



LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS -

# DIVE IN

Desenvolvendo Cenários Para  
**JOGOS**

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS  
ESCOLA DE ARQUITETURA, ARTES E DESIGN  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Artes Visuais da Escola de Arquitetura, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, como exigência para obtenção do grau de bacharelado em Artes Visuais.

**Orientadora:** Prof.a. Me. Andreia Cristina Dulianel



Lucas Emanuel Pinheiro Silva.  
Campinas, 2023

# AGRADECIMENTOS

Antes de adentrar na pesquisa, gostaria de agradecer a todos aqueles que tornaram o presente trabalho possível.

Agradeço primeiramente, e acima de tudo, a **Deus** pelo cuidado em todos esses anos, por me dar forças e pela fé.

Agradeço a minha **família** pela paciência e carinho, em especial minha irmã **Analice**.

Agradeço a professora **Me. Andreia Dulianel** pelo empenho e todo o auxílio em fazer essa pesquisa acontecer, por acompanhar e incentivar o desenvolvimento de cada aluno não só durante esse ano, mas desde o início da graduação. Agradeço ao game designer e programador **Marcelo Rigon** e a professora **Me. Agda Brigatto** que aceitaram o convite para participar da banca e prestigiar o presente trabalho.

Agradeço infinitamente aos meus amigos que me suportaram e ajudaram nos últimos anos para muito além da área acadêmica. Obrigado **Guessica**, obrigado **Joax**, Obrigado **Pepê** e Obrigado **Maavenna** pelo tempo que passamos juntos e por fazerem do Discord nossa segunda casa; nossa “Mansão”. Muito obrigado **Marina**, muito obrigado **Bruna**; as amigas que a faculdade me proporcionou e levarei para sempre em meu coração.

Agradeço a cada leitor que dedicou seu precioso tempo para ler sobre esse projeto e teve interesse no meu trabalho.

Agradeço a **Chuu**, pois ela é **Chuu** e isso é suficiente para agradecê-la.

“ Vivemos numa época em que há **valor volúvel** e uma **pressa** nas comunicações e nas conversas. ”

(CORTELLA, Mario Sergio)

“ Por isso sou grato a cada um de vocês que está aqui! ”



Figura 000 – Chuu  
Imagem disponível em < <https://loonatheworld.fandom.com/pt-br/wiki/Chuu> >

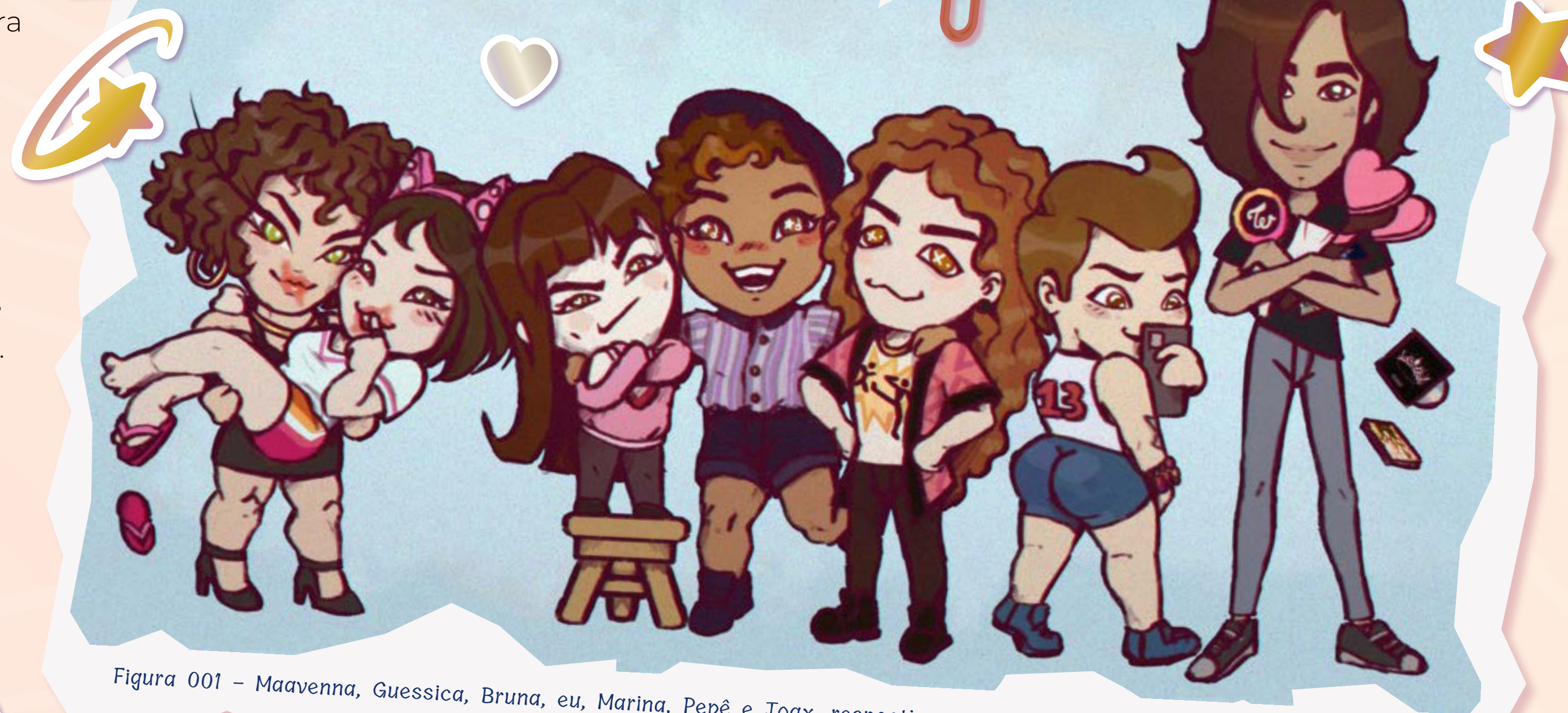


Figura 001 – Maavenna, Guessica, Bruna, eu, Marina, Pepê e Joax, respectivamente. Ilustração autoral. 2023. Acervo Pessoal.

# FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha catalográfica elaborada por Fabiana A Bracchi CRB 8/10221  
Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI - PUC-Campinas

794.8  
S138d  
Silva, Lucas Emanuel Pinheiro

Dive-in - desenvolvendo cenários para jogos / Lucas Emanuel Pinheiro Silva. -  
Campinas: PUC-Campinas, 2023.

75 f.: il.

Orientador: Andreia Cristina Dulianel.

TCC (Bacharelado em Artes Visuais ) - Faculdade de Artes Visuais , Escola de  
Arquitetura, Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas,  
2023.

Inclui bibliografia.

1. Jogos Eletrônicos. 2. Arte conceitual. 3. Cenários. I. Dulianel, Andreia Cristina.  
II. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Escola de Arquitetura, Artes e  
Design. Faculdade de Artes Visuais . III. Título.

23. ed. CDD 794.8

# SUMÁRIO

**Introdução.....001**

**Capítulo 1: Game Design.....003**

1.1 A importância dos jogos.....004

1.2 Temática do Tarot.....007

1.3 Narrativa, mecânica e visual.....010

1.3.1 Narrativa.....010

1.3.2 Mecânica.....013

1.3.3 Visual.....016

**Capítulo 2: Concepção da ideia.....017**

2.1 Brainstorming, briefing e moodboard.....018

2.1.1 Brainstorming.....018

2.1.2 Briefing.....020

2.1.3 Moodboard.....021

**Capítulo 3: Conceitos Visuais Aplicados ao Cenário.....025**

3.1 Blocagem e perspectiva.....026

3.2 Construção, sketching e thumbnails.....036

3.3 Composição.....044

3.4 Design de formas.....047

3.5 Cor e iluminação.....057

3.6 Finalização e estilização.....062

**Capítulo 4: Espaços Expositivos.....065**

4.1 Exposição em galeria.....066

4.2 Exposição online e lives stream.....070

**Considerações Finais.....072**

**Referências Bibliográficas.....074**



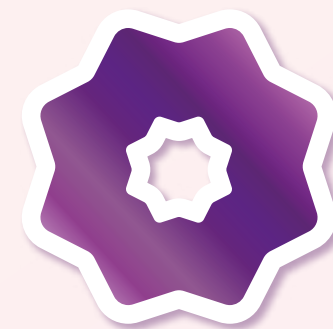
**BOA LEITURA!**

# RESUMO

Neste trabalho será documentado o processo de criação das artes conceituais para um mapa de um jogo fictício FPS Multiplayer, considerando aspectos teóricos, técnicos e práticos da produção, tal como a finalização das peças para postagem no portfólio. Estão presentes aqui desde as motivações iniciais, inspirações, testes em plataformas 3d e, enfim, os concepts finais, visando os métodos de criação dentro do mercado de jogos, no intuito de se aproximar ao máximo com a vivência dentro dessa indústria.



**Palavras-chave: Jogos Digitais, Arte conceitual, Design de jogos, Cenário, FPS.**





# INTRODUÇÃO

“Os jogos são uma maneira de fugir da realidade, mas também são uma maneira de criá-la”. Com essa simples frase, o autor do primeiro jogo de RPG da famigerada franquia de fantasia medieval “Dungeons e Dragons” (D&D), Gary Gygax revela como um simples tabuleiro, algumas cartas ou mesmo frases com diferentes entonações são capazes de nos transportar para mundos inexplorados que, de alguma forma, se conectam a este em que vivemos.

A paixão pelos games e por todo o processo de criação de universos aliada ao sonho de inserção na indústria de jogos, impulsionaram o surgimento do projeto, sendo este uma oportunidade de desenvolver um mundo onde as tendências contemporâneas e as narrativas pessoais são fundidas em algo novo e, ainda assim, familiar. Embasado nos parâmetros de um FPS Multiplayer (First Person Shooter- Jogo de tiro em primeira pessoa), surge o game fictício autoral “Dive In” que ganha forma ao longo da pesquisa prática e teórica, sendo possível acompanhar ideias se concretizando através da construção visual do game.

“**Jogar** é a forma mais elevada de **aprendizagem.**” \*

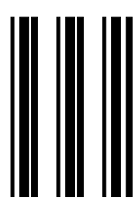
(EINSTEIN, 1879 - 1955)

No original (em **Inglês**) “Play is the highest form of learning.”

O trabalho se deu mesclando os dois conceitos descritos por Sandra Rey em sua obra “Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais”: A fabricação das peças e análise teórica de produções externas; os registros verbais e visuais documentados como em um caderno, assemelhando-se aos transcritos por José Cirillo no artigo “Geografia íntima: um estudo dos documentos e arquivos nas artes visuais” somados ao denominado “método em aberto” dito por Rey (Pg. 132 - 133), compõem a metodologia da obra aqui presente. Neste sentido, a pesquisa se dá paralelamente ao processo de concepção do cenário para um game autoral, desde o surgimento da ideia do jogo, até a criação dos ambientes em si, trabalhados em 3 capítulos. Por fim, adiciono um último capítulo a respeito da exposição em galeria física e virtual, trazendo discussões para além das práticas artísticas.

No primeiro capítulo é explorado o conceito do que é “jogar”, a importância da prática ao longo da vida humana e dentro do universo da arte. Seguido disso, é discutida a escolha da temática e como ela será transposta para o game através dos aspectos de narrativa, mecânica e visualidade.

No capítulo 2 a ideia do jogo “Dive In” começa a se consolidar por intermédio do Brainstorming, Briefing e construção do Moodboard, onde cada uma dessas questões será explicada, exemplificada e desenvolvida na prática.





# INTRODUÇÃO

No capítulo 3 é utilizada a metodologia de outro artista fundamental na concessão do projeto, o Concept Artist (artista conceitual) Marc Brunet. Possuindo várias metodologias processuais no seu canal do YouTube, sendo aqui utilizada a apresentada no vídeo “ENVIRONMENT ARTIST STARTER PACK”, Brunet relata 6 fundamentos para a construção de um cenário consistente que serão abordadas no capítulo em questão, realizando um memorial descritivo do desenvolvimento prático dos cenários do jogo. Nessa seção do trabalho, é feita uma apresentação sobre a blocagem do mapa, realizando uma discussão sobre shape design e composição, relatando as explorações de formas, valores e cores das áreas do mapa.

No último capítulo são abordadas as questões a respeito da exposição do projeto, desde a concepção das peças gráficas de divulgação a partir das produções, curadoria realizada pelo grupo e a transmissão de Lives Streams de arte como extensão da exposição física.

As considerações finais fecham a pesquisa e retomam os conceitos abordados de forma sucinta, associando as produções artísticas com o mercado dos games.

Se faz necessário ressaltar que o foco da pesquisa é o desenvolvimento e exploração dos espaços para um mapa de um jogo fictício através da produção de imagens 2D, utilizando softwares 3D como auxiliares do processo. Assemelhando-se a outros games da categoria, como Overwatch, Dislyte, Apex Legends e Valorant, existe também o desejo em continuar produzindo cenários e personagens desse universo em um futuro não tão distante.

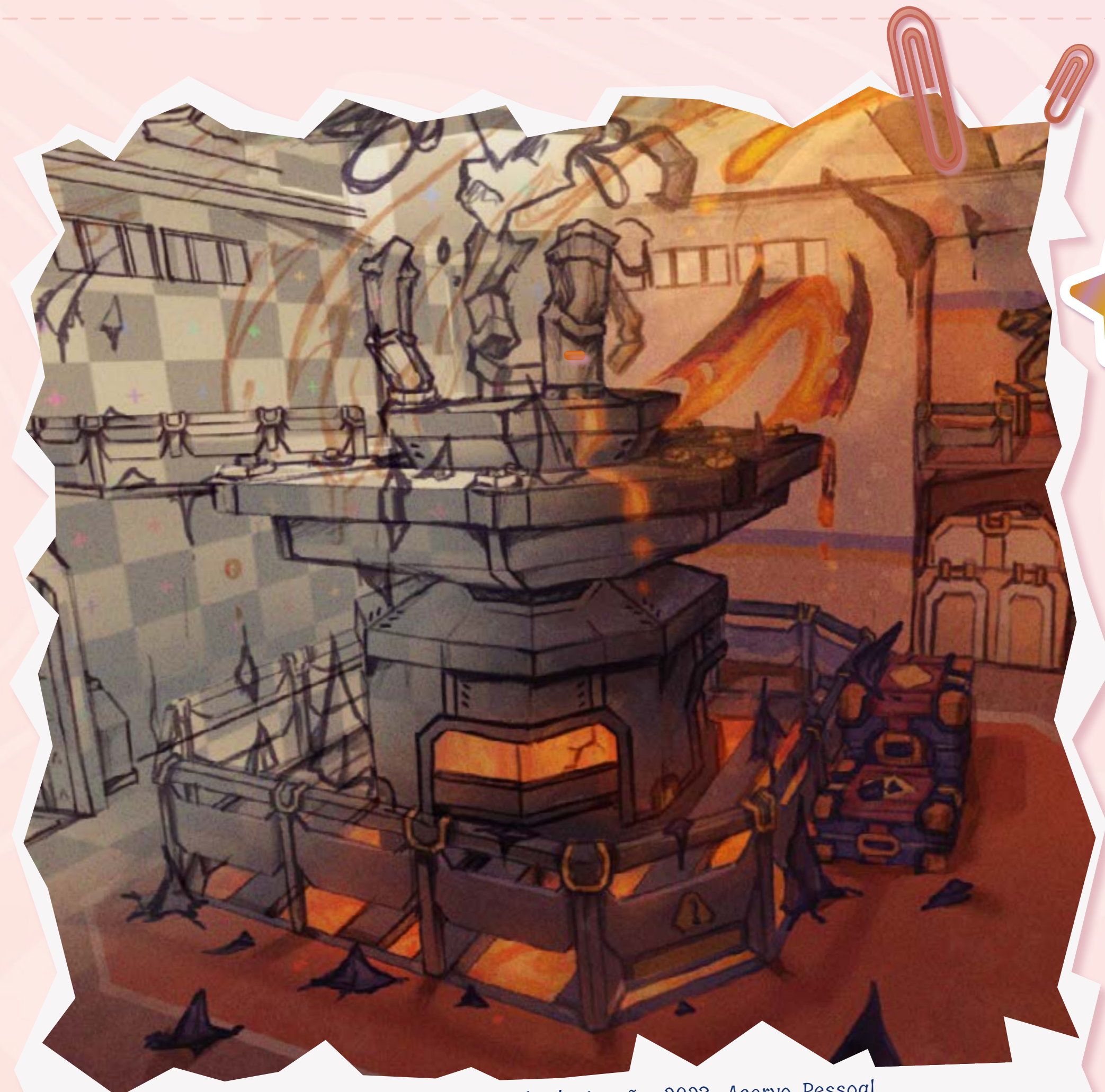


Figura 002 - Processo da ilustração. 2023. Acervo Pessoal.



# 1.1 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

## CAPÍTULO 1

Levando em consideração a amplitude de significado da palavra, o “jogar” acompanha os seres vivos desde seus primeiros contatos com o mundo externo. Este ideal é reafirmado na leitura do “Homo Ludens”, publicado em 1938, onde somos carregados por Johan Huizinga em uma discussão sobre o jogo em diferentes contextos da vida, desde os cachorrinhos que brincam entre si com ataques e mordidas, ao tocar um instrumento musical (que em diversos idiomas é escrito como “jogar”, exemplificando com o inglês “play a song”) e até experiências lúdicas vivenciadas pelo homem desde a primeira infância.

*“Claro, os jogos são um meio “composto” e podem ter histórias, arte e música funcionando junto com o sistema do jogo. E nesse ponto, os jogos podem ter uma amplitude expressiva incrível com potencial que ainda não foi concretizado.” \**

*(KOSTER, 2004, Pg.64)*

No original (em **Inglês**) “Of course, games are a “compound” medium, and can have stories, artwork, and music all working alongside the game system. And at that point, games can have an incredible expressive breadth with potential that has not yet been fulfilled.”

Nascemos e somos automaticamente expostos a estímulos visuais, sonoros e táteis que podem ser traduzidos como jogos. Os móveis balançando sobre as cabeças estimulando-nos a tocá-los, o ato de esconder o rosto atrás das mãos seguido por frases como “cadê o bebê? Achou!”, os brinquedos de encaixar formas, livros com sons e texturas, bonecas, bolas... Esses, e muitos outros exemplos, corroboram para o desenvolvimento de dezenas de habilidades cognitivas e socioemocionais do ser humano, além do aspecto recreativo ou de entretenimento, tão importantes quanto. Com o passar dos anos, a criança interior que tanto se divertia com esses objetos, acaba por adormecer abatida pela monotonia da vida real; e é exatamente nesse momento em que os jogos cumprem o papel de despertar aquele pequeno ser que habita no interior de cada um de nós, que se alegra, entristece, sente raiva, euforia e vive o jogar.

Tal debate nos abre os olhos para ver a criatividade como uma espécie de jogo, onde a criação acontece a partir da realocação de conceitos já existentes em novos contextos, ou seja, nasce da brincadeira com a realidade. Neste sentido, a arte também possui uma natureza onírica e lúdica, semelhante aos jogos. Ambos usufruem de características que arrebatam o espectador/jogador a uma nova dimensão que, apesar de surreal, tem a capacidade de despertar sensações genuínas com intensidade equivalente a fatos reais, quiçá superiores ao real. Independente do gênero ou história abordada na obra, aqui tratando os jogos como produções artístico-culturais, é praticamente impossível consumir uma criação e não repensar nosso jeito de viver, ainda que por um curtíssimo período de tempo.

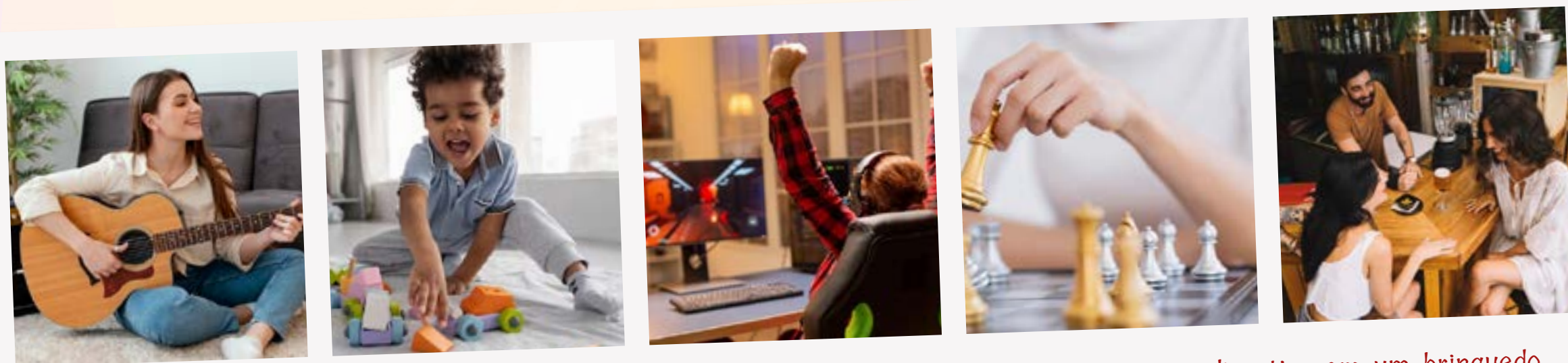
# 1.1 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

## CAPÍTULO 1

Os jogos são complexos, pois possuem uma forte ligação com o universo da arte, fazendo uso das narrativas, das artes visuais e da música, como também de outras áreas do conhecimento, tendo um caráter interdisciplinar; são o equilíbrio perfeito das expressões “cabeça nas nuvens” e “pés no chão”. Como defende Patricia Gouveia em seu artigo “Artes e Jogos Digitais: Estética e Design da Experiência Lúdica”, publicado em janeiro de 2010.

Por um lado, as artes e os jogos digitais são hoje ambientes inclusivos que integram, na sua maioria, diversas identidades, gêneros, comunidades, localizações geográficas e interações on-line e off-line. Por outro, requerem interpretações que tenham em consideração inúmeras disciplinas: engenharia, arte e design, psicologia, literatura, fotografia, cinema, multimídia. (GOUVEIA, 2010, p. 03).

Quando falamos de jogos digitais e de arte, não existem limites para a imaginação, as barreiras físicas se tornam ínfimas e a cada vez que se prestigia uma obra, novas sensações são despertadas.



Figuras 003 a 007 – JOGAR/PLAY possui vários sentidos, como tocar um instrumento, se divertir com um brinquedo, jogar um videogame ou um jogo analógico (como baralho, xadrez, damas...) e até mesmo jogar conversa fora! Ao fim tudo é DIVERSÃO e ENTRETENIMENTO. Imagens disponíveis em < <https://br.freepik.com> >



Figura 008 – DISLYTE, jogo da empresa Farlight Games (Marketing Banner). Referência no desenvolvimento do projeto. Imagem e jogo disponíveis em < <https://dislyte.com> >

# 1.1 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

## CAPÍTULO 1

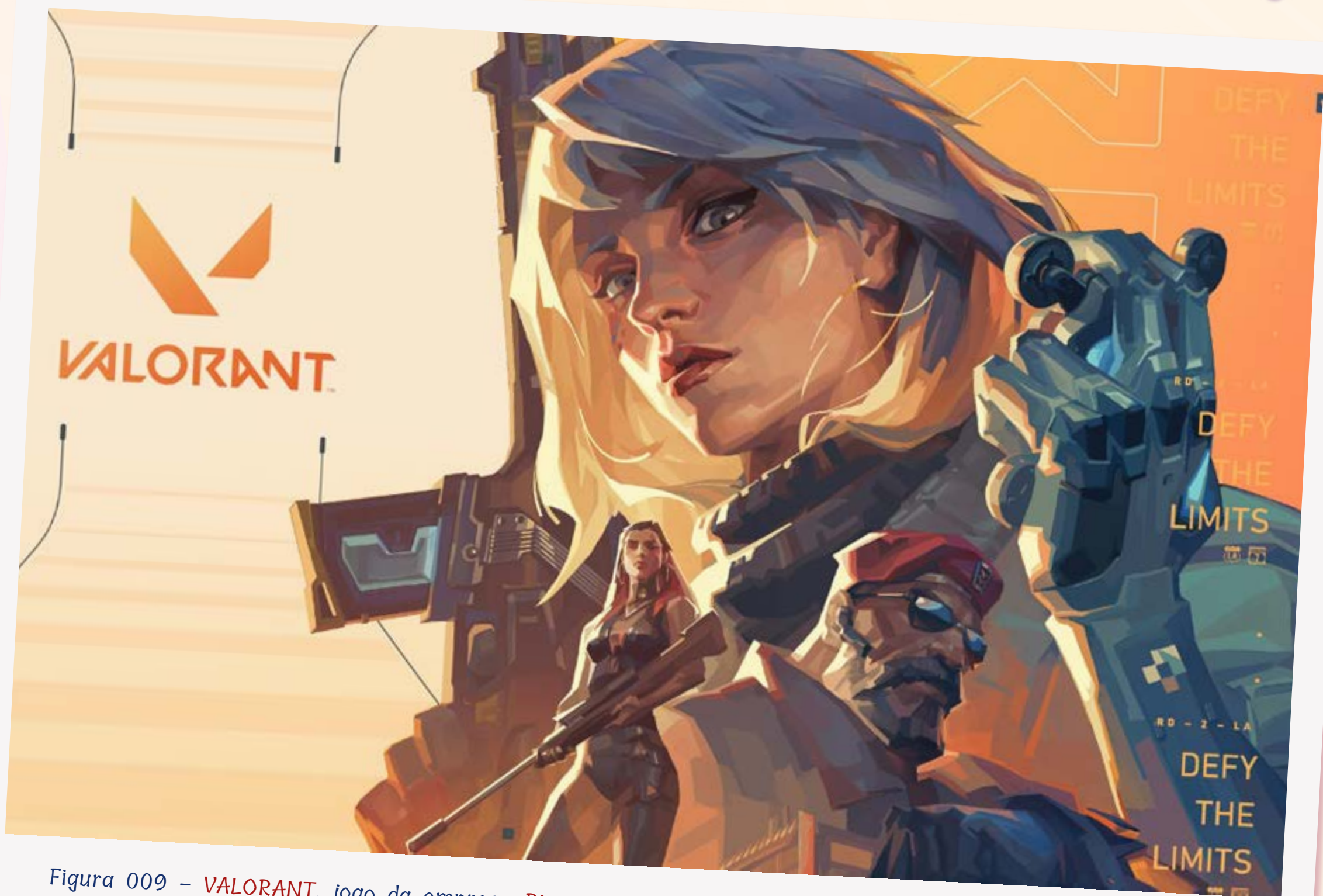


Figura 009 - VALORANT, jogo da empresa Riot Games (Marketing Banner - Episódio 7 ato 1 - Tema menu principal). Referência no desenvolvimento do projeto.  
Imagem e jogo disponíveis em < <https://playvalorant.com/pt-br/> >



Figura 010 - OVERWATCH 2, jogo da empresa Blizzard (Marketing Banner - Parceria com o grupo de K-Pop LE SSERAFIM). Referência no desenvolvimento do projeto.  
Imagem e jogo disponíveis em < <https://overwatch.blizzard.com/pt-br/> >

# 1.2 A TEMÁTICA DO TAROT

## CAPÍTULO 1

A temática escolhida para o projeto se deu através de uma análise do crescente interesse pelo Tarot na contemporaneidade. Em reconhecimento da importância do tema nos últimos anos, a plataforma YouTube desenvolveu uma “experiência interativa do Tarot no Youtube”, e estampa no blog criado que “A comunidade de tarô no YouTube cresceu significativamente nos últimos anos. De fato, no ano passado, vídeos com “tarô” no título foram vistos mais de 250 milhões de vezes nos Estados Unidos! Para celebrar a comunidade das cartas de Tarot, fizemos uma parceria com alguns de seus criadores e artistas favoritos para trazer a você uma experiência de Tarot personalizada” (The YouTube Team, 2022)\*.

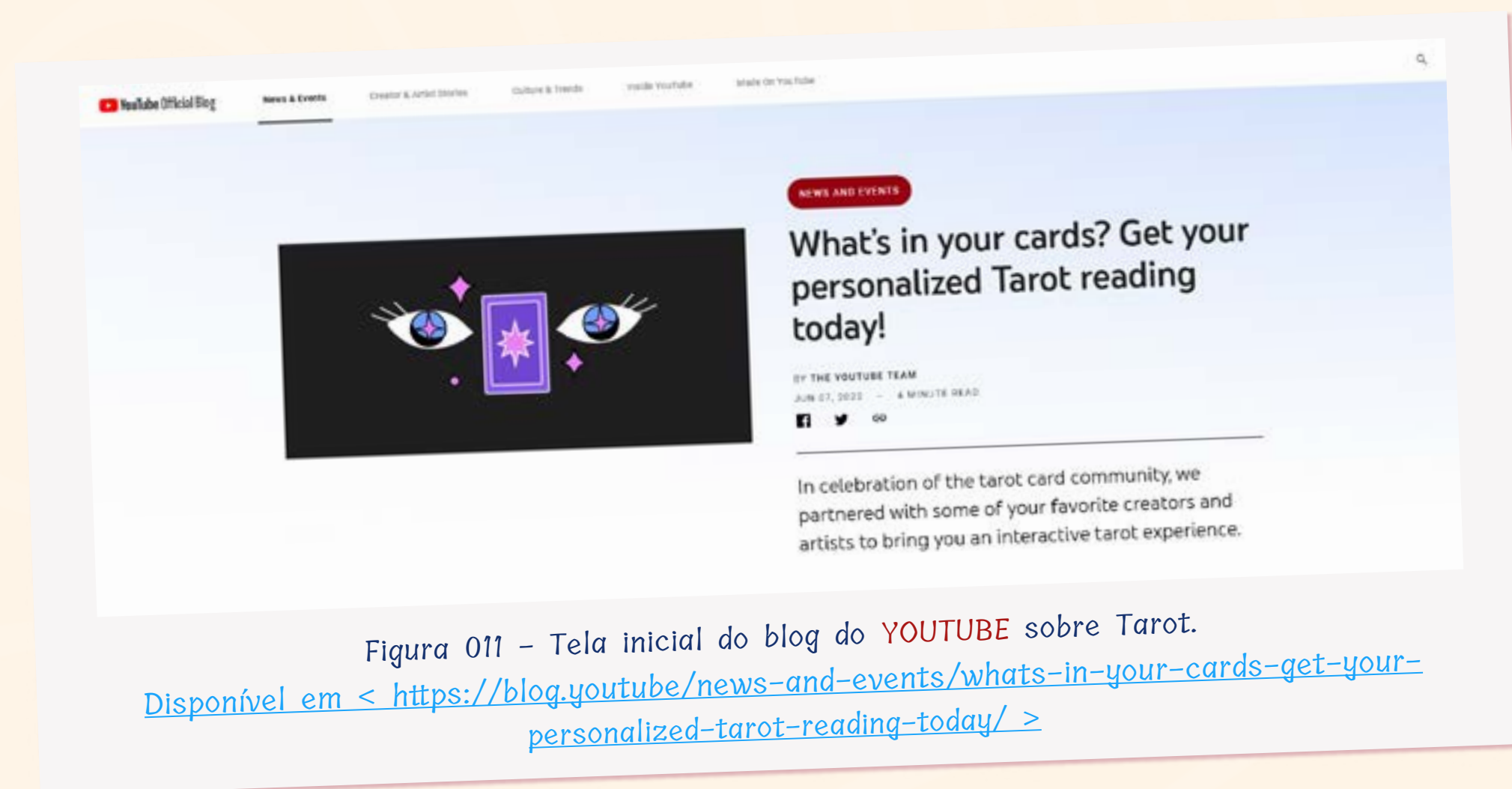


Figura 011 - Tela inicial do blog do YOUTUBE sobre Tarot.  
Disponível em < <https://blog.youtube/news-and-events/whats-in-your-cards-get-your-personalized-tarot-reading-today/> >

No original (em Inglês) “The tarot community on YouTube has grown significantly over the past few years. In fact, last year, videos with “tarot” in the title were viewed more than 250 million times in the U.S.! To celebrate the tarot card community, we partnered with some of your favorite creators and artists to bring you a personalized tarot experience.”

Possuindo 78 cartas, sendo 22 arcanos maiores e 56 arcanos menores, o Tarot se difere do baralho cigano, que possui menos **lâminas\*** ou da Cartomancia, que trabalha com a leitura do futuro a partir do baralho tradicional, usado no pôquer e na canastra. Cada carta leva **consigo** uma explicação e pode ser associada a um ou mais elementos, sendo eles água, fogo, terra e ar.

Os **decks\*** da atualidade possuem as mais diversas ilustrações e simbologias, mas sempre mantêm o significado central da carta. Como base para o trabalho, utilizei os 2 Tarots mais clássicos, o de Marselha e o Rider Waite, comparando-os com outras dezenas de decks contemporâneos, dessa forma pude compreender a essência clássica do jogo assim como as escolhas artísticas dos autores responsáveis pelos Tarots modernos estudados.

Com esses tópicos em mãos, fui destrinchando a fundo os significados de cada uma dessas quatro materialidades para transmutá-las em mecânicas, narrativas e visuais para o jogo. As cartas de água como um olhar de introspecção e emoção, as de ar como leveza e velocidade, o ímpeto e poder de mudança do fogo e os bens materiais e vida terrena das cartas de terra, aliadas com a análise de representações desde as mais literais até as mais inimagináveis de vários Tarots contemporâneos, foram importantes referências visuais e simbólicas na idealização dos personagens e mapas para o jogo.

**Lâminas:** Palavra alternativa para uma carta dentro do baralho.

**Decks:** Palavra alternativa para baralho.

# 1.2 A TEMÁTICA DO TAROT

## CAPÍTULO 1

Dentre tantas possibilidades, o elemento do fogo foi escolhido como elemento a ser desenvolvido. Pri Ferraz, taróloga, autora do “Guia Essencial: Como Aprender Tarot” e produtora audiovisual, explica em seu vídeo “[AULÃO] TAROT e OS 4 ELEMENTOS: Saiba o Elemento da Natureza de cada Carta”, fazendo uso do Tarot de Waite que o fogo “é aquele que destrói. Ele transforma tudo em cinzas”, acrescentando que “a partir do momento que ele queima, ela transforma uma coisa em outra”, além de metaforizar o elemento com um motor que “impulsiona nossa vida”; tais aspectos já nos abrem um leque de possibilidades artísticas a serem trabalhadas quando se trata desse elemento.



Figura 012 – Capa do vídeo “[AULÃO] TAROT e OS 4 ELEMENTOS: Saiba o Elemento da Natureza de cada Carta” de Pri Ferraz (Diário da Bruxa). Disponível em < <https://youtu.be/CAJgb9eXEul?si=eaSsXikpviQTDuTP> >

“O verdadeiro Tarot é simbolismo; não fala outra língua e não oferece outros signos.” \*

(WAITE, 2021)

No original (em Inglês) “The true Tarot is symbolism; it speaks no other language and offers no other signs.”



Figura 013 – O TAROT DE WAITE ou TAROT RIDER-WAITE, é um dos baralhos mais populares e utilizados. Criado no século XX por Arthur Edward Waite e Pamela Colman Smith.

Imagem disponível em < <https://www.pinterest.pt/pin/302233824988706515/> >

# 1.2 A TEMÁTICA DO TAROT

## CAPÍTULO 1



Figura 014 - O **TAROT DE MARSELHA** um dos baralhos de tarot mais antigos e influentes. Sua origem remonta ao século XV, na região de Marselha, na França. Ele se tornou um padrão de referência para muitos outros baralhos de tarot que surgiram posteriormente.

Imagem e baralho disponíveis em < <https://www.hiperlivros.com.br/livros/taro-de-marselha> >



Figura 015 e 016 - Capas de alguns vídeos onde Pri Ferraz (Diário da Bruxa) fala sobre diferentes baralhos de Tarot

Disponíveis em < <https://www.youtube.com/@DiariodaBruxa> >

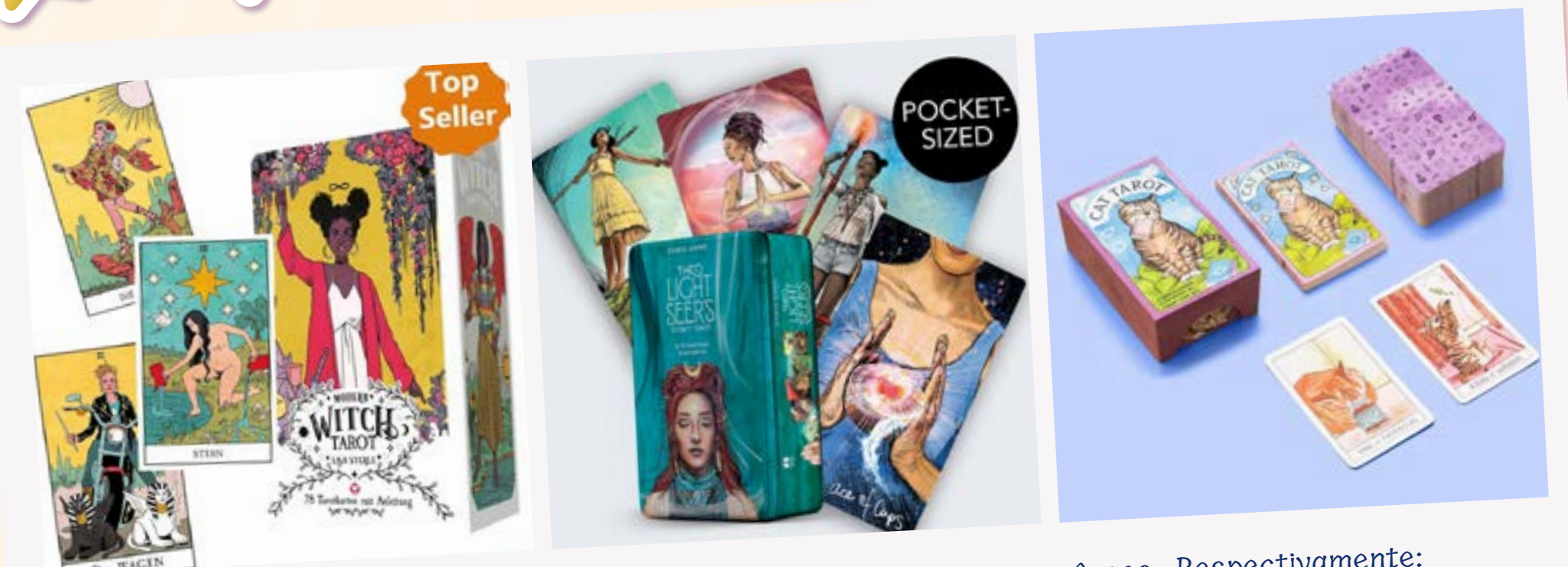


Figura 017 a 019 - Imagens de alguns decks de Tarot Contemporâneos. Respectivamente: Modern Witch, The Light Seer's e Cat Tarot.

Disponíveis em < <https://www.amazon.com.br/> >





# 1.3 NARRATIVA, MECÂNICA E VISUAL

## CAPÍTULO 1

Antes mesmo do início da produção, foi necessária uma análise de mercado e um olhar introspectivo para alinhar as tendências contemporâneas com as preferências pessoais, encontrando o caminho ideal para o desenvolvimento do projeto. Huizinga (1983, Pg. 5) afirma que: “No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.” Neste sentido, o estudo do Tarot serviu como uma viagem à uma mina de cristais: Lotada de muitos tesouros, mas em meio a isso, precisaria lapidar as pedras que se tornariam essa “coisa” que despertaria interesse no público consumidor do produto cultural.

Observando jogos com forte presença nos dias atuais, principalmente nos cenários competitivo e comercial, títulos como Valorant, Genshin Impact, Counter Strike, Overwatch e League of Legends foram catalogados e colocados ao lado de jogos que se baseiam em conceitos divinatórios e místicos, tais como Dislyte e Smite. As referências foram divididas em três categorias, trazendo conteúdos importantes referentes a narrativa, mecânica e visual do jogo, que serão abordadas nos capítulos subsequentes. Essas três características andam juntas na produção audiovisual dos jogos e garantem consistência e realismo quando trabalhadas em harmonia.



### 1.3.1 Narrativa:

Dispor de uma boa história é o primeiro passo para construir um espaço que seja verídico, não no sentido de “parecer com a realidade”, mas que “pareça real”. Uma narrativa consistente vende a ideia daquele cenário para o espectador, envolvendo-o no contexto do universo. Os filmes, os jogos e os livros nem sempre precisam ser baseados em fatos reais para cativar quem o consome.

Os jogos de **FPS multiplayer (First Person Shooter multiplayer)** \* geralmente possuem partidas curtas, com o foco da **gameplay\*** em combate e estratégias rápidas, deixando a história reservada majoritariamente para conteúdos além da partida em si, como curtas animados, HQs ou até mesmo textos dentro do software que podem ser acessados entre uma partida e outra. Alguns diálogos entre personagens, suas habilidades e o visual transmitem um pouco da narrativa, mas em jogos dessa natureza, o enredo permanece em segundo plano para o ritmo frenético do gameplay prevalecer.

“ [Em arte] o impossível  
verosímil é preferível ao  
possível não acreditável.”  
(ARISTOTELES 384-322 a.C)

**FPS Multiplayer (First Person Shooter Multiplayer):** Gênero de jogos digitais de tiro em primeira pessoa com vários jogadores.

**Gameplay:** Termo utilizado para descrever a interação e a experiência do jogador ao jogar um videogame.



# 1.3 NARRATIVA, MECÂNICA E VISUAL

## CAPÍTULO 1

Para a história do jogo Dive In, imagino um universo surreal, com 4 territórios, aqui nomeados como Domínios, cada um trabalhado sobre um elemento do Tarot. Neste contexto, em cada uma dessas localizações, o ser humano desenvolveu tecnologias únicas de acordo com a geografia. Para cumprir com o propósito do trabalho, apenas um mapa dentro do domínio do fogo será trabalhado ao longo do capítulo 2.

Estudando outros jogos de FPS, sempre existe um motivador para que o mundo em questão se torne um campo de combate, em Dive In, trazendo novamente a ligação com os princípios do Tarot citados no tópico 1.2 desse mesmo capítulo, considero que a movimentação dos planetas ocasionou mutações em locais aleatórios do planeta Eden. Supostamente ligadas a forças divinas, estas alterações são vistas como maldição para alguns e bênção para outros. Os personagens jogáveis desse universo, ainda que não desenvolvidos, são habitantes desses domínios que se destacaram no uso da sua tecnologia elemental correspondente antes do inesperado Cataclisma e foram convocados por WM para investigar os Polos Divinais através de missões variadas entre os domínios, ora defendendo um tabernáculo, transportando um Destino Elemental, ora energizando ou purificando os Oráculos. A origem ou verdadeira identidade desse milionário é uma incógnita, mas cada um dos Prodígios possui seus motivos para adentrar nessas requisições anônimas descritas em suas histórias individuais.

Dito tudo isso, para facilitar a organização e emprego dos termos ao longo do projeto, desenvolvi uma listagem com as terminologias específicas dessa narrativa:

### **DIVE IN** - Nome do Jogo projetado;

Escolhi esse nome fazendo um brincadeira com a palavra “Divino”, além de também ser uma expressão em inglês que significa “mergulhar”, “devorar”, “ir com tudo”, que conversa com a natureza frenética dos jogos de FPS.

### **Éden** - Nome do universo **DIVE IN**;

Escolhi esse nome referenciando aos conceitos de “Paraiso” e “Jardim de Deus” associados ao nome.

### **Cataclisma** - Nome dado ao alinhamento dos planetas que resultou em mutações ao redor do mundo;

Escolhi esse nome devido o significado da palavra: “Catástrofe em nível global”, como tornados, furações, enchentes e outras mais.

### **WM** - Pseudônimo do magnata;

Escolhi esse nome como referencia dos dois Tarots mais conhecidos e classico: “W” de Waite, do Tarot de Rider-Waite e “M” de Marselha, do Tarot de Marselha.

### **Prodígios** - Nome dado aos agentes recrutados por WM;

Escolhi esse nome pois, na história de **DIVE IN**, os agentes recrutados por WM seriam pessoas de destaque ao redor de Éden, com habilidades e competências únicas.



# 1.3 NARRATIVA, MECÂNICA E VISUAL

## CAPÍTULO 1

**Oráculos** - Nome dos explosivos divinatórios que devem ser energizados ou purificados durante a partida;

*Escolhi esse nome remetendo a natureza conselheira do Tarot, que serve como um oráculo nas situações cotidianas de quem o joga.*

**Energizar o Oráculo** - Instalar o explosivo  
Objetivo do time atacante;

*Escolhi esse nome fazendo referência a necessidade de energizar o baralho antes de realizar uma consulta com o Tarot para potencializar a intuição de quem faz a tiragem e ligando com o conceito de energizar um explosivo para torná-lo destrutivo.*

**Purificar o Oráculo** - Desarmar o explosivo  
Objetivo do time defensor;

*Escolhi esse nome fazendo referência a boa prática de purificar um baralho após uma tiragem muito tensa ou perceber uma carga de energia negativa e ligando com o conceito de purificar algo para torná-lo inofensivo novamente.*

**Destino** - Codinome para os veículos que carregam algo importante para WM;

*Escolhi esse nome com a ideia de que o Tarot não traça o destino, apenas facilita o caminho já definido pelo piloto veículo.*

**Polos Divinais** - Áreas afetadas pelo Cataclisma;

*Escolhi esse nome relacionando as áreas afetadas pelo Cataclisma com a fala de alguns habitantes de Éden que acreditam ser um evento "divino".*

Vale ressaltar que alguns desses termos são relacionados ao modo de jogo escolhido; como estou trabalhando com um mapa para uma partida de "Energizar/Purificar o Oráculo", alguns deles não aparecerão ao longo do desenvolvimento do projeto. Nos subcapítulos a seguir estão descritos os porquês de cada escolha e mais detalhes sobre o jogo "Dive In".



# 1.3 NARRATIVA, MECÂNICA E VISUAL

## CAPÍTULO 1

### 1.3.2 Mecânica:

Trazendo de volta a discussão de Huizinga (1983), todo jogo possui condições e regras a serem seguidas; como os poemas são jogos de palavras e possuem fórmulas (versos, rimas, estrofes etc.), os videogames analisados dispõem de normas específicas que ditam o universo daqueles personagens e suas possibilidades de interação no meio em que em estão inseridos. Em Genshin Impact (2020) por exemplo, um **RPG (Role Playing Game)\*** de mundo aberto, existem quests (missões) que só são liberadas em níveis específicos ou após o player (jogador) realizar certa ação.

*"O real implica uma presença e existem limites para o que pode ser simulado no computador. Quando usamos um conjunto particular de algoritmos e um sistema computacional concebido para lidar com um tipo de organização espacial (uma grelha de colunas, por exemplo) podemos não estar aptos a simular outro tipo de representação espacial (uma corrida na montanha)."*

*(GOUVEIA, 2010, Pg. 56)*

**RPG (Role Playing Game):** Gênero de jogo em que os participantes interpretam personagens fictícios, criando histórias em um ambiente imaginário, podendo ser digital ou não.

**Game Designer:** Profissional responsável por projetar e criar as regras, mecânicas e elementos de um jogo.

**GDD (Game Design Document):** Documento que descreve detalhadamente todos os aspectos do design de um jogo.

As mecânicas são redigidas pelo **game designer\*** e inseridas no **GDD (Game Design Document)\***, porém, elas são essenciais para os artistas produzam os conteúdos visuais que se adequem à realidade da obra. Como o presente trabalho, além de individual, tem seu foco na produção artística, as mecânicas serão redigidas superficialmente, com o suficiente para o desenvolvimento do projeto e com margem para futuros aperfeiçoamentos.

No jogo Dive In, optei pelo sistema de FPS multiplayer 5x5, onde cada lâmina do baralho tradicional do Tarot, seria transformado em um personagem que contará com um kit de habilidades e armamento únicos, utilizando das classes recorrentes nesse gênero de jogo (tanques, suportes, ataques e controladores) aliada com os significados de cada carta e a energia de cada elemento, como descrito no tópico "1.2 Temática do Tarot". Nos FPSs, existem algumas variações de modo de jogo, onde é possível ter a experiência do game de várias formas, como simulação de baixa gravidade, todos os jogadores com o mesmo personagem, e diversas outras. Entre os tipos mais comuns, escolho trabalhar com a "implantação e desarme" de um explosivo, aqui nomeado como "Oráculo", em alguns pontos específicos do mapa, onde o time defensor tem o objetivo de impedir ou desarmar a bomba, caso ela já esteja implantada, enquanto o time atacante deve instalá-la.



# 1.3 NARRATIVA, MECÂNICA E VISUAL

## CAPÍTULO 1

Como hipótese para trazer também o sistema de cartas e decks, no início de cada partida, será possível escolher uma carta que proporcionará ao jogador algum **buff\*** durante a partida utilizando os quatro elementos do Tarot (água, fogo, terra e ar).

Outra ideia para o jogo, aproveitando-se das propriedades naturais de cada elemento, é o dano reativo temporário, resultante da soma das habilidades dos personagens; por exemplo, caso o jogador esteja jogando com uma personagem do elemento água e aplique uma habilidade sobre um inimigo afetado por uma habilidade de ar, será desencadeada uma reação de congelamento, onde o adversário sofre lentidão em sua locomoção o por um determinado período. Como feito anteriormente com as nomenclaturas do game, as combinações elementais possíveis são:

**Água + Ar = Congelar;**

*Causa lentidão na movimentação do inimigo.*

**Água + Fogo = Fusão;**

*Gera redução no dano adversário.*

**Água + Terra = Torrente;**

*Adversário fica impossibilitado de se curar.*

**Buff:** Refere-se a melhorias temporárias nas habilidades ou estatísticas de um personagem, geralmente concedidas por itens, habilidades ou efeitos especiais. Essas melhorias podem incluir aumento de força, velocidade, resistência, entre outros atributos.

**Ar + Fogo = Incendiar;**

*Adversário sofre dano adicional do elemento fogo.*

**Ar + Terra = Sublimação;**

*Adversário sofre redução do campo de visão.*

**Fogo + Terra = Deterioração;**

*Aumento no tempo de recarga das habilidades.*

Ainda que tais ideais não sejam implementadas ou trabalhadas neste primeiro momento, quanto mais informações o artista ter em mãos, mais concreta serão as obras produzidas. As mecânicas de um jogo, seja ele digital ou não, possuem ligação direta com os aspectos visuais, podendo facilitar ou, quando conflitantes entre si, tornar negativa a experiência do jogador.

# 1.3 NARRATIVA, MECÂNICA E VISUAL

## CAPÍTULO 1



Figura 020 – Divisão das cartas do Tarot de Waite a partir dos elementos principais e classificação das mesmas em classes classicas dos jogos de FPS. 2023. Acervo Pessoal.

## REFERÊNCIA - JOGOS

Gameplay Reference  
Visual Reference

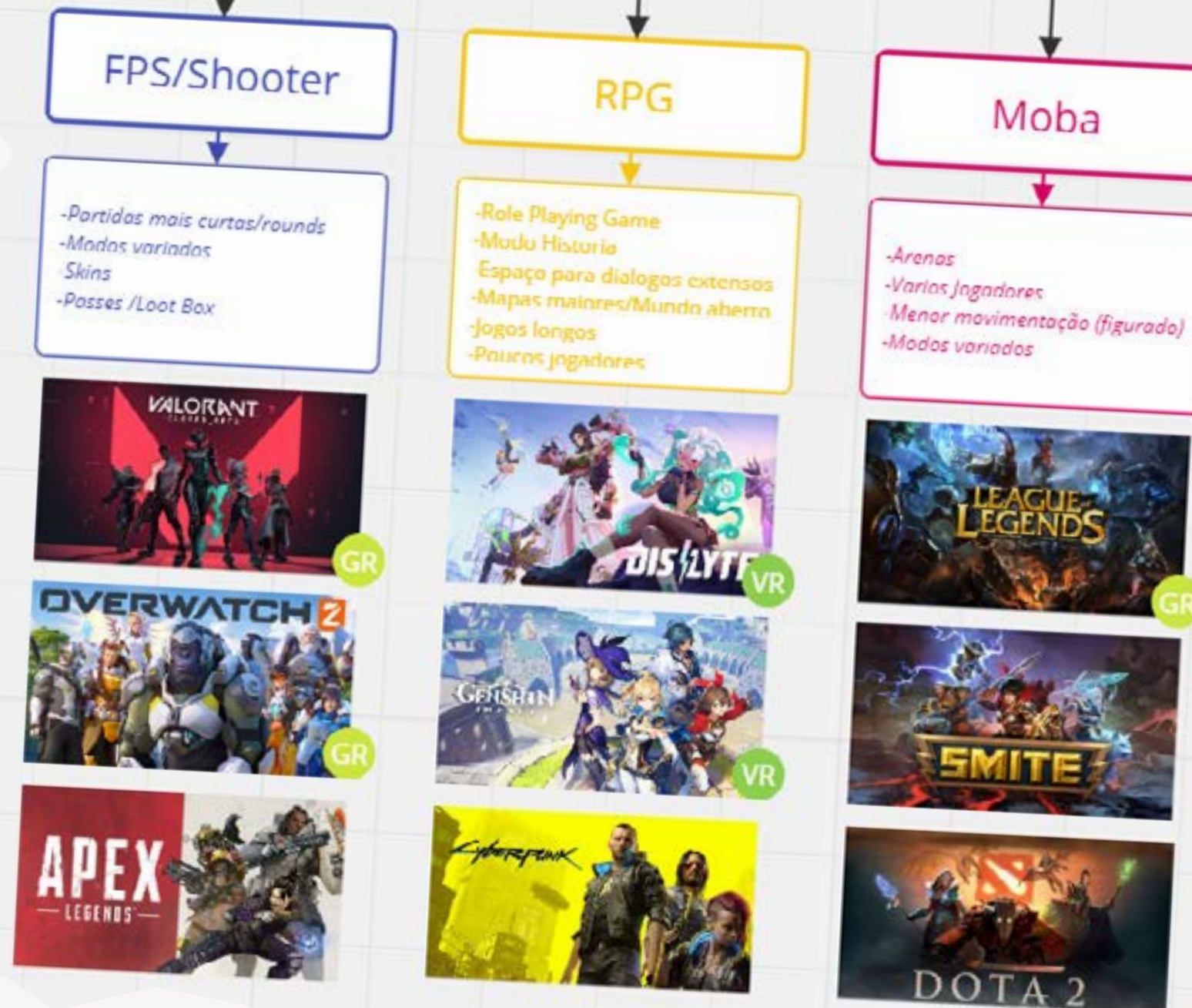


Figura 021 – Análise de tipos de jogos digitais populares na atualidade. 2023. Acervo Pessoal

# 1.3 NARRATIVA, MECÂNICA E VISUAL

## CAPÍTULO 1

### 1.3.3 Visual:

Sempre ouvimos no dito popular que “a primeira impressão é a que fica” e essa é uma máxima do conteúdo audiovisual. Falando sobre jogos, antes de adquirir o game e iniciar a gameplay, os consumimos com nossos olhos para então julgar se queremos de fato adentrar nesse universo ou não.

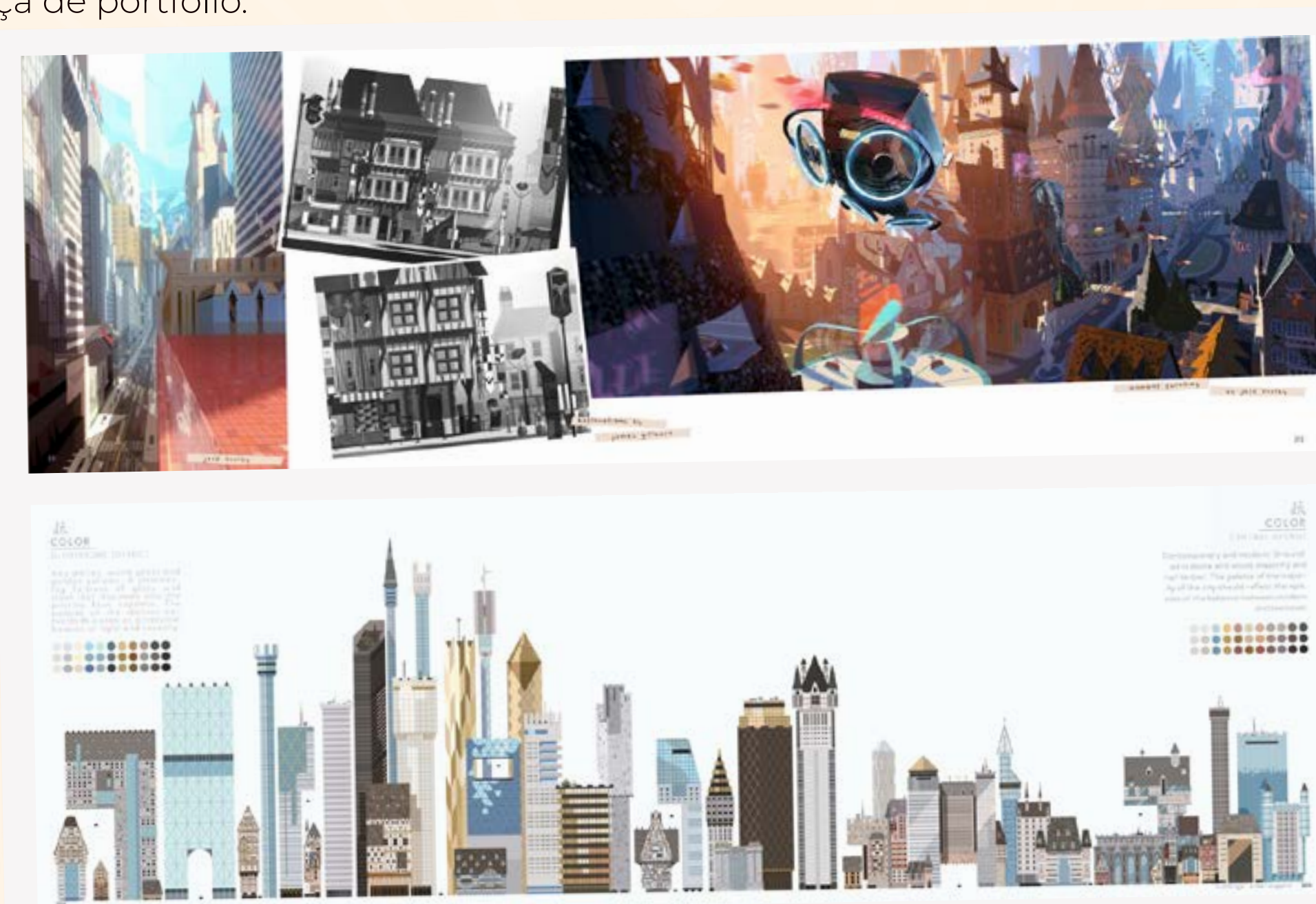
“A arte não pode ser reduzida a fórmulas exatas desprovidas de personalidade.” \*

(LOOMIS, 1947, Pg. 17)

O visual de um jogo, ou qualquer outra obra que possua narrativa aliada a imagem, deve também sintetizar a história daquela realidade para cativar o espectador nos primeiros segundos de interação. Um contato inicial agradável, que conquiste o público, abre espaço para desenvolver qualquer enredo e evita que pessoas julguem negativamente o produto, antes de conhecê-lo na íntegra.

Apesar da importância de um visual de qualidade, ainda mais em um trabalho de pesquisa em artes visuais, não existe um modelo ideal para obter sucesso nas produções artísticas; tal qual na culinária, as receitas servem como base para cada chef desenvolver seus próprios modos de preparo com os ingredientes que mais lhe agradem.

Tal qual a escolha da narrativa, com um olhar contemporâneo, escolhi trabalhar com estéticas futuristas para o universo desenvolvido, roupagem essa que já aparece em diversos jogos do gênero e, com isso, busco produzir um **Artbook\*** que se enquadra no cenário de games da atualidade, podendo ser utilizado como peça de portfólio.



Figuras 022 e 023 - Fragmentos do ARTBOOK do filme NIMONA, disponível na Netflix.  
Artbook disponível em < <https://artofnimona.com/> >

No original (em Inglês) “Art cannot possibly be reduced to exact formulas devoid of personality.”

**Artbook:** Livro que reúne ilustrações, conceitos de arte e informações sobre o processo de criação visual de uma mídia visual.

# CONCEPÇÃO DA IDEIA

Semelhante a uma trilha, quando se tem um mapa em mãos e a localização atual definida, antes de iniciar a caminhada, é imprescindível mirar no ponto onde se deseja chegar e analisar os caminhos até lá, observar como outros “trilheiros” realizaram suas viagens, onde se pode explorar e o que se deve evitar.

Alguns aspectos técnicos da produção visual de um universo, de um personagem ou de um mapa, como no caso deste trabalho, devem ser levados em consideração antes de iniciar a prática, e este capítulo é o espaço para desenvolver as ideias, dissecar as peças de artistas que admiro e retirar os conceitos duvidosos do caminho para que a essência pura da peça possa resplandecer.

“A **experiência visual** é **dinâmica**. [...] O que uma pessoa ou animal percebe não é apenas um arranjo de objetos, cores e formas, movimentos e tamanhos. É, talvez, antes de tudo, uma interação de tensões dirigidas.”

(ARNHEIM, 2016, Pg. 4)





## 2.1 BRAINSTORMING, BRIEFING E MOODBOARD

### CAPÍTULO 2

Os primeiros passos são os mais importantes para fundamentar o desenvolvimento das peças; tal qual na construção civil, a planta baixa é concebida a partir das ideias e discussões com os clientes antes da aquisição de quaisquer materiais. É necessário traçar um caminho até o objetivo para então caminhar para o alvo; os empecilhos sempre acontecerão, mas com um trajeto pré-definido, resolvê-los se torna mais fácil.

Vale ressaltar que esses processos introdutórios não são necessariamente realizados em uma linha contínua e diversas vezes precisamos revisitar um ou outro antes de seguir para a produção, como dito por Cirillo no artigo “Geografia íntima: um estudo dos documentos e arquivos nas artes visuais”, publicado em janeiro de 2010.

O que se coloca nos documentos de processo são fragmentos que, por uma ação de ir e vir constante, são revisados, adaptados, transformados para estabelecerem uma relação de cumplicidade dos desejos da artista com as marcas que envolvem o manuseio dos elementos que buscam uma ação poética de corporificação da obra a ser apresentada. (CIRILLO, 2011, Pg.14).

Tal fluxo torna o desenvolvimento prático mais proveitoso, ágil e consistente.

### 2.1.1 Brainstorming:

A palavra “brainstorming” tem origem da junção de duas palavras em inglês, “brain” significando cérebro, pensamento ou mesmo ideias, e “storm” significando temporal; juntas podem ser traduzidas como “tempestade de ideias”. O processo do brainstorming consiste em “fazer chover” ideias, desde as mais esperadas até as mais improváveis e surreais, e é daqui que a criatividade vem. Aquilo que consideramos inovador e revolucionário nada mais é que conceitos comuns redigidos em novos enredos. Literalmente como uma tempestade, pode começar sutil e previsível, mas carrega consigo muita água, eletricidade e força, permitindo ao cérebro retirar do caminho o que já era esperado para que o “novo” venha em toda sua intensidade. Por tais motivos, o brainstorm é tão essencial na concepção de algo inovador.

Para tanto, inicio o desenvolvimento do meu projeto colocando termos e frases que remetem e complementam a narrativa; sem receios ou filtros, até o mais improvável cabe aqui. Em um quadro branco, escrevo de forma despreziosa e informal, termos que me remetem às características do elemento em questão, no caso o fogo, e como posso transpô-las para a cidade. Das palavras provenientes do fogo, são criadas ligações com sensações, materiais e até cores. Dessa forma, alcanço os itens “vulcão” e “caldeira”, que serão, respectivamente, o local onde Frontom será desenvolvida e a matriz energética do domínio.

## 2.1 BRAINSTORMING, BRIEFING E MOODBOARD

### CAPÍTULO 2



Figura 024 – Rascunhos feitos durante o processo de Brainstorming. 2023. Acervo Pessoal.

"As ideias têm um caminho aparentemente vindo do nada, ou outra sugestão. Mas há pelo menos um caminho comprovado que pode levar alguém a ideias, direcionando a mente para os canais apropriados de pensamento e primeiro concebendo um propósito, então tentando atingir esse propósito." \*

(LOOMIS, 1947, Pg.210)

No original (em Inglês) "Ideas have a way seemingly coming from nowhere, or other suggestion. But there is at least a proved way which can lead one to ideas, by directing the mind into appropriate channels of thought and by first conceiving a purpose, then attempting to meet that purpose."



# 2.1 BRAINSTORMING, BRIEFING E MOODBOARD

## CAPÍTULO 2

### 2.1.2 Briefing:

Após o brainstorm é realizada uma revisão de todo o conteúdo para que se escolha a melhor ideia em termos técnicos e criativos para a realização do briefing, afinal, uma tempestade traz consigo muita coisa, mas nem tudo é viável.

O briefing é uma documentação que embasa o projeto e deve conter o que é essencial para o andamento da produção. Deve ser curto o suficiente para sintetizar a essência do que se está desenvolvendo e permitir o acesso sempre que necessário. Todavia, não pode deixar de lado o que é crucial; voltando a analogia arquitetônica, o briefing seria o alicerce da proposta e tudo que ele não sustenta, não cabe no plano.

No meu processo de criação, desenvolvo um resumo trazendo novamente as palavras que me cativaram no processo de brainstorm, descrevendo o ambiente em que imagino o desenrolar do game:

#### Frontom:

Uma **cidade industrial** construída ao redor de um **vulcão inativo** que usa o magma como fonte de **energia**; Construções de **metal** e **concreto** com muitas válvulas de ar para regular temperatura, área residencial pequena, casas empilhadas. **Deserto nas laterais** da cidade com **robôs/máquinas abandonadas**, **rochas de magma** e uma base de exploração distante do distrito.

Ainda que não coloque em prática todos esses elementos visuais em cena, já penso nos mesmos desde o início, considerando sua influência no ambiente e nas futuras criaturas que participarão desse universo, já que elas serão diretamente afetadas pelo meio em que habitam.

"Os designers criam **sistemas narrativos** no sentido em que apelam à forma como damos sentido ao mundo através da espacialidade inerente ao **drama e à ação.**"

(GOUVEIA, 2010, Pg.132)

# 2.1 BRAINSTORMING, BRIEFING E MOODBOARD

## CAPÍTULO 2

### 2.1.3 Moodboard:

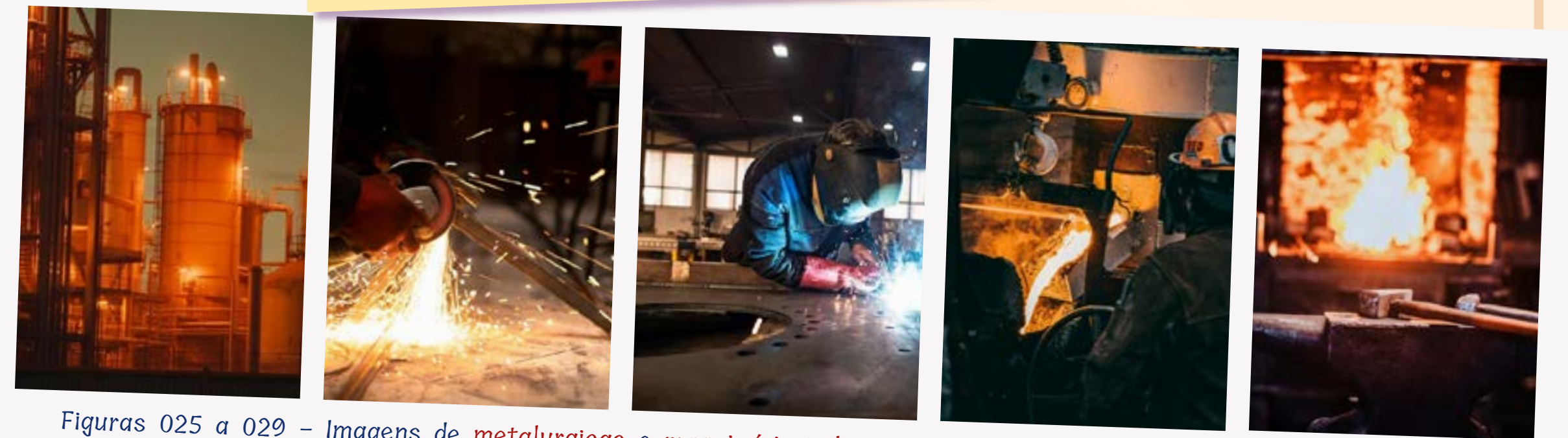
Mais um termo emprestado do inglês, o moodboard, ou painel semântico, é um quadro de referências que inspiram o produtor durante o processo criativo. Não precisa ser composto somente por obras da mesma natureza do que se pretende fazer, basta que esses elementos visuais transmitam o mesmo mood, a mesma atmosfera. O conteúdo aqui pode ser composto por vídeos, ilustrações, fotografias, tecidos, tipografias, texturas e uma infinidade de peças que se conectem com o escopo do projeto, cabendo até produções anteriores do próprio produtor.

A construção de um moodboard serve ainda como um estudo de mercado. Através da busca de imagens, visualizamos se nossas ideias são passíveis de execução e, ao analisarmos peças que transmitem mensagens semelhantes às que desejamos, é possível até mesmo descobrir questões que possam ter passado despercebidas durante os momentos do brainstorm ou briefing.

Neste sentido, colete para o moodboard imagens que transmitam a mesma sensação descrita no briefing. Entre as imagens fantasiosas, uma estética steampunk com canos expostos, espaços visualmente abafados, cores quentes, uma atmosfera densa, ora gaseificada, ora arenosa. Para as imagens reais, fotografias de fábricas, especialmente metalúrgicas com faíscas e caldeiras, desertos e áreas vulcânicas em diferentes estágios.

*"Do ponto de vista do artista, quase tudo é material pictórico, pois é o design e o arranjo que fazem as imagens, independentemente do assunto." \**

*(LOOMIS, 1947, Pg.30)*



Figuras 025 a 029 - Imagens de metalúrgicas e maquinário industrial são referências nos formatos e texturas para criação de peças autorais.

Imagens disponíveis em < <https://br.freepik.com/search?format=search&page=2&query=metalurgia&type=photo> >

No original (em Inglês) "From the artist's approach, almost anything is picture material, since it is design and arrangement that makes pictures, regardless of subject."



## 2.1 BRAINSTORMING, BRIEFING E MOODBOARD

### CAPÍTULO 2



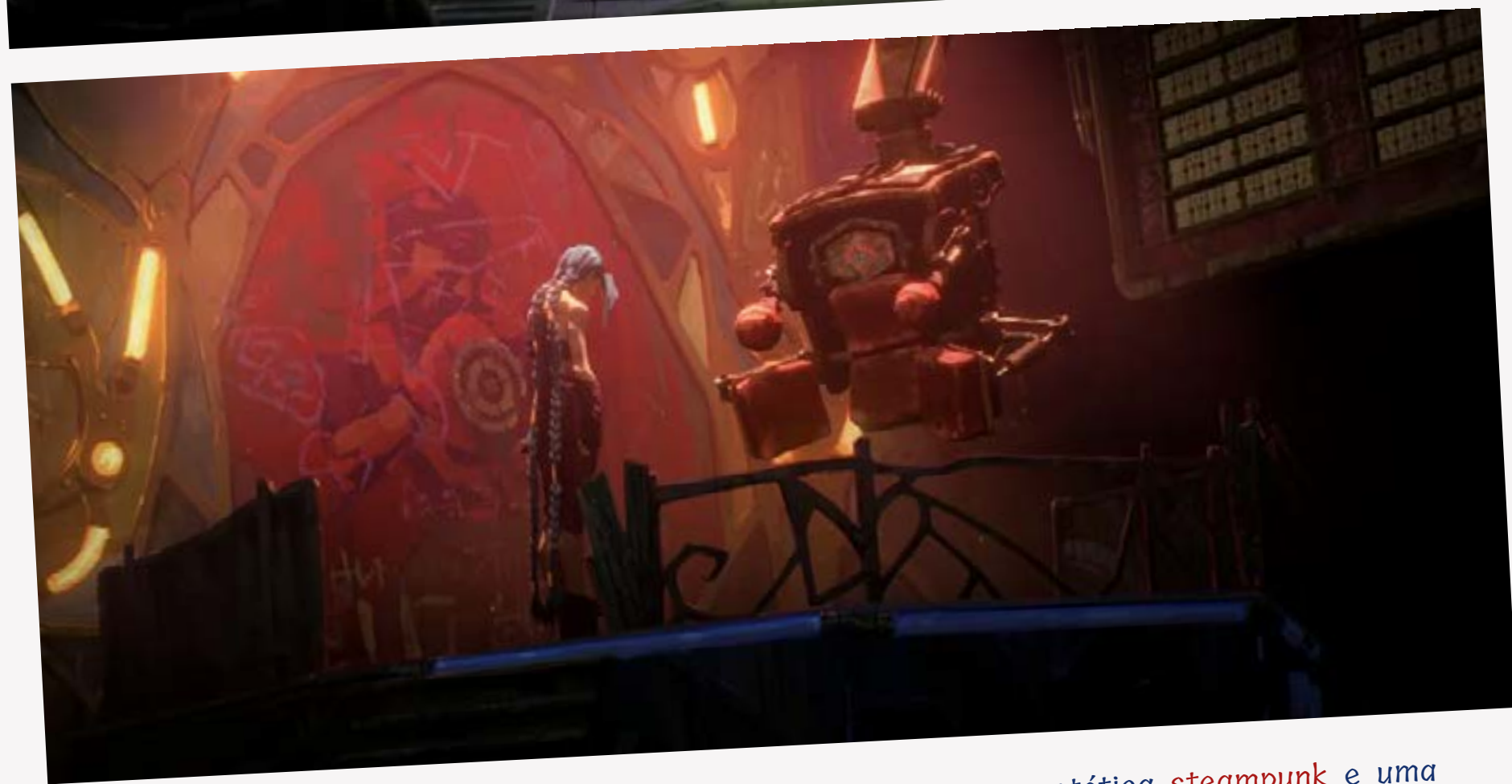
Figura 030 - A estética STEAMPUNK, como nesse trabalho do artista Forrest White, conversa com a realidade de Frontom.  
Imagem disponível em < <https://www.artstation.com/artwork/K0k0xB> >



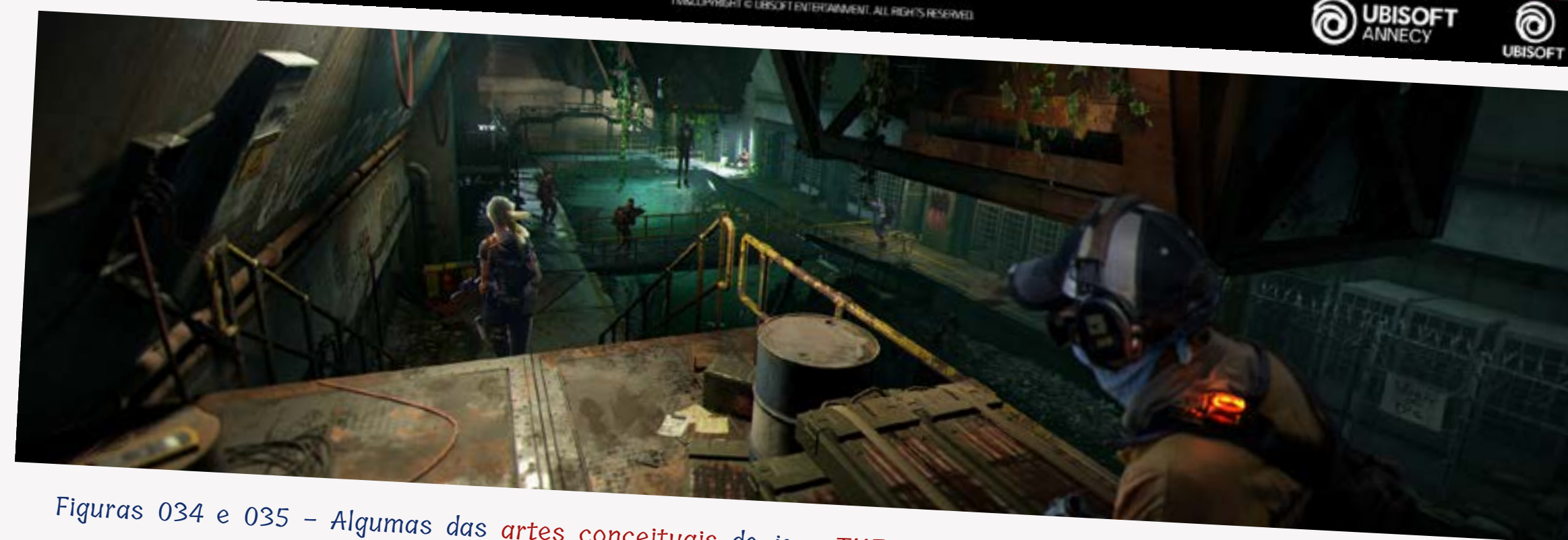
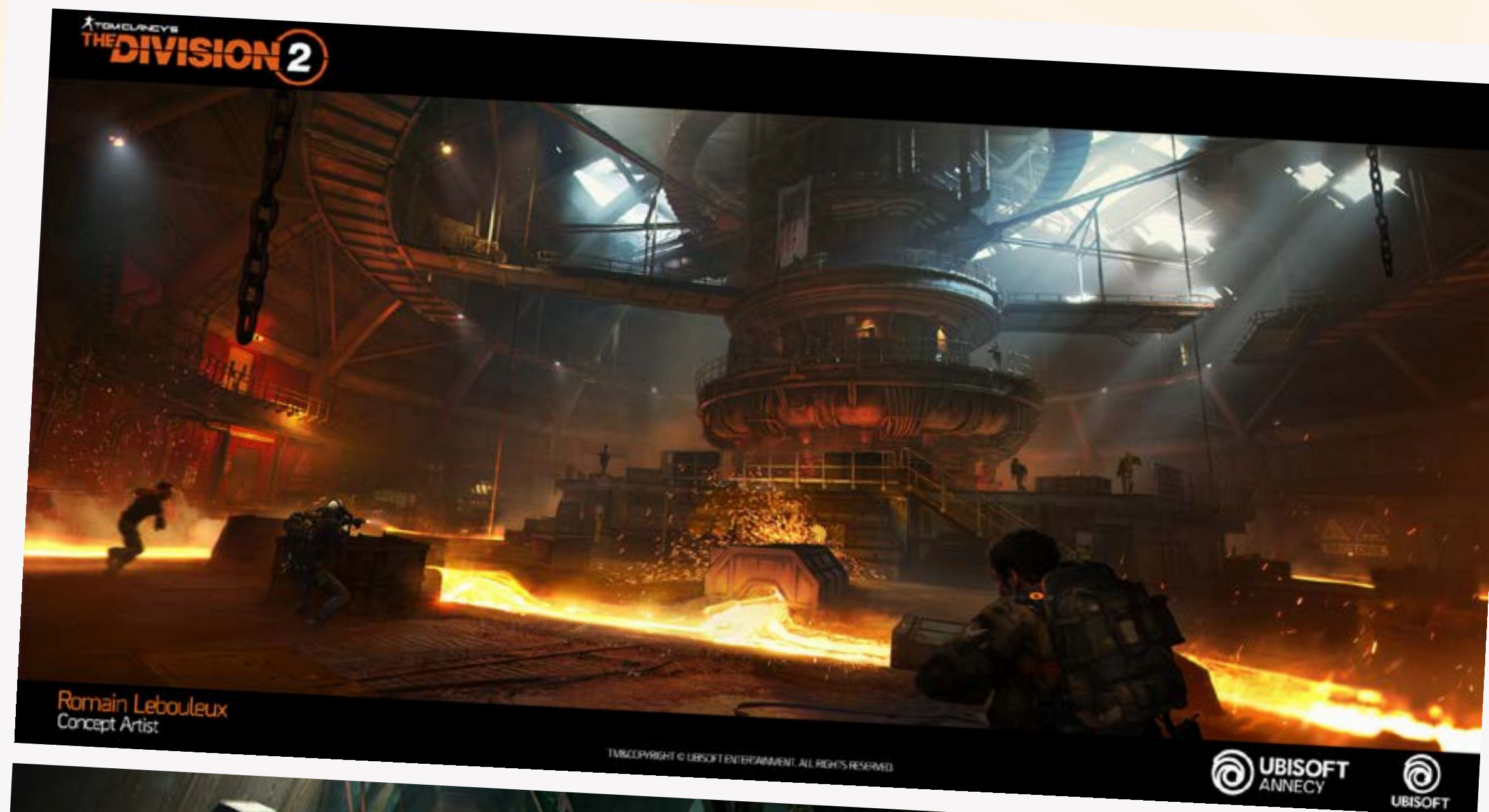
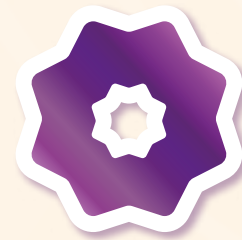
Figura 031 - Alguns livros, como o CIRCO MECÂNICO de Genevieve Valentine, oferecem referências visuais e narrativas para a concepção de Frontom.  
Imagem disponível em < <https://www.estantediagonal.com.br/2016/04/resenha-o-circo-mecanico-tresaulti.html> >

## 2.1 BRAINSTORMING, BRIEFING E MOODBOARD

### CAPÍTULO 2



Figuras 032 e 033 – A série animada **ARCANE** possui uma estética **steampunk** e uma atmosfera densa que conversa com o conceito da cidade de Frontom.  
Imagens disponíveis em < <https://pt.ign.com/league-of-legends-arcane/103181/gallery/> >



Figuras 034 e 035 – Algumas das artes conceituais do jogo **THE DIVISION 2** feitas por **Romain Leboulex**, ilustram um cenário “pós catástrofe” semelhante ao de Frontom.  
Imagens disponíveis em < <https://www.artstation.com/artwork/18Larq> >

## 2.1 BRAINSTORMING, BRIEFING E MOODBOARD

### CAPÍTULO 2



Figuras 036 a 038 – Imagens de **INDUSTRIAS REAIS**, em perspectivas e ângulos diversos para referência. Imagem disponível em <https://br.freepik.com/>



Figura 039 – Os **VULCÕES** são a combinação perfeita de **textura, fumaça, cor e contraste** que a cidade de Frontom precisa. Imagem disponível em <https://unsplash.com/photos/brown-and-black-rock-formation-WQ5HOvrDZ6Y>



Figuras 040 a 042 – Os **DESERTOS** possuem **colorações e névoas de areia** que são excelentes referências para Frontom. Imagens disponíveis em <https://br.freepik.com/search?format=search&query=desert>

Sandra Rey nos revela que “A arte é, antes de tudo, a fabricação de alguma coisa (Soriano, citado por Passeron, 1996, p.26), e conceitos operatórios permitem operar, isto é, realizar a obra tanto no nível prático quanto no teórico” (Pg.130), estimulando a importância de manter os processos prático e teórico acontecendo de forma paralela. Durante a construção do moodboard e ao realizar pesquisas sobre os vulcões, acabei descobrindo algo interessante para o projeto: o magma dos vulcões resulta em alguns tipos de rochas ígneas, como o granito e a obsidiana, o que pode enriquecer narrativamente e visualmente o universo de Frontom; considerando que a cidade foi afetada pelo Cataclisma e o magma que outrora era contido nas células de energia está em contato com o exterior, a formação dessas rochas acabaria acontecendo em vários pontos da cidade, no aspecto visual, as formações rochosas adicionariam pontas afiadas e brilhantes sobre os metais frios do distrito. Esse tipo de **insight\*** só é possível quando o desenvolvimento ocorre com teoria e prática caminhando lado a lado.

**Insight:** Termo comum no design, é o nome dado a um momento de compreensão súbita e profunda, que traz uma nova perspectiva ou solução para uma questão.







# 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

## CAPÍTULO 3

Ao analisar as peças gráficas produzidas por artistas do time de criação de alguns jogos que me serviram de referência, foi perceptível o auxílio de um modelo 3D básico do mapa, facilitando a exploração visual com ângulos de câmera e perspectiva pré-definidos, já que, possuindo um protótipo em três dimensões, todos os elementos adicionados posteriormente, serão submetidos às mesmas condições tridimensionais. Nessas maquetes simplificadas, percebem-se relações de tamanho (escala) com os protagonistas de cada jogo, algumas vezes ilustradas com os próprios PNGs dos personagens ou mesmo suas silhuetas.

*"A perspectiva faz parte de todas as formas sob todas as condições e não pode ser evitada" \**

*(LOOMIS, 1947, Pg. 45)*



Figuras 043 a 045 - Desenvolvimento do mapa Pearl do jogo VALORANT da Riot Games por Michael Shinde. [Imagens disponíveis em < https://www.artstation.com/artwork/qQwbJN >](https://www.artstation.com/artwork/qQwbJN)

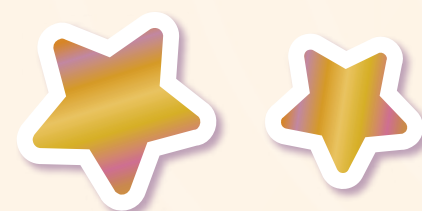
No original (em Inglês) "Perspective is part of every form under every condition and cannot be avoided."



Figura 046 - Durante o desenvolvimento visual do mapa Pearl no jogo VALORANT da Riot Games, o artista Michael Shinde utiliza dos RECURSOS 3D para mensurar o cenário com os personagens em uma escala próxima a do mundo real. [Imagem disponível em < https://www.artstation.com/artwork/qQwbJN >](https://www.artstation.com/artwork/qQwbJN)

# 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

## CAPÍTULO 3



Figuras 047 a 050 – Os mapas do jogo **VALORANT** possuem uma **visualização simplificada** no canto da tela durante as partidas, imagens essas que ajudam no entendimento da construção e sintetização do mapa.  
Imagens disponíveis em < <https://www.buff.game/valorant-map/> >



Figura 051 – Visão de cima do mapa **Bind** no jogo **VALORANT** da Riot Games, onde é possível ver os blocos de construções, percursos disponíveis e áreas principais.  
Imagem disponível em < <https://www.nerddisse.com.br/5-agentes-valorant-para-defender-no-mapa-bind/> >

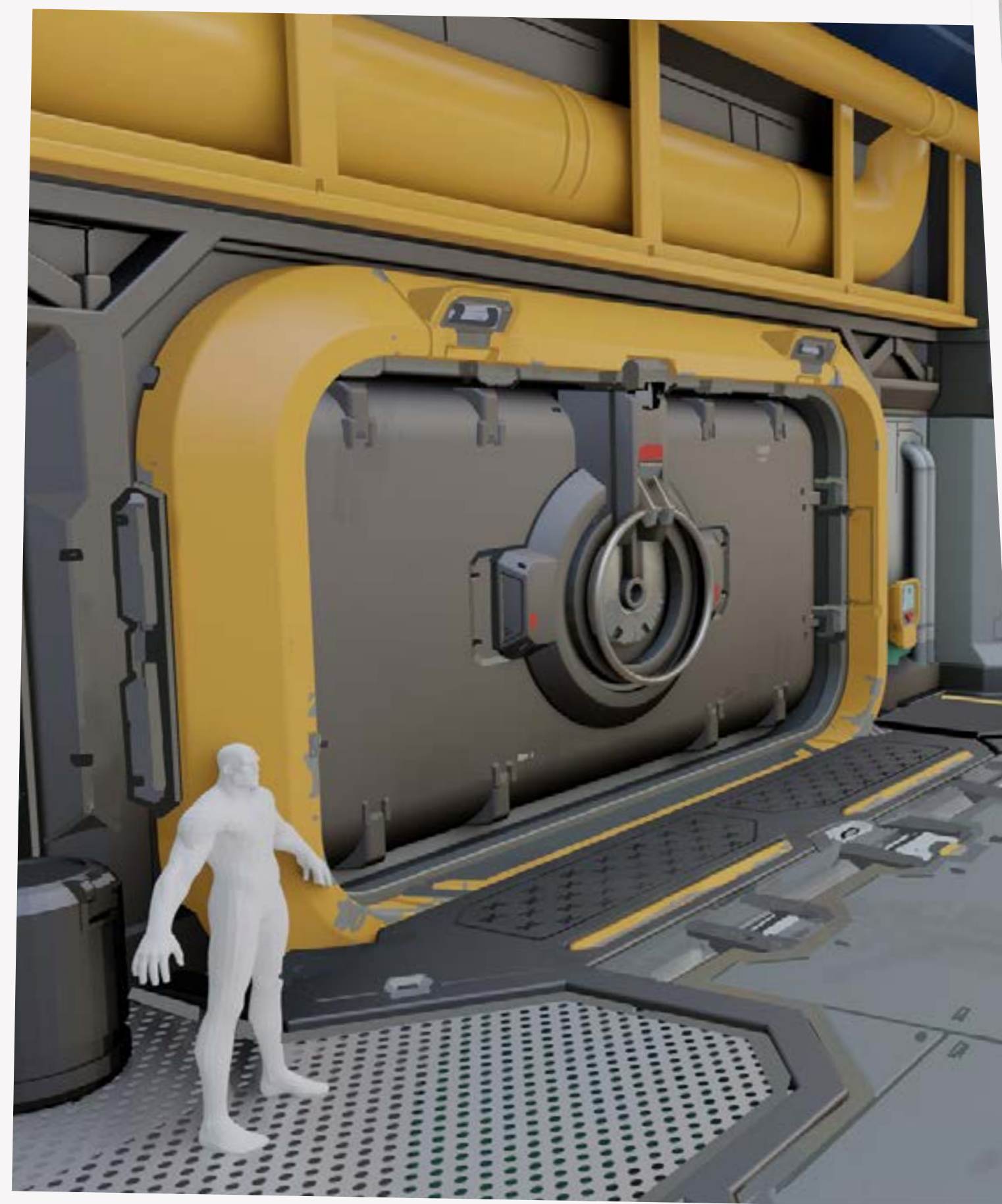
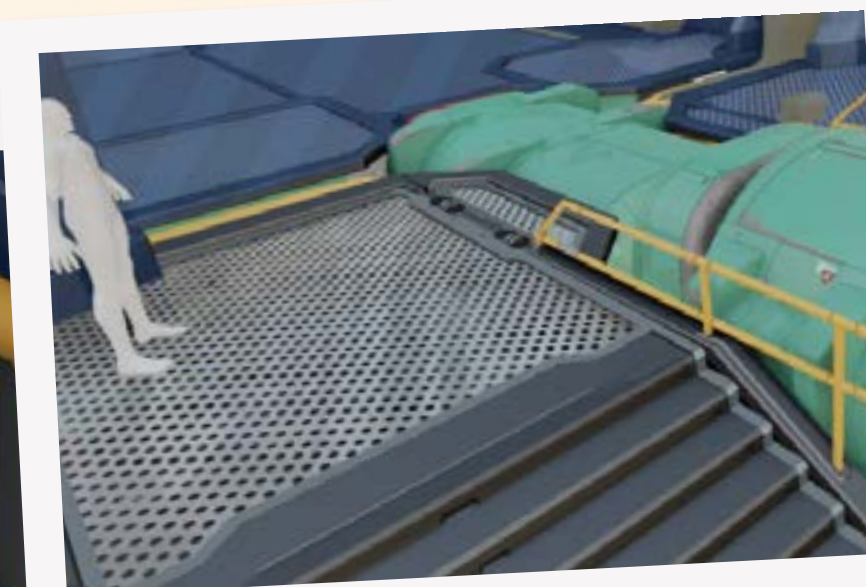


Figura 052 – Durante o desenvolvimento visual do mapa **Antarctic Peninsula** no jogo **OVERWATCH 2** da Blizzard, o artista **Simon Kopp** também utiliza dos **RECURSOS 3D** no processo de dimensionamento do espaço e dos objetos.  
Imagem disponível em < <https://www.artstation.com/artwork/PX2Jnr> >



Figuras 053 a 055 – Desenvolvimento do mapa **Antarctic Peninsula** do jogo **OVERWATCH 2** da Blizzard por **Simon Kopp**.  
Imagens disponíveis em < <https://www.artstation.com/artwork/PX2Jnr> >

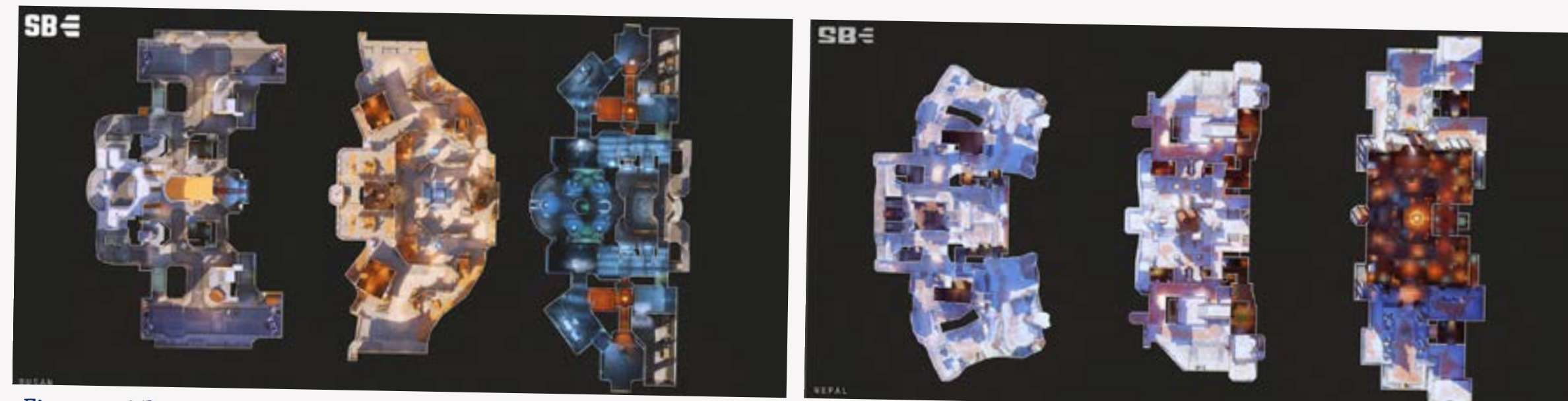


# 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

## CAPÍTULO 3



Figura 056 - No jogo **OVERWATCH 2** da **Blizzard**, mesmo sem uma visualização simplificada durante as partidas, ao analisar o mapa visto de cima, é possível notar a **blocagem** das áreas principais, caminhos possíveis e construções.  
[Imagem disponível em < https://statbanana.com/images >](https://statbanana.com/images)



Figuras 057 a 058 - Mais imagens de outros mapas do jogo **OVERWATCH 2** da **Blizzard**, sempre com o mesmo aspecto de **"blocagem de áreas"** ao longo do mapa.  
[Imagens disponíveis em < https://statbanana.com/images >](https://statbanana.com/images)

Antes de iniciar o desenvolvimento da planta baixa, sintetizo a ideia em uma frase curta que servirá como guia:

**"Uma metalúrgica dentro da cidade Frontom."**

Com isso em mente, inicia-se o desenvolvimento de uma planta baixa do mapa. Para tal, foram selecionadas referências arquitetônicas de construções reais e cenários de outros jogos vistos de cima. Pensar na escala em metros quadrados também foi essencial para tornar o ambiente crível, possibilitando a inserção de escadas, rampas e outros desníveis encontrados no mundo tangível. Como via de regra, cada quadrado da escala equivale a um metro quadrado, logo, matematicamente falando,  $x = 1m^2$ .



# 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

## CAPÍTULO 3

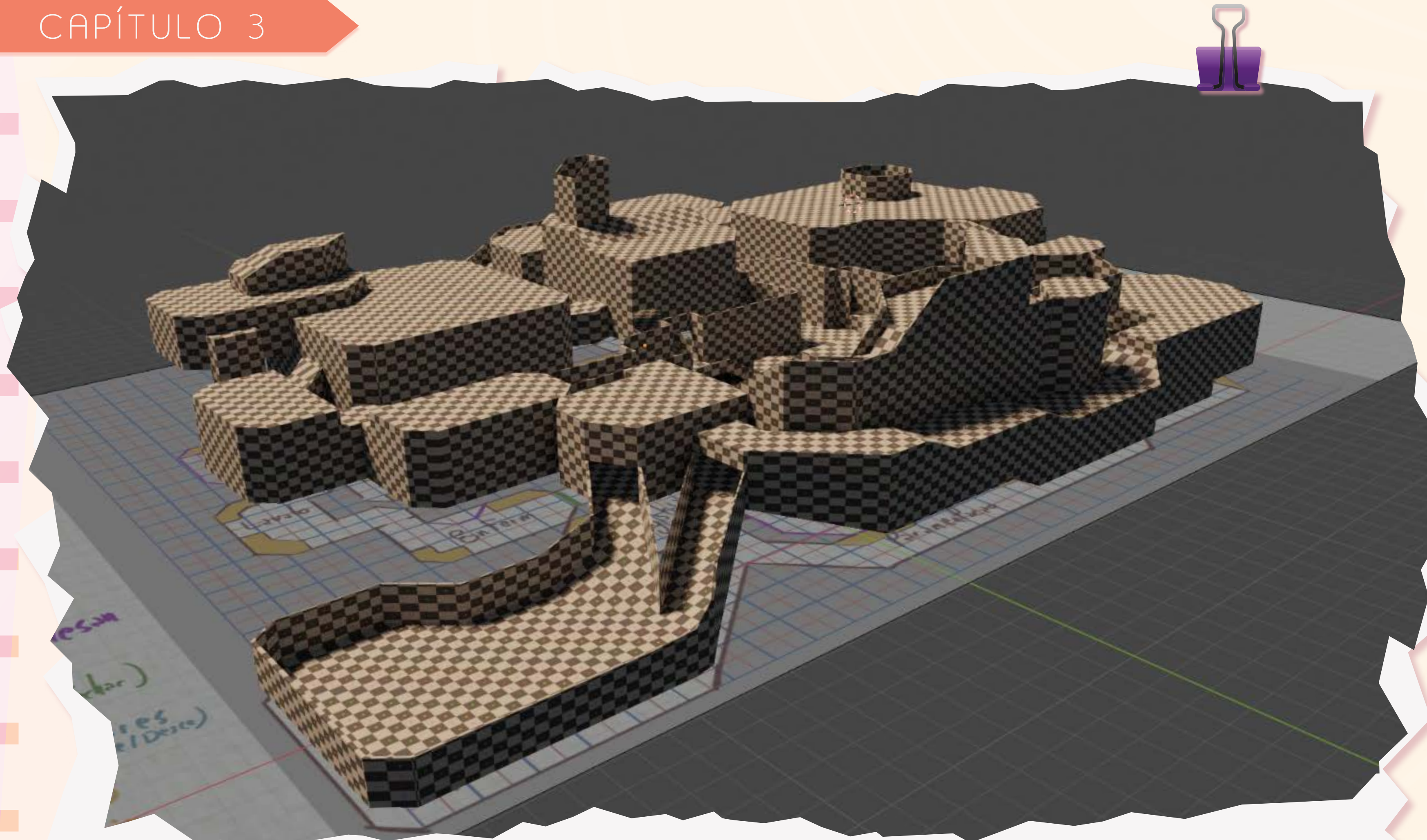
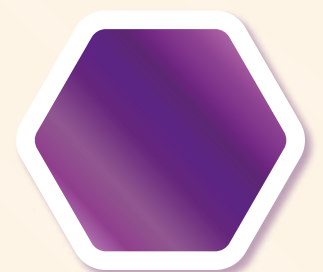


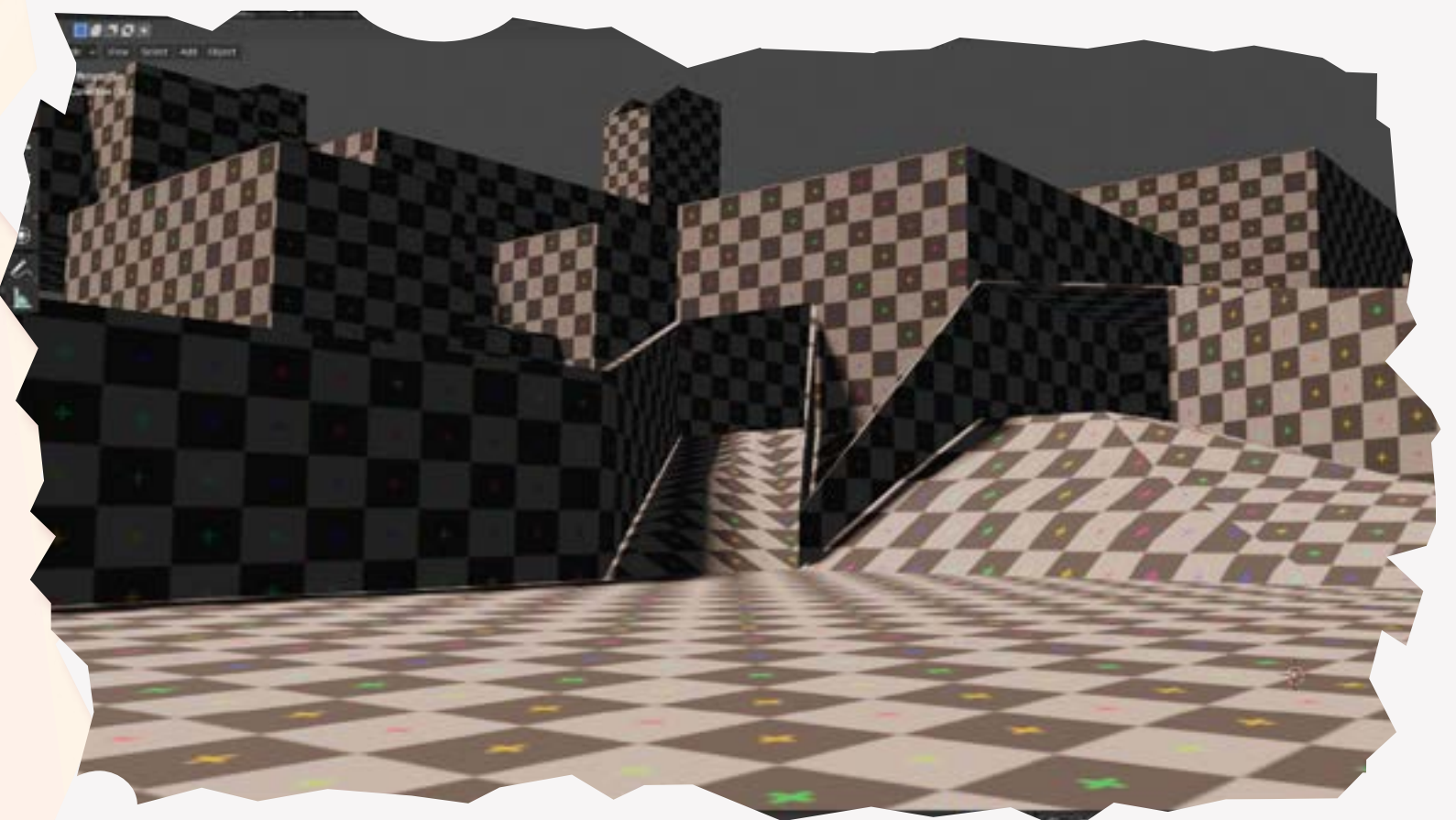
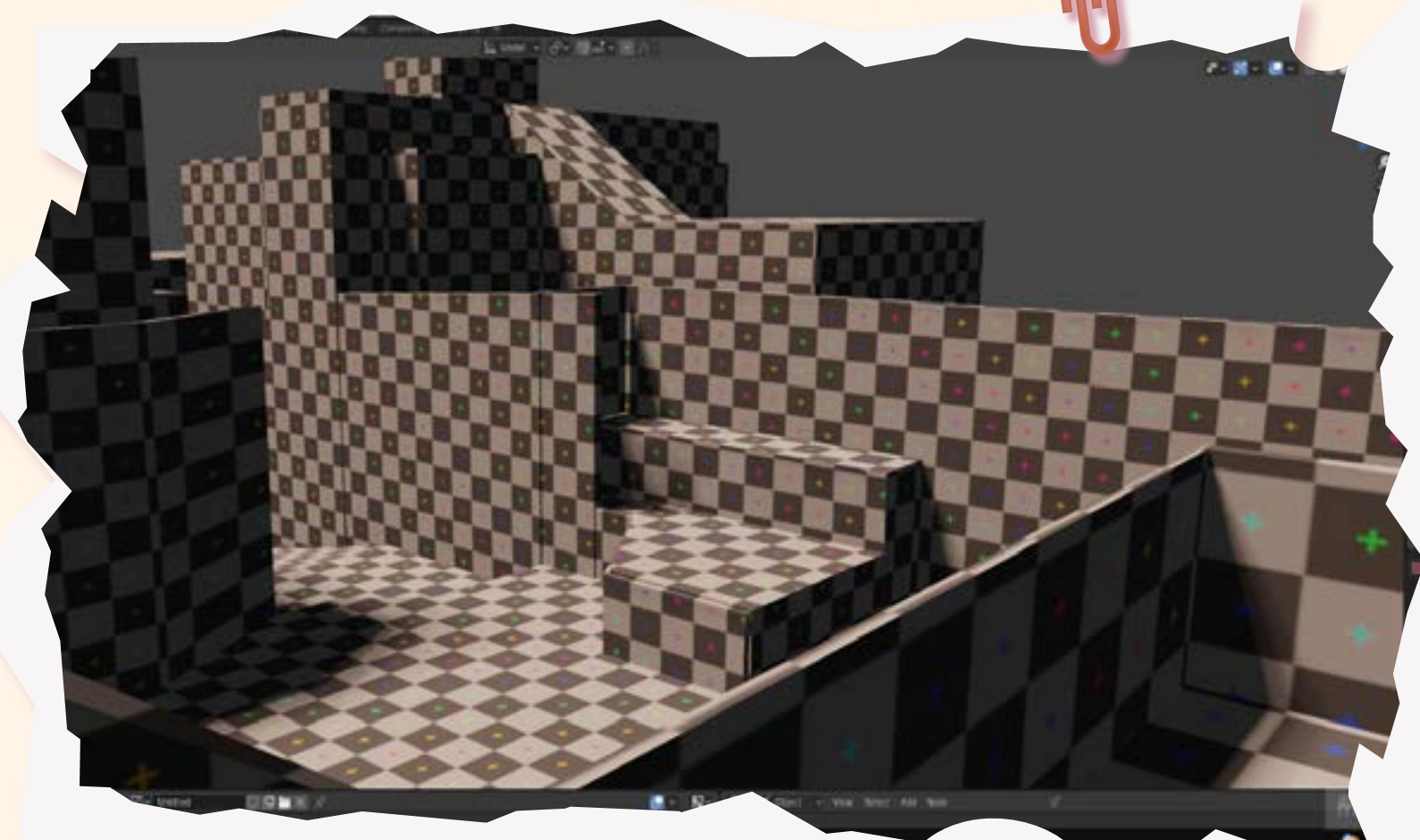
Figura 060 – Primeira versão do mapa em modelagem 3D. 2023. Acervo Pessoal.

No intuito de facilitar o desenvolvimento das imagens, foi inserida uma textura que segue a padronagem da malha. A cada 4 quadrados (dois pretos e dois brancos), tem-se o equivalente a um quadrado da malha de referência, ou seja, em fração numérica,  $x = 4y = 1m^2$ . Estes detalhes adicionam coerência ao projeto e corroboram para uma possível continuação do desenvolvimento do game.



# 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

## CAPÍTULO 3



Figuras 061 a 063 – Mais imagens da primeira versão do mapa em modelagem 3D. 2023. Acervo Pessoal.

# 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

## CAPÍTULO 3

Ao iniciar a produção dos sketches, percebi que seria interessante regressar à planta baixa, refinando-a um pouco mais e atualizando o modelo 3D, levando em consideração pontos essenciais no universo dos jogos, como tamanho em relação ao personagem, movimentação, possíveis caminhos durante a gameplay, entre outros. Dessa forma, ao adicionar um estágio de revisão, consigo poupar tempo e esforços futuros, resolvendo o máximo de questões que poderiam surgir durante o processo.



Figura 064 – Primeiro sketch. 2023. Acervo Pessoal.

- 1º Andar
- 2º And/Mesa
- 3º Portas (Abrir/Fechar)
- 4º Elevadores (Subir/Desce)
- 5º Objetos P/S, bir

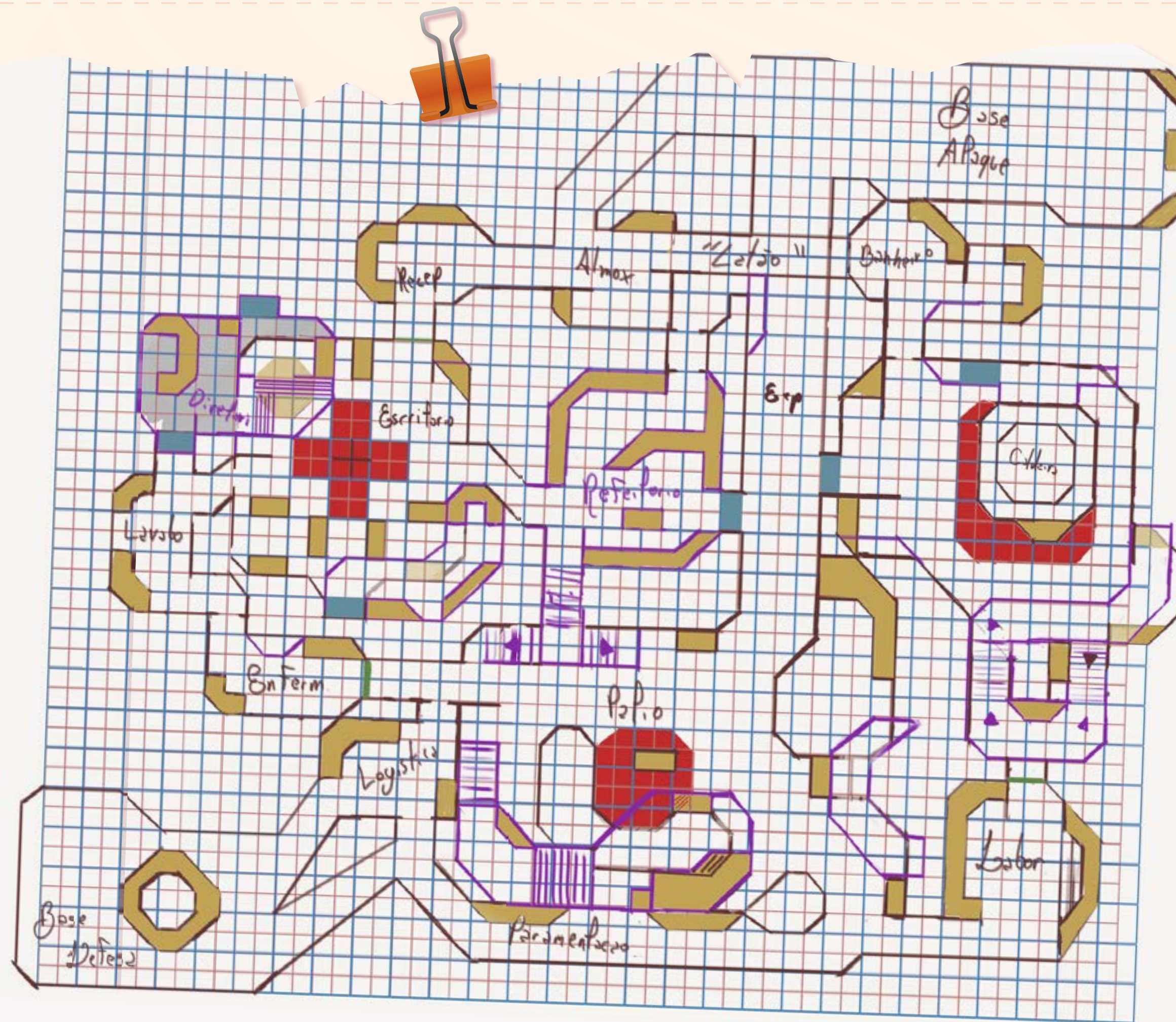
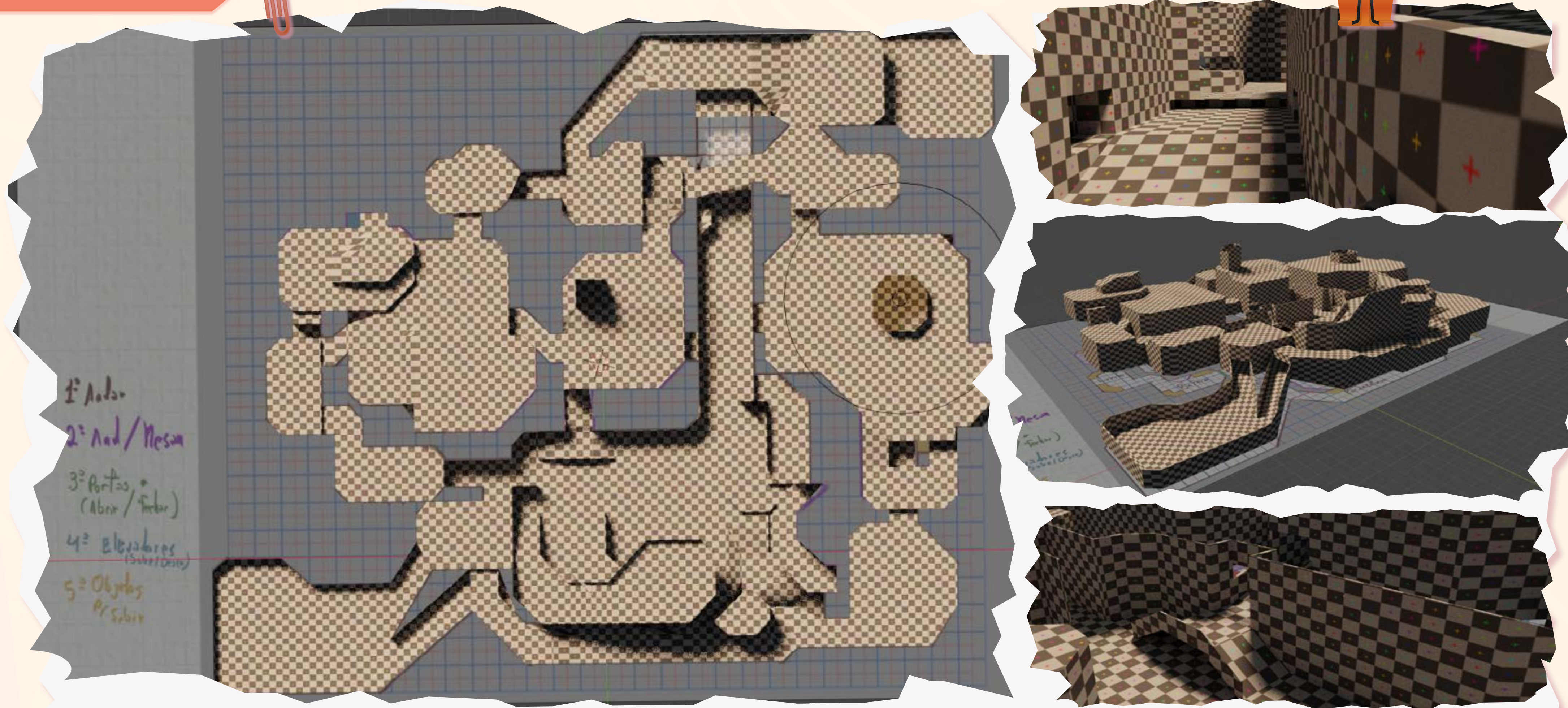


Figura 065 – Versão final da planta baixa. 2023. Acervo Pessoal.

# 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

## CAPÍTULO 3



Figuras 066 a 069 - Algumas imagens da versão revisada do mapa em modelagem 3D. 2023. Acervo Pessoal.



## 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

### CAPÍTULO 3

Outra característica crucial de um game que foi estabelecida nesse refinamento foi o tamanho médio dos personagens. Ainda que não seja viável desenvolvê-los nesse momento, ter uma medida de referência nesse primeiro momento, ajuda a pensar em lugares que estariam acessíveis para todos os **bonecos\***, onde seria possível se esconder para promover um ataque surpresa e até mesmo imaginar, mesmo que superficialmente, habilidades únicas de cada **campeão\*** jogável. Aproveitando o conteúdo gerado no processo de construção da planta baixa sobre o grid, para transcrever numericamente a altura em uma fração, retomo a grade quadriculada e defino que os personagens terão em média 1,8x podendo variar 0.2x para cima, ou para baixo, sendo todos capazes de realizar saltos de PP em altura e distância sem necessidade de habilidades específicas, obtendo a relação de PP (Pulo Padrão) =  $0.75x = 75cm^2$ .

**Boneco e Campeão:** Termos emprestados de outras áreas do cotidiano, possuem o mesmo significado que “personagem jogável”.

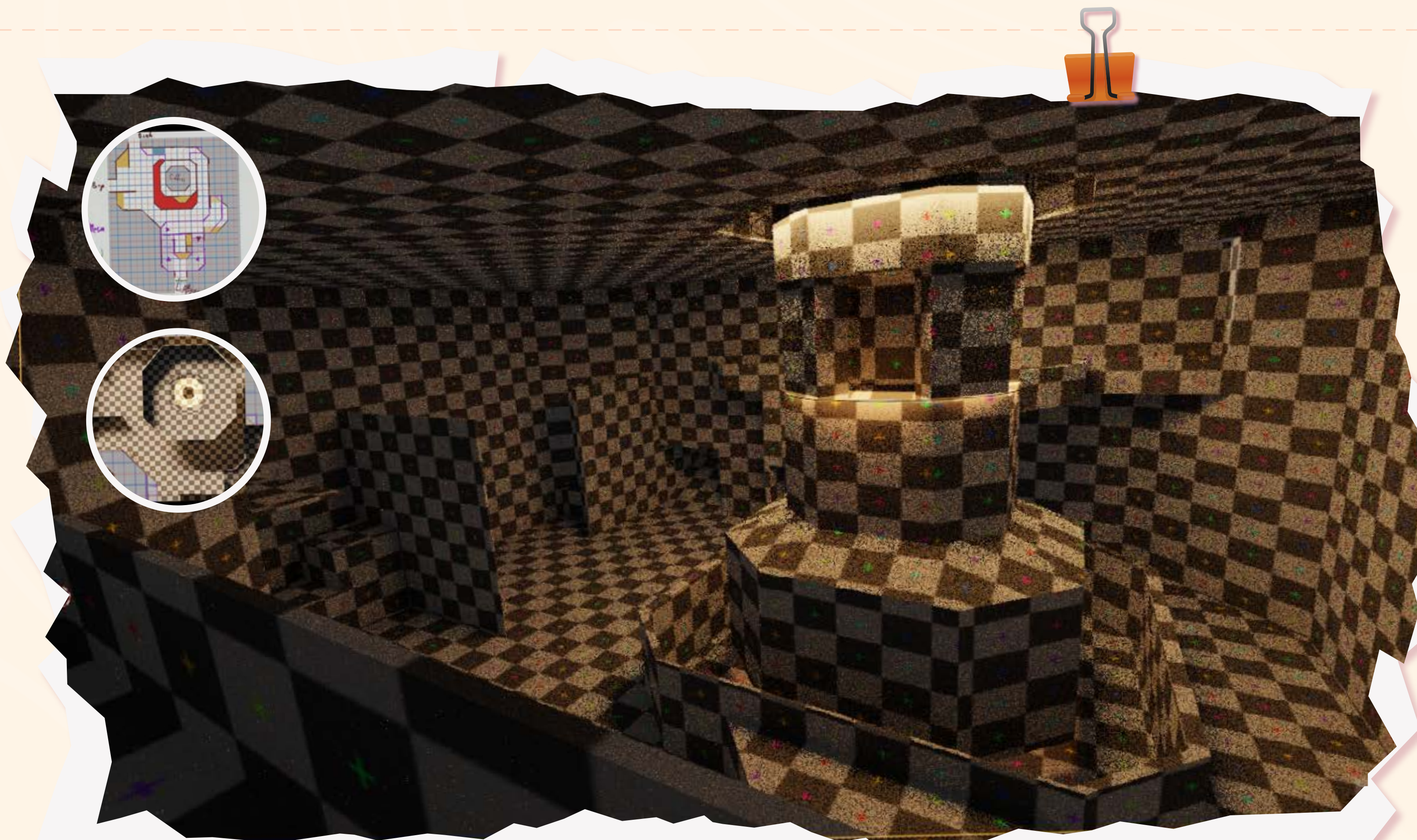
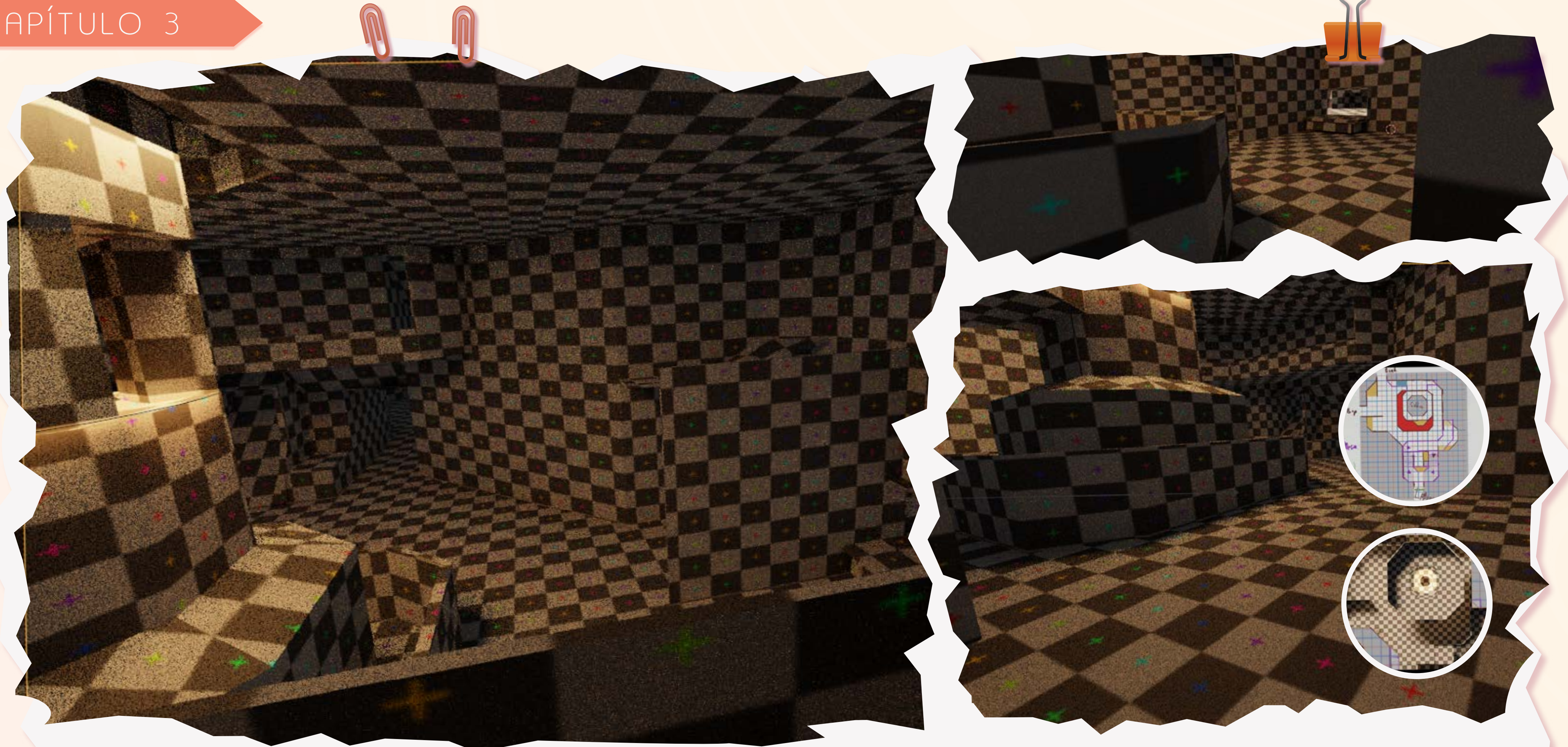


Figura 070 - Aproveito esse estágio para posicionar algumas câmeras em áreas específicas do cenário, na altura média de um personagem. Desta forma, consigo visualizar como seria a percepção de um jogador durante uma partida. 2023. Acervo Pessoal.

# 3.1 BLOCAGEM E PERSPECTIVA

## CAPÍTULO 3



Figuras 071 a 073 – Mais explorações de câmeras em áreas específicas do cenário, na altura média de um personagem. Desta forma, consigo visualizar como seria a percepção de um jogador durante uma partida. 2023. Acervo Pessoal.

## 3.2 CONSTRUÇÃO, SKETCHING E THUMBNAILS

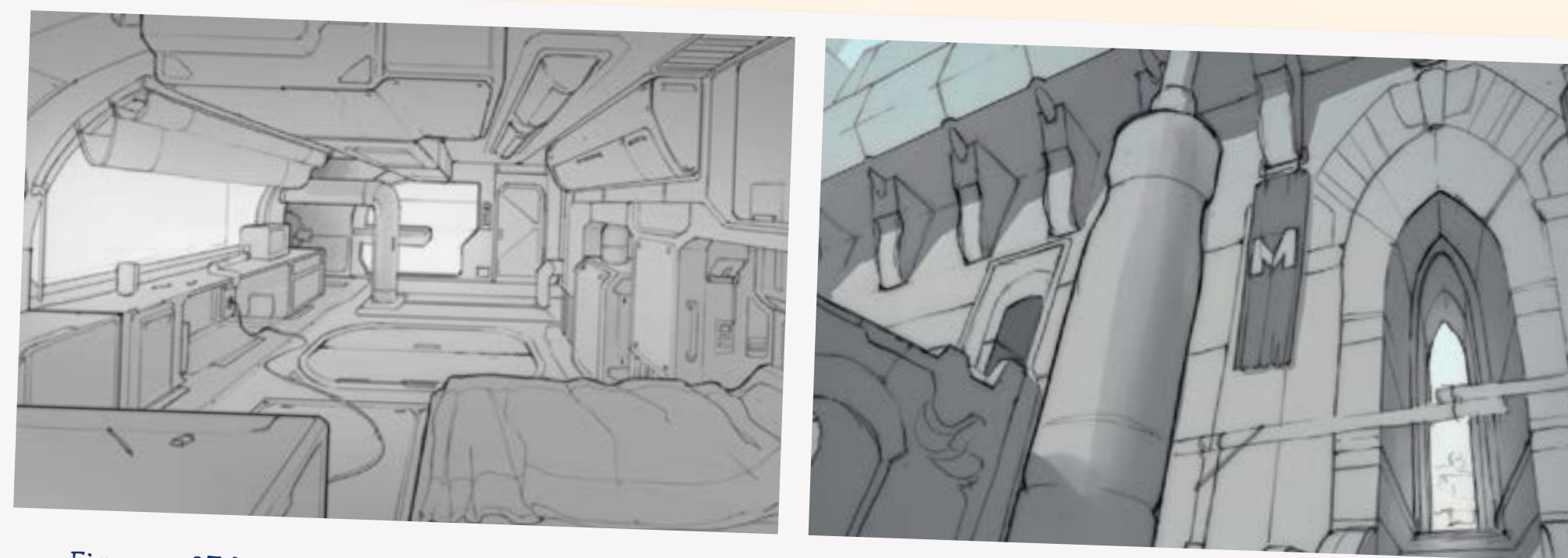
### CAPÍTULO 3

Assim como para a perspectiva, o modelo 3D traz uma grade que auxilia também na adição das formas básicas que evoluem para os elementos do cenário. Dito isso, início a exploração de sketches para o domínio Frontom. Nas figuras 083 a 088, observa-se a construção da ideia de uma cidade industrial com uma grande caldeira ao centro. Uma boa pedida para esse briefing, é o uso de linhas horizontais, verticais e muitas formas quadradas. No maquinário industrial, utilizando como principal referência as metalúrgicas, vê-se retângulos e cubos interligados por tubos cilíndricos (os quais são interpretados como retângulos também). Em contraste a cidade “bloqueada” o magma corre em fluidez, solidificando-se em formatos que misturam espirais e pontas; tal aspecto visual é transposto para a composição das montanhas e rochedos ao redor da cidade, com ângulos que protegem o local, demonstrando ser perigoso para quem não o conhece, além de fazer alusão às chamas do fogo, elemento de inspiração principal de Frontom.

Mais um termo trazido do inglês e popularmente inserido na linguagem da arte em português, é o “sketch”, que consiste em esboçar algo, rascunhar uma ideia visualmente. Através dos sketches é possível transpor as ideias de forma livre, sem a ambição de algo perfeito, retirando uma imagem abstrata do plano mental e surreal para torná-la visual. Esse processo prático inicial da produção artística, pode ocorrer em diversas mídias, com as mais variadas cores, materialidades e texturas.

*“Sketching possibilita ao artista a habilidade de tomar decisões sobre suas ideias iniciais sem medo de estragá-las por causa de erros que demoram em se corrigir posteriormente.”*

*(LIPPINCOTT, 2007, Pg.20)*



Figuras 074 e 075 – Alguns printscreens de thumbnails retirados do vídeo **ENVIRONMENT ARTIST STARTER PACK** de Marc Brunnet, citado no início do capítulo, ilustrando sobre os conceitos de perspectiva e construção.

Imagens e vídeo disponíveis em < <https://www.youtube.com/watch?v=5HKP3IXUHn8> >

## 3.2 CONSTRUÇÃO, SKETCHING E THUMBNAILS

### CAPÍTULO 3

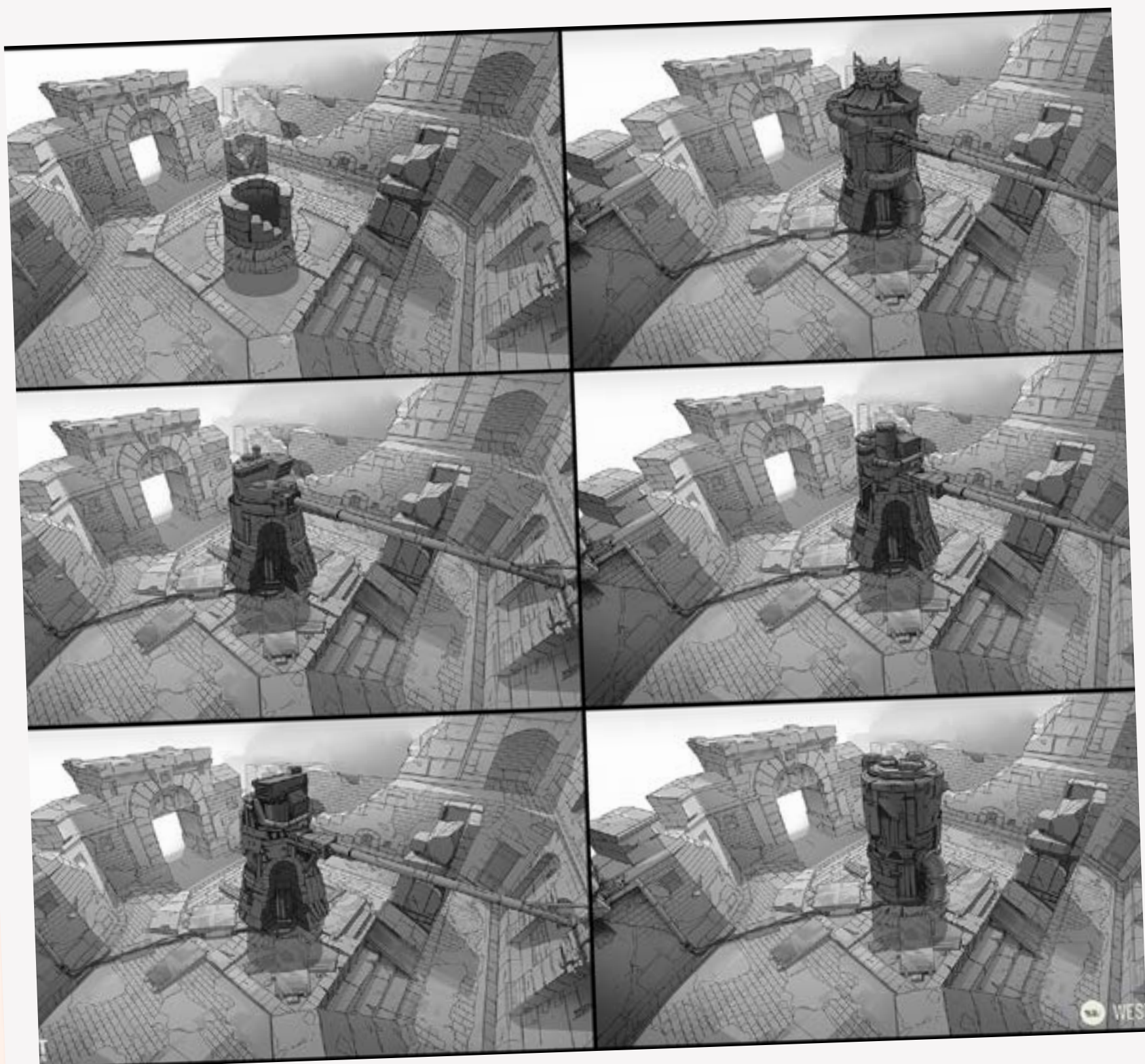


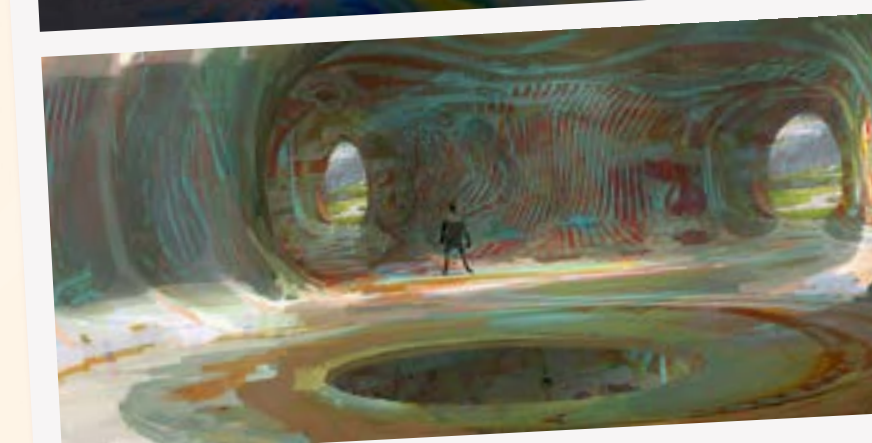
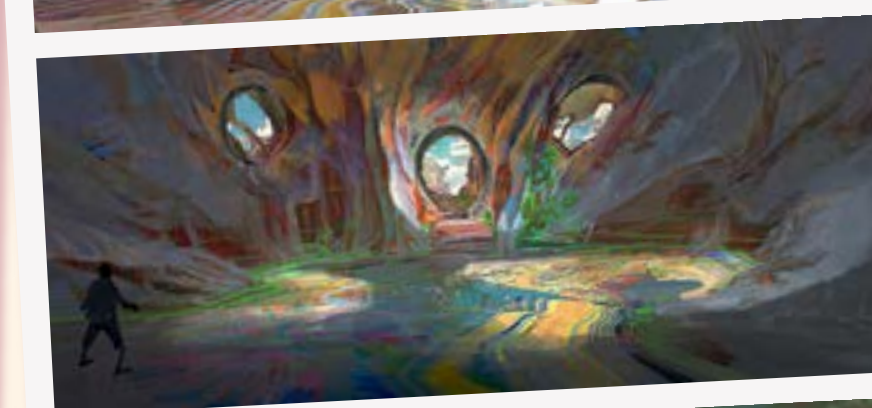
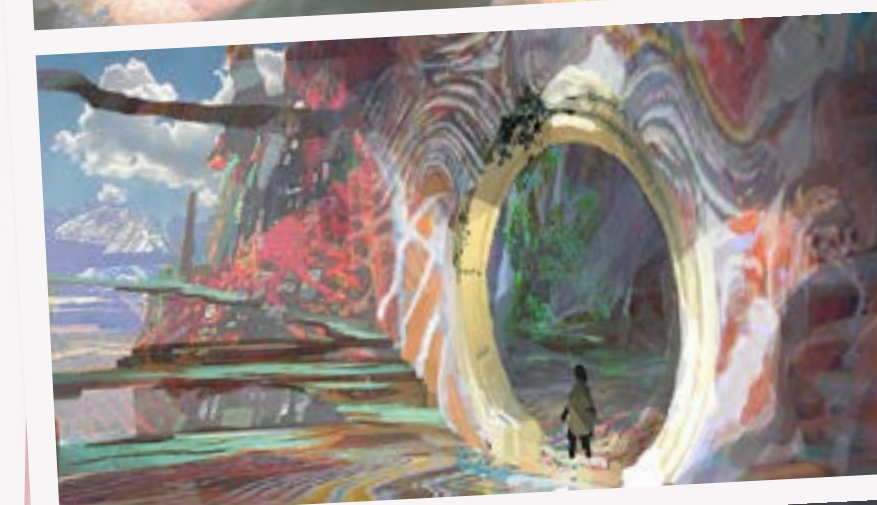
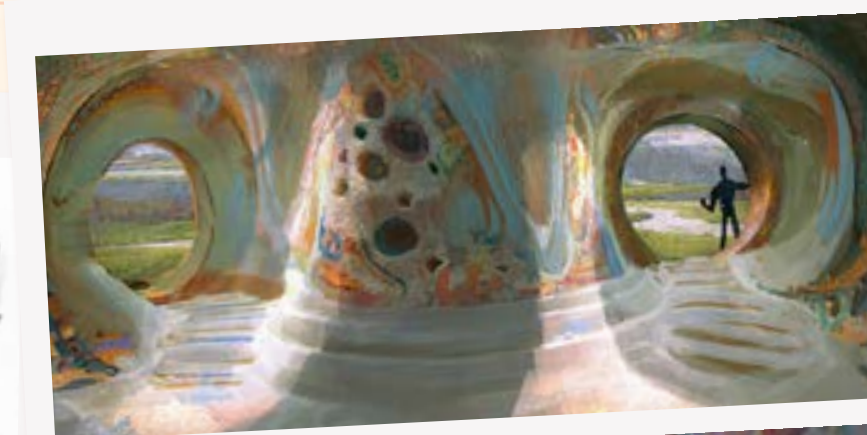
Figura 076 – Algumas das artes conceituais do mapa **Breeze** do jogo **Valorant**, feitas por **Ulysse Verhasselt**, mostrando as **explorações visuais** para a construção central do mapa.

Imagem disponível em < <https://www.artstation.com/artwork/Pegny3> >



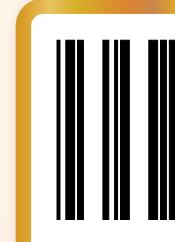
Figura 077 – Algumas das artes conceituais de um **projeto pessoal** de **Grady Frederick**, novamente mostrando as **explorações visuais** de uma construção, abordadas também no vídeo “**Adding Color to Your Concept Sketches**” do artista.

Imagem e vídeo disponíveis em < <https://www.artstation.com/artwork/kQEL10> >



Figuras 078 a 081 – Alguns artistas usam cores e texturas suas thumbnails, como o artista **Finnian MacManus**.

Imagens disponíveis em < <https://www.artstation.com/artwork/5XOVJW> >



## 3.2 CONSTRUÇÃO, SKETCHING E THUMBNAILS

### CAPÍTULO 3

Ao discutir o conceito de sketch/esboço, a palavra “thumbnaill” aparece em cena. Uma Thumbnail é uma miniatura que deve resolver de forma simplificada os ideais do artista e permite ao mesmo explorar variáveis da mesma ideia em um curto período; geralmente imagens em preto e branco, trabalhadas sempre com valores que permitem uma leitura fácil da obra mesmo estando reduzida.

Com a perspectiva sendo resolvida através do Blender, tenho liberdade para explorar os elementos do cenário sem focar na tridimensionalidade e somente depois de resolvidos inseri-los no espaço. Seguindo o processo registrado no vídeo “Environment Concept Art - Frell” do senior concept artist e ilustrador Grady Frederick, separo a construção principal de cada sala para pensar nela individualmente e inserir os demais objetos de forma a complementá-la.

“Se você não esgotar essas ideias nunca vai saber se pegou aquela que é realmente a melhor [...] A primeira pode ser a melhor, mas você tem que passar por todas as ruins para saber disso.” \*

(FREDERICK, 2021)

No original (em Inglês) “If you don't exhaust those ideas you'll never know if you got the one that is really the best [...]The first one might be the best one, but you have to go through all the bad one to know that.”

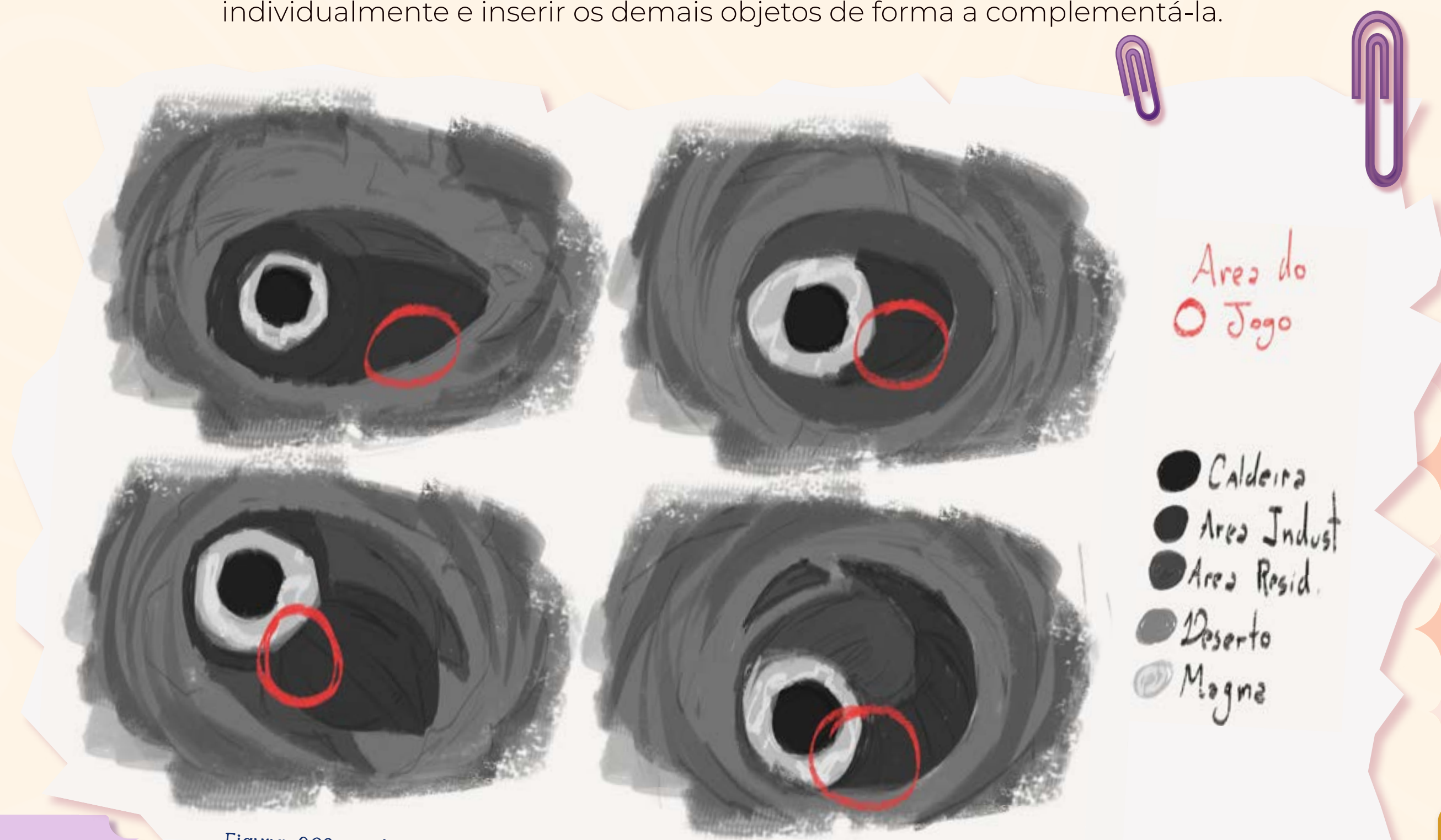
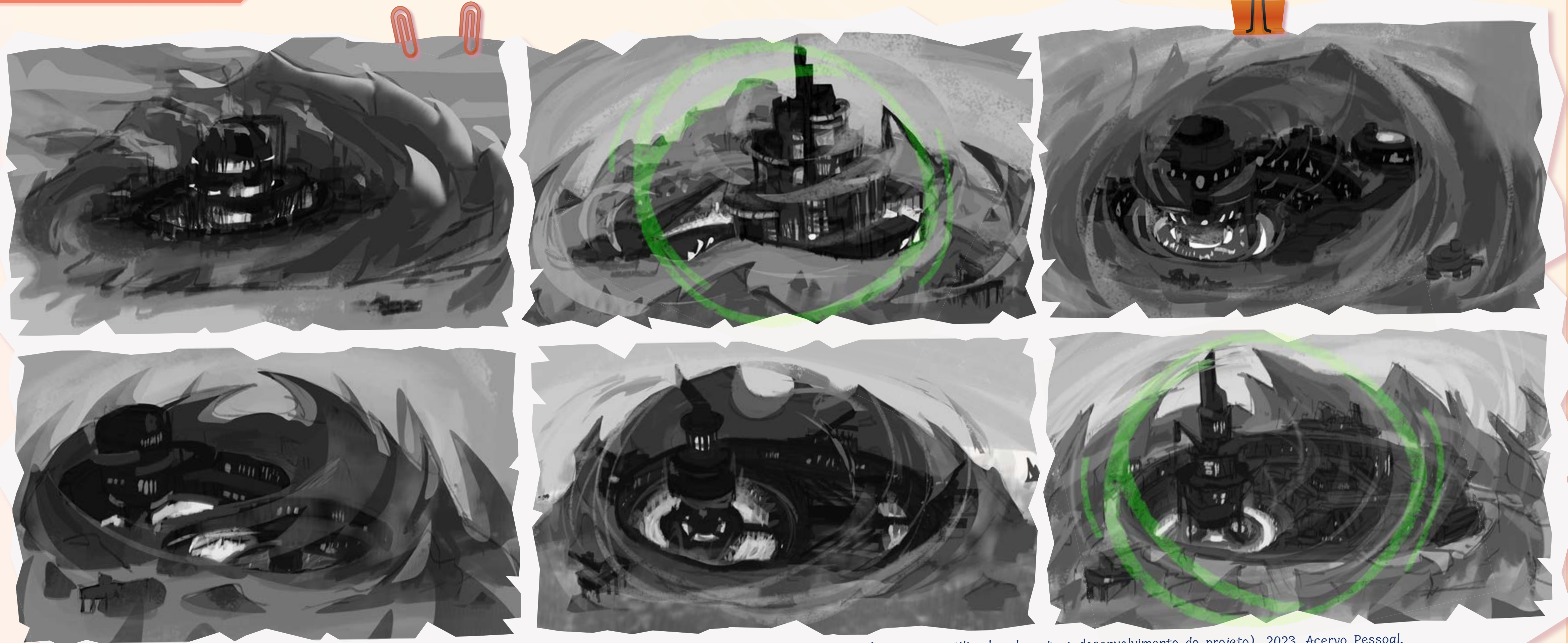


Figura 082 - Alguns rascunhos de versões simplificadas da cidade vista de cima. 2023. Acervo Pessoal.

## 3.2 CONSTRUÇÃO, SKETCHING E THUMBNAILS

### CAPÍTULO 3



Figuras 083 a 088 - Alguns rascunhos iniciais da cidade vista à distância (destacados em verde as versões que foram mais utilizadas durante o desenvolvimento do projeto). 2023. Acervo Pessoal.

## 3.2 CONSTRUÇÃO, SKETCHING E THUMBNAILS

### CAPÍTULO 3

A primeira dependência a ser trabalhada foi a sala da caldeira. Exploro designs da máquina imaginando uma versão dela em sua total funcionalidade, antes do Cataclisma, para posteriormente modificá-la de acordo com o evento. Já levo em consideração, ainda que superficialmente, as questões abordadas nos próximos tópicos, brincando com formas variadas e diferentes tamanhos dentro da silhueta da fornalha, mantendo ao meu lado o modelo base produzido no Blender. Nesses primeiros momentos, quanto mais variações forem criadas, maiores serão as chances de encontrar um design interessante.

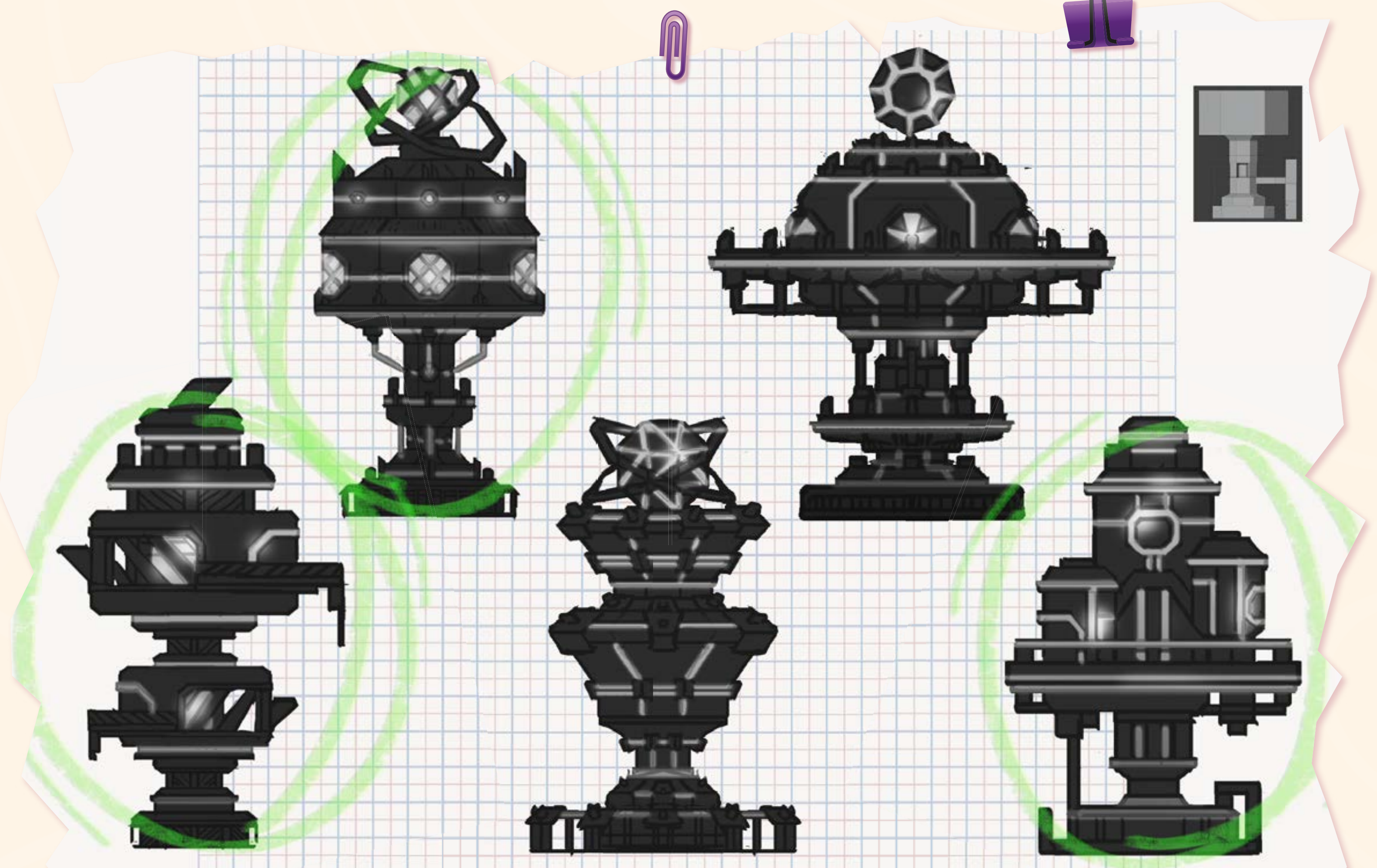


Figura 089 - Primeiras explorações da caldeira vistas lateralmente (sem perspectiva aplicada e destacados em verde as versões que foram mais utilizadas durante o desenvolvimento do projeto). 2023. Acervo Pessoal.

## 3.2 CONSTRUÇÃO, SKETCHING E THUMBNAILS

### CAPÍTULO 3

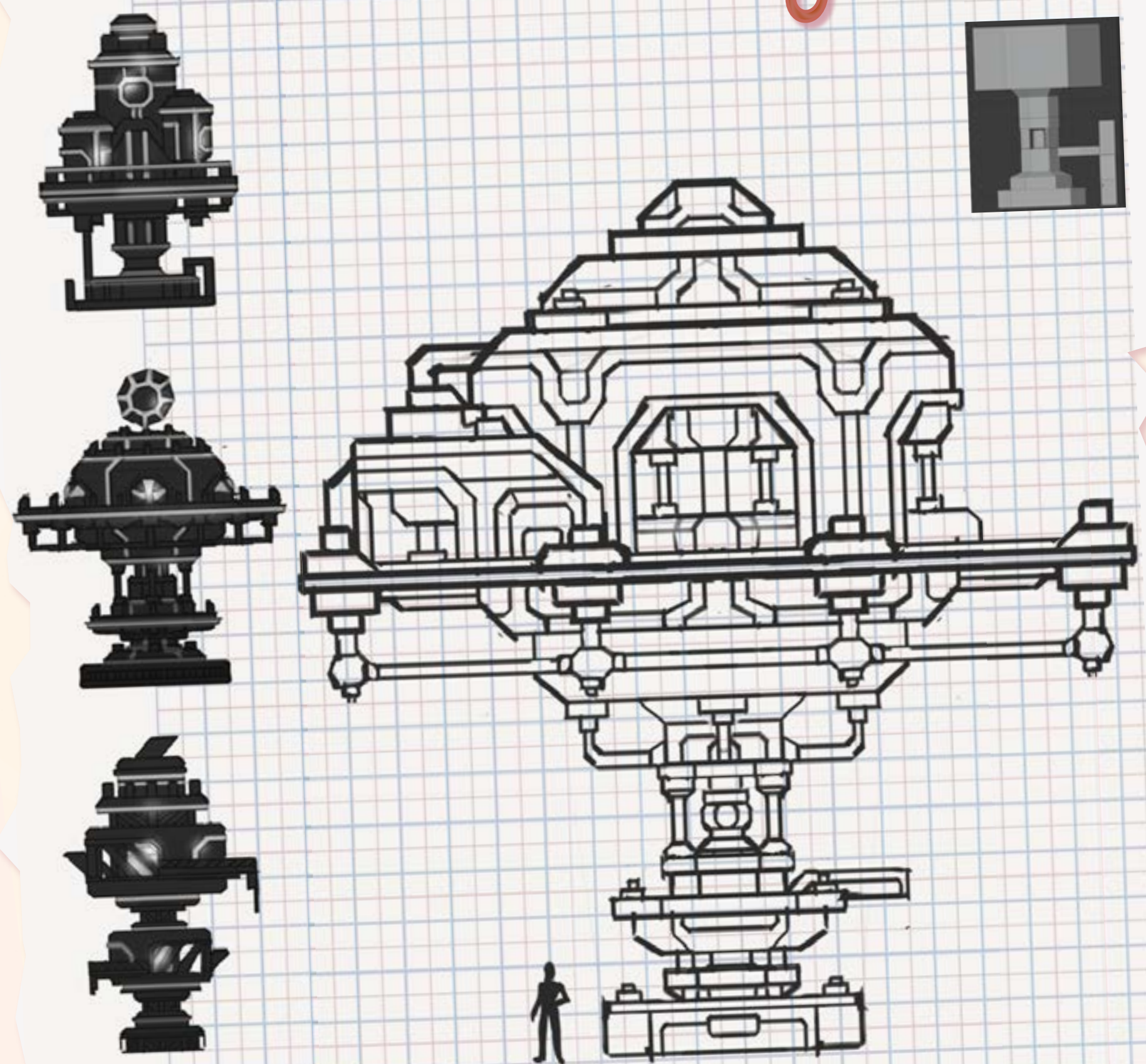


Figura 090 - Versão da caldeira pré Cataclisma (sem perspectiva aplicada). 2023. Acervo Pessoal.

Trabalhadas algumas versões, escolho aquelas que apresentam maior interesse visual e se enquadram no conceito brutal e industrial de Frontom para analisar o que posso aproveitar ou descartar de cada ideia, evitando também a “criação automática”, deixando o cérebro trabalhar ativamente na concessão da caldeira.

Como discutido ao longo de todo o trabalho, fracionar o processo e realizar uma parte de cada vez, ajuda na organização, além de manter o projeto em progresso constante; todavia, isto não impede que seja necessário regressar algum passo para que se possa avançar. Durante o desenvolvimento dos assets para a fábrica, percebi que seria necessário desenvolver um briefing e moodboard específico para ela, como feito com o domínio de Frontom:

### *Æsper Corporation:*

*Uma das indústrias energéticas da família Æsper. A filial de Frontom produz baterias e geradores de energia a partir do magma/lava do domínio.*



## 3.2 CONSTRUÇÃO, SKETCHING E THUMBNAILS

### CAPÍTULO 3

Descrever a fábrica, ainda que em poucas palavras e sem muitos detalhes, corrobora para uma visualização sólida do local e impede que o cenário acabe se tornando apenas “um lugar qualquer”. No vídeo “Tips for Drawing Backgrounds!”, a dupla Brent Noll e Maximus Pauson, cartunistas na indústria televisiva e fundadores do estúdio de animação BaM, dizem que “ Para desenhar um cenário ou qualquer ambiente, primeiro você precisa parar de pensar nisso como algo que está por trás do personagem; ao contrário, um ambiente é um personagem ”\*. Este é o objetivo almejado com a pesquisa: desenvolver um ambiente que conte uma história por si só, sem retirar o protagonismo dos personagens que ocuparão tal espaço.

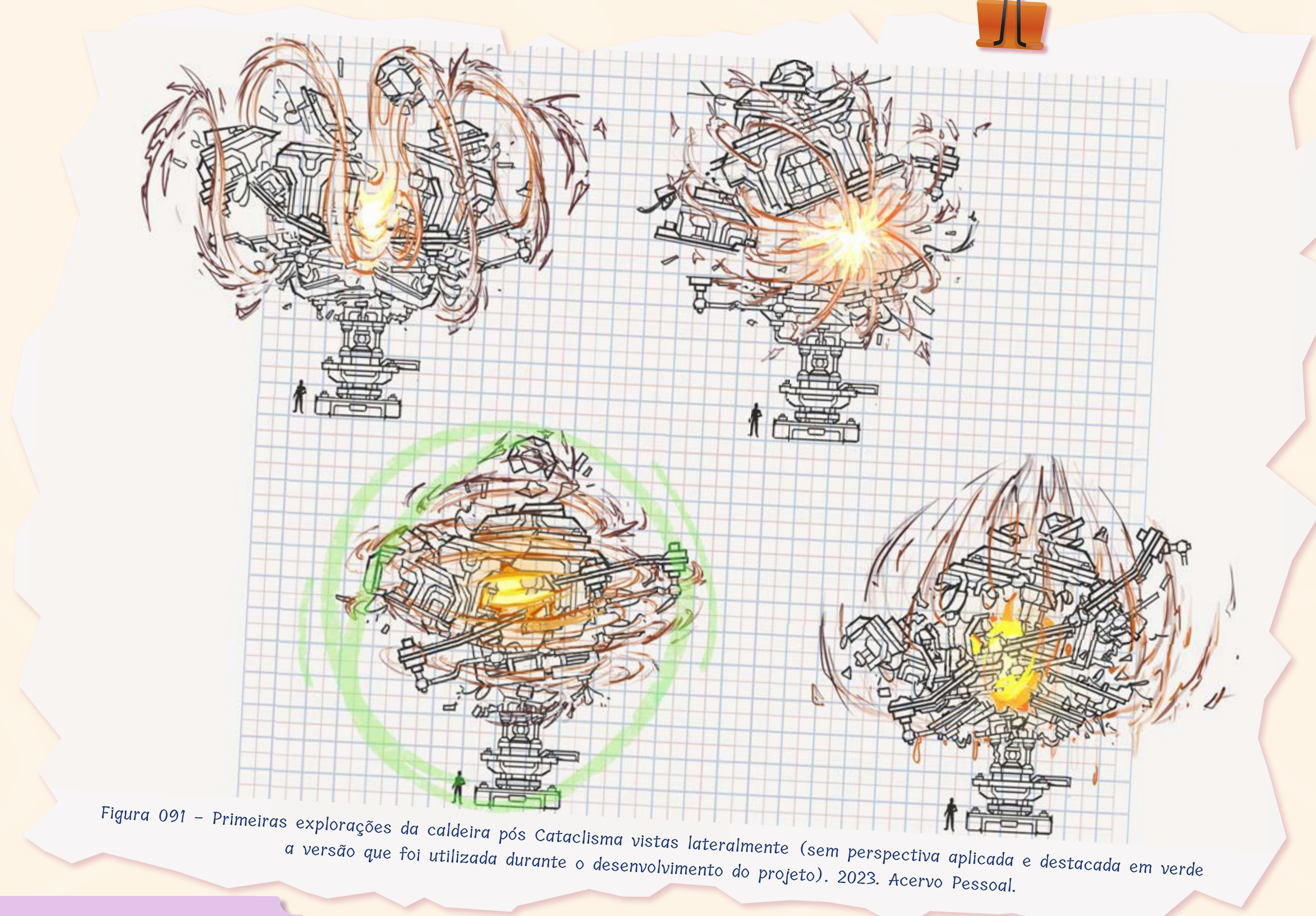


Figura 091 – Primeiras explorações da caldeira pós Cataclisma vistas lateralmente (sem perspectiva aplicada e destacada em verde a versão que foi utilizada durante o desenvolvimento do projeto). 2023. Acervo Pessoal.

No original (em **Inglês**) “To draw a background or any environment, you first need to stop thinking about it as something that is behind the character; rather, an environment is a character.”

## 3.2 CONSTRUÇÃO, SKETCHING E THUMBNAILS

### CAPÍTULO 3

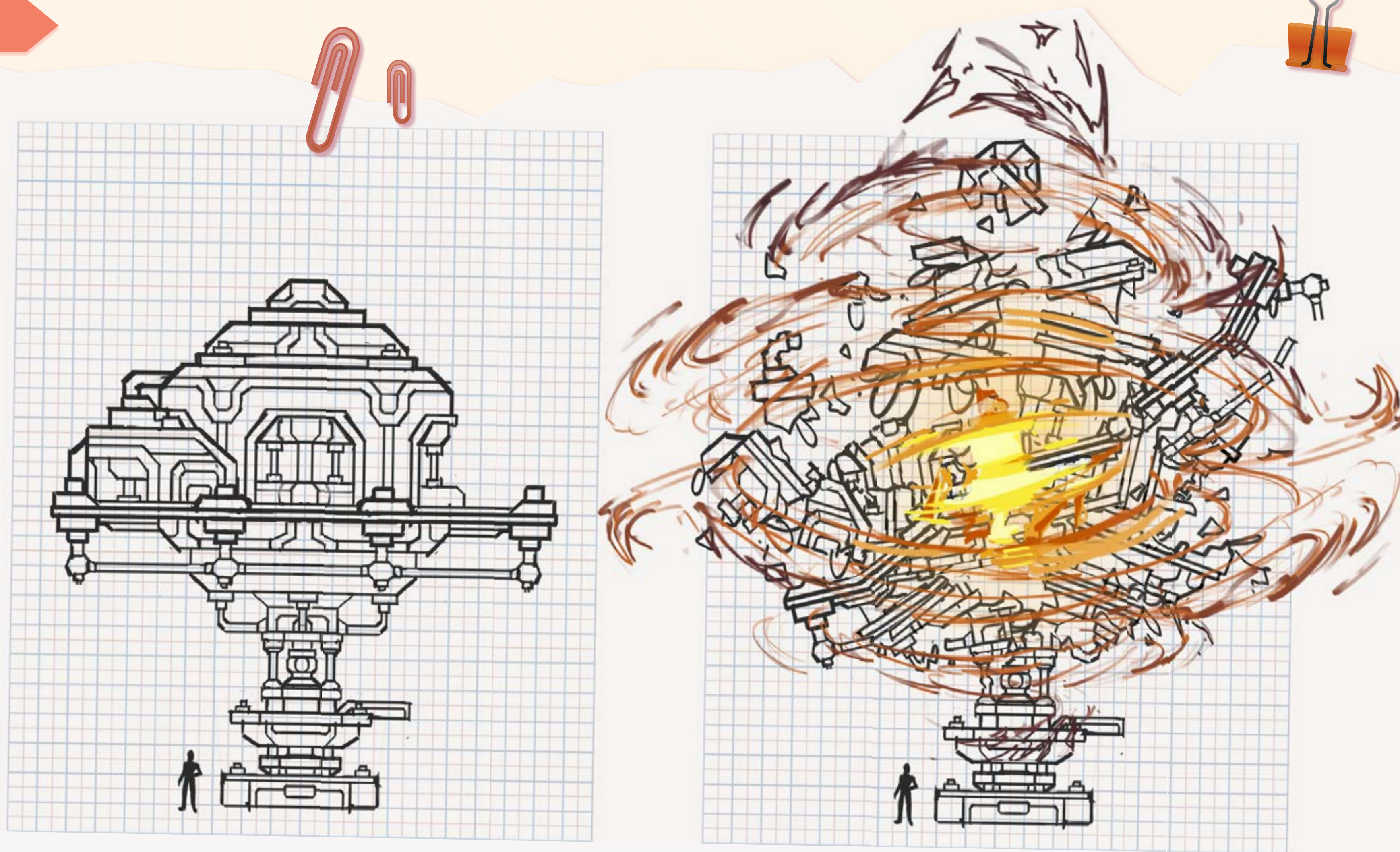


Figura 092 - Versão da caldeira pré e pós Cataclisma (sem perspectiva aplicada). 2023. Acervo Pessoal.

## 3.3 COMPOSIÇÃO

### CAPÍTULO 3

O tamanho e a quantidade de elementos em cena também são de extrema importância em uma composição de qualidade. Formas ou padrões repetidos, independentemente de quais sejam, costumam aparecer ocupando uma grande quantidade, aglomerados em áreas extensas e transmitindo unidade e monotonia; elementos em média quantidade e tamanho são pontos de interesse e guiam o olhar do leitor pela obra. Já elementos em pouca quantidade, conseqüentemente menores em proporção na imagem, são o foco principal, compondo as características essenciais do cenário. Com relação a composição do cenário e as questões narrativas, Câmara afirma que: “Poderíamos dizer que a composição consiste em estabelecer a ordem e a distribuição espacial dos elementos que aparecem na tela, tendo em vista fatores como o caráter dramático e estético. O importante é que através da composição do quadro conseguimos maximizar o potencial narrativo”(CÂMARA, 2006, Pg.27)\*.

Como elemento menor e ponto principal focal de Frontom, temos a fornalha, que funciona como matriz energética para a cidade, que se expande pelo subsolo. Já as montanhas e rochedos de obsidiana, cumprem o cargo de elementos médios, produzindo uma leitura circular e simulando as formas vulcânicas. Por fim, os elementos maiores são as construções civis e industriais nas encostas do vulcão, se espalhando para o deserto, que pode ser classificado como outro elemento maior em proporção da imagem. Muitos desses elementos visuais não serão desenvolvidos no projeto, todavia, é possível extrair deles várias características e reproduzi-las dentro das dependências do mapa.

No original (em **Inglês**) “We could say that composition consists of establishing the order and the spatial distribution of the elements that appear on the screen, keeping in mind such factors as the dramatic and aesthetic character. The important thing is that through the composition of the frame we can maximize the narrative potential.”



Figuras 093 a 096 - Imagens de **rochas ígneas e magmáticas** são referencias nos formatos e texturas para criação de peças autorais.

Imagens disponíveis em < <https://br.freepik.com/search?format=search&query=igneous%20rocks> >



Figura 097 - Imagem de uma **cratera vulcânica** semelhante a cidade de Frontom.

Imagem disponível em < <https://br.freepik.com/search?format=search&query=vulcan%20inactive> >

## 3.3 COMPOSIÇÃO

### CAPÍTULO 3

Os objetos internos também devem respeitar a hierarquia de composição. Na indústria Æsper, existem caixas de diferentes tamanhos que servem para armazenar e transportar as baterias; portas largas e estreitas que são aplicadas de acordo com o fluxo de pessoas; painéis de controle que variam de tamanho dependendo do maquinário a qual controlam. Todos os elementos não podem retirar o foco da caldeira principal, muito menos impedir a movimentação dos jogadores, então, novamente com o modelo 3D em mãos e consciente destas questões, realizo um esboço em uma visão ortográfica da sala da caldeira, utilizando diferentes cores para indicar as funcionalidades de cada bloco em cena.

*“Quando o artista compõe uma imagem, desdobrando os vários elementos visuais, dispõe de duas modalidades básicas para fazê-lo: pode relacionar as formas através de **semelhanças** ou através de **contrastes**.”*

*(OSTROWER, 2004, Pg. 255)*

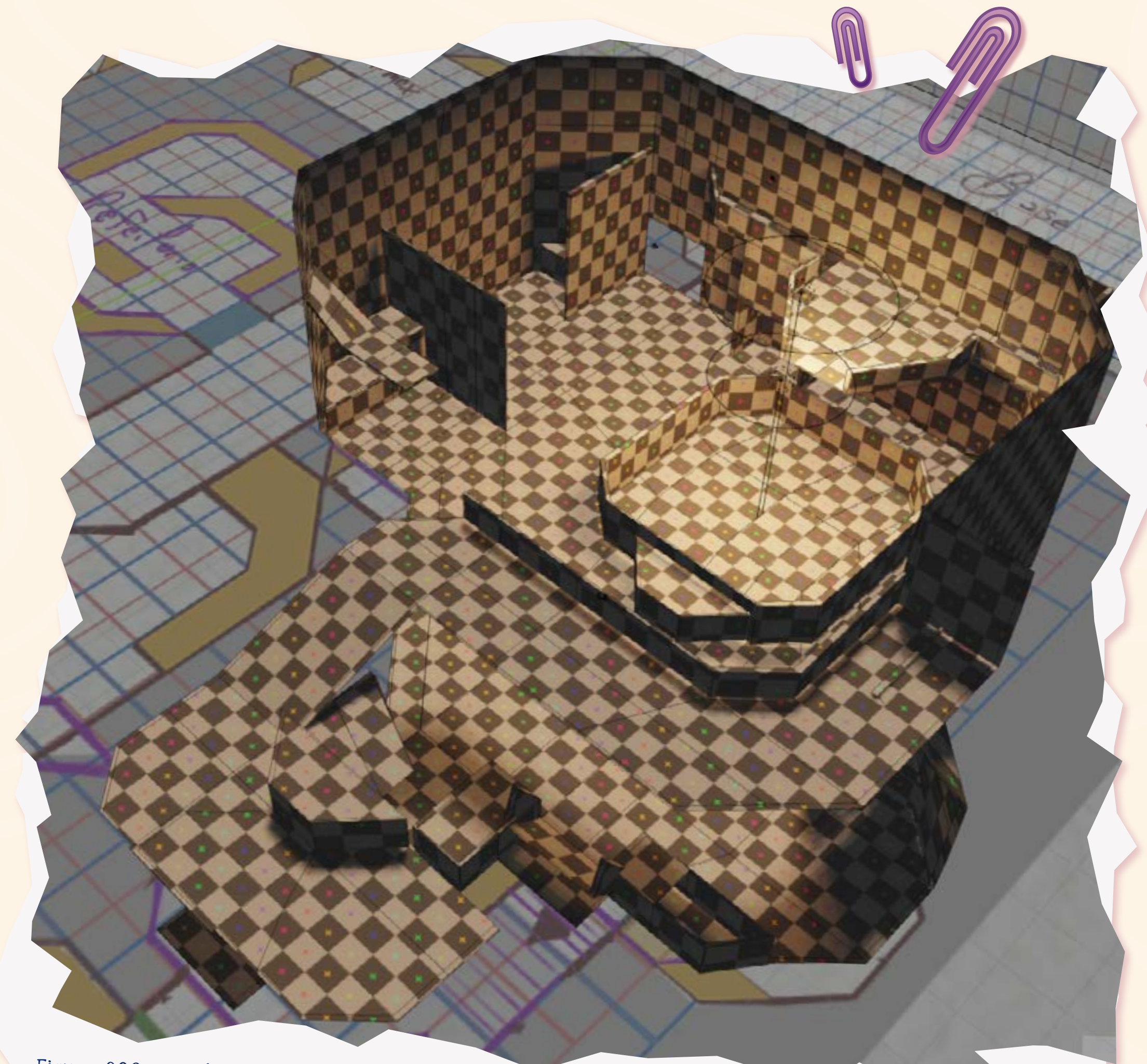
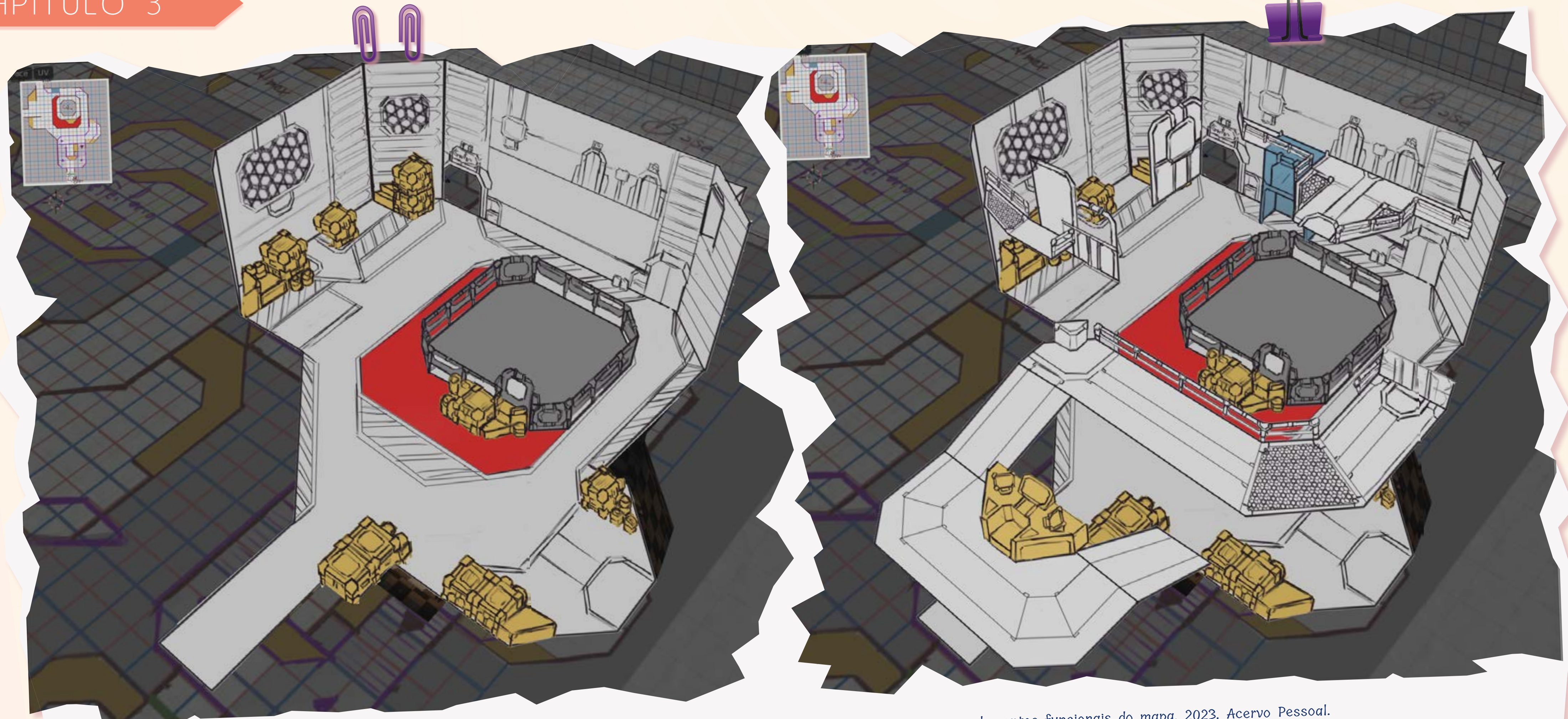


Figura 098 – Modelo 3D visto de cima, utilizado como base para a produção das imagens subsequentes. 2023. Acervo Pessoal.

# 3.3 COMPOSIÇÃO

## CAPÍTULO 3



Figuras 099 e 100 - Esboços da área da caldeira vista de cima, utilizando das cores para demarcar os elementos funcionais do mapa. 2023. Acervo Pessoal.

## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

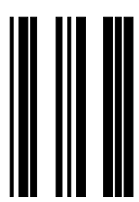
No livro “Sintaxe da linguagem visual” de 2003, Donnis A. Dondis traz discussões interessantíssimas sobre formas e símbolos, ressaltando como estes transpõem as barreiras de linguagem, se tornando universais (Pgs. 51-83). Arnheim complementa e confirma ao dizer que “a diferença na aparência entre uma xícara de chá e uma faca indica qual o objeto que serve para conter um líquido e qual para cortar um bolo” (Pg. 91). Formas são a expressão visual de um propósito, representam ideias, demonstram funcionalidades e sem elas, simples atividades do dia a dia, como saber em qual direção seguir em uma rua ou quais brinquedos são seguros para uma criança brincar, seriam impossíveis.

*“Os signos se organizam em códigos, constituindo sistemas de linguagem, Estes sistemas constituem a base de toda e qualquer forma de comunicação. A principal utilidade da semiótica é possibilitar a descrição e a análise da dimensão representativa (estruturação signica) de objetos, processos ou fenômenos em várias áreas do conhecimento humano.”*  
(NIEMEYER, 2003, Pg.19)

Trabalhadas algumas versões, escolho aquelas que apresentam maior interesse visual e se enquadram no conceito brutal e industrial de Frontom para analisar o que posso aproveitar ou descartar de cada ideia, evitando também a “criação automática”, deixando o cérebro trabalhar ativamente na concessão da caldeira.

Como discutido ao longo de todo o trabalho, fracionar o processo e realizar uma parte de cada vez, ajuda na organização, além de manter o projeto em progresso constante; todavia, isto não impede que seja necessário regressar algum passo para que se possa avançar. Durante o desenvolvimento dos assets para a fábrica, percebi que seria necessário desenvolver um briefing e moodboard específico para ela, como feito com o domínio de Frontom:

- Evitar quinas/lângulos de 90°;
- Preferência por hexágonos à quadrados e octógonos à cilindros;
- Não utilizar círculos ou curvas.

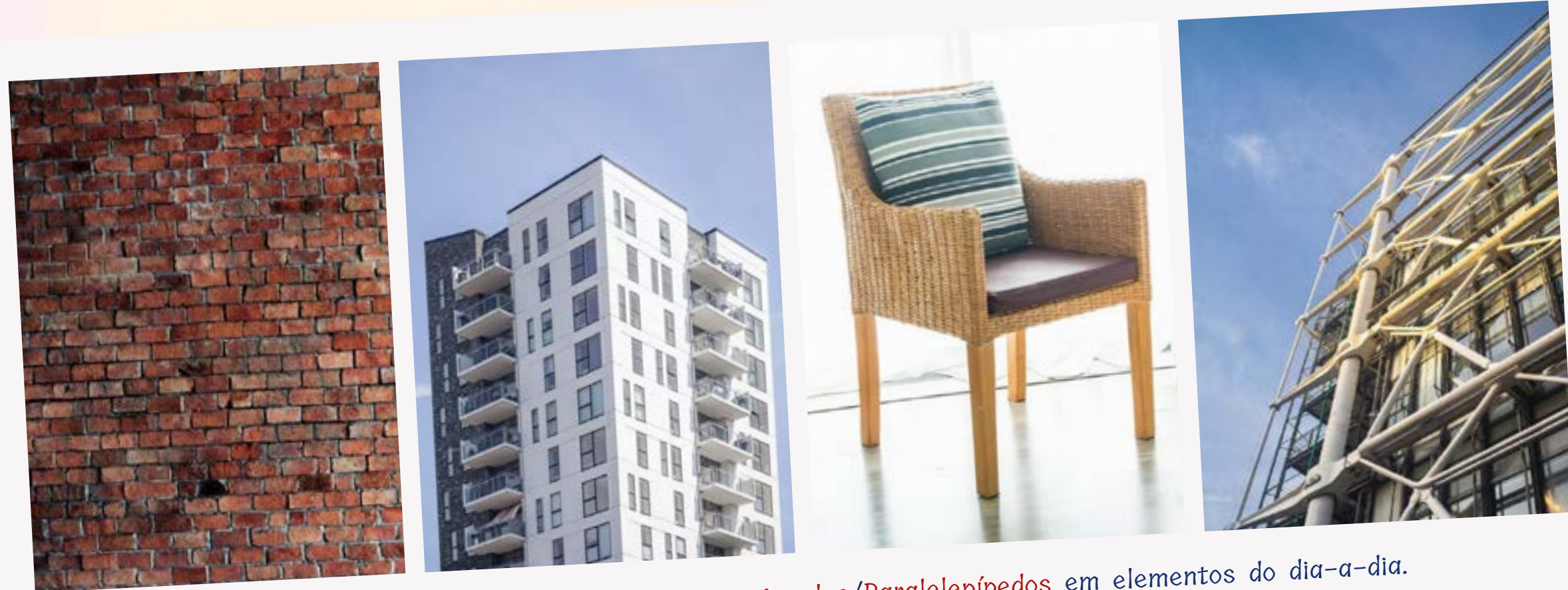


## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

Essas escolhas garantem um visual mais bruto, com formas mais pesadas, transpassam resistência e um aspecto industrial a fábrica Æsper. Além das referências e explicações acadêmicas do porquê utilizar cada forma e seus significados, bem como o estudo do material de outras produções artísticas para games, analisando elementos civis e industriais do cotidiano, é perceptível o uso dos padrões quadrados repetidos em fundações, edifício e até mesmo em objetos de apoio físico, como cadeiras e mesas.

Assim feito, início a exploração visual dos itens que aparecerão ao longo do cenário, selecionando sempre aquelas que me despertam maior interesse para serem finalizadas posteriormente.



Figuras 101 a 104 - Quadrados/Cubos e Retângulos/Paralelepípedos em elementos do dia-a-dia.  
Imagens disponíveis em < <https://br.freepik.com/> >



Figura 105 - A COZINHA é um ambiente onde é notória a presença de elementos Quadrados/Cúbicos e Retangulares/Paralelepípedos em objetos que servem como reservatórios, suportes e outras funções.  
Imagem disponível em < <https://br.freepik.com/search?format=search&query=kitchen%20> >

## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

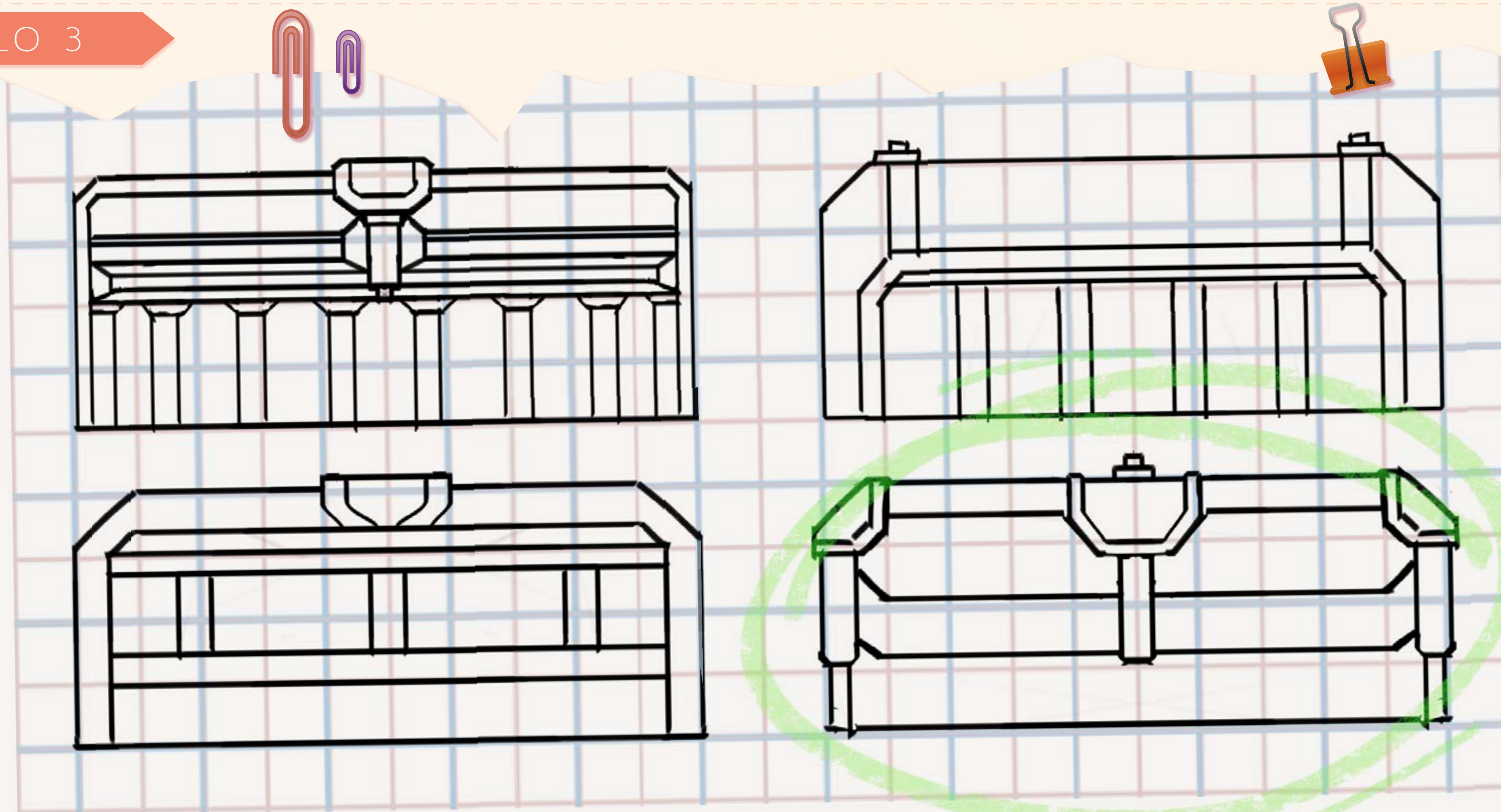


Figura 106 - Primeiras explorações dos guarda-corpos (sem perspectiva aplicada e destacada em verde a versão que foi utilizada durante o desenvolvimento do projeto). 2023. Acervo Pessoal.



## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

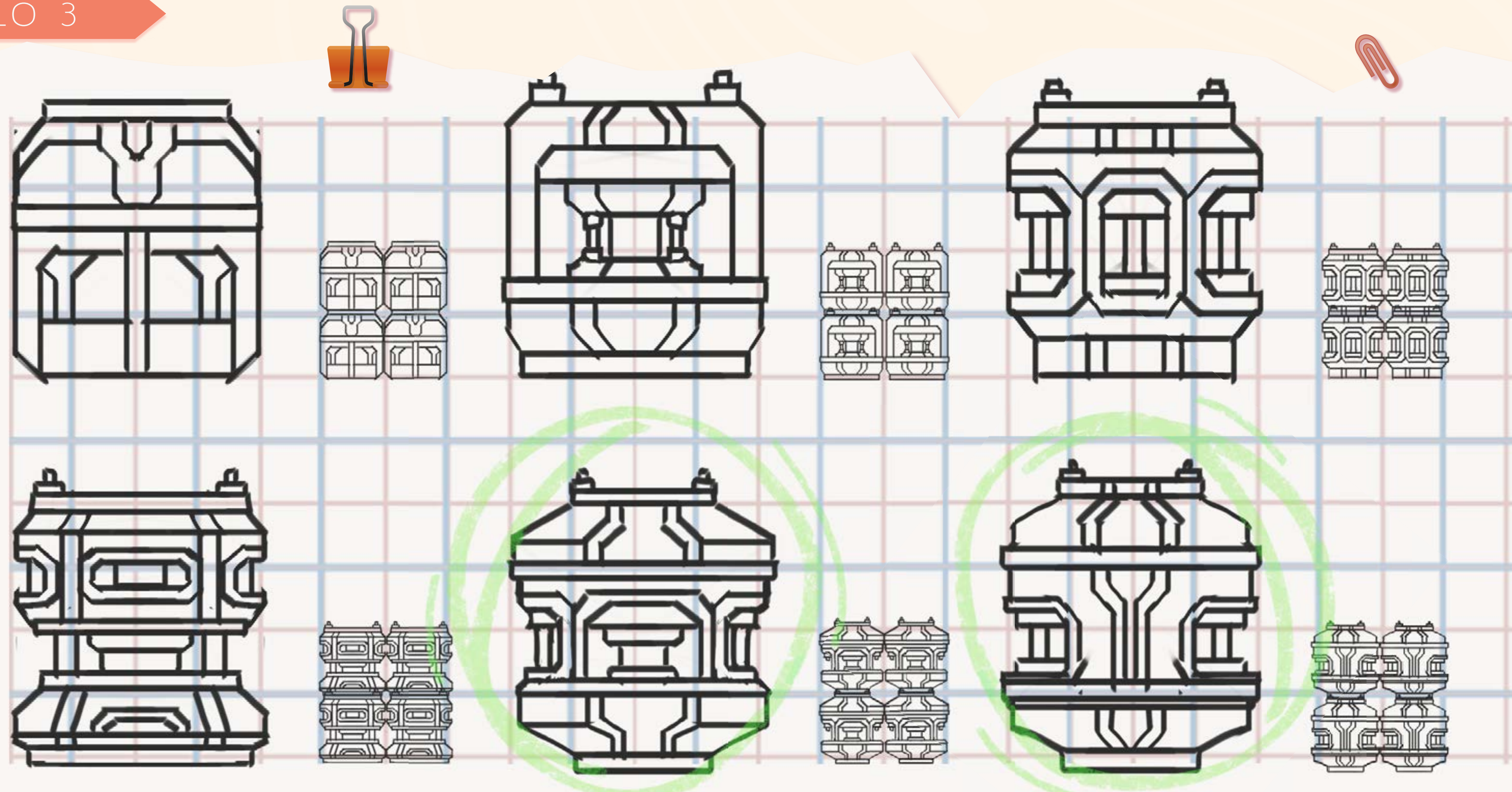


Figura 107 - Primeiras explorações das células de energia; individuais e agrupadas em fardos de 8 (sem perspectiva aplicada e destacada em verde a versão que foi utilizada durante o desenvolvimento do projeto). 2023. Acervo Pessoal.

## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

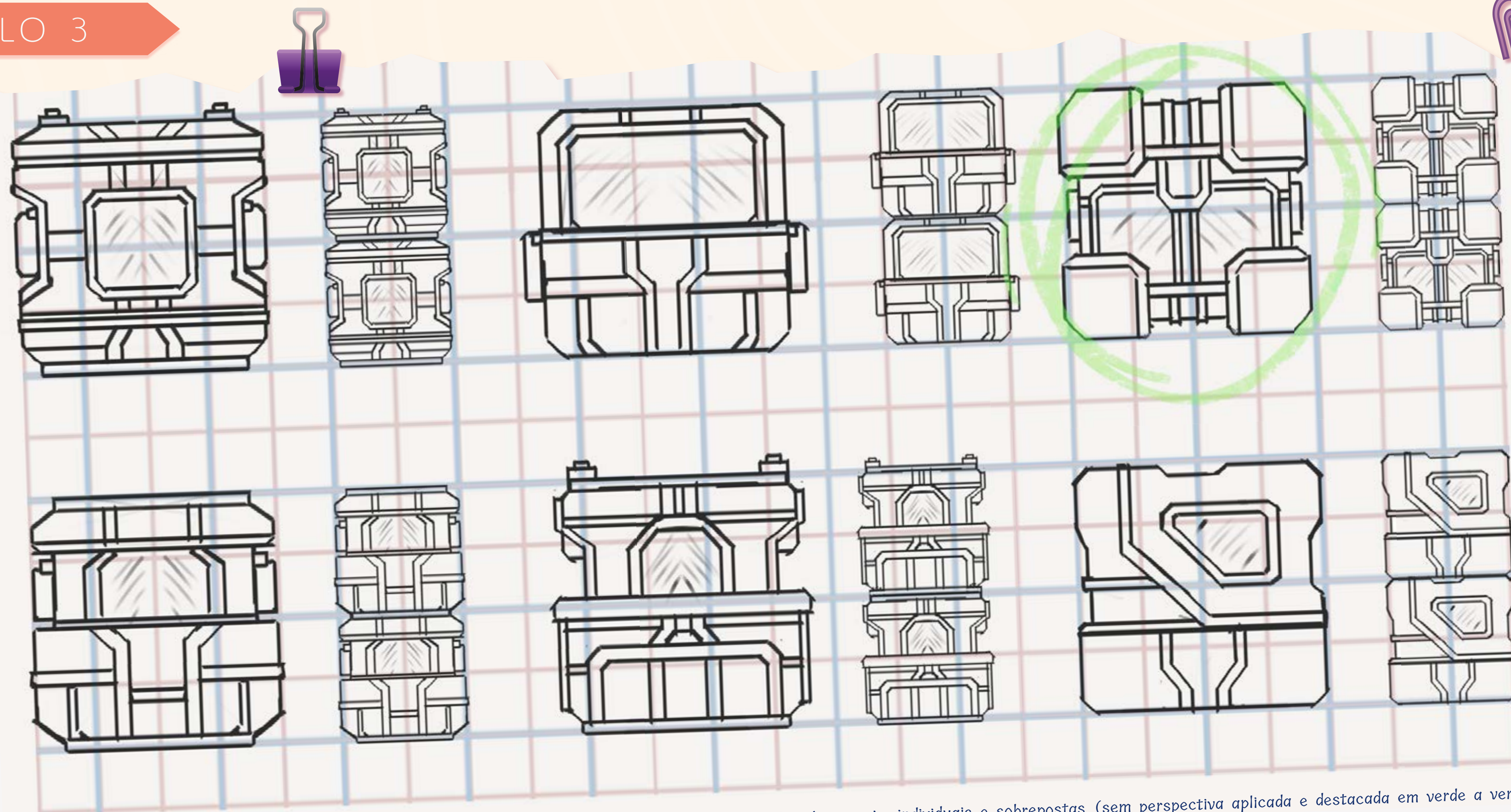


Figura 108 - Primeiras explorações das caixas para o armazenamento e transporte das células de energia; individuais e sobrepostas (sem perspectiva aplicada e destacada em verde a versão que foi utilizada durante o desenvolvimento do projeto). 2023. Acervo Pessoal.



## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

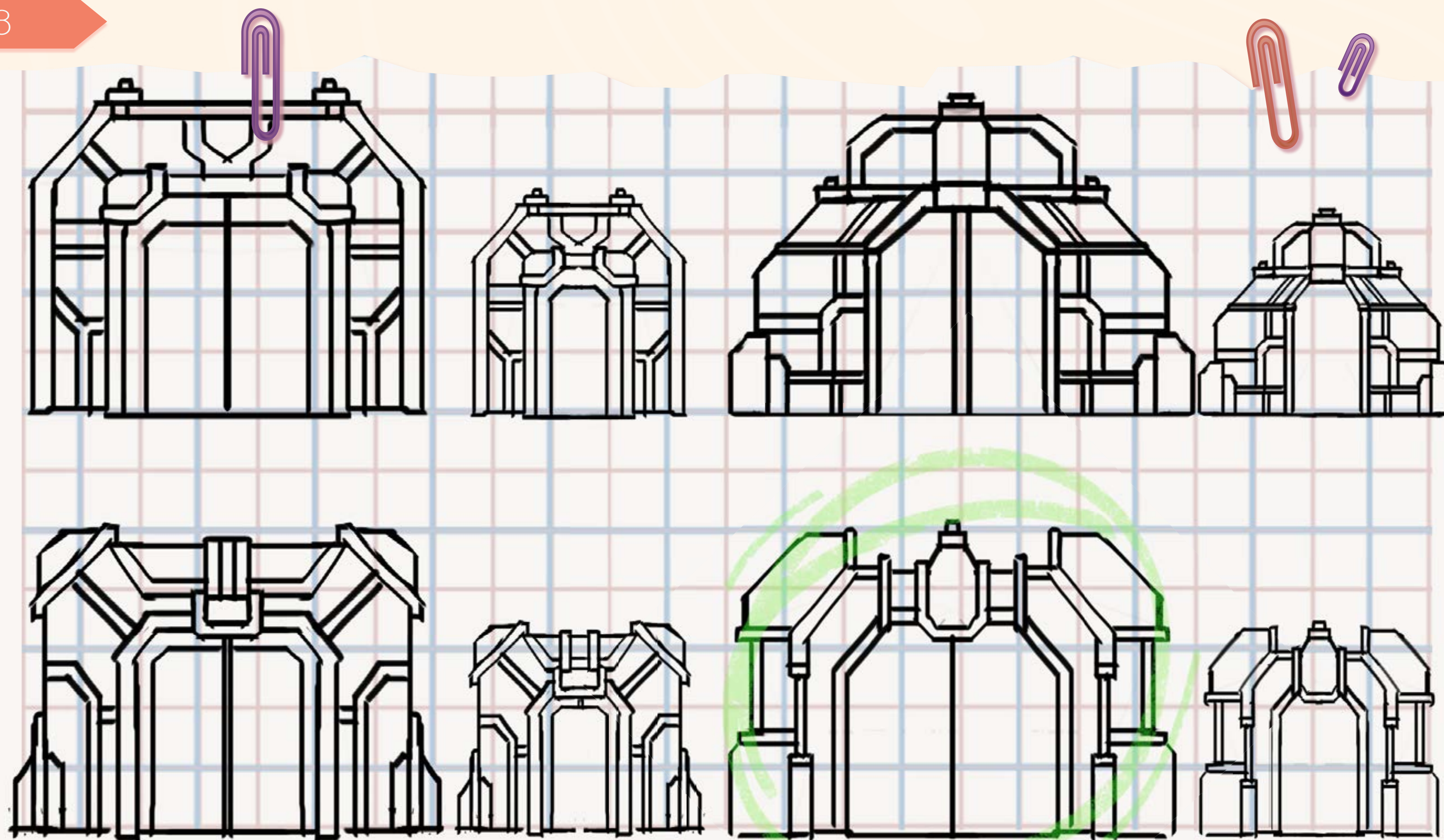


Figura 109 - Primeiras explorações das portas; versão maior com porta dupla e versão menor com porta individual (sem perspectiva aplicada e destacada em verde a versão que foi utilizada durante o desenvolvimento do projeto). 2023. Acervo Pessoal.

## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

Tendo em mãos os primeiros esboços desses elementos principais que aparecerão ao longo do mapa, seguindo o mesmo processo da caldeira, começo a refinar de cada um desses itens, trabalhando algumas variações, como as portas menores para elevadores, caixas que comportam uma maior quantidade de células de energias e outras características que impactam as representações visuais sem alterar o design básico ou funcionalidade dos objetos. Aproveito para trazer para o grid uma silhueta de um personagem com 2m, para ajudar na compreensão da dimensão de cada item.

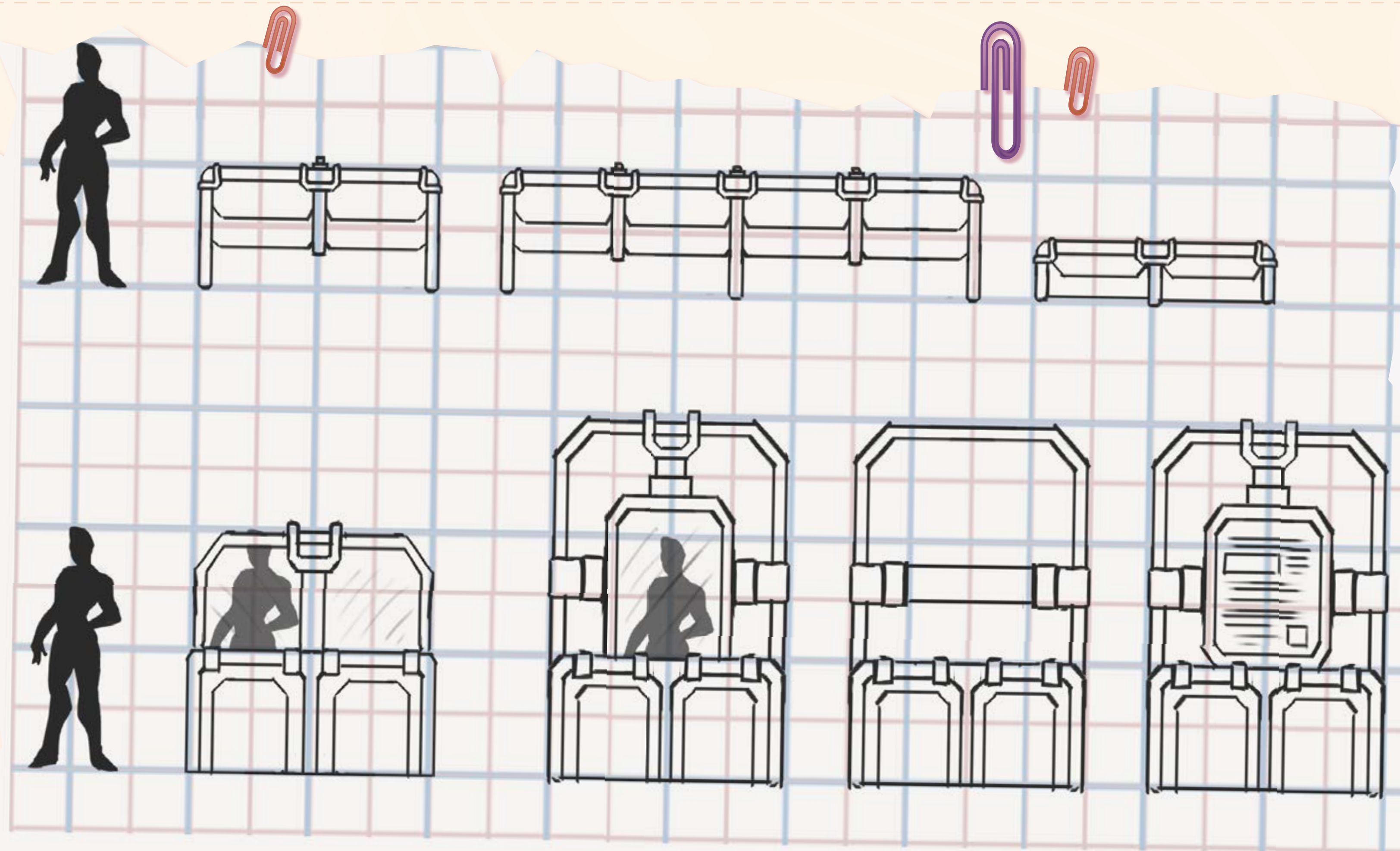


Figura 110 - Versão dos guarda-corpos, divisórias e meias-paredes que serão trabalhadas ao longo do projeto (sem perspectiva). 2023. Acervo Pessoal.



## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

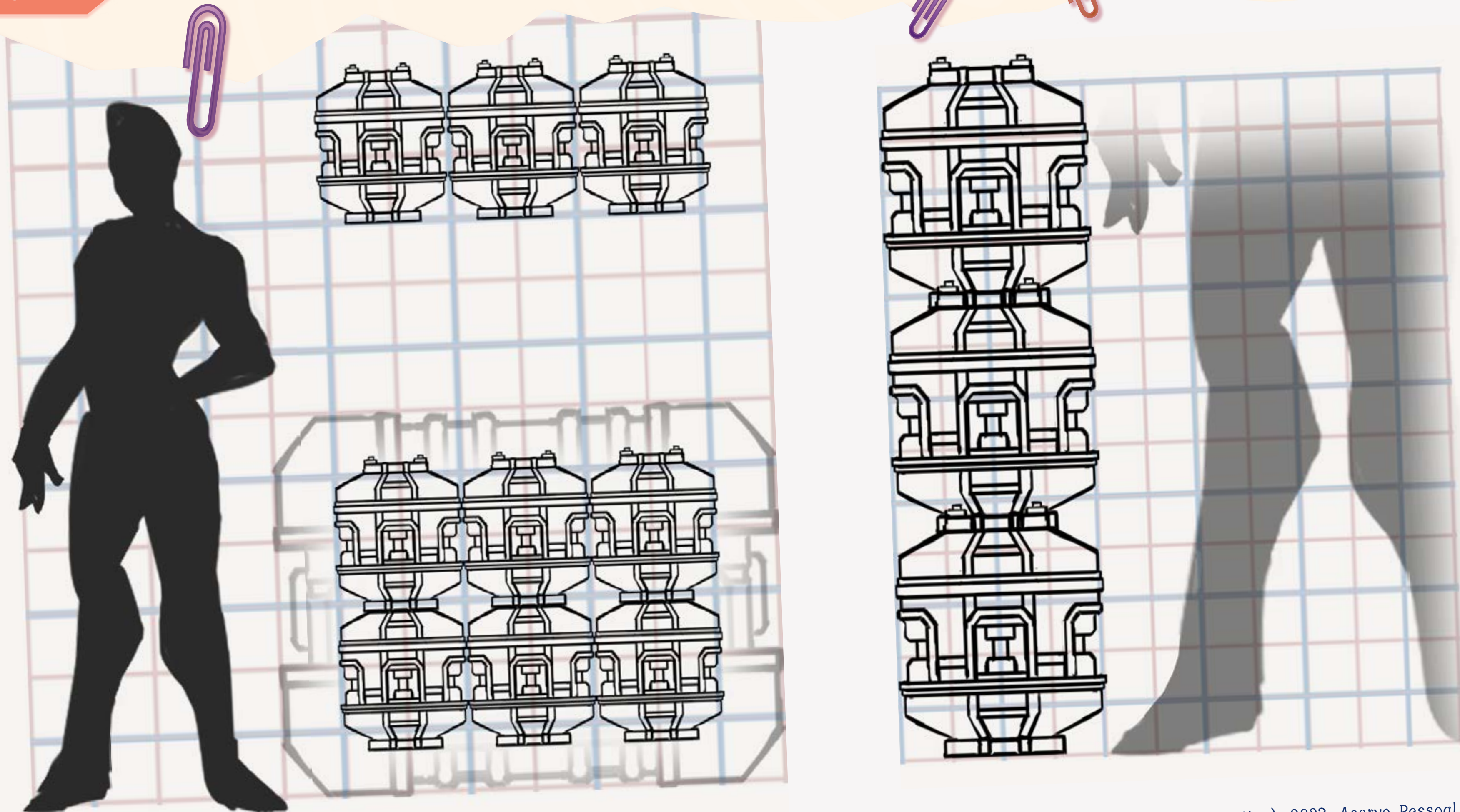


Figura 111 - Versão das células de energia; agrupadas em fardos de 12, pilhas e fileiras de 3 que serão trabalhadas ao longo do projeto (sem perspectiva). 2023. Acervo Pessoal.

## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

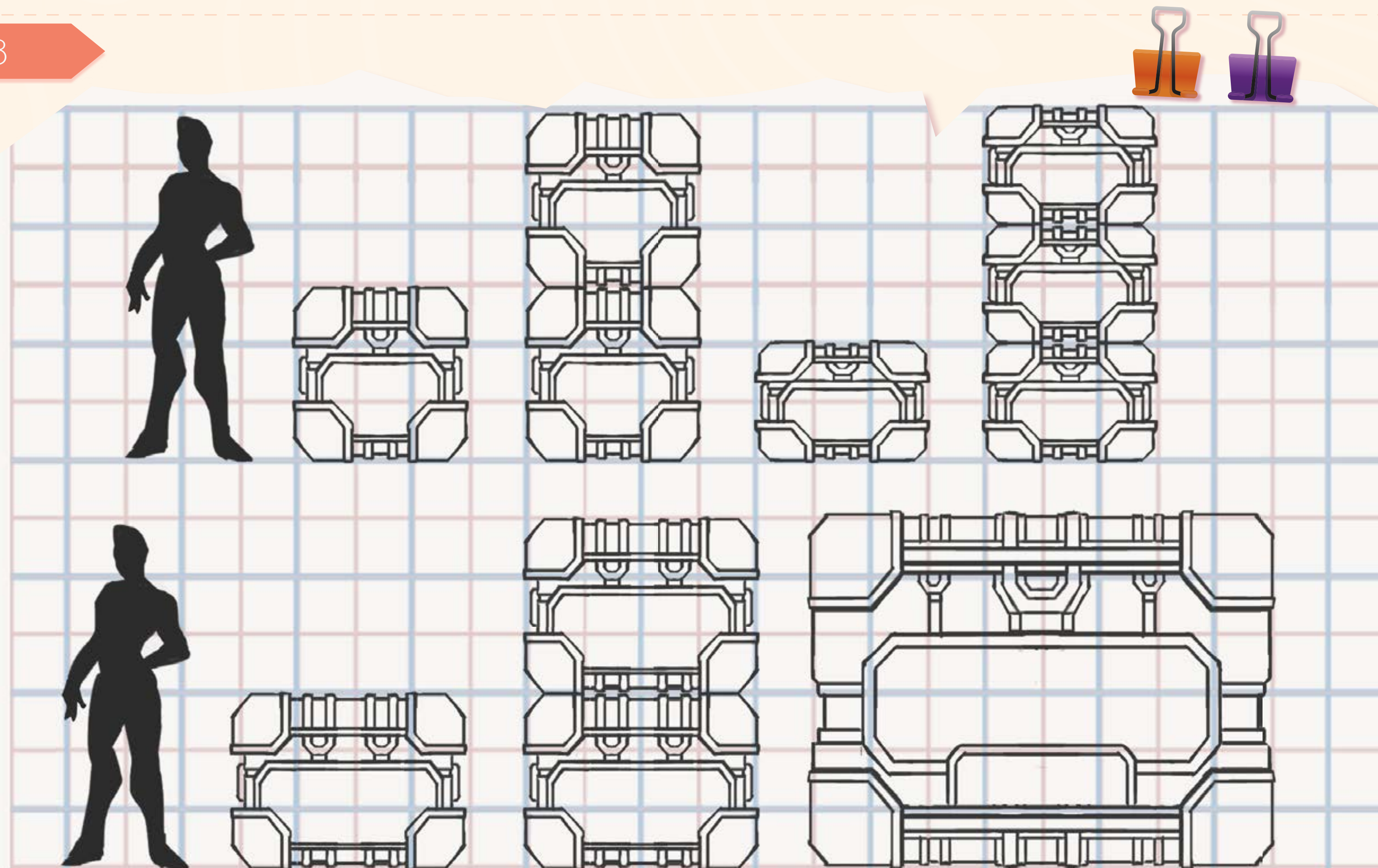


Figura 112 - Versão das caixas para o armazenamento e transporte das células de energia; as caixas possuem espaço para 8 e 4 células na fileira de cima, e espaço para 12 células e 175 células (lote/caixa para exportação) na fileira de baixo que serão trabalhadas ao longo do projeto (sem perspectiva). 2023. Acervo Pessoal.

## 3.4 DESIGN DE FORMAS

### CAPÍTULO 3

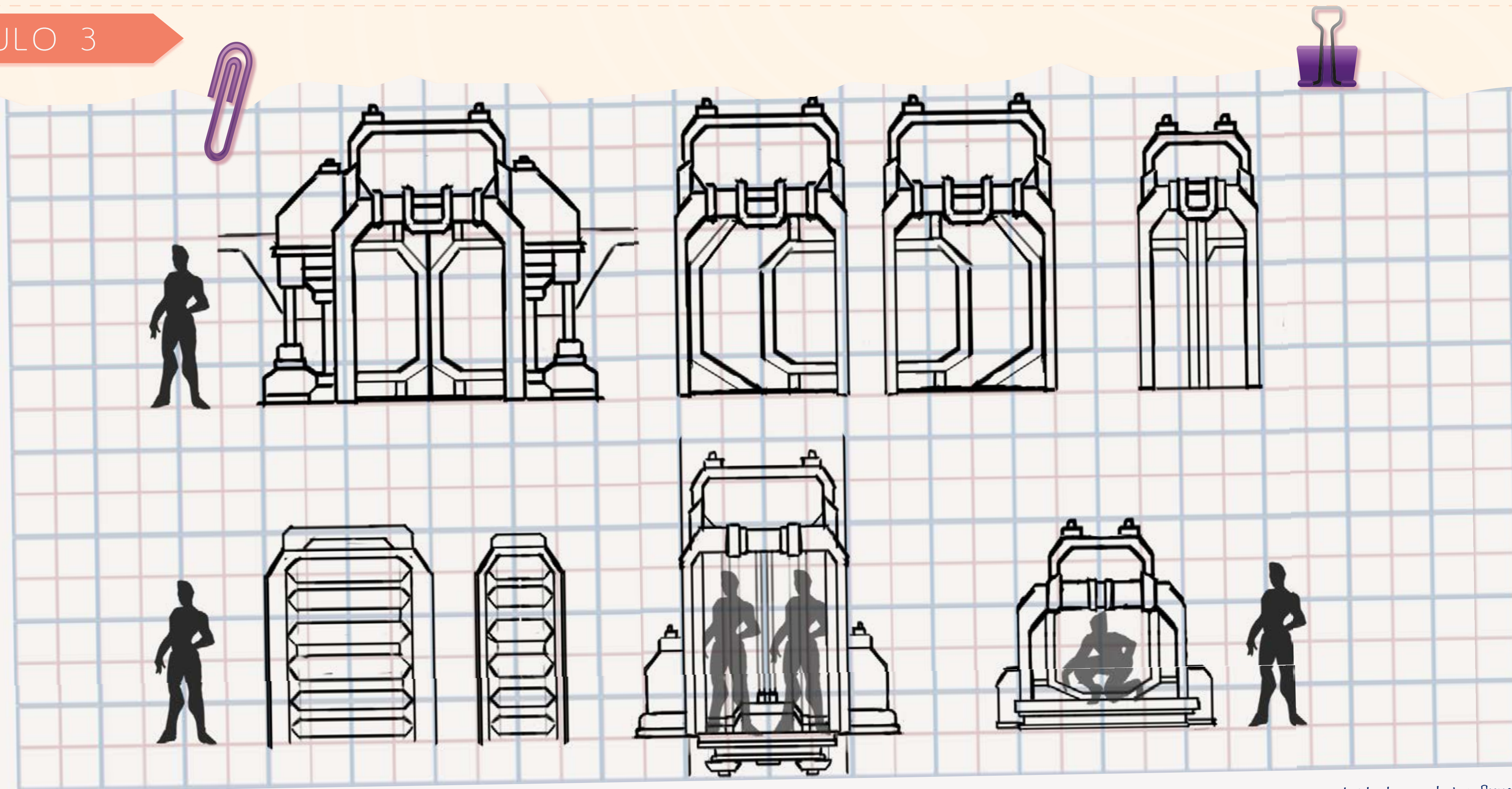


Figura 113 - Versões das portas; versão maior com porta dupla e mecanismo complexo, versão com porta dupla simples para áreas industriais com alto fluxo e versão menor com porta individual para baixo fluxos na fileira de cima, e portas de metal dupla e individual para armazém, elevador para locais mais altos e passagem de mercadoria/porta baixa onde jogadores devem se agachar para passar que serão trabalhadas ao longo do projeto (sem perspectiva). 2023. Acervo Pessoal.

## 3.5 COR E ILUMINAÇÃO

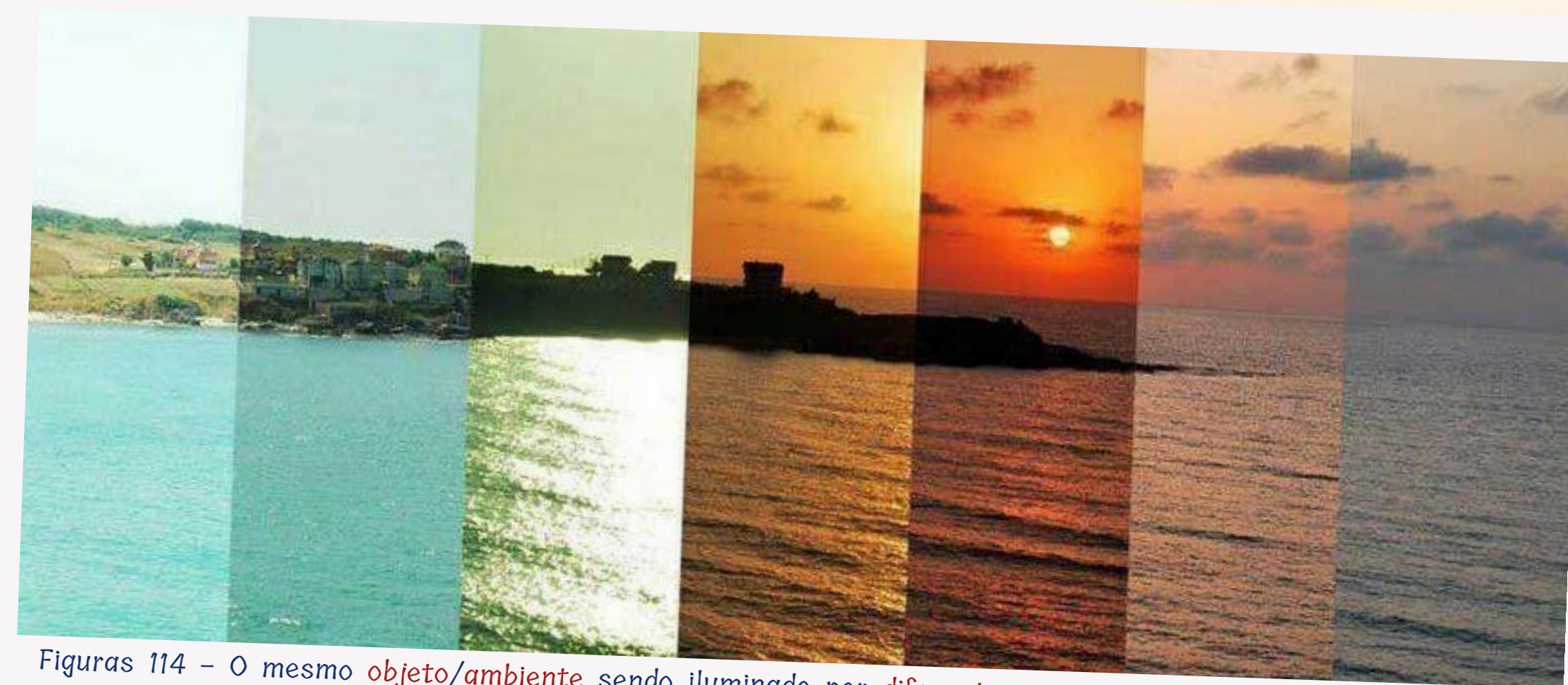
### CAPÍTULO 3

A física revela que cor e luz são inseparáveis, afinal, não existe cor sem a presença da luz. Como o pintor e pesquisador Israel Pedrosa afirma em seu livro “Da cor à cor inexistente” de 1977, “A cor não tem existência material; é apenas sensação produzida por certas organizações nervosas sob a ação da luz - mais precisamente, é a sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão” (Pg. 20) e complementa que “A luz, forma de expressão da matéria, é radiação eletromagnética emitida pela substância” (Pg. 29), logo, a percepção da cor ocorre a partir do contexto luminoso em que ela está. Ainda sobre contexto e colorimetria, o memorável ilustrador Andrew Loomis afirma que: “Pictoricamente, uma cor é bela apenas por causa de sua relação com outra cor, e tal relação deve ser entendida.”\*(Pg. 149). Cada tonalidade, matiz, variação de brilho e saturação importam quando se almeja desenvolver uma peça visualmente cativante.

Inspirado pelo elemento do fogo, representado pelo magma em seu estado líquido e sólido, em contraponto com a frieza metálica do aço e ferro fundido, trabalho com uma paleta rica em laranjas, amarelos e vermelhos sobre blocos pretos e violetas. Tais materialidades, além da paleta predominantemente quente, me entrega também as fontes de iluminação, geralmente vindas de baixo em tonalidades igualmente aquecidas.

No original (em **Inglês**) “Pictorially, a color is beautiful only because of its relationship to other color, and such relationship must be understood.”

Mais do que representar o ambiente escolhido, a escala cromática aqui traz consigo a sensação de sufoco, de dureza e dificuldade de se viver nesse ambiente. A névoa de fuligem acinzentada que recobre as vielas da cidade, os acúmulos dourados de areia nas construções e a vegetação que parece ora quase morta, devido seus tons de marrons; ora tóxica e ardente, por seus tons de vermelhos saturados reforçam a insalubridade de se viver em Frontom apesar da tecnologia dos maquinários que se mostram vindos de dezenas de anos frente a estes. As cores têm o poder de reiterar o que é dito na narrativa e representado no shape design, aproximando essas duas questões ou as afastando ainda mais.



Figuras 114 – O mesmo objeto/ambiente sendo iluminado por diferentes composições de luz, proporciona uma nova leitura do cenário.

Imagens disponíveis em < <https://twistedstiffer.com/2012/03/picture-of-the-day-7-hours-in-one-image/> >





## 3.5 COR E ILUMINAÇÃO

### CAPÍTULO 3



Figura 115 – No filme **DIVERTIDAMENTE** produzido pela Pixar Animation Studios e lançado pela Walt Disney Pictures utiliza das **cores** e do **contexto cultural** para contruir os **personagens** e **ambientes** da animação. Imagem disponível em < <https://www.domestika.org/pt/blog/4811-o-significado-das-cores-com-personagens-de-divertida-mente> >

Nesse estágio do projeto, a indústria *Æ*esper começa a ganhar vida. Mesmo com a paleta predefinida, busco experimentar variações de tonalidades e intensidades de acordo com o ambiente.

Graças ao modelo 3D, existe a liberdade para testar como diferentes ângulos do mesmo ambiente seriam atingidos pela mesma luz e, aliado aos trabalhos de shape design e composição realizados anteriormente, identificar qual imagem é a mais interessante a seguir.

*“O que a cor acrescenta a uma imagem? como ela nos afeta? Uma maneira de descobrir é drenar toda a cor de uma paisagem de outono. Ainda é possível entender o que está acontecendo, mas falta muito do sabor emocional. É como comer panquecas sem calda.” \**

*(GURNEY, 2010, Pg.136)*

No original (em **Inglês**) “What does color add to a picture? How does it affect us? One way to find out is to drain all the color out of a autumn landscape. It is still possible to understand what’s going on, but much of the emotional flavor is missing. It’s like eating pancakes without maple syrup.”



## 3.5 COR E ILUMINAÇÃO

### CAPÍTULO 3



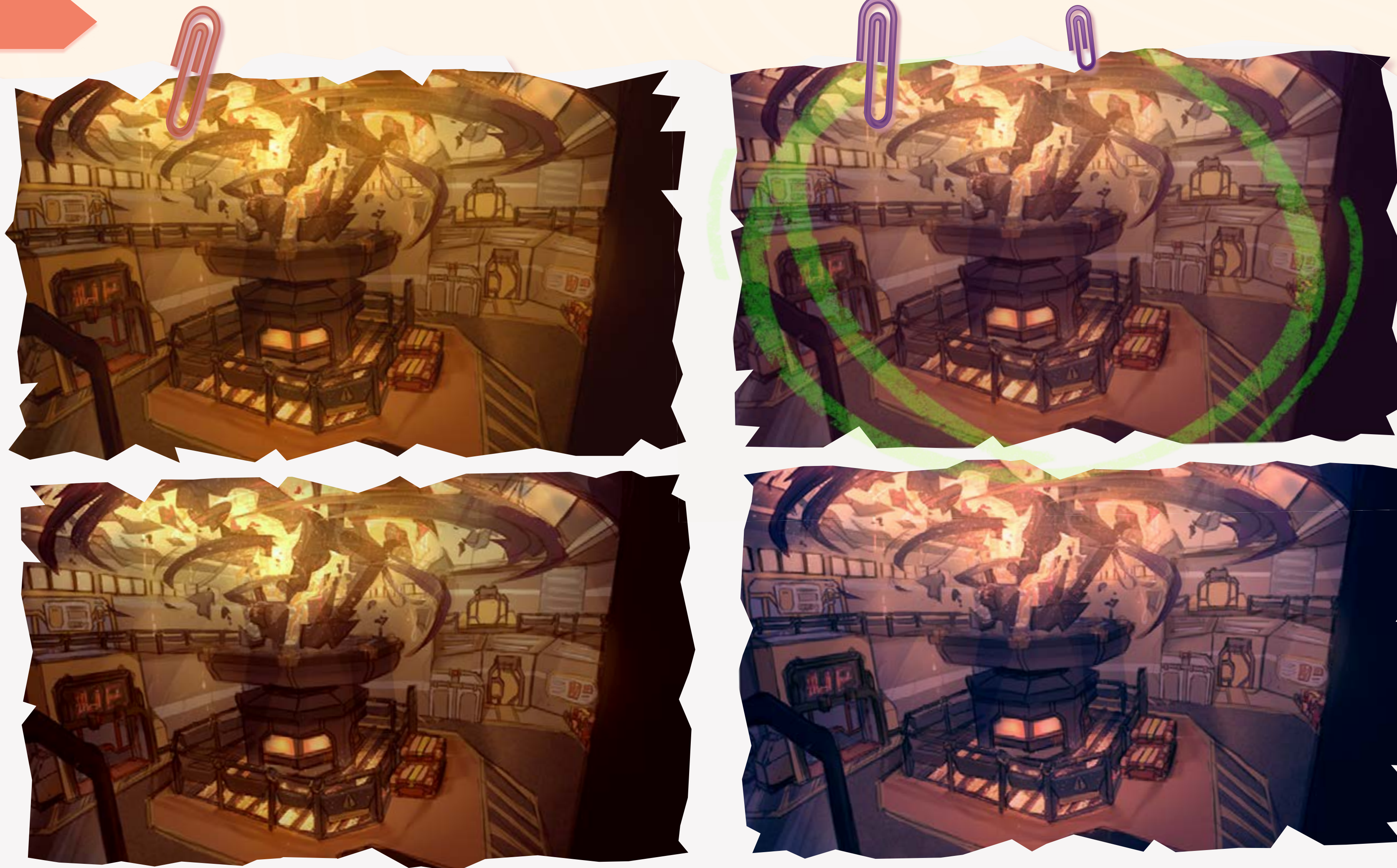
Figuras 116 a 118 - Testes de cor e ângulo de câmera. À direita (maior imagem) será a versão trabalhada ao longo do projeto. 2023. Acervo Pessoal.

Com alguns testes realizados, começo a notar que o ambiente está deveras monótono e não corresponde ao que era almejado no início do projeto, então retorno ao moodboard, agora centrado em analisar as cores das peças de referência para entender o que será alterado. Nas fotografias do magma se solidificando ou mesmo nos vulcões em erupção, existe um contraste que o laranja quase vermelho contra o preto praticamente roxo que se torna ainda mais evidente nas imagens editadas, que tomo emprestado para adicionar tonalidades de roxo e até mesmo rosa nas produções para expandir a gama de cores da indústria, além de reforçar o aspecto artificial do local.

Aproveitando das facilidades proporcionadas pelo ambiente digital, são realizados testes de mudança de matiz através dos filtros do Photoshop, sem precisar necessariamente redesenhar a imagem.

# 3.5 COR E ILUMINAÇÃO

## CAPÍTULO 3

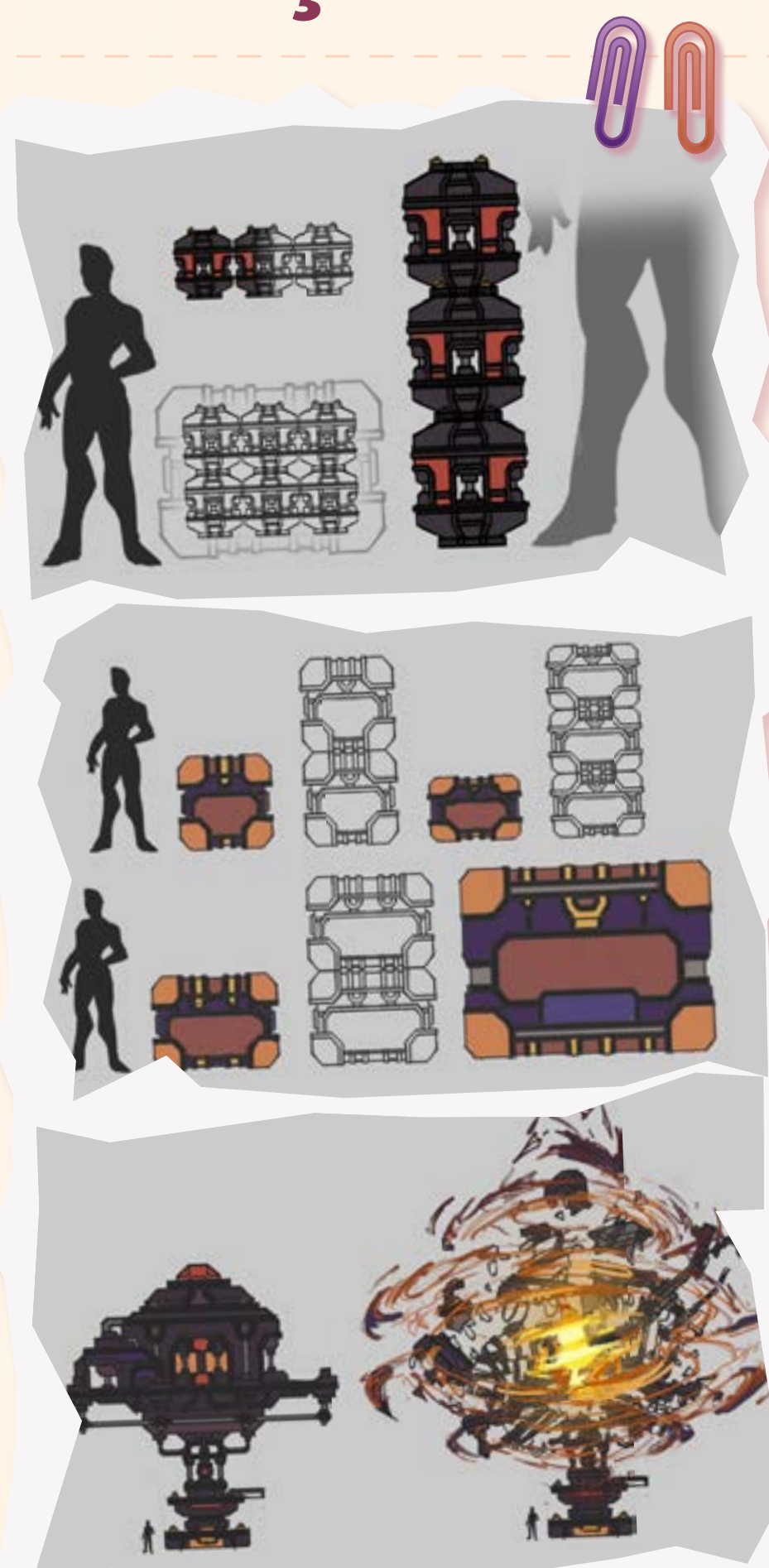


Figuras 119 a 122 - Testes de variação de matiz (destacada em verde a versão que foi utilizada durante o desenvolvimento do projeto). 2023. Acervo Pessoal.

# 3.5 COR E ILUMINAÇÃO

## CAPÍTULO 3

Tendo decidido as cores da imagem, é iniciado o processo de refinamento da peça. Lembrando sempre que o foco do projeto é estudar o processo do desenvolvimento de um ambiente e não a “hiperfinalização” de uma peça, foco nos pontos principais do ambiente, utilizando a **lineart\*** como recurso para acelerar o processo e poupar esforços na definição das silhuetas dos objetos. Busco deixar nítido todas as entradas de luz da cena, ora até exagerando para facilitar a leitura do espaço em questão.



Figuras 123 a 125 – Cores escolhidas para os objetos do cenário. 2023. Acervo Pessoal.

**Lineart:** Uma representação visual composta por linhas, destacando contornos e formas sem sombreamento ou coloração.



Figura 126 – Primeira aplicação das cores escolhidas para o cenário. 2023. Acervo Pessoal.

## 3.6 FINALIZAÇÃO E ESTILIZAÇÃO

### CAPÍTULO 3

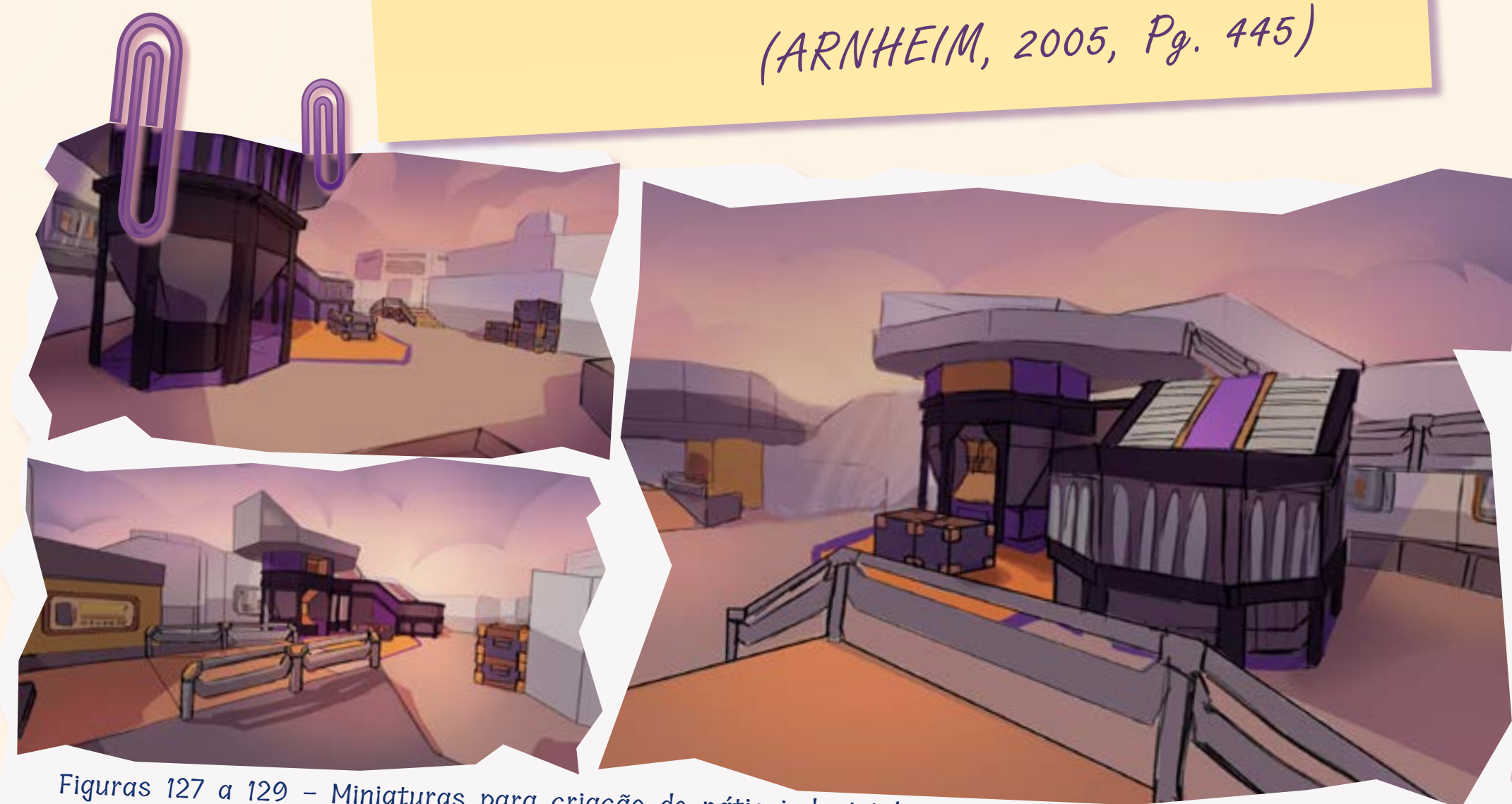
Como os processos anteriores foram trabalhados individualmente, com divisões em camadas para facilitar alterações durante o desenvolvimento da peça, foram feitos apenas alguns retoques finais com filtros de balanço de cor, adição de texturas e calibragem das luzes.

Ao fim, a estilização se deu na construção do universo e das regras definidas para ele. A paleta de cores com forte presença de roxos e laranjas, a troca dos formatos quadrados por octógonos, a escolha de manter as linhas mais pesadas sem muito refinamento e todos os outros aspectos descritos ao longo de toda a pesquisa são características herdadas do mundo real que passam por uma reformulação e se tornam esse cenário para um jogo.

No intuito de reafirmar o universo criado e aproveitar o conteúdo desenvolvido para a indústria Æsper, repito os processos artísticos na realização de um novo ponto do mapa, agora o pátio industrial. Tanto as regras visuais, como paleta, formatos, ângulos de câmera; quanto elementos já solucionados, como os painéis de controle nas paredes, guarda-corpos e caixas, são realocados nessa porção do mapa onde um grande maquinário responsável por resfriar parte do magma encanado se faz presente. É extremamente interessante perceber como fragmentando o processo de desenvolvimento e utilizando de recursos proporcionados pelo ambiente digital, criar ilustrações complexas como essas torna-se mais fácil.

*"Quando nos deixamos levar por padrões de forças percebidas, alguns objetos e acontecimentos se assemelham, outros não. Baseados em suas aparências expressivas, nossos olhos criam espontaneamente uma espécie de classificação linear de todas as coisas existentes."*

*(ARNHEIM, 2005, Pg. 445)*



Figuras 127 a 129 – Miniaturas para criação do pátio industrial seguindo o mesmo processo da caldeira. À direita (maior imagem) será a versão trabalhada ao longo do projeto. 2023. Acervo Pessoal.



# 3.6 FINALIZAÇÃO E ESTILIZAÇÃO

CAPÍTULO 3



Figura 130 – Versão final da caldeira. 2023. Acervo Pessoal.

# 3.6 FINALIZAÇÃO E ESTILIZAÇÃO

CAPÍTULO 3

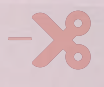


Figura 131 – Versão final do pátio industrial. 2023. Acervo Pessoal.

CONCEITOS VISUAIS APLICADOS AO CENÁRIO



064

# ESPAÇOS EXPOSITIVOS

Além do cuidado com as produções visuais, é necessário dedicar parte dos esforços para expor os trabalhos, afinal, o artista deseja que o público veja seus projetos. Nesse capítulo serão abordadas as questões relacionadas à prática expositiva, desde a concepção das peças gráficas para divulgação até a exposição em si, levando em consideração a exposição em galeria física como também em ambiente virtual.

*"Quando se expõe os alunos a obras de arte no original essas desafiam seu poder de observação e oferecem conhecimento que os habilita para **esforços criativos posteriores**. O mundo orientado visualmente torna-se um **elemento ativo** na sala de aula por meio da percepção, da análise, da imaginação e da expressão, da produção ou do fazer arte na classe."*

*(BARBOSA, 2015, Pg. 123)*





## 4.1 EXPOSIÇÃO EM GALERIA

### CAPÍTULO 4

Abro esse capítulo com uma linha de pensamento trazida por Ana Mãe Barbosa onde ela defende que “O ensino de arte em museus constitui um componente essencial para a arte-educação: a descoberta de que arte é conhecimento” (2015, Pg. 113). Seguindo essa teoria, expor os trabalhos desenvolvidos ao longo do ano é uma forma de concretizar as próprias experimentações e estimular o conhecimento sobre arte no público da exposição, conectando criador e espectador através das obras.

A curadoria e preparação dos trabalhos para a exposição foram processos desafiadores, já que o projeto foi majoritariamente pensado para o ambiente digital. Acompanhado dos membros do grupo, na exposição “Entre molduras” as molduras funcionam como janelas para os universos desenvolvidos por cada integrante e, para o universo de Dive In, busquei guiar o espectador pelo processo criativo percorrido.

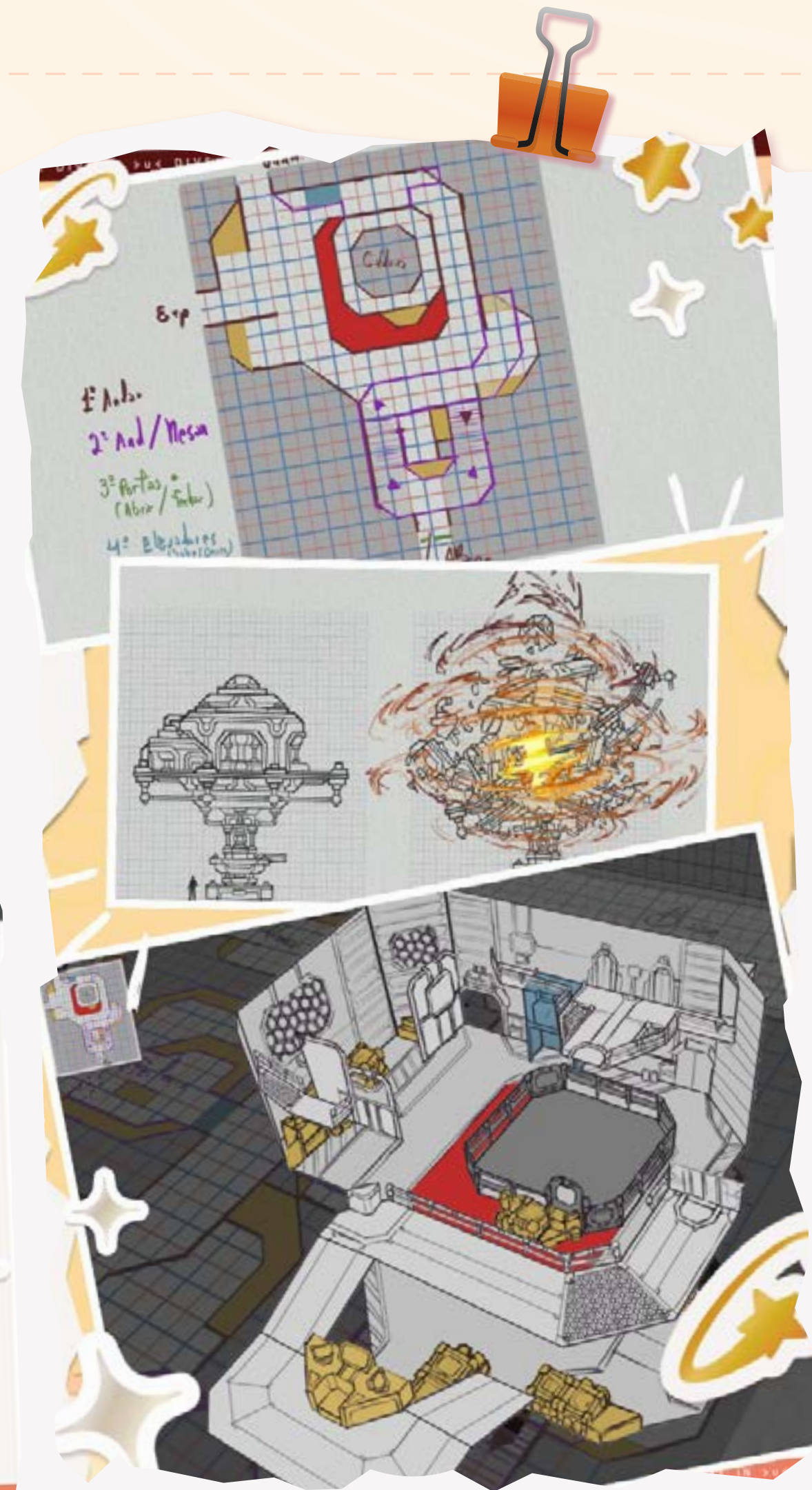
Desde os posts de divulgação da exposição, busquei mostrar aos visitantes a evolução do projeto que se iniciou na modelagem 3D até chegar na ilustração 2D. Foram feitas imagens onde é possível ver o mesmo ambiente em níveis de finalização diferente: o modelo no Blender e a ilustração no Photoshop, funcionando como uma síntese da exposição, onde almejei proporcionar ao público a experiência de acompanhar cada passo do projeto. No vídeo para as redes sociais, existe uma possibilidade maior para abordar o espaço tridimensional, então me aproveitei desta característica para que o público possa ver parte do modelo 3D através de gravações onde edito a malha tridimensional. Ainda sobre o vídeo, aproveitei para adicionar as imagens que serão expostas para que o web espectador também tenha acesso a uma amostra do que será a exposição física.



Figura 132 – Cartaz de divulgação da exposição “Entre Molduras”. 2023. Acervo Pessoal.

# 4.1 EXPOSIÇÃO EM GALERIA

## CAPÍTULO 4



Figuras 133 a 135 - Capturas do reels/story de divulgação da exposição "DIVE IN - Desenvolvendo cenários para jogos". 2023. Acervo Pessoal.

# 4.1 EXPOSIÇÃO EM GALERIA

## CAPÍTULO 4

Entre os projetos expostos, começando pela planta baixa, passando pela modelagem 3D até, enfim, o cenário finalizado, existe um trajetória entre os quadros, quase como um HQ (História em Quadrinhos) com um convite para **lives stream\*** que funcionaram como um complemento digital para a exposição, sendo essa abordada no próximo subtópico.

Meio as obras expostas, foi notório o maior interesse do público na transição do 2D para o 3D. Como alguém já imerso em tais processos, acabei me surpreendendo com o apreço do público pelo estágio do 3D, que acabou sendo uma oportunidade de apresentar também, principalmente aos não conhecedores do processo artístico, a complexidade que existe por trás de cada arte.



Figura 136 – Fotografia da exposição “DIVE IN – Desenvolvendo cenários para jogos” e autor. 2023. Acervo Pessoal.

**Lives Stream:** Transmissão em tempo real de conteúdo de áudio ou vídeo pela internet, permitindo que os espectadores assistam e interajam simultaneamente à medida que o evento acontece.



Figura 137 – Primeira imagem da exposição, variação da figura 133. Outras imagens utilizadas na exposição: Figuras 065, 092, 070, 100 e 130. 2023. Acervo Pessoal.

## 4.1 EXPOSIÇÃO EM GALERIA

### CAPÍTULO 4



Figura 138 - Fotografia da exposição "DIVE IN - Desenvolvendo cenários para jogos" fotografada e editada por Gabriela Ferreira.  
Imagem disponível em < <https://www.artesvisuaispucc.com/c%C3%B3pia-yuli-exposi%C3%A7%C3%A3o> >

## 4.2 EXPOSIÇÃO ONLINE E LIVES STREAM

### CAPÍTULO 4

Novamente tomando por base os ideais de Ana Mae, ainda no seu livro “ARTE- EDUCAÇÃO: leitura no subsolo” (2015, Pg. 120.) , agora a respeito da tecnologia e do museu, aqui utilizando licença para usar o termo “museu” como exposição em galeria de forma mais ampla, a educadora brasileira diz que “Os avanços que a tecnologia oferece a educação em museus e aos processos de aprendizagem de crítica tornam-se mais prontamente assimilados pela sociedade hoje do que no passado” e complementa a seguir “Os alunos do futuro continuarão a aprender a partir de reproduções”. Esse “futuro”, já está acontecendo e é presente na vivência acadêmica do artista; diversos trabalhos que se têm acesso, principalmente no âmbito dos games que são os objetos de estudo aqui, são produzidos 100% digitalmente e isso permite que qualquer pessoa com um aparelho digital e acesso à internet possa ter em mãos à obra gráfica em sua plenitude, independentemente da localização geográfica, tornando a educação artística uma realidade plausível para diversas pessoas.

Dito isso, me aproveitando do ambiente digital amplamente abordado e sendo principal fonte de referência no presente, decidi utilizar as “lives stream” como extensão da exposição física. Já possuindo um conhecimento prévio sobre plataformas, softwares e tendo em mãos um computador que permitisse tal ação, utilizei da conta já ativa na plataforma Twitch para apresentar e trabalhar nas peças visuais da pesquisa junto à comunidade de arte online do site.

A Twitch é uma plataforma de transmissões que ganhou força principalmente após a pandemia e, mesmo tendo seu foco em jogos, também comporta produtores de conteúdo sobre artes em geral, leitura e até mesmo de apenas conversa. Tal como nos jogos, busco sempre proporcionar um ambiente de descontração com os espectadores, onde possamos conversar sobre arte aprendendo e se divertindo.

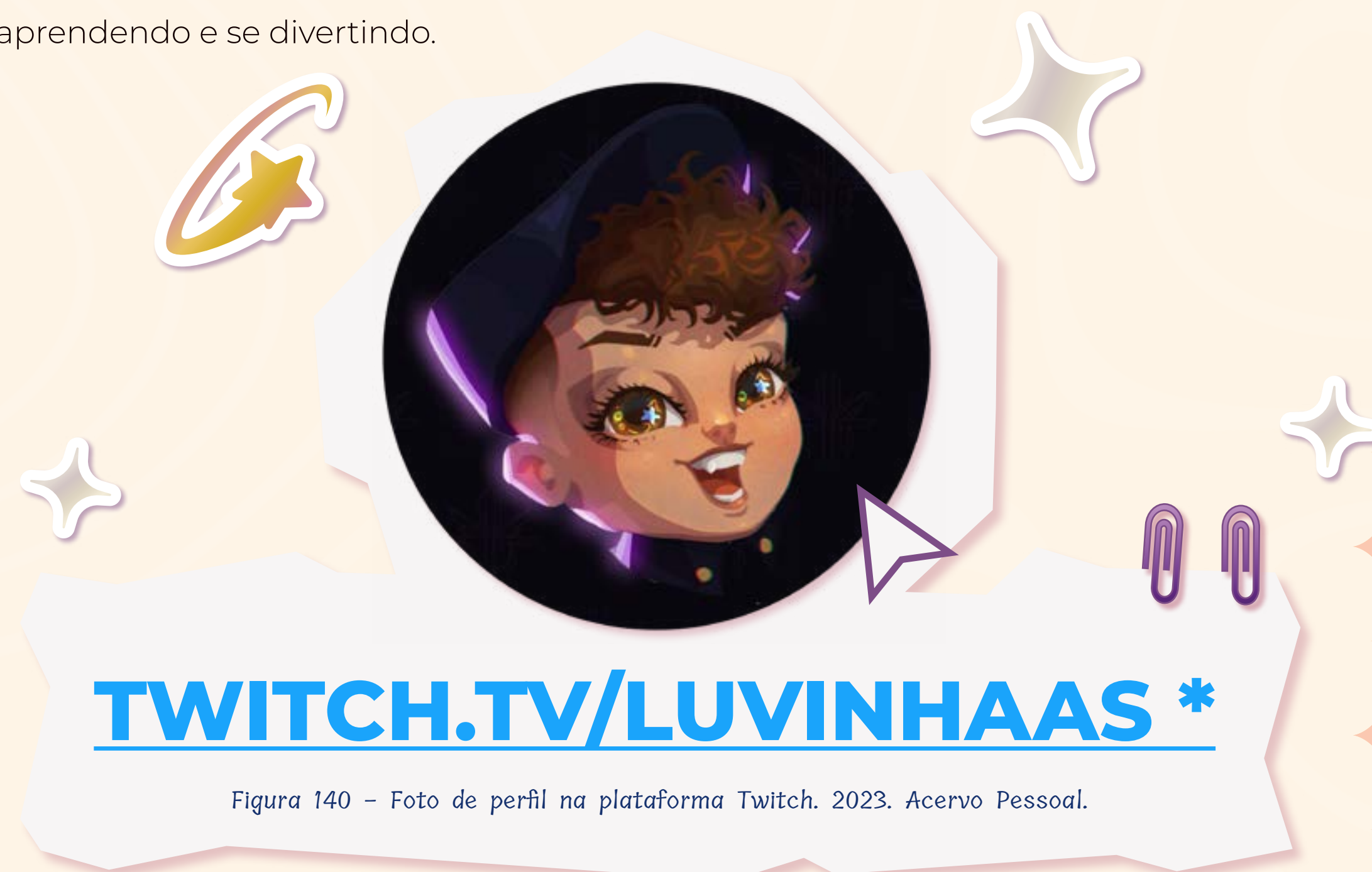


Figura 140 – Foto de perfil na plataforma Twitch. 2023. Acervo Pessoal.

Link para a plataforma de transmissões online **Twitch**. Apesar de não guardar transmissões por longos períodos de tempo, é possível assistir alguns links de lives anteriores.

## 4.2 EXPOSIÇÃO ONLINE E LIVES STREAM

### CAPÍTULO 4

Durante as lives, mantive sempre ao meu lado um quadro com as imagens do processo, servindo como um resumo dos tópicos abordados na presente pesquisa, reprisado sempre as explicações sobre meu processo ao perceber interações de novos espectadores. Entre as produções, tivemos momentos em que o público pode enviar suas artes na rede social Discord e receber ao vivo feedbacks sobre as peças, seja de minha pessoa como **streamer\*** como de outros espectadores presentes no chat da transmissão.

Através da Twitch, foi possível encontrar uma comunidade sólida de arte, com artistas de diversos estilos diferentes e com bagagens tão rica quanto; é um ambiente onde temos liberdade de conversar sobre conceitos artísticos e aprimorar os trabalhos a todo o momento, já que sempre existirá alguém com algo a compartilhar.

**Streamer:** Pessoa que cria e transmite conteúdo ao vivo, interagindo com a audiência e compartilhando experiências em plataformas de streaming. O termo se originou com os streamers de jogos, mas atualmente abrange outros tipos de conteúdo audiovisual.

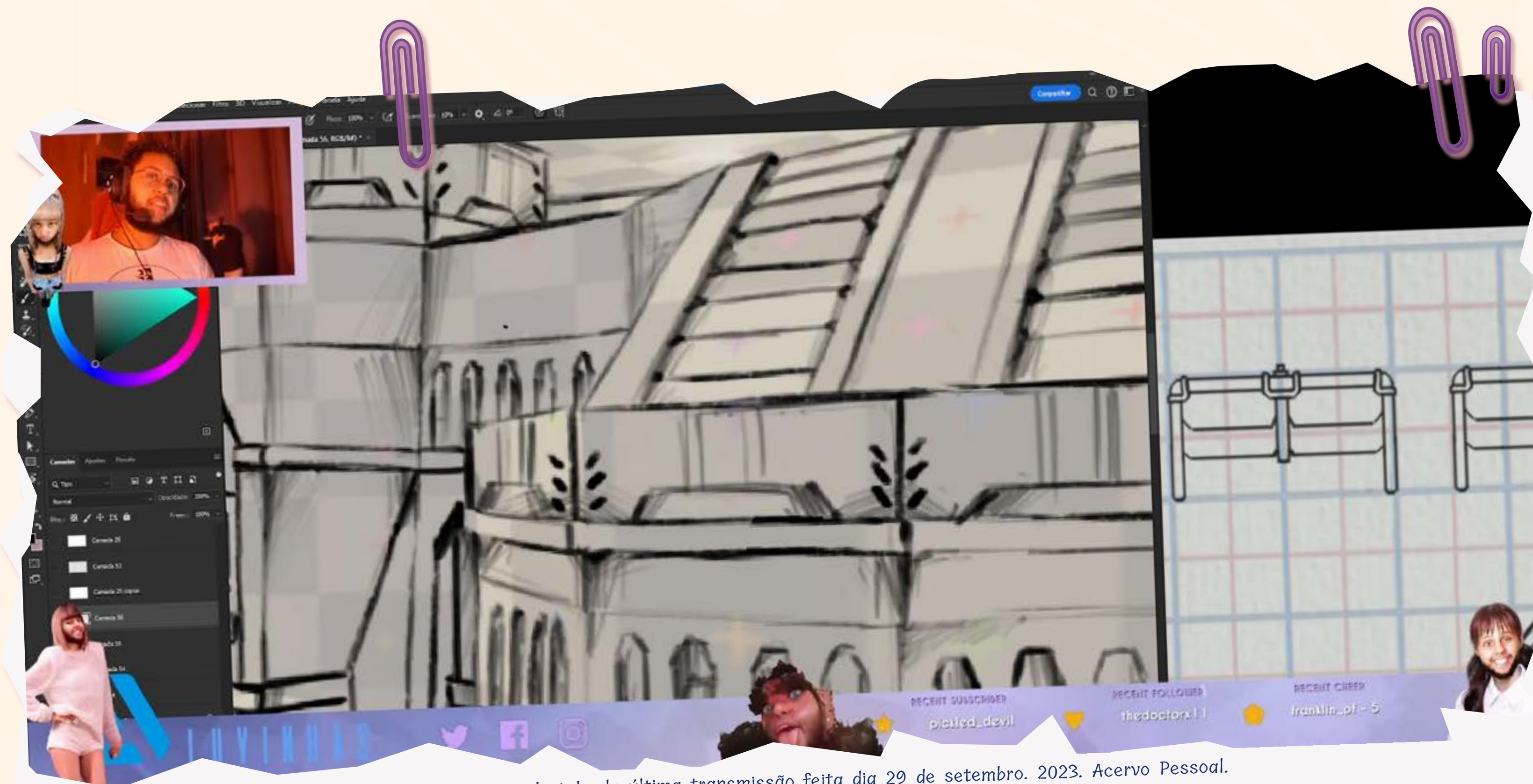


Figura 141 - Captura de tela da última transmissão feita dia 29 de setembro, 2023. Acervo Pessoal.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Caminhando para o fim da pesquisa e olhando para o caminho percorrido, consigo notar um amadurecimento no processo artístico, tanto na prática como na teoria. As metodologias de Brunet, Rey e Cirilo aplicadas simultaneamente serviram de grande proveito para o desenvolvimento do trabalho, permitindo a exploração de um processo criativo dentro de um caminho seguro e com a possibilidade de ir e vir quando necessário, além de facilitar a organização dos arquivos criados, assim como dos passos práticos seguidos ao longo das produções.



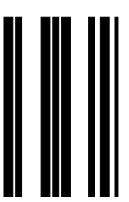
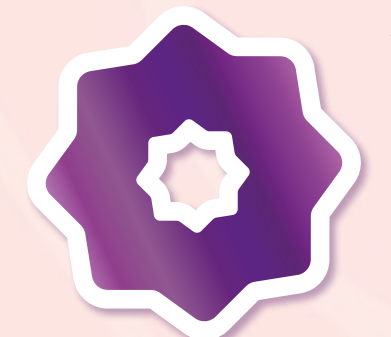
*"Ao fim, o ilustrador está segurando um espelho para a vida e expressando seus sentimentos sobre ela. A ilustração deve abraçar a emoção, a vida que vivemos, as coisas que fazemos e como nos sentimos." \**

*(LOOMIS, 1947, Pg. 20)*

No original (em **Inglês**) "In the final analysis the illustrator is holding a mirror to life, and expressing his feelings about it. [...] Illustration must encompass emotion, the life we live the things we do, and how we feel."

A escolha do tema se deu a partir do desejo de expandir minhas produções, saindo da zona de conforto que era o desenvolvimento de personagens para se aventurar na criação de cenários. Apesar disso, nos projetos pessoais que ocorreram paralelos ao TCC e continham personagens, foi nítido uma melhora nos conceitos de tridimensionalidade, composição e simplificação das formas, aspectos amplamente trabalhados no projeto Dive In.

Em cada capítulo do projeto, fui capaz de absorver um novo aprendizado ou mesmo revisitar fundamentos já conhecidos no âmbito das artes visuais. No capítulo de número 1, apesar de não ser uma porção prática do projeto, mergulhei no universo dos jogos com um olhar mais técnico, fui capaz de perceber escolhas artísticas em games que outrora não perceberia, refleti sobre a importância dos jogos na vivência humana em várias instâncias, como saúde, melhora cognitiva, entretenimento e tantos outros, além de ter a oportunidade de desempenhar, ainda que não em sua plenitude, o papel de um game designer. No capítulo de número 2, também para além do visual, pude desenvolver a habilidade da escrita assertiva ao transcrever as ideias da forma mais clara e simplificada possível. Tal como o olhar crítico para a escolha e dissecação de peças que foi aprimorado através da curadoria das artes para criação do moodboard.



# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sobre os capítulos práticos, trazendo novamente para a discussão o fato do tema me convidar para sair da zona de conforto, no capítulo 3 foi onde consegui colocar em prática os conceitos da visualidade, que já me eram conhecidos, para o desenvolvimento de cenários. Vale frisar que também houve pontos insatisfatórios nos resultados e alguns empecilhos durante as produções, já que se tratava da minha primeira experiência desenvolvendo um cenário mais amplo e com o foco no ambiente e não em algum personagem pré-definido. Questões como proporções entre objetos, contrastes de formas e cores, atmosfera e finalização são alguns dos tópicos que abordei durante a prática do mapa e que ainda não me causam satisfação. Alguns elementos do projeto também acabaram sendo descartados ao longo do processo por questões de tempo e prioridade, sendo necessário deixá-los guardados para momentos futuros em que será possível desenvolvê-los com maior profundidade. Apesar disso, entendo que seja parte do processo e o descontentamento aliado a percepção dos aspectos que me desagradam são os primeiros passos para evoluir.



Figura 142 – Processo da ilustração. 2023. Acervo Pessoal.

Do capítulo de número 4, foi interessantíssimo ter meus trabalhos expostos tanto na galeria como nas plataformas digitais. Sendo esta minha primeira exposição física e me atentando também para as exposições que seguites, pude notar um grande carinho e curiosidade do público em compreender meu processo criativo. Um ponto que serviu como lição para exposições físicas é a atenção para o ambiente como um todo e não apenas para as peças expostas. Sinto que, além de que as imagens pudessem ter uma escala maior, poderia ter aproveitado melhor do espaço para trazer outros recursos que cativassem ainda mais a atenção do público, como cores mais vivas, elementos visuais maiores, entre outros. Já no ambiente online, mais precisamente nas lives stream que ocorreram em setembro, onde já estava familiarizado, tive o prazer de reencontrar amigos e compartilhar conhecimentos artísticos sobre o projeto de forma descontraída, possibilitando narrar meus processos com pessoas que podem se beneficiar com este tanto quanto eu próprio, além das boas risadas e momentos de descontração entre um aprendizado e outro, é claro. Ainda sobre o proveito de estar conectado, durante todo o ano, através da plataforma social Discord, pude estar “ao lado”, no sentido figurado, de amigos artistas e gamers, com críticas construtivas e tópicos importantes a se discutir sobre o infinito universo da arte para games.

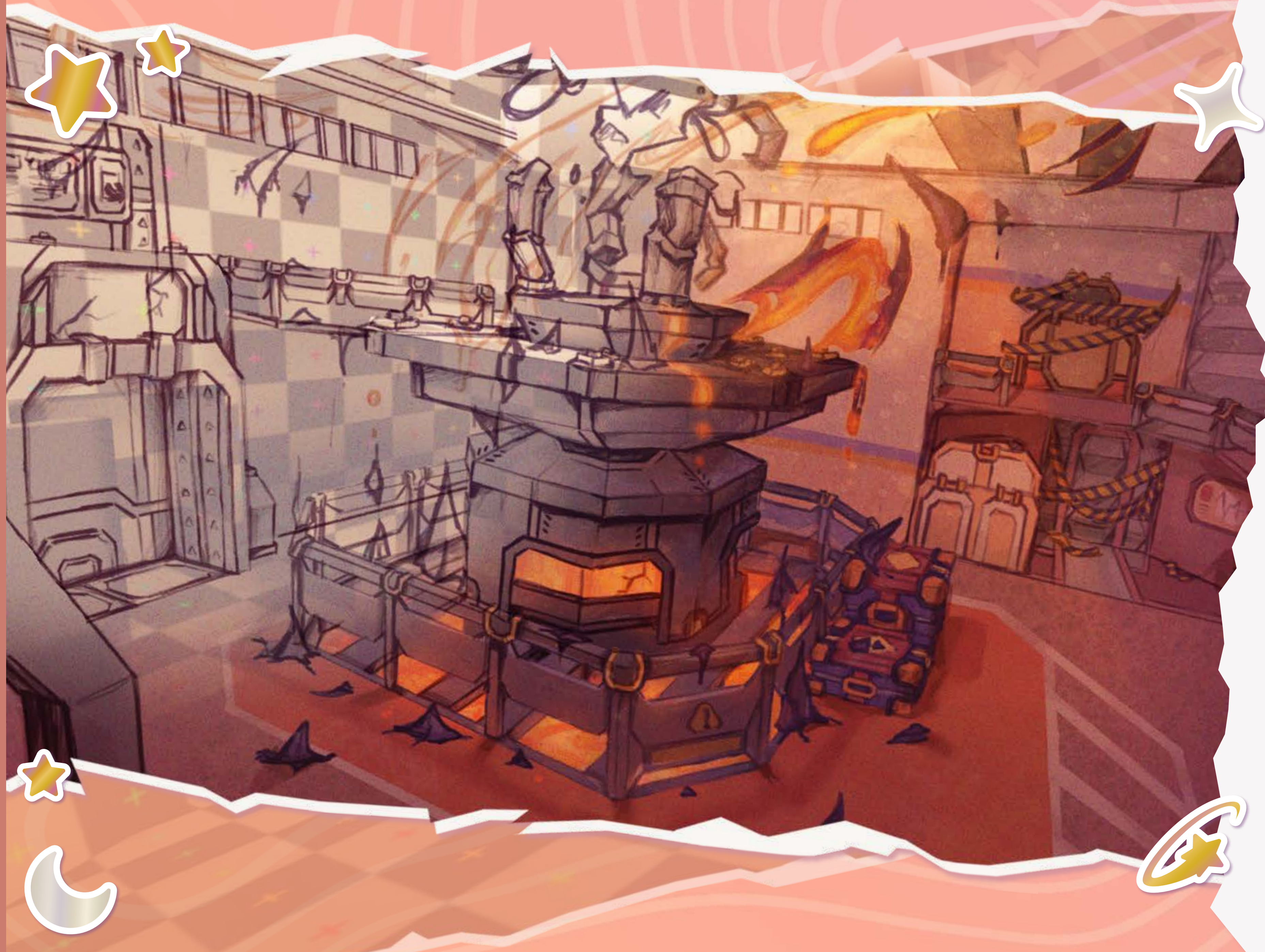
Em suma, a presente pesquisa foi uma oportunidade de aprendizado riquíssima, através da qual pude conhecer o mercado de desenvolvimento de jogos e produções cenográficas por outra perspectiva, onde conheci artistas incríveis que outrora não seria possível, além de produzir diferentes peças para o portfólio.







> < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN > < DIVE IN >



- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

LUCAS EMANOEL PINHEIRO SILVA

- LUVINHAS - LUVINHAS - LUVINHAS -

