldes de jogos como Diablo, Ruiner e Shadowrun Returns, em uma estética *comic book style of rendering*²⁰, semelhante a jogos como Borderlands, Guilty Gear e etc.

Estilo: Estilo cartunizado, fortemente inspirado por quadrinhos e mangás.

²⁰ Tipo de renderização que simula outlines de desenhos feitos à mão, como em quadrinhos e mangás.

Tempo de jogo: Cerca de 30 horas de gameplay, durante as quests principais. Tempo que pode ser estendido pelas quests secundárias e conteúdo pós-lançamento.

Setting. (Cenário)

O jogo é ambientado em uma realidade alternativa à nossa, uma era de tecnologia movida a magia, marcada pela ganância de corporações e contraste social. Neste mundo, uma energia proveniente do planeta chamada Aether, é usada de maneira gananciosa pelas corporações para proporcionar melhor qualidade de vida aos seus cidadãos. Claro que na prática, apenas as pessoas mais ricas conseguem pagar por tudo que o Aether pode oferecer, deixando os distritos mais pobres com muitas vezes menos do que o básico, precisando buscar alimento e baterias de Aether no mercado negro fora da cidade, atravessando o deserto. Contrabandistas e caçadores de recompensas, atravessam o deserto com suas esquifes (uma espécie de nave que voa baixo mas em grande velocidade) nos arredores de Sidônia, cidade cercada por extensos desertos, em busca de contratos.

Sidônia, a grande capital da região Kin, é a maior (e uma das últimas) cidades que ainda utilizam Aether como fonte de energia, graças aos avanços de arcano-tecnologia em muitas áreas (principalmente na indústria bélica), onde a cidade fornece armamentos e outros insumos para o dia a dia à outras cidades e compradores.

A cidade é rodeada por desertos, graças ao uso exacerbado de arcano energia, deixando os perigosos desertos cada vez maiores, ano a ano. A extensão do deserto também torna difícil a saída (e entrada) de esquifes na cidade, pois a jornada é longa e perigosa, graças a gangues de saqueadores, criaturas e os perigos antigos do planeta. Sair de Sidônia é caro e perigoso demais, forçando seus moradores a permanecerem na cidade.

História.

Essa é a história de Juno e Nyx, irmãs que vivem na populosa Sidônia, uma cidade cercada por desertos e que tem sua economia girando em torno de "aether", uma energia arcana proveniente do planeta que é usada pelas corporações para gerar energia. As duas tem personalidades muito diferentes, mas tentam se dar bem na maioria do tempo. Elas trabalham e são donas de uma cafeteria no distrito comercial da cidade, que mesmo com uma boa clientela, os valores de suprimentos e energia estão cada vez mais altos.

A cafeteria das garotas, é abastecida com suprimentos que vem de fora da cidade. Enquanto Nyx, irmã mais nova toma conta da cafeteria e seus clientes, Juno que é a mais velha, faz os trajetos para coletar suprimentos dos fornecedores, que ficam nos arredores da cidade, precisando atravessar áreas devastadas e desérticas. É uma travessia de pouco mais de 2 dias e durante o percurso, Juno acaba realizando alguns trabalhos como entregadora para algumas gangues e outros clientes.

A história começa quando Juno e Nyx farão a primeira expedição juntas, pois a irmã caçula gostaria de conhecer um pouco mais sobre o perigoso trabalho de sua irmã. Juno, confiante em suas habilidades, aceita a proposta da irmã e as duas vão juntas em direção a um ponto de trocas no deserto coletar mercadorias para a cafeteria. Juno secretamente coleta um contrato de carga sem que sua irmã soubesse, pensando em conseguir mais créditos para comprar um presente de aniversário para sua irmã. O contrato de "rank A" pedia o transporte de uma carga não identificada, saindo de um posto de escavação no meio do deserto até o hangar do distrito industrial de Sidônia.

As coisas correm bem na coleta de mercadorias para a cafeteria e do contrato, mas no caminho de volta, durante uma tempestade, a esquife de Juno é atacada por um grupo de homens com capuzes negros, que tentam a todo custo entrar na esquife. Durante o ataque, as cargas se soltam, e da caixa escura que Juno trouxe da escavação, cai um cubo amarelo. Fosco, com inúmeras fissuras, que as vezes pareciam palavras. Nyx, estranhamente se sente atraída pelo objeto, hipnotizada pelo seu brilho. É sem dúvidas um artefato carregado

de Aether, que ao toque de nyx, uma explosão elétrica acontece, desligando todos os sistemas da esquife, causando o capotamento da pequena nave. Ao acordar, Juno não encontra sua irmã, apenas o estranho artefato. Ela é rapidamente subjugada pelo grupo que atacou sua nave, e quando estava prestes a ser executada, o misterioso cubo brilha em sua direção, causando um brilho que cega todos ao seu redor, e queima suas amarras. O artefato rapidamente entra em contato com sua espada e Juno consegue graças à arcano-magia derrotar todo o grupo de interceptores. Mas uma pergunta fica: O que aconteceu aqui? Que poder é este? Onde está Nyx? Juno precisa de respostas.

Público alvo.

Faixa etária de 14 anos. Contém violência, uso de entorpecentes e linguagem imprópria.

5.2 Personagens (Conceitos Iniciais)

Foram escritos para esse projeto três personagens. Juntamente ao roteiro, cada personagem é acompanhado de um *backstory* e informações importantes para seu desenvolvimento visual. São eles (e seus respectivos arquétipos): Juno (Herói), Nyx (Arauto) e Seth (Mentor).

Personagem: Juno

Arquétipo: Herói

(Características importantes em negrito)

Juno é uma jovem mercenária que trabalha como entregadora e caçadora de recompensas, vivendo na parte baixa de Sidonia. Muitas vezes **egoísta** e **resmungona**, é um pouco **indiferente** com as pessoas a sua volta, exceto por

Nyx (sua irmã). De personalidade distinta da sua irmã, Juno tem uma natureza **reservada**. Tem muito carinho pela sua irmã, apesar de não demonstrar tanto. Procura sempre observar sua irmã para que não entre em apuros ou se machuque. É uma **ótima espadachim** e se dá bem trabalhando sozinha. É **corajosa, forte**, porém **ágil**. É também uma excelente rastreadora e observadora.

Ela nunca se importou tanto com a situação dos distritos e das pessoas que vivem ao seu redor, mas tudo isso muda quando sua irmã é completamente absorvida por um artefato de poder arcano desconhecido, e ela procura informações e ajuda junto a Seth, um grande intermediário entre clientes e mercenários, estudioso de artefatos antigos. Se alguém sabe de alguma coisa, é ele. Com Seth como seu guia, Juno parte em busca de outros artefatos, que juntos podem trazer sua irmã de volta, cruzando seu caminho com gangues, inimigos, novos aliados e a resistência que vai contra as corporações, que controlam toda Sidonia por baixo dos panos.

Personagem: Nyx

Arquétipo: Arauto

(Características importantes em negrito)

Nyx é dona e **barista** de uma cafeteria, um dos muitos estabelecimentos informais em Sidônia, que estão se tornando impopulares graças aos estabelecimentos modernos financiados pelas corporações. **Irmã mais nova de Juno**, sempre se esforçou ao máximo para criar um lugar aconchegante no meio do distrito comercial da cidade. **Cuida das pessoas** ao seu redor e é bastante **atenciosa**. É uma garota **curiosa e inocente**, que sempre está conversando com as pessoas. É **entusiasmada** com a presença de outras pessoas e **extrovertida**, e muitas vezes **desastrada**.

Entra em conflito com frequência com sua irmã, por causa das suas diferenças de personalidade e pelo perigo que sua irmã corre em cada contrato. Gostaria que Juno tomasse conta do café junto a ela. Nyx, mais tarde tem seu corpo e mente absorvidos por um artefato, em um contrabando que Juno aceita

trazer para a cidade. Agora ela acompanha Juno como guia da aventura de sua irmã, em busca de respostas e de uma maneira de libertá-la de sua prisão.

Personagem: Cadmus Ward

Arquétipo: Mentor

(Características importantes em negrito)

Cadmus é um **ex membro da academia de ciência** de Sidônia, tendo ainda grande influência na parte alta e baixa da cidade. Grande **estudioso** e explorador das ruínas das civilizações precursoras e seus Artefatos. Devido aos acontecimentos após sua expulsão da academia, ele também ficou **muito habilidoso em combate corpo a corpo**.

Com um passado escondido, Cadmus foca sua atenção em se tornar um Fixer, um indivíduo que resolve problemas. Fixers atuam como intermediários entre mercenários e clientes que precisam de “trabalhos”, algo que apenas o submundo do crime pode resolver. Ele se beneficia por vender informações e procurar caçadores de recompensa perfeitos para os trabalhos de seus clientes.

Seu foco muda quando uma de suas mercenárias regulares, Juno, adquire um artefato roubado de uma escavação precursora. Ela busca informações sobre o que é o artefato e sobre o que aconteceu com sua irmã. Cadmus vê nessa situação uma oportunidade de **influenciar a garota** a caçar outros artefatos e lidar com seus rivais, dando uma falsa esperança de conseguir salvar a irmã de Juno.

Cadmus é um homem **esguio**, de **aparência misteriosa**. É também um **estudioso** assíduo de artefatos e o passado do planeta, e dedicou boa parte de sua vida para encontrá-los e estudá-los. Ele frequentemente **manipula os outros** para conseguir seus objetivos. **É rápido e letal** quando necessário, mostrando suas **habilidades com lâminas**. É um indivíduo bastante **perigoso**.

Com as informações dos personagens descritas no documento, pôde-se começar o trabalho de *concept* deste pré-projeto.

5.3 Processo Criativo

Conforme já foi comentado anteriormente, aqui foram seguidas as indicações de Chris Solarski, em seu livro *Drawing Basics & Videogame Art (2012)*,

1. No conceito inicial de cada personagem, foram deixadas em evidência, características marcantes do personagem citado, afim de simplificar em poucas palavras sua personalidade.
2. A partir dessas descrições, foi formado um mapa mental para cada personagem, realizando associação de palavras, como indicado por Solarski e realizado também por Rodrigues em seu trabalho *Concept art e Design: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico "A jornada de Koa: a flor e a escuridão" (2015)*.
3. O mapa mental facilita na busca de referências, com objetivo de criar um Painel Semântico, aglomerando algumas referências sobre o personagem. Lembrando que é um painel inicial, e outras referências posteriores são muito bem vindas.
4. Com o painel inicial formado, pode-se começar a fase de desenvolvimento visual, seguindo as ideias centrais de *"The Skillful Huntsman" (2005)*, de Scott Robertson, realizando as seguintes fases:
 - a. *Desenhos de silhuetas e/ou miniaturas*
 - b. *Possíveis variações à partir de uma silhueta escolhida*
 - c. *Refinamento*
 - d. *Estudos Cromáticos*
 - e. *Finalização*

5.4 Juno

Juno é a protagonista dessa história, uma caça-recompensas descrita como resmungona, indiferente, mas forte, ágil e corajosa. Expressa para sua irmã grande carinho e afeto e se importa muito com sua segurança. Ela foi a personagem que teve o maior processo dos três apresentados nesse projeto.

Procurou-se representar nas características físicas de Juno a força e indiferença que ela carrega, através de seu porte corporal, poses e expressões faciais. No intuito de criar uma caçadora de recompensas de uma área mais pobre da cidade, um dos principais pontos de referência de Juno foram pilotos e suas vestimentas, de uma maneira mais “largada” e casual, sem se importar com aparências. O mapa mental sugerido por Solarski, estimula a utilização de algumas palavras chave, que ajudem a definir as características do personagem, afim de facilitar a busca de referências, como Flora, Fauna, Referências Históricas, Lugares, Vestuário, Arquitetura, Culturas e Povo. Foram utilizadas como no trabalho de Rodrigues (2015) a representação desse mapa mental em um pequeno quadro.

Macacões de piloto, grandes tênis/botas em referências a outras obras de ficção foram usadas como referência, afim de buscar um visual que coincidissem com oficinas, naves, bares e cidades. Itens que pudessem auxiliar a proteção do rosto no deserto como óculos de proteção e mantos também entraram na grade e nos primeiros desenhos. Outra maneira de descrever força para Juno, é através de sua arma principal, uma grande espada que ela (por tanta força) consegue segurá-la com apenas uma mão.

Animais ágeis como cobras e corvos também foram adicionados ao mapa, e referências de vestimentas de rua modernas também. Juno foi fortemente influenciada por personagens de filmes de ficção como Ellen Ripley (*Alien*, 1979) e Furiosa (*Mad Max Fury Road*, 2015), que tem personalidades fortes e tem boa representatividade em seus roteiros.



Figura 38: Associação de palavras - Juno

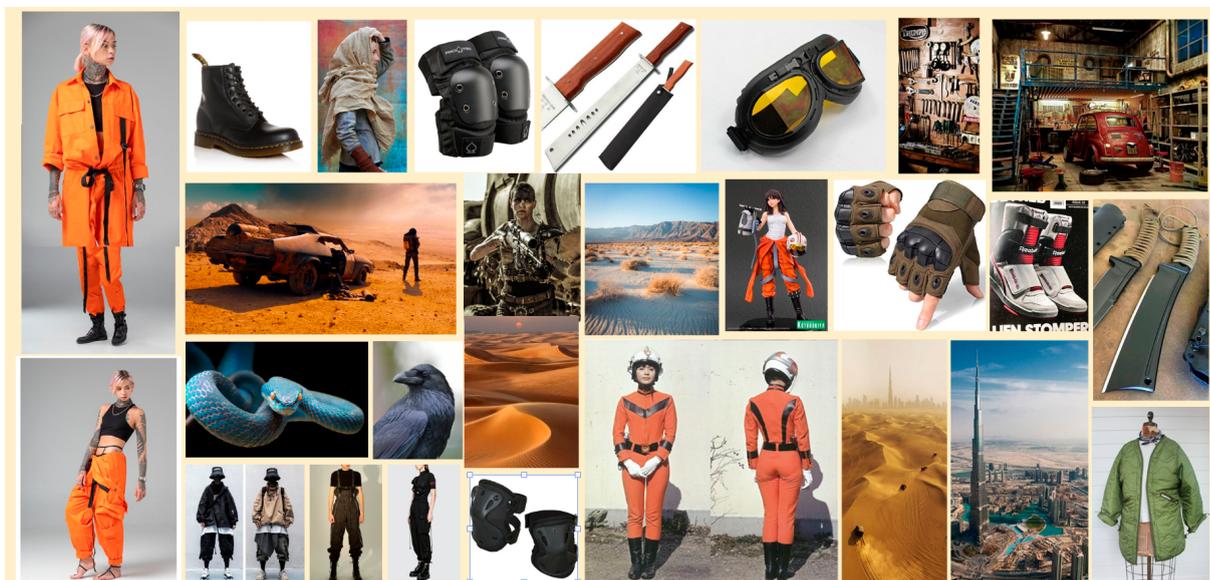


Figura 39: Moodboard - Juno

A partir do *moodboard* e associação de palavras, deu-se início ao processo de desenvolvimento visual de Juno, onde foram exploradas silhuetas, thumbnails e rascunhos, como em *Skillful Huntsman*. A grande maioria foram silhuetas, explorando a mancha visual, já insinuando roupas e acessórios.



Figura 40: Silhuetas - Juno

Juno é também uma espadachim. Portanto, algumas referências de samurais japoneses também foram lembradas para essa personagem (ainda que não utilizadas no design final, pois o objetivo foi realmente experimentar) Das silhuetas acima, a marcada foi escolhida definir as características físicas de Juno.

A pose escolhida representa força, atitude e confiança. Características que Juno tem de sobra. a partir da silhueta, foram traçadas algumas variações de rostos, e vestimentas. Por haverem dúvidas sobre como representar o porte da personagem, foram realizados também estudos de estrutura corporal e musculatura, buscando distribuir corretamente a quantidade de músculos na personagem.

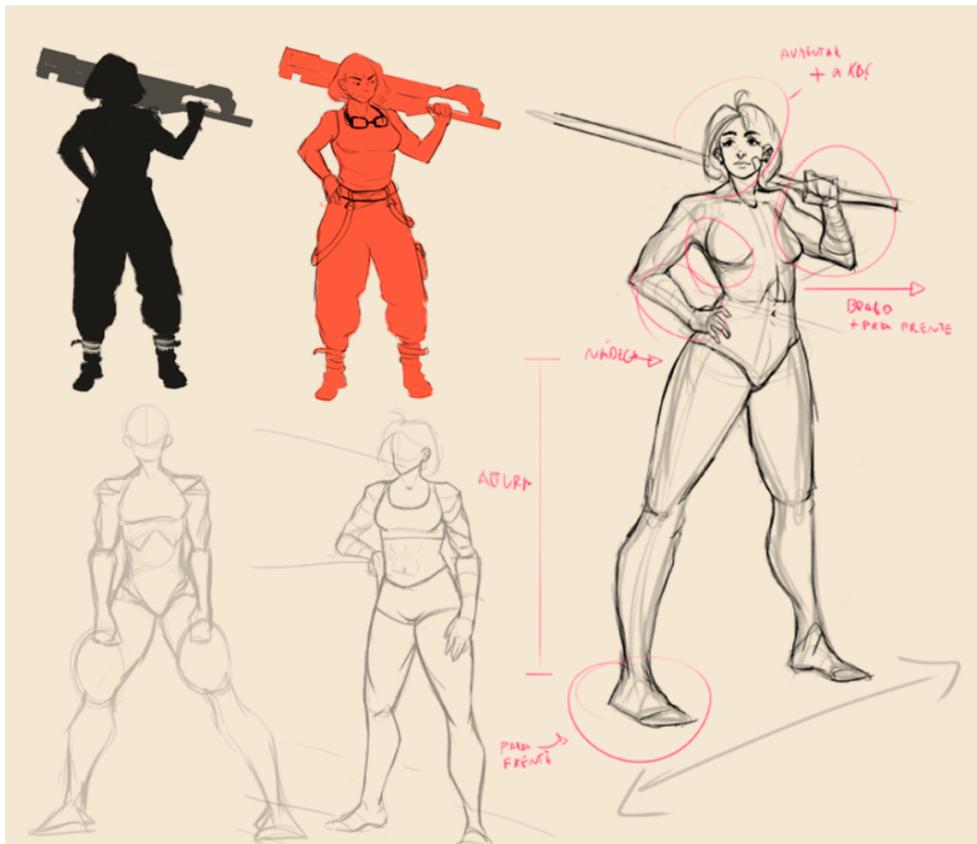


Figura 41; Estudos de estrutura - Juno

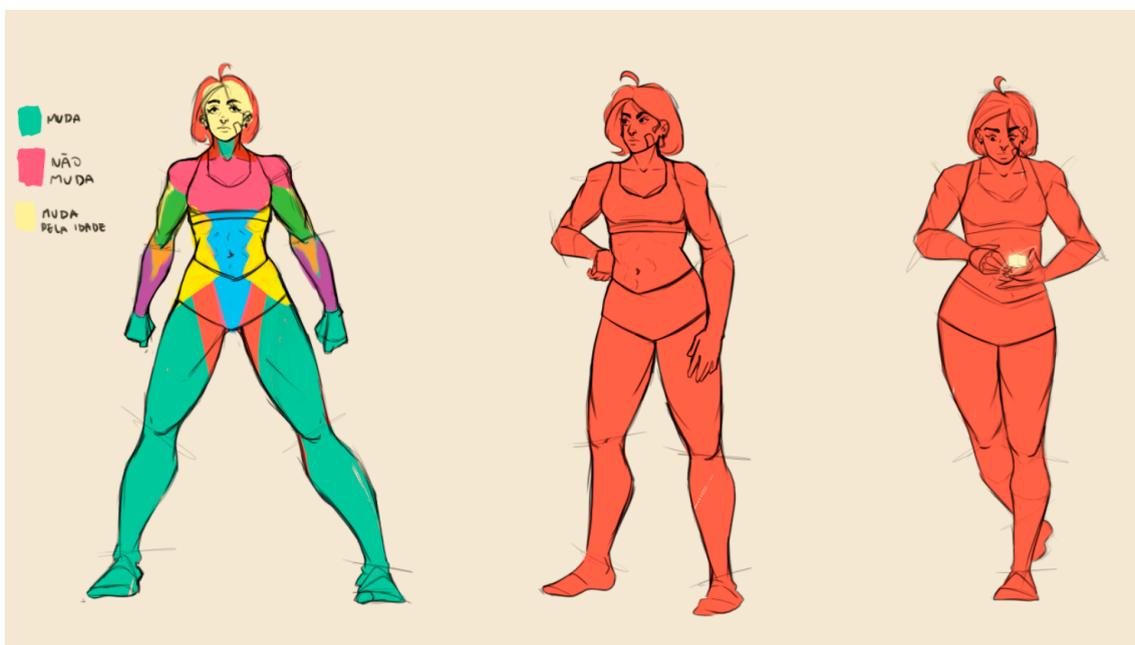


Figura 42; Estudos de musculatura - Juno

Após alguns ajustes, a estrutura base de Juno estava pronta para receber variações e detalhamento de cabelos, expressões faciais, vestimentas e equipamentos que a personagem carrega e que definem sua personalidade e aparência.

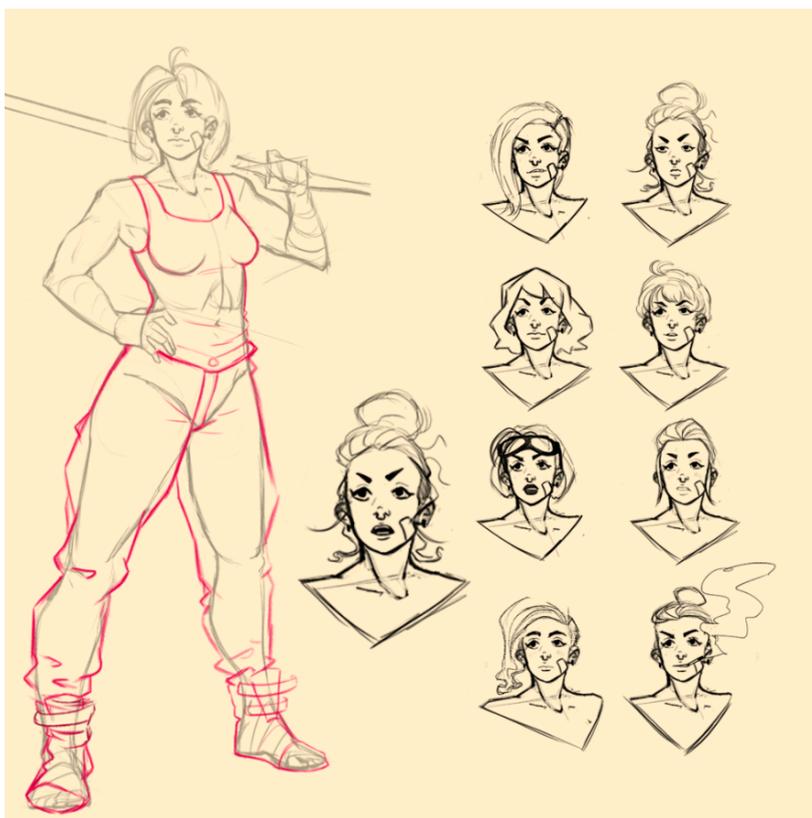


Figura 43; Rascunho principal e variações faciais - Juno

Juno é antes de mais nada uma piloto, e precisa se parecer com uma. Nesse momento foram adicionados detalhes à sua vestimenta que justificassem o que ela faz, para dar mais profundidade à personagem. Algumas opções foram feitas baseadas em outras referências que não estavam anteriormente no *moodboard*. É importante frisar que o *concept artist* não deve se limitar ao painel como se ele fosse uma ferramenta imutável. Mas sim procurar mais referências à medida que for necessário e claro, não atrapalhe o desenvolvimento. Procurar referências demais também é prejudicial. O importante é se inspirar em elementos da vida real. Seguem abaixo algumas outras imagens que foram utilizadas para o desenvolvimento da personagem.

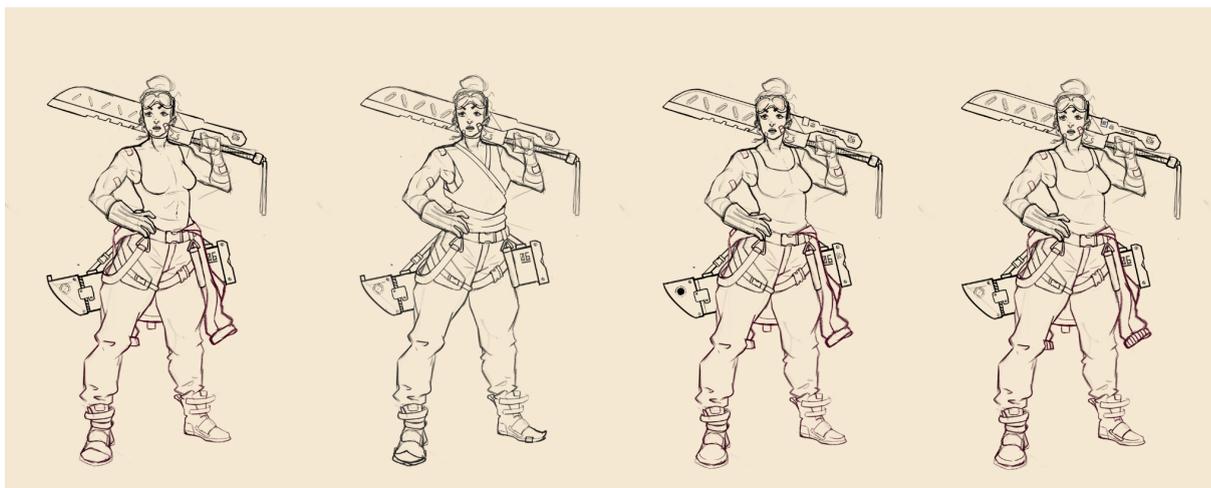


Figura 46; Variações de camisetas e detalhamentos - Juno

A paleta de cores da personagem foi explorada em estudos de cores que indicassem suas características psicológicas e fizessem referência a algumas das imagens utilizadas nos *moodboards*, como os macacões de pilotos (e astronautas, que são laranjados) e cores que representassem sua personalidade forte, gerando paletas de cores fortes e contrastantes.

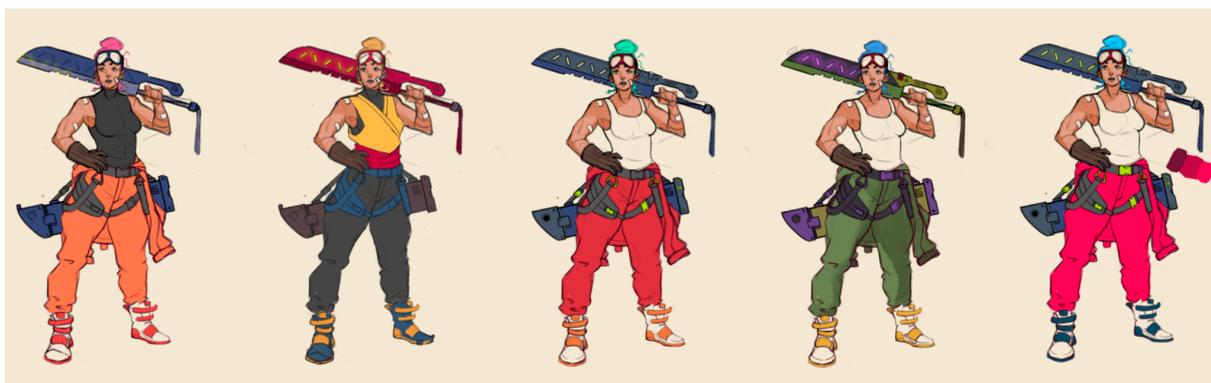


Figura 47; Estudos de cor - Juno

Finalmente chegou-se a um resultado satisfatório, e foram aplicados detalhamentos e refinamento de informações na personagem. Mudanças como a camiseta, que foi substituída por um cropped, e ajustes no cabelo e espada. Restaram duas opções de cor:



Figura 48; Finalização - Juno

5.5 Nyx

Nyx é a irmã mais nova de Juno, personagem secundária que faz função de arauto, ou seja, o motivo de saída da zona de conforto da heroína. Ela é descrita como atenciosa, curiosa, sorridente, extrovertida e também desastrada. Nyx também é a barista e dona de uma cafeteria, portanto, há uma série de referências que podem ser usadas para essa personagem.

Segundo Rodrigues (2015), é importante que os designs dos personagens principais conversem entre si, criando assim a sensação de continuidade no projeto. Sendo assim, o modelo de Nyx foi devidamente pensado a

complementar o design de Juno, principalmente em sua paleta de cores. Como uma das maiores referências de Juno foram personagens de ficção de filmes com estética dos anos 70/80, Nyx foi encaixada em uma estética de barista que se iniciou nos Estados Unidos nos anos 40, mas perpetuou até meados dos anos 80, com a estética de cafeterias na beira de estradas dos EUA.

Uniformes de garçonete, vestidinhos e aventais vão compor as primeiras ideias dessa personagem. Ela não utiliza armas, portanto seu design será 100% focado no seu trabalho como barista. Animais mais amistosos e “sorridentes” como cachorros e raposas foram também adicionados à associação de palavras, assim como arquiteturas aconchegantes, decorações vintage e pequenos cafés/bares.



Figura 49; Associação de palavras - Nyx

Para Nyx, foram selecionadas algumas silhuetas, no intuito de experimentar mais um pouco, pois as ideias sobre a personagem não estavam tão claras. A partir dessas silhuetas foram feitos detalhamentos nas mesmas.

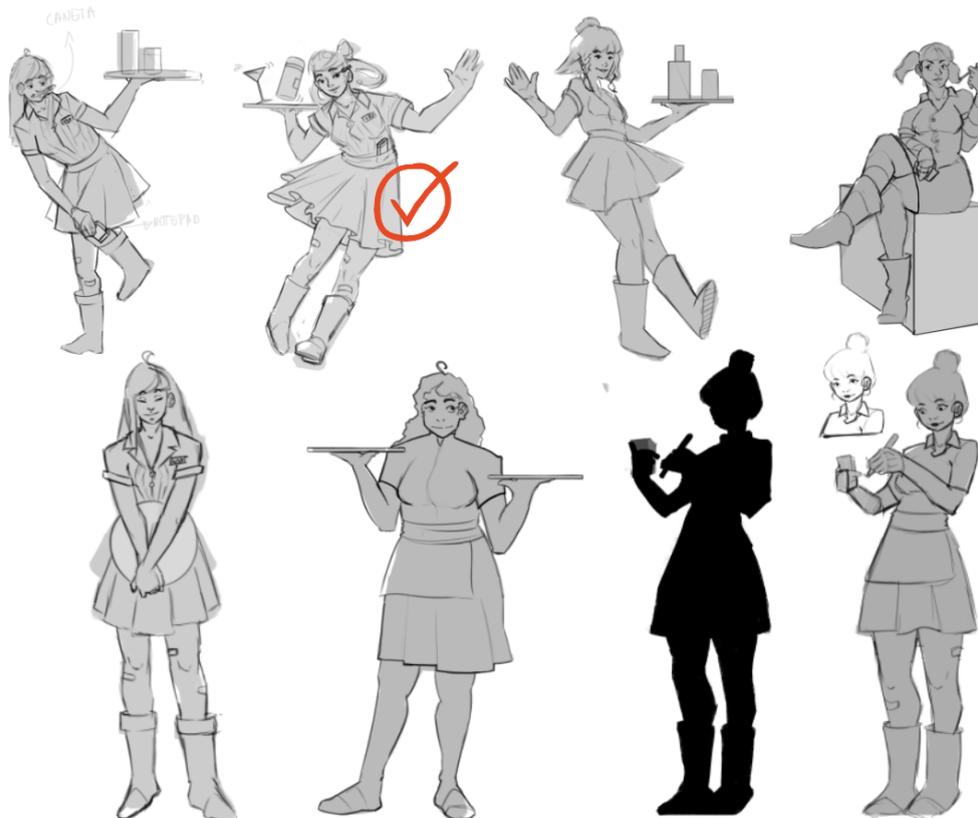


Figura 52; Detalhamento - Nyx

Das opções produzidas, uma foi escolhida, buscando encontrar mais variações. Vestimentas, acessórios e cortes de cabelo foram bem explorados aqui, buscando um ar mais jovem e descontraído para a personagem.



Figura 53; Variações de detalhamento - Nyx



Figura 54; Variações de detalhamento 2 - Nyx

Um dos rascunhos foi escolhido, e ainda na tentativa de variar um pouco no design da personagem, designs de patins foram aplicados. Neste momento, nenhum dos designs estava satisfazendo os envolvidos no projeto. Então foi tomada outra abordagem: mesclar alguns designs no intuito de explorar novos caminhos. O rascunho foi escolhido e os estudos de cor começaram.



Figura 55; Novas experimentações e rascunho escolhido - Nyx

Houveram estudos na paleta de cores da personagem, buscando um ar mais descontraído e sorridente, combinando com suas descrições anteriores. Cores fortes e paletas contrastantes marcaram bastante os estudos de cores de Nyx, pensando em tons quentes graças ao moodboard e associação de palavras (desertos, estrada e etc.) Dos três personagens contidos nesse projeto, com ela foi onde mais obteve-se explorações de cor.



Figura 56; Estudos de cor - Nyx

Por ainda não ter sido encontrada uma versão que fosse 100% satisfatória, uma paleta foi escolhida para mais variações e explorações. Mais duas opções de cores foram exploradas com essa paleta de cores específica.



Figura 57; Variações nos estudos de cor - Nyx

A terceira opção foi a escolhida para compor as cores de Nyx. Com isso, foi finalizado seu design para este projeto.



Figura 58; Finalização - Nyx

5.6 Cadmus

Cadmus é o mentor de Nyx em diversos momentos da trama, graças ao seu conhecimento sobre os artefatos e a história antiga da civilização. Mas, ele é portador de dois arquétipos: Mentor e Camaleão, pois no decorrer da história ele começa a revelar seu verdadeiro objetivo. Sendo assim, Cadmus precisa ter uma aparência que faça o espectador duvidar de sua índole.

Suas referências de vestimenta foram roupas mais formais e sofisticadas, que traduzisse a finesse de um personagem que apesar de lidar diretamente com o mundo do crime, é elegante e refinado. vestimentas do Séc XIX do período pós revolução industrial na Inglaterra foram as principais inspirações, junto com vestimentas finas mais atuais. Abotoaduras, sapatos de couro e gravatas também entraram no mapa mental desse personagem, que precisa exalar finesse, mistério e perigo. Ambientes reservados como escritórios, bibliotecas e laboratórios fazem parte dos lugares que este personagem frequenta, afinal ele é um intelectual. Animais como felinos e aves que tem fama de “observadores” como corvos também vieram para o moodboard, a fim de dar um tom mais sombrio e perspicaz ao personagem.



Figura 59; Associação de palavras - Cadmus



Figura 62; Explorações - Cadmus

Dos quatro esboços, o quarto foi o mais agradável, e algumas variações de faces foram feitas baseadas na face original do esboço. Buscando fazer uma face que representasse todas as características do personagem. O estudo de cores de Cadmus foi pensado em representar sua personalidade séria e misteriosa, utilizando cores mais frias com tonalidades mais quentes criando contraste. A paleta de cores com tons mais frias e sóbrias foi escolhida.



Figura 63; Estudos de cor - Cadmus

Ainda houveram experimentações acerca do rosto do personagem, e a variação com cabelos longos foi escolhida e aplicada em duas versões de pose e vestimentas. A versão onde Cadmus segura a adaga para cima foi escolhida por ter mais dinamismo e presença das suas características.



Figura 64; Variações - Cadmus

A paleta de cores foi aplicada no esboço e mais detalhamentos foram feitos usando como referência adornos simples e bem destacados, nos botões, abotoaduras e demais detalhes nas vestimentas do personagem.



Figura 65; Finalização - Cadmus

Três personagens que seguem o mesmo estilo e constroem a proposta para este trabalho, traduzindo as características de seus conceitos iniciais e descrições, em um trabalho visual de *concept art*. Juno, Nyx e Cadmus fazem parte de um *concept art* que pode ser aplicado em uma proposta de pré-projeto de game design, bem fundamentados e construídos



Figura 66; Proposta final - Juno, Nyx e Cadmus

6 CONCLUSÃO

Durante este trabalho, foram observados como o trabalho de *concept art* é importante para o desenvolvimento de projetos visuais que necessitem de um desenvolvimento mais profundo e devidamente fundamentado. O *concept art* trata-se de uma ferramenta que ajuda todo o time de desenvolvimento a visualizar personagens, cenários, objetos e qualquer item com representação visual necessária no projeto. É importante também entender que o *concept art* deve ser aplicado nas etapas de pré-projeto, e que certas artes finalizadas utilizadas para levantar engajamento para o projeto ou compor peças de divulgação já não são mais consideradas *concepts*, e sim arte promocional que divulga o trabalho e deixa a base de consumidores mais interessada no projeto. Muitas pinturas e ilustrações jamais chegam a servir de modelo para serem aplicadas em jogo, mas sim são um caminho para a equipe alcançar o visual que é necessário para aquela personagem ou cenário.

Trata-se de todo um trabalho e dedicação criando alternativas e soluções gráficas que inspirem outras áreas do projeto a criarem alternativas ainda mais belas. Uma pintura final sozinha pode parecer a ideia perfeita que surgiu do nada, mas na realidade é um apanhado de soluções, testes e aplicações técnicas que fizeram o *concept artist* chegar até lá. Podem se passar meses até que chegue-se a uma solução adequada para o problema apresentado. Foi também observado durante o processo desse trabalho que as referências fazem toda a diferença durante o trabalho de *concept*, e a utilização correta da ferramenta enriquece muito todo o sistema. Assim como no desenho, a observação de fotografias, outras ilustrações e soluções gráficas enriquecem muito o trabalho final, deixando o mesmo ainda mais sólido.

Foi também observado como no mercado de trabalho as equipes realizam suas funções, e que a área de jogos digitais comporta toda uma gama de experimentações, conhecimento técnico e a importância de seguir etapas metodológicas para facilitar o trabalho, muitas vezes criando iterações, retornando a pontos anteriores para refinar ainda mais o trabalho.

E acima de tudo, é indispensável frisar que nenhum método é 100% eficaz em todas as situações. O método e as técnicas variam de artista para artista. Neste trabalho todas os esboços e desenhos foram feitos de maneira digital, por preferência pessoal e intimidade com o meio. Já em outros projetos, os *concept artists* podem (e muitas vezes devem) explorar outros meios de criar suas soluções gráficas, sejam elas mídias digitais ou tradicionais, mostrando que cada profissional (apesar de seguir etapas metodológicas) pode chegar no destino desejado de maneiras diferentes, utilizando ferramentas diferentes. É um processo rico e diversificado que não há fórmula mágica para obter resultados. Mas sim trabalho árduo, com uma palavra definindo bem todo o processo de *concept*; Experimentação. Entender o problema e buscar formas de resolvê-lo, assemelhando o *concept art* ao processo de design.

REFERÊNCIAS

SHELL, Jesse, **The Art of Game Design**, Burlington (USA), 2008.

ZEEGEN; Lawrence, CRUSH. **Fundamentos de Ilustração**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

ROBERTSON, Scott. **The Skillful Huntsman - visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design**. Culver City, CA, Design Studio Press, 2005.

NAVA, Matthew. **The Art of Journey**. Los Angeles, California Bluecanvas, Inc, 2012.

SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Videogame art: classic to cutting-edge art techniques for winning video game design**. New York, Watson-Guption Publications, 2012.

RODRIGUES, Guilherme, **Concept art e Design - Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico A jornada de Koa**, Rio de Janeiro, Instituto Infnet, 2015.

SEEGMILLER, Don, **Digital Character Design & Painting, The Photoshop CS Edition**, Boston, Charles River, 2003.

RICHARDSON, Mike, **The Art Of Dishonored 2**, Milwaukee, Dark Horse Books, 2015

SAQUETI, Dafne, **Bakka - Biblioteca de Arquétipos**, Brasil, The Ugly Lab, 2019

ANHUT, Anjin. Let 's Get Real About *Concept Art*, **howtonotsuckatgamedesign**, 07, fevereiro, 2014. Disponível em:

<<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>>

Acesso em: 25/10/2019.

ZHU, Feng. Design Cinema Podcast EP 1 – Career in *Concept Art*, **FZDSCHOOL**, 25, janeiro, 2016. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=PoQBxYt2sVQ>> Acesso em: 17/11/2019.

BATES, Bob. **Game Design Second Edition**, Course Technology, 2004.

ZIMMERMAN, Eric. **Play as Research**, The Iterative Design Process, 2003.

Disponível em:

<https://static1.squarespace.com/static/579b8aa26b8f5b8f49605c96/t/59921253cd39c3da5bd27a6f/1502745178453/Iterative_Design.pdf>

Acesso em: 26/01/2020.

NIELSEN, Jakob. *Iterative User Interface Design*, Nielsen Norman Group, 1993.

Disponível em:

<<https://www.nngroup.com/articles/iterative-design/>>

Acesso em 27/01/2020.

BIBLIOGRAFIA SUPLEMENTAR

(Textos que foram consultados mas não foram utilizados no projeto e que podem auxiliar outros trabalhos)

LILLY, Eliott, **The Big Bad World of Concept Art for Video Games**, USA, Designstudio Press, 2015.

THOMAS, Jordan, **Deco Devolution: The Art of Bioshock 2**, CANADA, 2K Games, 2010

TANAKA, Tatsuyuki, **Cannabis Works 2**, Japan, Style CO., 2017