

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
CAMPUS SANTA MONICA

PEDRO PAULO RODRIGUES DIAS

A Última Entrega:

Explorando a criação de personagens para jogos digitais.

Uberlândia

2025

PEDRO PAULO RODRIGUES DIAS

A Última Entrega:

Explorando a criação de personagens para jogos digitais.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto das Artes da Universidade Federal de
Uberlândia como requisito parcial para obtenção
do título de bacharel em Artes Visuais.

Área de concentração: Artes Visuais.

Orientador: João Henrique Lodi Agreli.

Uberlândia

2025

PEDRO PAULO RODRIGUES DIAS

A Última Entrega:

Explorando a criação de personagens para jogos digitais.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto das Artes da Universidade
Federal de Uberlândia como requisito parcial
para obtenção do título de bacharel em Artes
Visuais.

Área de concentração: Artes Visuais.

Orientador: João Henrique Lodi Agreli.

Uberlândia, 22/09/2025

Banca Examinadora:

Professora Dra. Sabrina Maia Lemos (IARTE)

Professor Dr. Douglas de Paula (IARTE)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador, João Henrique Lodi Agreli, por sua orientação, paciência e apoio ao longo desta jornada, os quais foram fundamentais para o desenvolvimento deste projeto. Estendo meus agradecimentos a todos os professores que tive o privilégio de conhecer durante minha formação no Bacharelado em Artes Visuais, cujos ensinamentos foram essenciais para a construção do meu percurso acadêmico e artístico.

À minha família, pelo apoio constante, mesmo nos momentos em que não compreendiam totalmente os caminhos que escolhi seguir. Seu incentivo e sua confiança foram pilares fundamentais para que eu pudesse continuar. Agradeço também aos meus amigos, que estiveram presentes nos momentos de dificuldade e quando necessário, as distrações que tornaram a caminhada mais leve.

Por fim, aos colegas de curso e aos artistas que tive a oportunidade de conhecer ao longo desta trajetória. Suas conversas, conselhos e inspirações foram fontes de aprendizado e motivação.

A todos, meu sincero muito obrigado.

“Quanto à questão de um dia o vídeo game deixar de ser “coisa de criança” eu rezo muito para que esse dia nunca chegue. É essa característica que o torna tão apaixonante.”

(Roger Tavares, 2010, p. 7)

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo investigar o processo de criação para o futuro videogame “A Última Entrega”, com ênfase nas etapas iniciais do desenvolvimento de um jogo digital, especialmente na elaboração de *concept art* e seus desdobramentos. Para esse fim, foram desenvolvidos cinco personagens, cujos designs finais foram apresentados em *character sheets*, utilizadas como referência para a produção de duas ilustrações inspiradas por *splash art* e de uma *pixel art*. Para iniciar desse processo, construiu-se uma narrativa e definiu-se tanto o estilo visual da futura produção quanto aspectos relacionados às mecânicas e à jogabilidade. Com a finalidade de compreender essas etapas e identificar soluções visuais aplicáveis ao projeto, foram analisados trabalhos de ilustradores atuantes na área dos jogos digitais, bem como produções de pintores e animações.

Palavras-chave: *concept art*; *splash art*; ilustração digital; desenvolvimento de personagens; jogos digitais; videogames.

ABSTRACT

This following Graduation Project Paper aimed to investigate the creative process for the future video game “A Última Entrega”, with emphasis on the initial stages of digital game development, particularly the elaboration of concept art and its ramifications. For this purpose, five characters were developed, whose final designs were presented in character sheets, which served as references for the production of two illustrations inspired by splash art and one pixel art. For this process, a narrative was constructed and both the visual style of the future production and aspects related to mechanics and gameplay were defined. In order to understand these stages and identify visual solutions applicable to the project, works by illustrators in the field of digital games were analyzed, as well as productions by painters and animations.

Keywords: concept art; splash art; digital illustration; character development; digital games; videogames.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Lucas abre o presente.....	18
Figura 2 - Cenário Mother 3.....	19
Figura 3 - Concept Cenário The Last of Us: Part I.....	20
Figura 4 - Eu sou a lenda - Cena inicial.	20
Figura 5 - Concept art inicial J-053.....	22
Figura 6 - Character Sheet - J-053.....	22
Figura 7 - Owlboy luta contra chefe.....	25
Figura 8 - Cenário Eastward.....	26
Figura 9 - Mapa completo The Legend of Zelda.....	27
Figura 10 - Fase Super Mario World.	27
Figura 11 - Concept Art Yoh.....	30
Figura 12 - Concept Kiddo.	31
Figura 13 - Concept The Great Spirit.	33
Figura 14 - Character sketches.	34
Figura 15 - Hanumachine.- Mega Man Zero.....	36
Figura 16 - Deathtanz Mantizk - Mega Man Zero 3.....	37
Figura 17 - Nami Cleric level 1 - Legends of Runeterra Card.	39
Figura 18 - Char thumbnails for desert type game.....	40
Figura 19 - Amumu Pumpkin Prince - Splash Art.....	42
Figura 20 - Fiddlesticks Surprise Party - Splash art.	43
Figura 21 - Gare Saint-Lazare.....	45
Figura 22 - Pathway in Monet's Garden in Giverny.....	47
Figura 23 - Brilliant Landscape.....	49
Figura 24 - Luscious Red.....	50
Figura 25 - Buy N Large Bank.....	52
Figura 26 - Concept Art Wall-E.....	53
Figura 27 - Concept Art Eve.....	54
Figura 28 - Aku's Cult.....	56
Figura 29 - Underground Tomb.....	57
Figura 30 - Official Illustration The Legend of Zelda The Minish Cap.....	60

Figura 31- Captura de tela The Legend of Zelda: The Minish Cap.....	61
Figura 32 - Moodboard J-053	63
Figura 33 - Concept Art 1 J-053	64
Figura 34 - Concept Art 2 J-053	64
Figura 35 - Concept Art 3 J-053	65
Figura 36 - Testes de Cores J-053	65
Figura 37 - Character sheet J-053.....	66
Figura 38 - Moodboard Dra Cleo.	69
Figura 39 - Concept Art 1 Dra. Cleo.	69
Figura 40 - Concept Art 2 Dra. Cleo.	69
Figura 41 - Concept Art 3 Dra. Cleo.	70
Figura 42 - Testes de cores Dra. Cleo.....	70
Figura 43 - Character Sheet Dra. Cleo.	71
Figura 44 - Moodboard brocasouro.	73
Figura 45 - Concept Art 1 brocasouro.	74
Figura 46 - Concept Art 2 brocasouro	74
Figura 47 - Concept Art 3 brocasouro.	75
Figura 48 - Testes de cores brocasouro.....	75
Figura 49 - Character Sheet brocasouro.	76
Figura 50 - Moodboard falcrone.....	78
Figura 51 - Concept art 1 falcrone.....	79
Figura 52 - Concept Art 2 falcrone.....	79
Figura 53 - Concept Art 3 falcrone.....	80
Figura 54 - Testes de cores falcrone.	80
Figura 55 - Character sheet falcrone.....	81
Figura 56 - Moodboard tancaruga	83
Figura 57 - Concept Art 1 tancaruga	84
Figura 58 - Concept Art 2 tancaruga	84
Figura 59 - Concept Art 3 tancaruga	85
Figura 60 - Testes de cores tancaruga.....	85
Figura 61 - Character Sheet tancaruga	86

Figura 62 - Thumbnails Ilustrações	88
Figura 63 - Moodboard Ilustrações	89
Figura 64 - Ilustração 1 Valores.....	89
Figura 65 - Ilustração 2 Valores.....	90
Figura 66 - Ilustração 1 Por do Sol.....	90
Figura 67 - Ilustração 2 Emboscada	91
Figura 68 - Pixel Art J-053	92
Figura 69 - Pixel art - Estudo de composição para o cenário	92
Figura 70 - Pixel art Começa a Jornada.....	93

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2 A ÚLTIMA ENTREGA.....	17
2.1 Surgimento da ideia	17
2.2 Roteiro	23
2.3 Ideias para o jogo.....	24
3. ANÁLISE DE OBRAS	29
3.1. Matheus Oliveira	29
3.2 Nicholas Kole	32
3.3. Toru Nakayama.....	35
3.4. Pedro Kruger.....	38
3.5. David Villegas (Deiv Calviz).....	41
3.6. Claude Monet.....	44
3.7. Wolf Kahn.....	48
3.8. Wall-E	51
3.9. <i>Samurai Jack</i>	55
4 RELATO DO PROCESSO	59
4.1 J-053	62
4.2 Dra. Cleo.....	68
4.3 Brocasouro	72
4.4 Falcrone	77
4.5 Tancaruga.....	82
4.6 Ilustrações	87
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	95
6 REFERÊNCIAS.....	97

1. INTRODUÇÃO

Os videogames são uma mídia relativamente recente, que com o auxílio dos avanços tecnológicos progrediram de forma acelerada em um curto período de tempo. De acordo com Luz (2010), podemos apontar diversas possíveis datas para o surgimento dos videogames, sendo a mais antiga 1958, com o experimento de William Higinbotham, para a exposição no *Brookhaven National Laboratory*. No início era necessário criatividade para se lidar com as limitações técnicas e entregar um produto que agradasse uma população que ainda se acostumava com uma nova forma de entretenimento. No entanto com o passar do tempo, além dos avanços gráficos, aos poucos essa mídia foi absorvendo elementos de linguagens artísticas como o cinema, animação e música, assim proporcionando experiências mais ricas e complexas.

Segundo Fortim (2022), os videogames ocupam a segunda posição entre os negócios de entretenimento no mercado global, e o Brasil esteve entre os dez maiores geradores de receita dessa área em 2021. Esses dados evidenciam a relevância econômica desta indústria, no entanto, como aponta Luz (2010), os videogames deixaram de ser vistos apenas como brinquedos e passaram a ser reconhecidos como uma mídia somente na década de 1980, o que evidencia o quão recente são os estudos sobre o assunto. Outra evidência desse cenário, é o fato de que no Brasil o primeiro curso superior focado nessa área surgiu a pouco tempo, em 2003, o bacharelado em Design de Games na Universidade Anhembi Morumbi. Deste modo, torna-se interessante compreender melhor essa área em constante crescimento, especialmente pela quantidade de oportunidades que oferece para ilustradores e artistas visuais.

Atualmente, o desenvolvimento de jogos digitais exige uma ampla gama de habilidades como: programação, desenho, música, etc. Consequentemente é comum em estúdios e produtoras trabalharem com equipes de profissionais de diversas áreas, entre eles, os ilustradores. Eles desempenham um papel essencial na criação visual dos projetos. Ainda que existam exemplos de jogos produzidos por uma única pessoa, essa abordagem apresenta seus próprios desafios e por vezes demanda muito tempo. Na indústria dos jogos é comum a utilização de termos em inglês, neste trabalho, quatro deles se destacam: *splash art*, *concept art*, *character sheet* e *pixel art*. Desta forma é primeiro necessário compreender o que cada um deles significa. Normalmente a *concept art* é produzida durante as etapas iniciais de um projeto, marcada por um processo de exploração,

objetivando maior eficiência, aqui os desenhos produzidos são propositalmente simples e rápidos. Podemos definir este termo como:

[...] representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. (Takahashi e Andreo, 2011, p. 1)

Character sheet é uma ilustração utilizada como um guia para garantir a reprodução consistente de um personagem ao longo de produções, como animações e videogames. Em geral, apresentando vista de diferentes ângulos do personagem, diferentes poses, expressões e caso necessário anotações. Além de assegurar a uniformidade visual essas imagens contribuem na comunicação da personalidade e papel de um personagem, principalmente em grandes projetos, os quais podem contar com um número variado de ilustradores. Deste modo é de grande importância a escolha das expressões e poses que estarão presentes, para uma comunicação eficiente.

O termo *splash art* ganhou popularidade a partir de seu uso pela empresa *Riot Games*, que o utilizou para descrever as ilustrações produzidas para o jogo *League of Legends* (2009). Com o passar do tempo, essa expressão foi adotada por outros estúdios e empresas da indústria de jogos digitais. A *splash art* é uma ilustração digital altamente detalhada com fins promocionais representando personagens, cenários ou momentos impactantes de um videogame. Seu objetivo principal não é retratar fielmente a jogabilidade, mas sim enriquecer a narrativa e despertar o interesse dos jogadores. Funcionando como uma extensão do conteúdo do jogo e, ao mesmo tempo, como ferramenta de divulgação. Muitas dessas imagens são associadas ao lançamento de novos personagens, itens cosméticos e demais produtos comercializados por meio de microtransações.

Para compreender o que é *pixel art* primeiro é preciso compreender o que é um pixel. Este termo surgiu da união das palavras em inglês “*picture*” e “*element*”, e se refere ao menor elemento que compõe uma imagem digital. Em meios digitais também pode se referir a unidade de medida para a resolução de imagens e vídeos. De acordo com Silber (2016, p. XV. Tradução nossa), podemos definir *pixel art* como “uma imagem onde todos os pixels são visíveis e colocados de maneira intencional”, enfatizando a necessidade de atenção aos detalhes exigida nesta linguagem visual. É importante destacar que, apesar da maioria das imagens digitais serem formadas por pixels nem todas podem ser classificadas como *pixel art*.

Como problemática da pesquisa pretendo investigar quais são os processos de criações visuais mais adequados para o jogo eletrônico "A Última Entrega" proposto neste trabalho. Neste trabalho, objetivo produzir *concept art* para cinco personagens, duas ilustrações inspiradas por *splash art* e uma *pixel art*. Buscando compreender as etapas iniciais da produção de um videogame, tomei como base meu projeto pessoal, "A Última Entrega". Para este fim tive como objetivos específicos: criar uma proposta de narrativa, elaborar os princípios da mecânica do jogo, analisar os aspectos gráficos de videogames que inspiraram o projeto, estudar técnicas de pintura digital e desenvolver estudo de personagens.

O projeto narra a história de J-053, um pequeno robô de entregas que, após um reinício inesperado, desperta em um mundo pós-apocalíptico. Com uma última entrega ainda registrada em seu sistema, ele precisa explorar o ambiente e enfrentar diversos desafios para concluir sua missão antes que sua bateria se esgote. A partir dessa narrativa, desenvolvi uma breve descrição contendo informações essenciais, para a criação de cinco personagens. Para cada personagem, produzi *concept arts* em três etapas distintas, criando oito, cinco e duas variações respectivamente. Entre as etapas, fiz uma pequena análise dos designs, a partir da qual trabalhei a próxima leva de esboços. Com o design escolhido, parti para a criação da *character sheet*, constando uma rotação dos personagens em cinco ângulos diferentes, três poses e quatro expressões distintas. Em seguida utilizei as imagens produzidas como referências para a criação de duas ilustrações inspiradas por *splash art*. Por fim criei uma *pixel art* com a resolução de 320 x 180 pixels, pois consegue manter um equilíbrio em permitir um bom nível de detalhamento e mantém uma estética coesa com esse estilo visual.

No capítulo "A Última Entrega" trago um breve relato sobre o processo de concepção deste projeto. Destacando a obra que me inspirou a iniciar seu desenvolvimento, "*Mother 3*" bem como minha experiência em três disciplinas nas quais explorei este projeto e produzi os primeiros rascunhos. Além disso apresento o enredo do jogo, detalhando a narrativa que guia este projeto e a ambientação planejada. Por fim descrevo as características do jogo digital que pretendo desenvolver, abordando os gêneros aos quais ele se enquadraria, as mecânicas, elementos de jogabilidade e o estilo visual.

No capítulo "Análise de Obras", como o nome sugere, analiso pinturas, animações e trabalhos de profissionais experientes da indústria dos videogames. Primeiramente trazendo uma

curta introdução sobre a carreira dos artistas: Claude Monet, Wolf Kanh, Toru Nakayama, Deiv Calviz, Pedro Kruger, Nicholas Kole, Matheus Oliveira. Em seguida descrevo, de forma resumida, os projetos para os quais as ilustrações foram feitas, quando possível. No caso das animações, trago um breve resumo do enredo, minhas interpretações e observações sobre elementos das obras. Concluindo com a descrição das imagens e minhas observações sobre aspectos técnicos como: composição, uso de valores e layout da página.

No capítulo “Relato do processo” compartilho minha experiência prática no desenvolvimento desse projeto, detalhando as etapas da produção das ilustrações. Apresento as descrições dos personagens, acompanhadas do processo de criação de cada um deles, iniciando com a reunião de imagens para inspiração e referência até o design final mostrado na *character sheet*. Ao longo deste capítulo, discorro sobre as decisões criativas tomadas e intenções para cada personagem. Finalizando na apresentação da produção de duas ilustrações inspiradas por *splash arts* e uma *pixel art*.

Os videogames vêm se tornando cada vez mais relevantes, tanto no campo econômico como um fenômeno sociocultural. Em sua pesquisa Fortim (2022) aponta que mais de 90 milhões de brasileiros são jogadores, sendo que a maioria deles está engloba no mercado *Mobile*, que se refere aos jogos digitais desenvolvidos para dispositivos moveis como *smarthphones* e *tablets*. Deste modo esta pesquisa se faz relevante pois procura melhor compreender uma área em constante crescimento, que oferece oportunidades a ilustradores e que cada vez mais se integra ao nosso cotidiano. Além disso, essa mídia apresenta seus próprios desafios na criação de personagens, os quais além de seu papel no enredo precisam comunicar suas habilidades de forma visual.

2 A ÚLTIMA ENTREGA

2.1 Surgimento da ideia

Um marco importante na concepção deste projeto foi conhecer o jogo digital, *Mother 3*, o terceiro título da franquia *Mother*, conhecida no Ocidente como *Earthbound*. Lançado exclusivamente no Japão, em 2006, pela Nintendo, para o console portátil Game Boy Advance. Este videogame faz parte do gênero *Role Playing Game* (RPG), de acordo com Wieland (2025), esse termo abrange desde jogos de tabuleiro, como por exemplo *Dungeons & Dragons*, até títulos clássicos dos videogames como *DragonQuest*. Estes jogos costumam compartilhar características como: o jogador assumir o papel de um personagem ou grupo de personagens, aliado a um foco na narrativa e a possibilidade de que as decisões do jogador possam afetar o desenvolvimento do enredo em maior ou menor grau. Dentro dessa classificação, *Mother 3* enquadra-se na subcategoria *Japanese Role Playing Game* (JRPG). Embora nome sugira produções exclusivamente japonesas, o termo também é empregado para classificar jogos produzidos no Ocidente que adotam as convenções do gênero. Entre essas características estão o visual inspirado em animes e mangás, a narrativa focada nas relações entre os personagens e o sistema de combate, geralmente estruturado em turnos.

Os jogos da série *Mother* foram inovadores, subvertendo expectativas ao trocar a tradicional ambientação medieval por um ambiente urbano com elementos fantásticos. *Mother 3* em especial se destaca por sua narrativa rica e a maneira com a qual incentiva os jogadores a explorarem este mundo. Não se limitando a recompensá-los somente com itens ou fortalecendo os personagens, mas oferecendo aos jogadores experiências únicas. Um bom exemplo disto pode ser visto na figura 1, que apresenta a captura de uma cena na qual o jogador abre um presente, o que normalmente o recompensaria com um item. No entanto da caixa saem fogos de artifício e esta é a única vez que isto ocorre durante o jogo.

Figura 1 - Lucas abre o presente.



Fonte: *Mother 3*. Nintendo, 2006.

Esse jogo está repleto de experiências similares sejam elas animações, pequenos eventos ou inimigos que possuem mecânicas únicas. Deste modo a curiosidade dos jogadores é recompensada e por vezes é a responsável pelo progresso do enredo. Em sua análise John (cf. *How Mother 3 breaks you*, 2021) enfatiza a dedicação e cuidado na criação do mundo de *Mother 3*. Neste vídeo ele aponta a influência de Shigesato Itoi, o criador da franquia, na construção do mundo de *Mother 3* e nas temáticas abordadas pelo enredo. A trama acompanha Lucas, um garoto que precisa lidar com a perda de sua mãe e irmão, e posteriormente com a responsabilidade de ser uma de duas pessoas capazes de despertar um dragão que pode salvar o mundo de uma ameaça crescente. A principal força opositora ao protagonista é um grupo militar que faz uma clara alusão ao nazifascismo, desde suas vestimentas até cenas nas quais membros fazem uma saudação similar a de um nazista. O líder deste exército, *Porky*, traz uma oposição a jornada de Lucas, a qual consiste em aceitar a perda e lidar com o luto. *Porky* rejeita sua própria mortalidade, utilizando métodos nefastos para estender sua vida artificialmente. Em contraste com a seriedade do enredo e o peso das temáticas abordadas, o visual do jogo, ilustrado na figura 2, é bastante lúdico, trazendo uma estética que dialoga com um público infantil.

Figura 2 - Cenário Mother 3



Fonte: *Mother 3*. Nintendo, 2006.

Essa união, que em um primeiro momento parece inesperada, torna-se mais compreensível ao conhecer um pouco mais sobre Shigesato Itoi. Ainda em sua análise Jonh (cf. *How Mother 3 breaks you*, 2021), traz uma breve sessão sobre a carreira de Itoi, abordando algumas das áreas nas quais atuou: criando a empresa Hobonichi Techo, escrevendo livros e por fim dando destaque para suas produções publicitárias e de cunho político. Este último aspecto é particularmente relevante, visto que Itoi foi fortemente envolvido com campanhas contra guerra, inclusive chegando a ser preso devido a seu engajamento político. Para Jonh (cf. *How Mother 3 breaks you*, 2021), a trajetória de Itoi revela uma pessoa de curiosidade insaciável e interesses amplos. O que se reflete diretamente na criatividade e riqueza com a qual *Mother 3* foi criada. Após conhecer esta produção tive vontade de iniciar um projeto que, no futuro, resultasse em um jogo focado na exploração do ambiente e nas possibilidades que produções como *Mother* tem a oferecer.

Inicialmente minha intenção era de questionar a estrutura comum em muitos jogos, que colocam o jogador em função de objetivos específicos. Buscando uma abordagem que se opusesse cheguei à ideia de ter como o protagonista um robô, já que, máquinas são criadas com propósitos específicos. Assim surgiu J-053, um entregador robótico, que após ser reiniciado por acidente se encontra em uma cidade em ruínas sendo tomada pela natureza, após o fim da humanidade. Um jogo que representa uma situação similar é *The Last of Us: Part I*, para exemplificar trago a *concept*

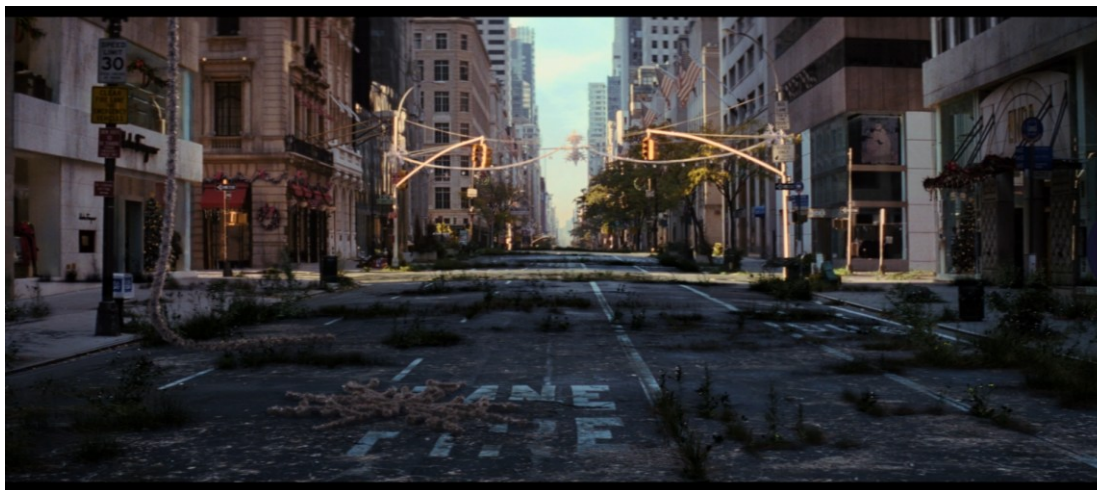
art de um dos cenários na figura 3. Outro exemplo é o filme Eu sou a lenda (2007), dirigido por Francis Lawrence e protagonizado por Will Smith, conforme mostrado na figura 4.

Figura 3 - Concept Cenário The Last of Us: Part I



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/kl642A>.

Figura 4 - Eu sou a lenda - Cena inicial.



Fonte: Eu Sou a Lenda. Francis Lawrence, 2007.

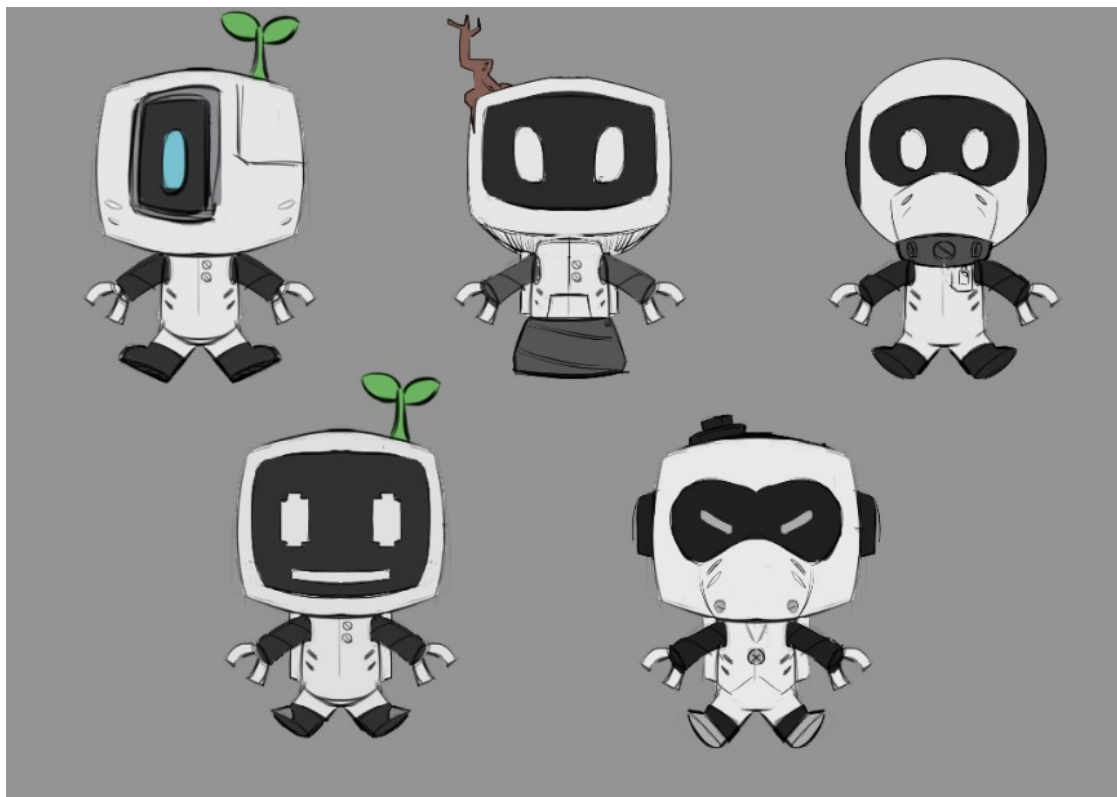
No entanto J-053 ainda possui uma entrega ainda em seu sistema e para concluí-la precisa explorar o ambiente e correr contra o tempo, para finalizá-la antes que sua bateria se esgote. Em sua busca pelo endereço correto o jogador poderia interagir com elementos do cenário e acessar prédios que poderiam ser o destinatário. Caso o local vasculhado não fosse o correto o jogador seria recompensado com baterias que prolongariam a partida. A reviravolta que planejava estava

no encerramento: mesmo que a entrega fosse concluída o jogo só seria finalizado com o fim da bateria. Assim caberia ao jogador decidir se ele gostaria de explorar o mundo ao seu redor ou apenas esperar que o tempo acabe.

Neste momento algumas das ideias que compõe este projeto já começavam a se consolidar, no entanto muitos elementos do enredo ainda não estavam definidos. Para o amadurecimento destes conceitos e o desenvolvimento deste trabalho três disciplinas do curso tiveram grande impacto: Ateliê de Arte Computacional; Tópicos Especiais em Desenho: Ilustrações e Narrativas; e Tópicos Especiais em História, Teoria e Crítica da Arte: Estudos em Arte Contemporânea.

Durante o Ateliê em Arte Computacional ministrado pelo professor João Henrique Lodi Agreli, produzi as primeiras ilustrações do protagonista. Meu objetivo inicial era criar um protótipo em 3D do protagonista, baseado nos primeiros jogos tridimensionais para consoles (máquina na qual videogames são executados) como o *Playstation* 1. No entanto, devido a minha falta de familiaridade com softwares de modelagem 3D, neste caso o Blender, não consegui finalizá-lo. Contudo, no decorrer das aulas produzi a primeira descrição escrita de J-053, que serviu de base para a criação de cinco designs diferentes, que podem ser vistos na figura 5. O design no canto inferior esquerdo foi escolhido e prosseguiu para uma etapa de finalização, apresentada em uma *character sheet* na figura 6.

Figura 5 - Concept art inicial J-053



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 6 - Character Sheet - J-053



Fonte: Acervo pessoal.

Já nas aulas de Tópicos Especiais em História, Teoria e Crítica da Arte: Estudos em Arte Contemporânea, ministradas pelo professor Alexander Gaiotto Miyoshi, tivemos como foco dos estudos os trabalhos de Susan Sontag. O contato com estes textos foi de grande relevância para a elaboração do enredo de “A Última Entrega”, já que planejava trabalhar com temas mais sérios, como o fim da humanidade causado por guerras e conflitos. No entanto me sentia inseguro sobre como representar estes assuntos de maneira coerente e sutil. Em seu livro Diante a Dor dos Outros, Sontag (2003), reflete sobre a fotografia de guerra e sobre como essas imagens foram tratadas e consumidas ao longo dos anos. Através de suas críticas pude obter uma melhor compreensão sobre como poderei trabalhar e representar essas temáticas.

Por fim destaco a disciplina Tópicos Especiais em Desenho: ilustrações e Narrativas, ministrada pelo professor Ronaldo Macedo Brandão. Ao longo das aulas pude aprender mais sobre diferentes tipos de narrativas e me aprofundar na construção de ilustrações com foco na comunicação visual. Embora eu não tenha produzido trabalhos diretamente relacionados com este projeto durante a disciplina, as discussões me auxiliaram no desenvolvimento da narrativa e principalmente me mostraram a quantidade de elementos que ainda estavam para ser definidas ao longo da produção.

2.2 Roteiro

Em meados do ano de 2XXX, uma empresa entrou em ascensão oferecendo uma combinação de serviços inusitada: entregas e animação de eventos. Embora suas entregas não fossem as mais eficientes, ela encontrou seu nicho entre o público infantil. Seu diferencial, eram os robôs entregadores, que além de levar as encomendas podiam entreter as crianças e animar eventos. Entre os modelos, J-053 era o mais popular, devido a sua personalidade carismática e aventureira. Em pouco tempo sua popularidade fez com que ele se tornasse o mascote da empresa.

No entanto os dias de paz logo chegariam ao fim, pois conflitos por territórios e recursos aconteciam com cada vez mais frequência. A fim de preservar os escassos recursos, as armas utilizadas nestes combates se tornavam cada vez mais eficientes, dizimando o inimigo sem afetar o ambiente ao seu redor. Em meio a este cenário desesperador nasce um projeto audacioso, liderado

pela Dra. Cleo. A pesquisa visava desenvolver células artificiais que substituiriam as orgânicas, prometendo curar doenças, estender a vida humana e propiciar a flora condições para se desenvolver em um ambiente que definhava. O projeto demandava muito tempo e a situação do mundo cada vez mais se deteriorava. Conforme as condições se agravavam e a pressão dos investidores aumentava, foram estudadas maneiras alternativas de utilizar os protótipos que já possuíam. Foi então que se descobriu que essa tecnologia poderia ser utilizada para fins bélicos, sendo extremamente eficientes, atacando apenas organismos pré-determinados. Apesar dos protestos de Cleo, o mecanismo foi utilizado em combate.

Logo em seu primeiro uso o resultado foi devastador, em instantes o exército inimigo foi dizimado, não houve sequer batalha, apenas um massacre. No entanto a vitória logo se revelou uma tragédia: ocorreu um erro no sistema e as células passaram a identificar todos os seres humanos como alvos. A resistência humana foi breve e fútil, com o fim de seu alvo essa tecnologia entrou em hibernação e começou a se transformar. Em seu sono ela evoluiu em um ritmo extremamente acelerado, em pouco tempo dando origem a formas de vida biomecânicas que aos poucos ocuparam as ruínas deixadas pela humanidade.

Em algum momento após esses eventos, esquecido nas ruínas de um galpão o modelo J-053 é misteriosamente reiniciado. Seu sistema, ainda em funcionamento, registrava uma última entrega a ser concluída. Porém com seu GPS fora do ar, ele conta apenas com uma imagem da fachada de um prédio para encontrar o destinatário. Para alcançar seu objetivo antes que sua bateria se esgote nosso pequeno herói precisa correr contra o tempo e explorar as ruínas da cidade.

2.3 Ideias para o jogo

Durante a etapa de produção de *concept art*, além de trabalhar com as descrições dos personagens, foi preciso pensar como estes elementos seriam aplicados em uma possível futura produção de um jogo digital. Neste sentido duas decisões fundamentais foram tomadas: a definição do estilo gráfico e a estruturação da jogabilidade.

Antes de avançar na análise, é fundamental compreender a que o termo jogabilidade se refere. Embora amplamente utilizado tanto por pesquisadores quanto por jogadores de maneira informal, não há um consenso sobre sua definição. Segundo Mello (2013), a jogabilidade pode ser entendida a partir de três áreas complementares: o controle de jogo, o design e a experiência de

jogar. O controle diz respeito à interface e às respostas do jogo às ações do jogador; o design envolve as regras, mecânicas, desafios e estruturas que moldam o funcionamento do jogo; e a experiência refere-se à maneira como o jogador interpreta, sente e atribui significado a essa interação. Manter o equilíbrio entre essas dimensões é essencial no processo de desenvolvimento de um videogame. Em outras palavras, a jogabilidade não é apenas um elemento técnico ou estético, mas o ponto de encontro entre intenção criativa, estrutura de design e vivência do jogador.

“A Última Entrega”, fará uso de gráficos em *pixel art*, esta escolha se baseia na viabilidade de produção e o apelo nostálgico que esse estilo possui. Atualmente muitos desenvolvedores independentes optam por esse estilo por sua viabilidade de produção em equipes pequenas ou em projetos individuais, dada a relativa agilidade no processo de criação e animação. Outro fator relevante é o forte apelo nostálgico que essa estética possui, segundo Caetano (2019), a nostalgia corresponde a uma saudade idealizada de um tempo passado, frequentemente associado a infância. Assim sendo capaz de apelar a memórias afetivas de jogadores que tiveram seu primeiro contato com videogames com jogos de gráficos similares. Como referência para a estética que se pretende alcançar em um futuro projeto, destaco os jogos *Owlboy* e *Eastward*, que utilizam a *pixel art* de forma elaborada e rica em detalhes. Para ilustrar como estas produções trabalham esse estilo, trago imagens dos cenários destes jogos, figura 7 retirada de *Owlboy* e figura 8 de *Eastward*.

Figura 7 - Owlboy luta contra chefe



Fonte: <https://www.owlboygame.com>.

Figura 8 - Cenário Eastward.



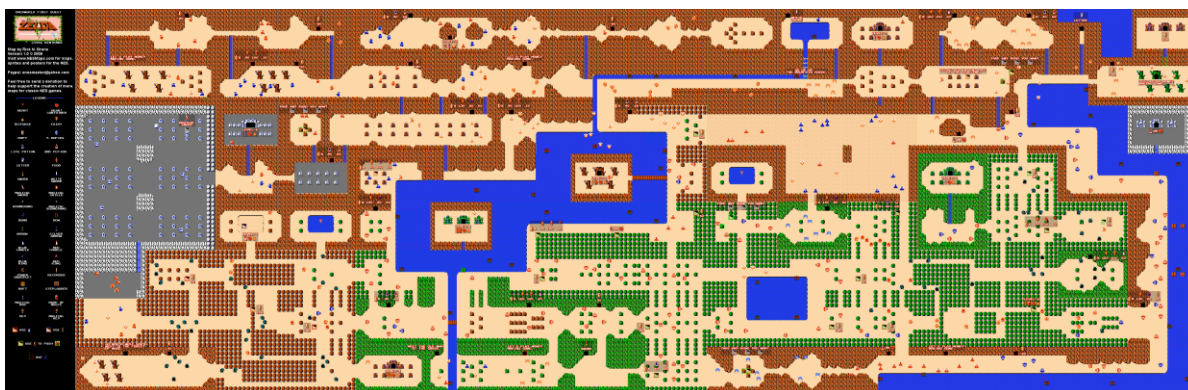
Fonte: <https://eastwardgame.com>.

Além da definição gráfica, outro aspecto essencial foi o planejamento da jogabilidade, pois ela que integra os elementos visuais e narrativos. A proposta para o jogo digital combina elementos dos gêneros plataforma e exploração. Estes termos como são comumente utilizados na classificação dos videogames tendo como base aspectos de sua jogabilidade. Embora essa classificação nem sempre seja precisa, pois muitos jogos costumam combinar elementos de diversos gêneros, ainda assim elas podem oferecer ao jogador uma noção inicial da experiência que pode esperar de um jogo

Os jogos de plataforma tradicionalmente são focados em movimentar um personagem capaz de correr e pular, superando obstáculos para chegar a um objetivo predeterminado. Jogos de exploração, como o próprio nome sugere, focam na exploração do ambiente. Neles o jogador é incentivado a investigar o cenário, interagir com o ambiente e resolver quebra-cabeças para progredir. A combinação destes elementos será inspirada em *The Legend of Zelda*, lançado em 1987. Ele possuía um grande mapa, figura 9, composto por diversas telas conectadas, as quais juntas formavam uma matriz. Estruturar o jogo desta maneira permite trabalhar cada área de maneira individual, facilitando o desenvolvimento e organização destes espaços. Dentro dessas

áreas existirão pontos de interesse com os quais o jogador poderá integrar, prédios e estruturas, os quais serão possíveis investigar, dando início a seções inspiradas na jogabilidade dos clássicos jogos da franquia *Super Mario Bros*. A figura 10, apresenta uma parte de uma das fases de *Super Mario World*, que servirá como uma referência para o desenvolvimento destas seções.

Figura 9 - Mapa completo *The Legend of Zelda*.



Fonte: https://www.reddit.com/r/zelda/comments/1j5oqq/the_original_legend_of_zelda_map/?tl=pt-b.

Figura 10 - Fase *Super Mario World*.



Fonte: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/brasileiro-termina-super-mario-world-em-4578-segundos-e-recupera-recorde-mundial.ghtml>.

Nos jogos digitais, arte e design caminham lado a lado, pois os elementos visuais criados para estas produções, além da estética, precisam cumprir funções específicas dentro da lógica do

jogo. Eles comunicam informações, reforçam a narrativa e, muitas vezes, guiam as ações do jogador. Nesse contexto, o trabalho do ilustrador, mais especificamente do *concept artist*, torna-se essencial nas etapas iniciais da produção. É ele quem traduz as ideias abstratas do cliente, do diretor de arte ou da equipe de game design em imagens capazes de comunicar com clareza a proposta e estética de um projeto.

Essencialmente a *concept art* exige agilidade e desprendimento: o foco está na experimentação e na eficiência, pois o objetivo é explorar diversas possibilidades visuais antes de chegar a uma versão final. Essa etapa do processo é caracterizada por tentativas, erros e redirecionamentos, o que torna o papel do artista tanto criativo quanto estratégico. Ele precisa compreender o universo do jogo e, ao mesmo tempo, adaptar-se a mudanças e diretrizes específicas.

Dessa forma, este capítulo se dedica a apresentar o percurso de desenvolvimento do projeto, destacando sua transformação ao longo do tempo. Para isso, apresento produções anteriores e momentos importantes do curso que contribuíram para a construção desta proposta. Além disso, compartilho as expectativas futuras para a expansão ou refinamento das ideias, destaco que estas projeções foram impactantes na produção das ilustrações que compõe este projeto.

3. ANÁLISE DE OBRAS

Com o intuito de compreender de forma mais profunda como artistas e profissionais experientes da área dos videogames desenvolvem seus trabalhos, este capítulo reúne análises de diferentes produções, abrangendo diferentes áreas e linguagens visuais. Foram examinadas duas peças do portfólio de cinco artistas da área dos jogos digitais: Matheus Oliveira, Nicholas Kole, Toru Nakayama, Pedro Krüger e David Villegas. Das belas artes analisei duas pinturas dos artistas Wolf Kahn e Claude Monet. Por fim estudei a *concept art* dos personagens do longa *Wall-E* e cenários da série animada *Samurai Jack*.

Cada artista foi selecionado considerando sua trajetória profissional e os aspectos específicos de suas produções. Matheus Oliveira foi escolhido por sua habilidade em desenvolver personagens com traços simplificados, aliados a uma apresentação visual organizada e clara de seus conceitos. Nicholas Kole se destaca pela forma como dá vida a personagens e criaturas fantásticas, criando silhuetas marcantes e utilizando formas básicas de maneira eficiente. Toru Nakayama foi incluído devido à sua contribuição para a série de jogos *Mega Man Zero*, na qual seus personagens mesclam elementos animais e mecânicos com grande eficiência. Pedro Krüger e David Villegas, por sua vez, foram escolhidos por sua experiência com a Riot Games e por seu domínio na produção de splash arts.

As obras de Claude Monet e Wolf Kahn foram analisadas por sua abordagem única no uso das cores, explorando luz, e composições de maneiras distintas, mas igualmente expressivas. Por fim, as análises das animações *Samurai Jack* e *Wall-E* foram incluídas pela força de suas linguagens visuais e por suas narrativas, que dialogam diretamente com a proposta deste projeto. Essas análises funcionam como referência prática e fonte de inspiração para o desenvolvimento do projeto autoral apresentado neste trabalho. Servindo como modelos estruturais e visuais que contribuem para fundamentar as decisões estéticas adotadas ao longo da produção.

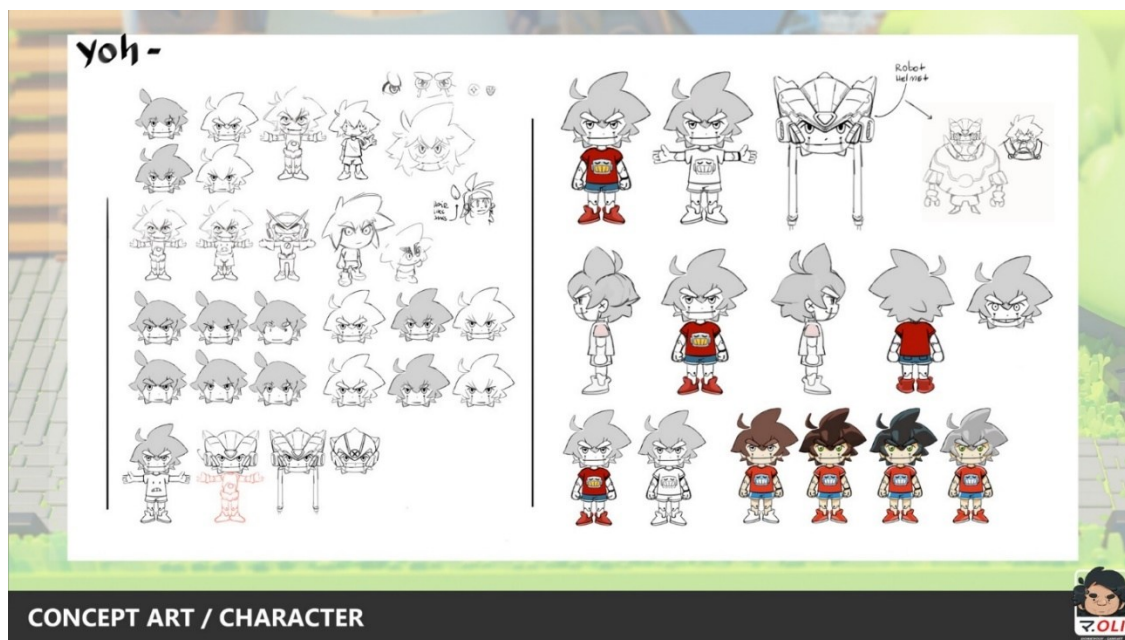
3.1. Matheus Oliveira

Matheus Oliveira, @omatholiv nas redes sociais, é um *concept artist* brasileiro atualmente trabalhando na empresa Supercell. Seu trabalho é majoritariamente focado em jogos *mobile* (para

smartphones e dispositivos móveis) tendo passado por grandes empresas como a Rovio, criadora de *Angry Birds*, e a brasileira TappsGames.

As imagens analisadas, figuras 11 e 12, fazem parte de seu projeto de criação de videogame como um desenvolvedor individual, Roboto. Em busca de melhor entender como seu trabalho afeta toda a linha de produção, quais pontos focar para ser eficiente e adquirir conhecimentos que possam facilitar seus trabalhos. Com total liberdade criativa Matheus criou este mundo combinando sua experiência com produção de videogames e seus gostos pessoais. Povoando este espaço com personagens inspirados em pessoas próximas e artistas que o influenciam, além de incorporar elementos da cultura brasileira e referências a obras japonesas. Nesta história seguimos Yoh, um meio garoto meio robô, que tem o sonho de se tornar o melhor piloto de robôs de seu mundo e para isso precisa derrotar outros competidores e conseguir *chips*.

Figura 11 - Concept Art Yoh



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/03vln4>

A figura 11 pode ser dividida em duas metades: uma dedicada a exploração de elementos do personagem e outra para o *character sheet*. No lado esquerdo observamos algumas das diferentes iterações feitas, principalmente para elementos do rosto como o cabelo, olhos e marcas nas bochechas. Há também duas alternativas para a roupa do personagem e um capacete que provavelmente será utilizado durante as lutas. No lado direito, vemos o design final em poses

neutras, logo abaixo o *turnaround* do personagem em 4 poses: frente, costa e laterais. Encontramos também 3 testes de cores para o cabelo, e uma possível expressão do personagem. Por fim de maneira menos detalhada o capacete de batalha e um pequeno esboço do personagem pilotando um robô.

A organização dos desenhos é bem estruturada, utilizando a padronização de tamanhos, alinhamento dos desenhos, o uso exclusivo de linhas e tons de cinza no cabelo, o que proporciona uma leitura visual clara. Esta imagem demonstra uma etapa de exploração do personagem próxima ao design final. Devido à ausência de explorações mais amplas e a busca por alternativas diferentes sugerem que muitas ideias sobre o personagem já estavam bem definidas. No entanto, os desenhos apresentados apesar de simples, conseguem comunicar e sua organização favorece a leitura e o entendimento do processo criativo.

Figura 12 - Concept Kiddo.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/w0zvLw>.

A figura 12 apresenta a *concept art* da personagem Kiddo, mostrando os primeiros esboços e o design final. Na parte superior, são exibidos três esboços iniciais, cada um com uma variação de penteado, além de dois desenhos do protagonista, sendo um deles apenas do rosto em azul claro. Na parte inferior, vemos o design final, acompanhado de duas vistas da personagem, frontal e traseira. À direita, três ilustrações com um acabamento mais refinado e marcação de ordem (um a três), possivelmente utilizada em uma animação. Ocupando um pouco menos de 1/3 da lateral

direita da página, há um desenho do rosto da personagem em uma versão mais velha, seguido por um esboço dela usando um capacete de combate.

Com exceção da seção direita da imagem, os desenhos estão alinhados e seguem um padrão de tamanho, garantindo uma organização visual que facilita a compreensão. Mesmo com grandes diferenças entre o design final e as primeiras versões transparece uma personalidade similar. Minha hipótese é que à medida que o projeto foi progredindo e a identidade se consolidando sofreu mudanças significativas em seu visual para se adequar a esta nova direção. É perceptível que apesar do design ser relativamente simples as versões mais atuais, são mais refinados e consegue transparecer uma personalidade mais única. Esta imagem foi escolhida por demonstrar a progressão do design da personagem e o exemplo de aplicação do mesmo em um contexto que pode ser utilizado em um videogame.

Os estudos sobre o trabalho de Matheus se fizeram especialmente relevantes na forma de apresentar os esboços de personagens desenvolvidos durante a fase de *concept art*. Inspirado em sua abordagem na imagem mostrada na figura 12, optei por utilizar um tom médio de cinza como base na página, já que cores mais claras ou escuras encontrariam nesse tom um ponto de referência mais neutro. Outro aspecto relevante de sua obra que incorporei em meu processo foi a maneira como ele cuidadosamente cria seus personagens, os quais mesmo simples transbordam personalidade.

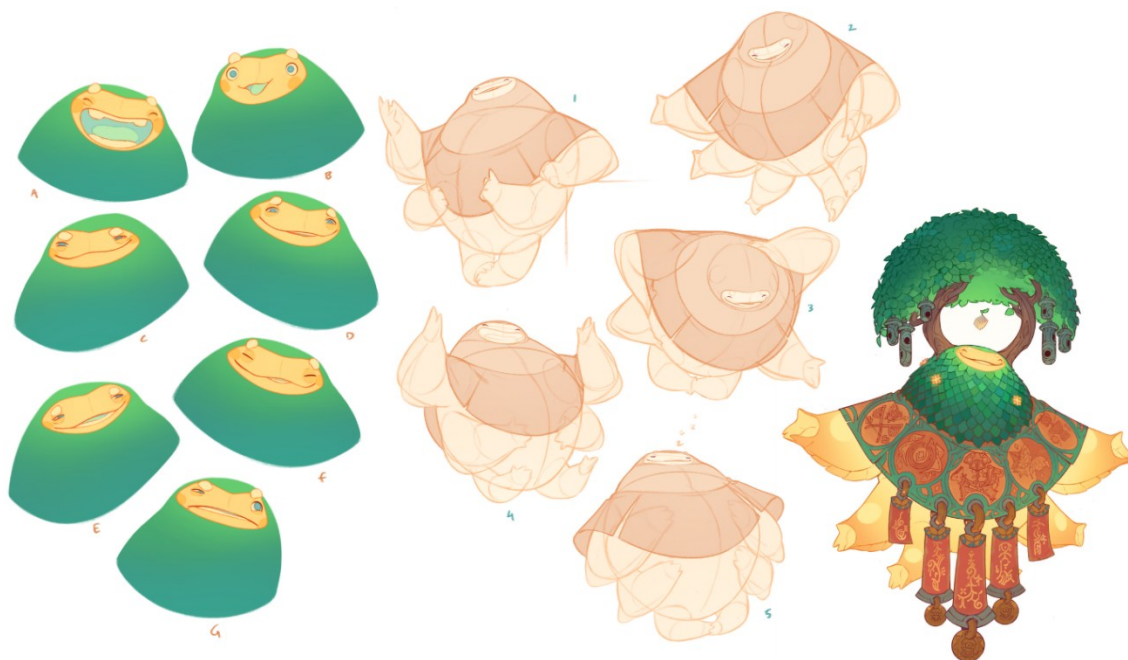
3.2 Nicholas Kole

Nicholas Kole, @nicholaskole nas redes sociais, é um ilustrador e *character designer* americano com mais de 15 anos de experiência. Seus clientes incluem grandes empresas como Disney, Nintendo e Hasbro. Em vista das diferentes áreas com as quais seus clientes trabalham fica nítido sua amplitude de habilidade. Participando de projetos para videogames, jogos de cartas, livros, etc.

Em maio de 2024 diversos trabalhadores do estúdio de videogames americano, Phoenix Labs, foram dispensados. Por seus contratos terem sido finalizados muitos deles vieram a público sobre alguns dos projetos com os quais trabalharam e foram cancelados. Dentre eles o jogo digital Project Dragon ou Everhaven, que já estava a 3 anos em produção quando foi cancelado. Nicholas Kole era o principal *concept artist* e publicou grande parte das ilustrações que produziu, das quais

escolhi uma *character sheet*, figura 13, para analisar. O jogo seria uma mistura de elementos de títulos de sucesso, destacando se entre eles: *Minecraft* e *The Legend of Zelda Breath of The Wild*, tendo como temática principal a exploração deste mundo. A figura 13, foi uma das *concept arts* produzidas por ele durante este projeto.

Figura 13 - Concept The Great Spirit.



Fonte: <https://www.nicholaskole.art/projectdragon>.

A figura 13 pode ser dividida em 2 conjuntos de desenhos simplificados e o personagem finalizado. Começando pela esquerda temos 7 rostos com expressões variadas, marcadas em ordem alfabética, de a até g. Ao lado estão 5 esboços do personagem em poses expressivas, numeradas de 1 a 5, elas mostram o personagem em ângulos diferentes. Nelas ele é desenhado como se fosse um objeto transparente assim sendo visíveis os encaixes de seus membros e algumas linhas são adicionadas para auxiliar na descrição das formas e dar maior tridimensionalidade. Por fim no canto inferior direito podemos observar o design completo, ficando evidente que diversos detalhes foram omitidos durante a exploração do personagem.

As poses e expressões desenhadas constroem uma ideia de um personagem amigável e alegre. Além disso a escolha de utilizar majoritariamente formas arredondadas contribuem com esta intenção. Tendo em vista que o projeto ao qual ele pertence é justo supor que seu papel seria

de um aliado aos jogadores. A maestria com a qual o design foi elaborado fica evidente, pois mesmo com a remoção de grande parte dos detalhes ele ainda é reconhecível. É necessário destacar que além disso as poses e expressões são grandes responsáveis pela comunicação da personalidade.

Em seu site, no qual disponibiliza seu portfólio, as ilustrações são organizadas de acordo com o projeto para o qual foram produzidas. Dentre estas coleções, uma intitulada “*Sketches & Sundry*”, aglomera estudos, esboços e ilustrações de projetos não especificados. A figura 14 é possivelmente um estudo, focado na criação de personagens com silhuetas marcantes.

Figura 14 - Character sketches.



Fonte: <https://www.nicholaskole.art/sketches-sundry/lhev4jotnk3ul5t3mdg3d7fon2d295>.

Esta imagem apresenta um conjunto de 15 diferentes designs para criaturas fantásticas. Estes desenhos não estão agrupados de maneira ordenada, porém se mantém uma margem entre cada um deles, para evitar sobreposições e atrapalhar a leitura da imagem. Estas ilustrações conseguem oferecer uma ideia de conjunto, pois receberam o mesmo nível de acabamento, utilizam

as mesmas cores, cinza e azul, sendo o azul para destacar e separar certas partes dos desenhos. Por se manter tamanhos semelhantes em cada um deles não há impressão de hierarquia ou destaque proposital para algum design em particular.

Devido a área que cada desenho ocupa na imagem faz sentido optar por um acabamento mais simples. Usar somente das linhas e da cor de destaque faz com que seja fácil reconhecer os pontos mais importantes de cada de design. Além destes fatores cada um deles possui uma silhueta marcante, assim os tornando chamativos e fáceis de se reconhecer. Mesmo que os designs sejam bastante variados é notável a sensação de unidade transmitida por estas criaturas, é justo supor que elas poderiam coexistir em um mundo fantástico.

O estudo deste artista contribuiu para que eu encontrasse maneiras de elaborar a apresentação da *character sheet*, sobretudo na seleção de expressões e poses capazes de transmitir de forma clara a personalidade do personagem. Além disso, um aspecto essencial assimilado em sua produção foi a ênfase em silhuetas marcantes, recurso que procurei aplicar no desenvolvimento de alguns personagens, em especial no protagonista, J-053 e em seu companheiro brocazouro.

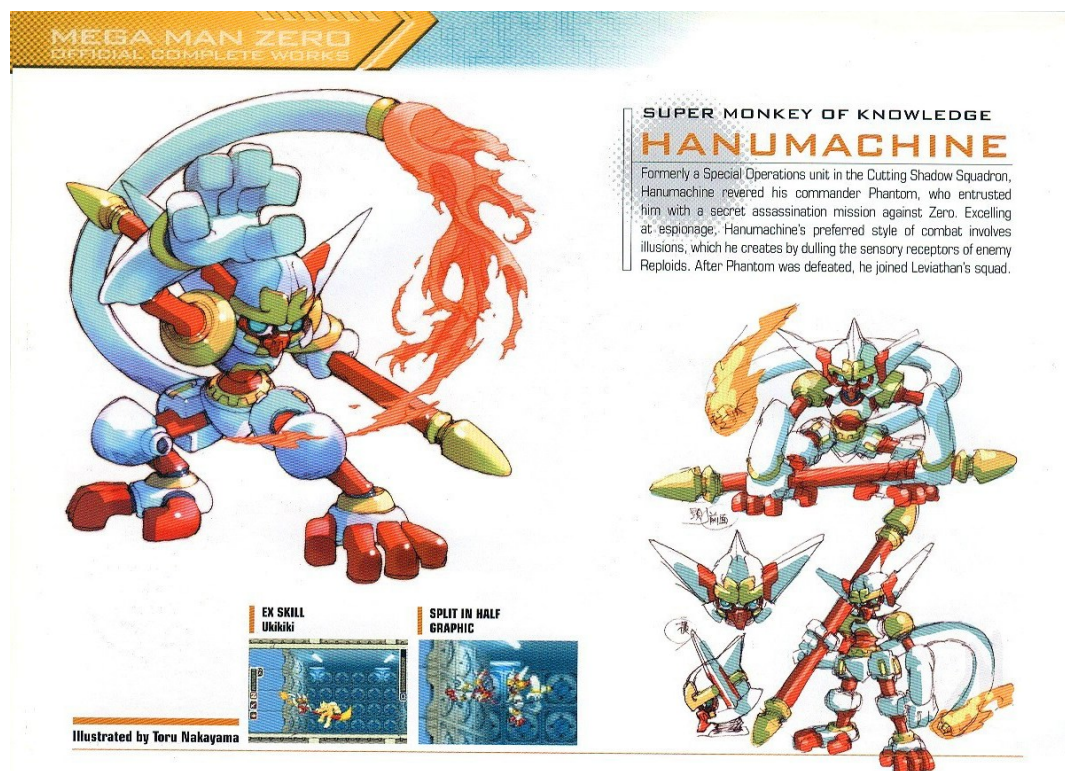
3.3. Toru Nakayama

Toru Nakayama, @meka_moru_4se na rede social x, é um *character designer* e *freelancer* japonês com mais de duas décadas de experiência com videogames. Apesar disso poucas informações estão disponíveis sobre ele na internet. Dentre os projetos dos quais participou durante este tempo irei focar em suas produções para a série de jogos Mega Man Zero, produzido pela *Int. Creates*

Mega Man, ou *Rock Man*, se trata de uma franquia de videogames de sucesso produzidos desde a década de 1980 pela empresa *Capcom* e protagonizados por Rock, nome original japonês ou Mega como é conhecido no ocidente. O personagem Zero, cujo o nome aparece no título, surge em uma das séries de jogos intitulada Mega Man X como um personagem secundário da história. Não demorou para que sua popularidade crescesse e logo ele passou protagonizar seus próprios jogos, lançados para o console portátil *GameBoy Advance*. Contando com 4 títulos desenvolvidos entre os anos de 2002 e 2005, por uma empresa contratada pela *Capcom*, *Int. Creates*. Neste jogos Zero desperta em um futuro distópico e auxilia os soldados da resistência em sua luta contra o governo tirânico de Neo Arcadia. As imagens analisadas, figuras 15 e 16, forma

retiradas do livro *Mega Man Zero: Official Completed Works*, que reúne as ilustrações produzidas para estes jogos, partes do enredo, e entrevistas com os desenvolvedores.

Figura 15 - Hanumachine.- *Mega Man Zero*



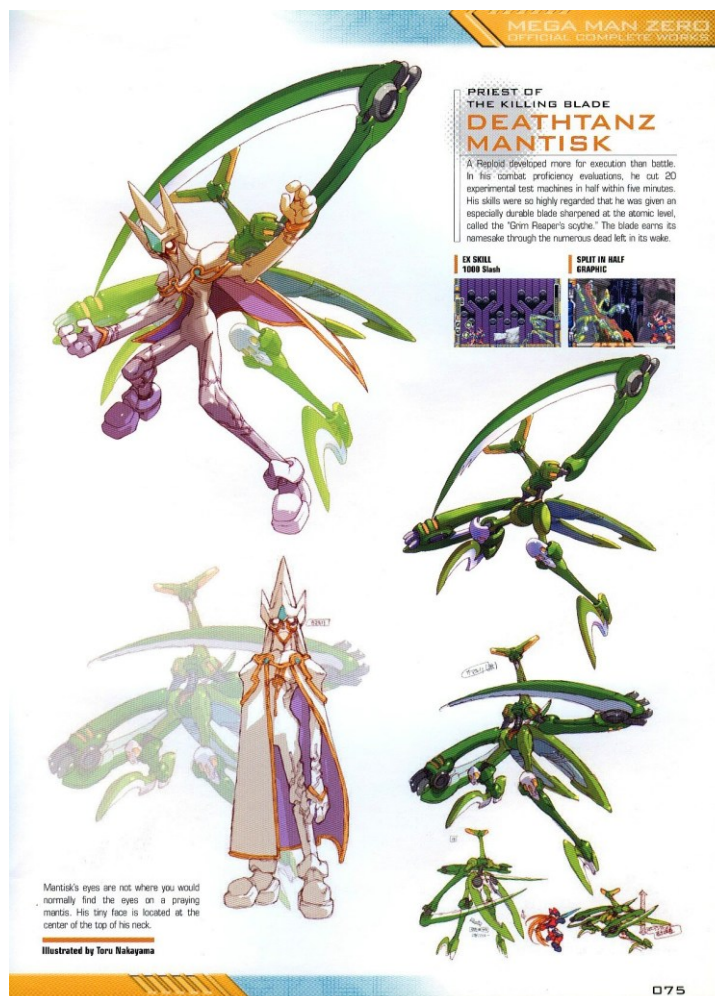
Fonte: *Mega Man Zero: The Complete Works*, p. 64.

A imagem é um recorte de aproximadamente metade da página 64, apresentando uma combinação de ilustrações, descrições e capturas de tela do personagem. A maior parte do lado esquerdo é ocupada por uma ilustração detalhada do personagem, na parte inferior, encontram-se capturas de tela retiradas do jogo em que ele aparece. No canto superior direito, há o nome do personagem acompanhado de uma breve descrição, abordando brevemente sua história. Logo abaixo, observamos dois desenhos do personagem em poses diferentes, além de estudos de seu rosto, tanto de perfil quanto em vista frontal.

Este personagem é um ótimo exemplo de um design objetivo, apenas com seu nome e visual é possível deduzir muito sobre ele. Primeiramente é justo supor que por seu nome, Hanumachine, que ele seja inspirado na divindade hindu Hanuman. Assim faz sentido a semelhança com um macaco e o uso do fogo. As escolhas das cores, como a predominância do branco com detalhes em amarelo quase dourado, reforçam algumas ideias como uma noção de nobreza e o vermelho

reforçando a conexão com o fogo. Este design consegue também atingir um bom equilíbrio em sua mistura de elementos mecânicos e animais, uma estratégia que pode ter auxiliado foi o uso de formas básicas para construí-lo.

Figura 16 - Deathtanz Mantizk - Mega Man Zero 3



Fonte: Mega Man Zero: The Completed Works, p. 75.

Está é a página 75 completa do livro Mega Man Zero: The Completed Works, apresentando o mesmo personagem em duas formas diferentes, anotações e capturas de tela. Ocupando a maior parte da imagem estão duas ilustrações mais finalizadas do personagem e sua transformação, com a forma humanoide sempre em destaque. A fim de oferecer uma melhor visualização da forma insetoide, há uma ilustração separada ao lado. É interessante observar que as poses das duas formas são semelhantes. Na parte inferior direita temos dois esboços do personagem: um mostrando a vista traseira e outro em combate com o protagonista dos jogos. Por fim, há duas anotações: no canto

superior direito, seu nome acompanhado de uma breve introdução à sua história; e no canto inferior esquerdo, um comentário sobre o design, chamando a atenção para o fato de que seus olhos não estão posicionados onde normalmente se esperaria encontrá-los em um louva-a-deus.

Este personagem faz parte dos chefes, inimigos especiais enfrentados ao fim de uma fase, de *Mega Man Zero 3*. Neste jogo 8 dos chefes possuem duas formas distintas, uma delas humanoide e a outra monstruosa. Dentre eles escolhi este personagem para ser analisado pois ele é o que melhor consegue equilibrar um design interessante e manter a conexão entre suas duas versões. Ao observarmos seu nome, Deathanz Mantisk, podemos identificar as palavras em inglês “*death*” e “*mantis*”, ao traduzirmos são respectivamente “morte” e parte do substantivo “louva-deus”. Assim temos indícios de algumas ideias que o design tenta comunicar, sua forma de combate claramente é inspirada no inseto e no fim de seus braços ficam foices e seus joelhos possuem detalhes em formato de caveira remetendo ao ceifador. Além disso ele é magro a ponto de ser esquelético, deixando-o mais ligado a morte, o que é reforçado por ele ser um executor e dá indícios de que ele seja esguio e ágil. Por fim um detalhe muito interessante neste personagem é o uso de “olhos falsos” no topo de sua cabeça, fazendo o espectador precisar de algum tempo observando-o para localizar seu rosto.

Este artista teve papel fundamental na elaboração dos designs dos personagens que combinaram características animais e mecânicas. Sua produção foi uma fonte de inspiração especialmente pelo fato de a série em que trabalhou apresentar semelhanças com o enredo que orienta este projeto, ambientado em um futuro pós-apocalíptico, e um visual que apela para um público mais infantil. Destaco, ainda, sua habilidade em desenvolver personagens que transmitem uma sensação de funcionalidade. Para alcançar esse efeito, demonstrou o uso extremamente eficaz de formas básicas, intencionalmente exageradas, recurso que se mostrou valioso para minhas próprias criações.

3.4. Pedro Kruger

Pedro Kruger é um ilustrador brasileiro com mais de 6 anos de experiência trabalhando com videogames, participando de uma ampla gama de atividades dentro desta área. Em sua carreira trabalhou em projetos para grandes estúdios como a Blizzard e Envar Studios, focando

principalmente em ilustração e *concept art*. Atualmente ele é um *Senior 2D Artist* na desenvolvedora de jogos Tempo.

A figura 17, faz parte do universo das produções da empresa *Riot Games* conhecido como Runeterra. Ela vem explorando cada vez este universo baseado em seu maior sucesso, *League of Legends*, lançando jogos em diversos gêneros e até mesmo séries animadas. Dentre os lançamentos destaco *Legends of Runeterra* (2020), um jogo de cartas colecionáveis, primeiramente em versão digital e após algum tempo em versão física. Similar a outros sucessos do gênero como *Magic: The Gathering*, a empresa se apoiou bastante no elemento colecionável destas produções. Consequentemente as ilustrações produzidas para as cartas possuem um alto nível de tratamento, similar as *splash arts*.

Figura 17 - Nami Cleric level 1 - *Legends of Runeterra Card*.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/ZcY5w1>.

A ilustração representa um grupo de 4 personagens participando de uma sessão de um RPG (*Role Playing Game*) de mesa. Eles fazem parte do videogame *League of Legends*, porém seu vestuário foi modificado para que eles melhor se identificassem com as classes desses jogos, por exemplo clérigo, monge, ladino, etc. Elementos clássicos de jogos de interpretação como: mapas, papeis, livros e miniaturas estão espalhados sobre a mesa. Podemos supor pela temática da imagem e clichês do gênero que ela está ambientada em uma taverna. É perceptível que a ilustração pode ser dividida em 3 planos distintos. Em primeiro plano temos duas miniaturas, em segundo temos a

personagem de destaque da cena, e em 3 plano vemos seus companheiros discutindo. Em evidência e bem próximo ao centro temos um dado de 20 lados. É nítido que a perspectiva está levemente inclinada, e que a iluminação ajuda a enfatizar a personagem em segundo plano, principalmente pelo contraste.

É uma escolha interessante que, apesar o universo da ilustração contenha elementos fantásticos a cena representada seja corriqueira. Mesmo assim ela consegue ser dinâmica, dramática e interessante por meio de uma composição bem planejada. Dentre as várias decisões tomadas para obter este resultado destaco o uso da perspectiva e iluminação. Pela leve inclinação da linha do horizonte já é possível transformar o que seria uma cena estática em algo mais dinâmico. Além disso esse recurso faz com que as miniaturas sobre a mesa pareçam ser gigantes e verdadeiras ameaças aos personagens. A iluminação consegue enfatizar a personagem ao centro, pois nela que vemos os maiores contrastes de luz e sombra enquanto os personagens ao fundo ficam mais desfocados.

Em seu portfólio Pedro disponibiliza além de seus trabalhos profissionais, seus estudos e projetos pessoais. A figura 18 faz parte de uma coleção de esboços criados para diferentes projetos durante os anos de 2023 e 2024. Ele não fornece muitas informações sobre o objetivo desta ilustração, apenas comunica que os personagens foram elaborados para um videogame ambientado em um deserto.

Figura 18 - Char thumbnails for desert type game



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/el5yBJ>.

A imagem apresenta um grupo de 12 personagens, os quais variam em gênero, idade, proporções e tamanho. Os desenhos aqui aparentam ser simplificados e feitos com rapidez. O alinhamento dos personagens oferece uma visualização mais organizada e facilita a comparação entre eles, permitindo uma melhor contextualização de suas características. Ao observarmos este

conjunto é notável a coesão entre os personagens, indo além da simples conexão temática. Isto é reforçada pelo fato de a maioria dos personagens compartilharem de uma paleta de cores similares, em sua maioria carregarem armas ou ferramentas, e suas proporções serem próximas do real. Visto que 2 personagens, 5º e 8º da esquerda para a direita, por terem proporções exageradas, mais cartunescas, se destacam em meio aos demais.

Uma particularidade da criação de personagem para videogames é a necessidade de que o jogador possa deduzir um pouco de suas funções e habilidades à primeira vista. Para isso existem diversas estratégias que podem ser aplicadas, nesta imagem por exemplo, o vestuário e os objetos que os personagens carregam cumprem este papel. Outro aspecto que chama a atenção neste grupo é sua forte coesão visual, fica nítido que para elaborar cada um destes designs o ilustrador manteve em mente um padrão a ser seguido. Essa uniformidade contribui para uma identidade visual sólida. No entanto dois dos personagens destoam significativamente do grupo, por fugirem um pouco das regras aplicadas aos demais

A análise do trabalho de Pedro Kruger foi fundamental para definir a forma de apresentação dos designs desenvolvidos para a personagem Dra. Cleo. Inspirado na abordagem mostrada na figura 18, organizei as diferentes versões lado a lado, o que possibilitou uma comparação clara entre os designs, especialmente no que se refere às proporções corporais e aos distintos níveis de estilização propostos. Além disso, sua produção em ilustração contribuiu de maneira significativa para a realização das artes inspiradas em *splash arts*, evidenciando sua habilidade em comunicar, por meio da imagem, a narrativa presente em cada cena.

3.5. David Villegas (Deiv Calviz)

David Villegaz, mais conhecido por seu pseudônimo Deiv Calviz, é um ilustrador e *concept artist* filipino. Ele possui mais de 15 anos de experiência com a indústria de videogames, neste tempo ele trabalhou em títulos de sucesso e colaborou com a *Riot Games* na produção de *splash arts*. Atualmente ele está trabalhando como freelancer em projetos do *West Studio*.

A Riot Games foi fundada em 2006 e em apenas três anos lançou o que viria a ser seu maior sucesso: *League of Legends*. Este videogame rapidamente se tornou um fenômeno mundial, conquistando milhões de jogadores. Dentre os diversos aspectos que podem ter contribuído para seu êxito podemos destacar o fato de o jogo ser gratuito e não exigir computadores com grande

poder de processamento. No entanto mesmo que o download do jogo seja gratuito, é possível fazer compras nele através de microtransações, em sua maioria de itens cosméticos. De maneira estratégica a *Riot Games* utiliza ilustrações, conhecidas como *splash art*, para alavancar as vendas destes itens. O termo *splash art*, foi cunhado por esta empresa para descrever suas ilustrações e se popularizou na indústria dos videogames. Elas são pinturas digitais de alta qualidade e que tendem a seguir certas características como: serem dinâmicas, possuírem um personagem de destaque e cores vibrantes. As ilustrações analisadas, figuras 19 e 20, são splash arts produzidas pelo artista em colaboração com o *West Studio*.

Figura 19 - Amumu Pumpkin Prince - Splash Art.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/D5QwBE>.

A imagem representa um personagem rodeado de abóboras, brincando em uma gangorra próximo a um cemitério, com um “gato” brincando ao fundo. A ilustração está repleta de elementos os quais remetem ao halloween, como abóboras, morcegos e bruxas. Considerando essa temática, é razoável supor que o cenário seja, de fato, um cemitério. Essa suposição é reforçada pelo estilo caricato com que as árvores, a cerca e os pilares ao fundo foram desenhados. A perspectiva da cena está levemente inclinada, acrescentando dinamismo à imagem. A principal fonte de luz é a lua cheia, que ilumina suavemente o ambiente, enquanto um nevoeiro envolve os personagens, intensificando a sensação de mistério.

A escolha de representar um personagem brincando sozinho em uma gangorra poderia facilmente inspirar uma ilustração melancólica. No entanto isso não ocorre, devido a sua construção visual, principalmente pelo uso das cores e da atmosfera lúdica. A iluminação suave da lua cheia e a presença de elementos característicos do Halloween, como abóboras e morcegos, ajudam a criar uma cena mais encantadora do que triste. Esse contraste também desafia uma expectativa comum em *splash arts*, que geralmente buscam destacar o personagem em momentos gloriosos para atrair o público e impulsionar a venda de um produto. A abordagem mais óbvia seria retratá-lo em uma pose de ação ou em um momento de triunfo. No entanto, ao subverter essa convenção e apresentar uma cena inesperada, a ilustração se destaca entre outras artes com a mesma finalidade.

Figura 20 - Fiddlesticks Surprise Party - Splash art.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/0n3WN5>.

Esta imagem apresenta dois personagens, o primeiro atravessa um bolo de aniversário montado em um monociclo, enquanto o segundo observa a situação pela janela. A ilustração utiliza de uma paleta de cores vibrantes e cada canto da imagem está repleto de elementos festivos, como balões e confete, reforçando a atmosfera lúdica. Um personagem domina a cena, ocupando a maior parte dela concentrando as cores mais vibrantes e os maiores níveis de contraste, destacando-o e

auxiliando na leitura da imagem. Além disso à medida que os elementos se afastam do centro da imagem, as cores perdem a saturação ficam mais desfocados. A principal fonte de iluminação vem das janelas e a perspectiva está levemente inclinada.

A ilustração está carregada de elementos, o que, em teoria, poderia dificultar a leitura do personagem e dispersar a atenção do observador. No entanto, decisões estratégicas garantem que o foco permaneça no protagonista. O uso das cores mais vibrantes e dos maiores contrastes de valores concentrados nele cria um ponto focal forte, enquanto os elementos ao redor tornam-se progressivamente menos saturados e mais desfocados à medida que se aproximam das bordas, estabelecendo uma hierarquia visual. Outro ponto notável nesta *splash art* é a forma como ela equilibra contrastes visuais e narrativos. O personagem principal possui um design grotesco e desajeitado, com dentes afiados, membros assimétricos e uma estrutura corporal que lembra um fantoche mal articulado. Apesar disso, a cena mantém um tom lúdico e divertido, mesmo com a situação em si sendo assustadora. A combinação da paleta vibrante, da iluminação quente e da composição animada transforma um evento potencialmente assustador em uma cena caótica e cômica.

O trabalho de Deiv Calviz, realizado para diversas *splash arts*, revelou-se uma referência importante para este projeto. Ao analisar suas produções, identifiquei estratégias recorrentes, como o uso da perspectiva inclinada para intensificar o dinamismo das composições. Outro aspecto essencial foi observar como o artista frequentemente incorpora quebras de expectativa, transformando cenas que poderiam transmitir melancolia ou tensão em representações mais leves e até divertidas. Esses elementos foram fundamentais como inspiração para a elaboração das ilustrações finais desenvolvidas neste trabalho.

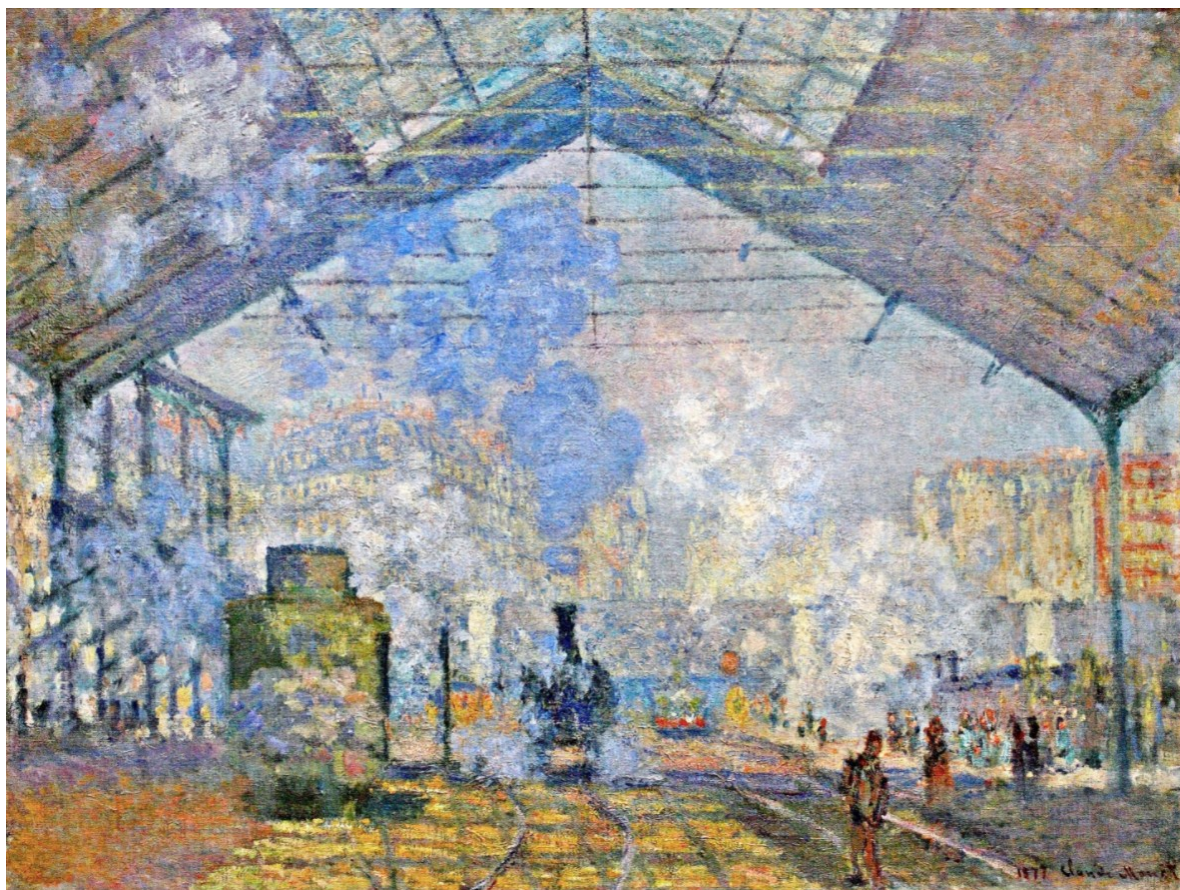
3.6. Claude Monet

Claude Monet foi um importante pintor do movimento impressionista. Nascido em Paris, em 14 de novembro de 1840, destacou-se por sua dedicação à pintura ao ar livre. Esse interesse resultou na produção de séries de pinturas que capturavam uma mesma cena em diferentes condições de iluminação. Sua técnica inovadora, rompia com as convenções acadêmicas da época, o que lhe rendeu duras críticas no início de sua carreira. Apesar da resistência inicial, Monet obteve

reconhecimento ainda em vida, superando as dificuldades financeiras que marcaram seu início de carreira.

De acordo com Cartwright (2022), a pintura apresentada na figura 21 integra uma série de doze obras produzidas pelo artista em 1877, retratando a estação ferroviária parisiense *Gare Saint-Lazare*. Nessa série, ele explorou diferentes condições de iluminação, motivado, por seu interesse em observar a interação da luz com o vapor das locomotivas e com a atmosfera desse ambiente urbano. Executada em óleo sobre tela, com dimensões de 75 cm por 85 cm, a obra apresenta a chegada de um trem à plataforma, acompanhada pelo movimento intenso de passageiros e pela presença expressiva de fumaça e vapor.

Figura 21 - Gare Saint-Lazare



Fonte: Monet, C. Óleo sobre tela, 75cm x 85cm. 1877.

Nesta obra, observa-se uma paleta de cores complementares, com predominância de tons de azul e laranja, criando um forte e vibrante contraste. A maneira como a fumaça na locomotiva verde a esquerda é iluminada sugere, que a luz se origina do canto superior direito. A posição da

linha do horizonte sugere que o ponto de vista do artista estava ligeiramente elevado em relação à altura dos passageiros, permitindo uma visão mais ampla do ambiente. À medida que os elementos se afastam no espaço, tornam-se menos contrastantes, o que reforça a sensação de profundidade. A fumaça emitida pelas locomotivas se mistura às nuvens, integrando-se à atmosfera da composição e contribuindo para a construção de um cenário imerso em movimento e efemeridade.

É possível perceber, nesta tela, a agilidade com a qual o artista trabalha, evidenciada pela simplicidade com a qual os elementos são representados. Essa abordagem, longe de ser uma limitação, demonstra a habilidade de Monet de identificar os aspectos essenciais para comunicar suas intenções. Também se observa, pouca presença de áreas de forte contraste entre claro e escuro, trazendo foco para o contraste entre as cores. Destacando tons mais vivos e o comportamento da luz nesta situação.

A figura 22 apresenta a pintura “Caminho no jardim de Monet”, realizada em óleo sobre tela, no ano de 1902, com dimensões de 89,5 cm por 92,3 cm. A obra retrata um caminho que conduz da residência de Monet, cercado por flores e árvores do jardim. A composição destaca a incidência da luz solar, que projeta no solo sombras irregulares formadas pelas folhas e galhos, criando um jogo de luz e sombra, esta obra faz parte de uma série de trabalhos que retratam seu jardim em Giverny.

Figura 22 - Pathway in Monet's Garden in Giverny



Fonte: Monet, C. Óleo sobre tela, 89,5cm x 92,3cm. 1902.

Nessa tela, a paleta cromática é composta predominantemente por tons de verde, vermelho e lilás, formando uma combinação conhecida como complementares divididas. Essa técnica consiste na escolha de uma cor predominante, neste caso, o verde, acompanhada das cores adjacentes à sua complementar no círculo cromático, criando uma harmonia visual com alto contraste, porém mais suave do que a de uma paleta estritamente complementar. A composição apresenta uma perspectiva de um ponto de fuga, direcionando o olhar do observador próximo ao centro da obra, se deslocando levemente para a esquerda. Esse direcionamento é reforçado por áreas mais simplificadas, como o caminho e a casa ao fundo. Além disso, o uso das sombras projetadas pelas árvores sobre o caminho introduz variações sutis em uma área de menor complexidade visual, mantendo o interesse do observador e equilibrando a composição.

As flores e folhas que ocupam grande parte da composição capturam, de imediato, a atenção do observador, favorecidas pelo uso de cores vivas e pelo contraste presente nessas áreas. Simultaneamente, a forma como Monet trabalha as pinceladas e a perspectiva estabelece linhas

imaginárias que direcionam o olhar para regiões mais “simples” da obra, como o caminho e a casa ao fundo. Ainda que apresentem menor complexidade, essas áreas mantêm o interesse visual ao revelar sutis variações de cores, luz e sombras, evidenciando o cuidado do artista em equilibrar dinamismo e serenidade dentro da composição.

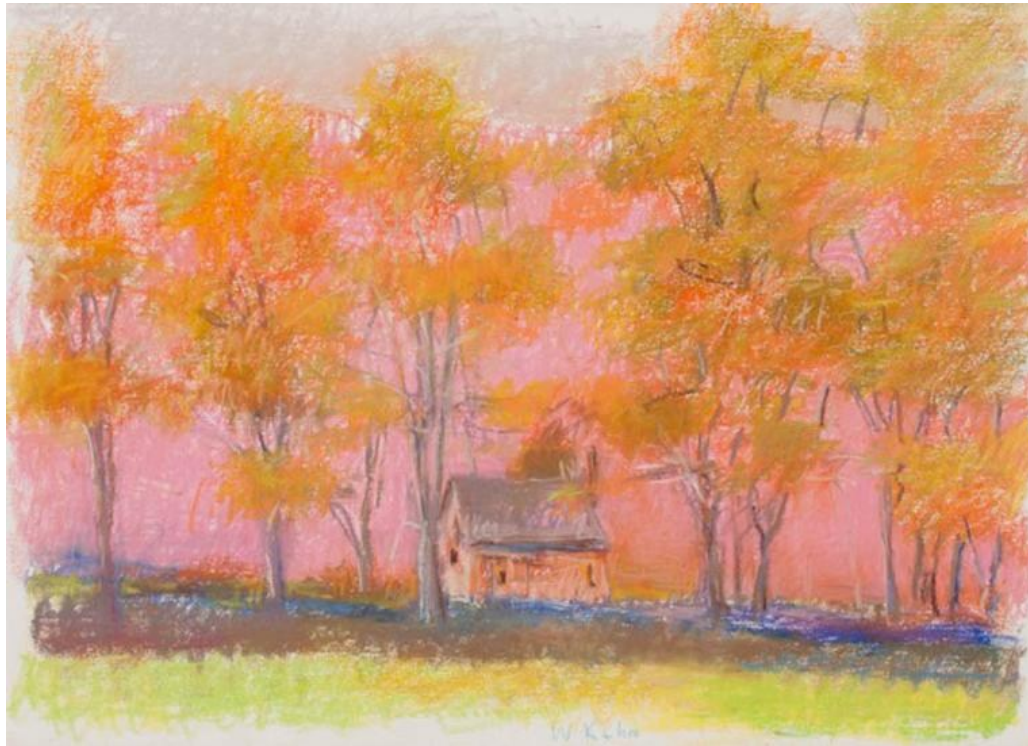
O uso de cores vibrantes presente na obra de Claude Monet influenciou a maneira como trabalhei a paleta de cores em minhas produções, sobretudo nas ilustrações inspiradas em *splash arts*. Seu foco recorrente em explorar como a luz se transforma em diferentes momentos do dia também serviu como referência importante. Em meu processo, busquei aplicar uma iluminação que remetesse a naturalidade, mas que, ao mesmo tempo, contribuísse para o efeito comunicativo de cada peça. A “Ilustração 1”, que retrata um pôr do sol, foi particularmente beneficiada por essa inspiração.

3.7. Wolf Kahn

Wolf Kahn foi um pintor moderno, conhecido por seu trabalho com paisagismo. Nascido em Stuttgart, na Alemanha, em 1927, Kahn imigrou para os Estados Unidos juntamente com outros judeus alemães, em fuga do regime nazista, segundo Hamming (2020). Iniciou seus estudos artísticos após um breve período de serviço na Marinha, tornando-se aluno de Hans Hofmann, cuja influência seria marcante em sua trajetória. Embora tenha mantido uma produção majoritariamente figurativa, é possível identificar em sua obra a forte presença dos ensinamentos de Hofmann. Sua produção evidencia um interesse particular pela luz, pelos contrastes cromáticos e pela natureza.

A figura 23 apresenta a obra *Brilliant Landscape*, produzida em 1991 por Wolf Kahn, utilizando a técnica de pastel sobre papel, com dimensões de 53,3 cm por 73,7 cm. A composição retrata uma casa simples, rodeada por árvores, sob a luz do pôr do sol. Segundo Williams (2006), os trabalhos de Kahn na década de 1990 marcaram um período de novas experimentações, pois, até então, sua abordagem no uso de cores estava fortemente vinculada aos efeitos observados na natureza. Nesse período, contudo, o artista passou a explorar uma paleta mais ousada, buscando integrar tons mais vibrantes e cores mais intensas.

Figura 23 - Brilliant Landscape



Fonte: Kahn, W. Pastel sobre papel, 53,3 cm x 73,7 cm, 1991.

A obra apresenta uma composição simples e relativamente simétrica, com a casa posicionada próxima ao centro da imagem. A imagem trabalha com pouca definição de volumes por meio de luz e sombra, em seu lugar trazendo blocos de cores e algumas transições mais suaves. A linha do horizonte está situada abaixo da metade da composição, oferecendo uma ampla visão das árvores que ocupam grande parte deste trabalho. A paleta de cores é predominantemente composta por tons quentes, coerentes com a iluminação de um pôr do sol. Em contraste, áreas de sombra são trabalhadas com tonalidades frias, como azul e roxo, criando um equilíbrio harmônico e ressaltando a profundidade da composição.

O artista demonstra, nesta obra, uma notável habilidade em capturar o essencial da paisagem. A cena, marcada por uma atmosfera quente e acolhedora, ganha destaque principalmente pelo uso das cores, que eleva mesmo uma composição simples. Outro aspecto relevante é a forma como o artista constrói uma paleta equilibrada, mesmo ao utilizar tons vibrantes e de alta saturação, em vez de competirem entre si pela atenção do observador, essas cores dialogam harmonicamente.

A figura 24 apresenta a obra *Luscious Red*, produzida em 2014 por Kahn, utilizando a técnica de pastel sobre papel, com dimensões de 22,9 cm por 30,5 cm. Neste trabalho, observa-se uma aproximação maior com a abstração, evidenciada pelo uso de blocos de cores puras e por representações simplificadas da vegetação, que remetem à forma de árvores.

Figura 24 - Luscious Red



Fonte: Kahn, W. Pastel sobre papel, 22,9 cm x 30,5 cm, 2014.

A figura 24 apresenta uma composição simples, marcada pelo uso predominante de cores chapadas. A paleta de cores é composta pelas cores primárias: vermelho, amarelo e azul. Com o vermelho assumindo um tom mais intenso e vibrante, que se destaca como elemento central da composição e dá título à obra. Objetivando maior variedade, Kahn emprega uma técnica comum: a repetição de elementos com variações de escala pequena, média e grande. Nesse caso, essa estratégia é aplicada aos blocos de cores em amarelo, azul e vermelho. Embora simplificados, existem elementos visuais que remetem à vegetação, reforçando a relação entre abstração e paisagem que caracteriza grande parte da produção do artista.

Nesta obra, a simplicidade atua como um recurso expressivo, abrindo espaço para múltiplas interpretações por parte do público. Por aproximar-se de uma linguagem mais abstrata, a obra pode

apresentar certa dificuldade de reconhecimento imediato como uma paisagem, sendo essa relação mais evidente para aqueles que já conhecem a produção anterior de Wolf Kahn e sua recorrente exploração da natureza por meio de cores e formas sintetizadas. Como o próprio título sugere, o vermelho destaca-se de imediato, capturando o olhar do observador. Dominando a imagem com a vivacidade do tom escolhido.

Assim como Claude Monet, Wolf Kahn demonstrou um trabalho notável no uso das cores. Sua produção artística teve como foco principal o paisagismo e um constante fascínio pela luz natural, mudando ao longo da carreira para representações mais abstratas, nas quais a experimentação com as cores se tornou central. Suas obras me inspiraram especialmente na forma de pensar a relação entre luz e cor em minhas próprias ilustrações, auxiliando-me a fortalecer o aspecto comunicativo das composições visuais.

3.8. Wall-E

Wall-E é um longa-metragem de animação produzido pela *Pixar Animation Studios* e lançado em 2008, sob direção e roteiro de Andrew Stanton. A história acompanha Wall-E, sigla para *Waste Allocation Load Lifter Earth-Class*, um robô solitário que habita um planeta Terra desolado e tomado pelo lixo. Construído para compactar resíduos, o protagonista, ao longo de sua existência, desenvolve uma personalidade singular e um interesse pelos vestígios do mundo humano, evidenciado por sua coleção de objetos encontrados e por seu fascínio por uma antiga gravação do musical *Hello, Dolly!*. Seu desejo por afeto e conexão se intensifica com a chegada de Eve (*Extraterrestrial Vegetation Evaluator*), uma sonda enviada para investigar sinais de vida no planeta. A partir desse encontro, Wall-E embarca em uma jornada que o leva ao espaço, trazendo reflexões sobre a dependência de tecnologia, e os impactos que a humanidade tem sobre nosso planeta.

De acordo com Hauser (2009), a produção do filme foi fortemente influenciada pelo cinema mudo, com o próprio diretor relatando seu desejo de utilizar o mínimo possível de diálogos. Dessa forma, grande parte da narrativa é transmitida de maneira visual, por meio da iluminação, da ambientação e da composição dos cenários, que revelam os vestígios dos eventos passados. Um exemplo notável é a forma como se estabelece a influência da corporação *Buy and Large* (BNL),

evidenciada pela presença de seus empreendimentos em diversos setores indo de supermercados e postos de combustível a instituições bancárias, como ilustrado na figura 25.

Figura 25 - Buy N Large Bank

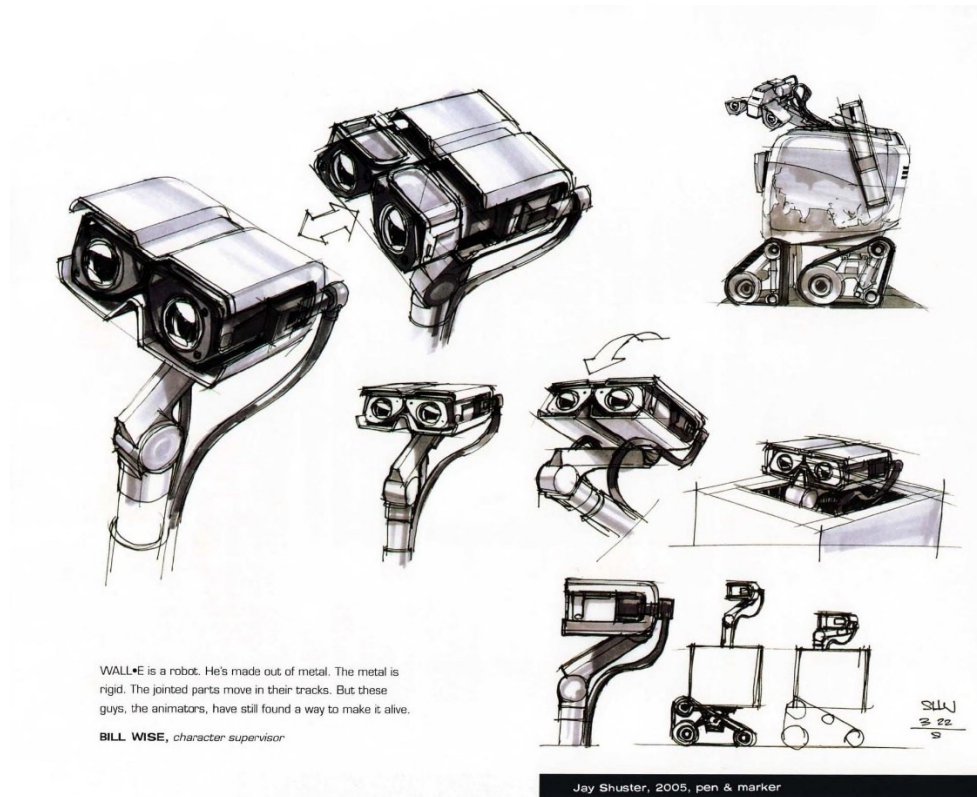


Fonte: Wall-E. Stanton, A. 2008.

Hauser (2009) reúne em seu livro uma coleção de artes feitas para a produção de Wall-E juntamente com depoimentos da equipe envolvida. Daqui retirei as imagens, vistas nas figuras 26 e 27, onde podemos ver as *concept arts* feitas por Jay Shuster, para o protagonista Wall-E e Eve. Sendo importante citar que segundo Baker (2016) além de si mesmo outros artistas produziram versões diferentes para o design destes personagens, no entanto a versão final foi feita por Shuster.

A figura 26 apresenta uma seleção de *concept arts* do personagem Wall-E, composta por nove esboços acompanhados de uma breve anotação no canto inferior esquerdo da página. À esquerda, observa-se o maior desenho, que destaca o rosto do personagem, conectado por uma seta a uma variação de seu design facial. No canto superior direito, há uma ilustração lateral de Wall-E, enquanto, no centro, dois desenhos de proporções semelhantes de seu rosto, aparentando descrever um movimento com o uso de uma seta. Ao lado dessas imagens, encontra-se um estudo do personagem retraindo o rosto em seu corpo. Na parte inferior da página, há três desenhos menores em vista lateral: um focado apenas no rosto e os outros dois mostrando o personagem recolhendo a cabeça para baixo.

Figura 26 - Concept Art Wall-E



WALL•E is a robot. He's made out of metal. The metal is rigid. The jointed parts move in their tracks. But these guys, the animators, have still found a way to make it alive.
BILL WISE, character supervisor

Jay Shuster, 2005, pen & marker

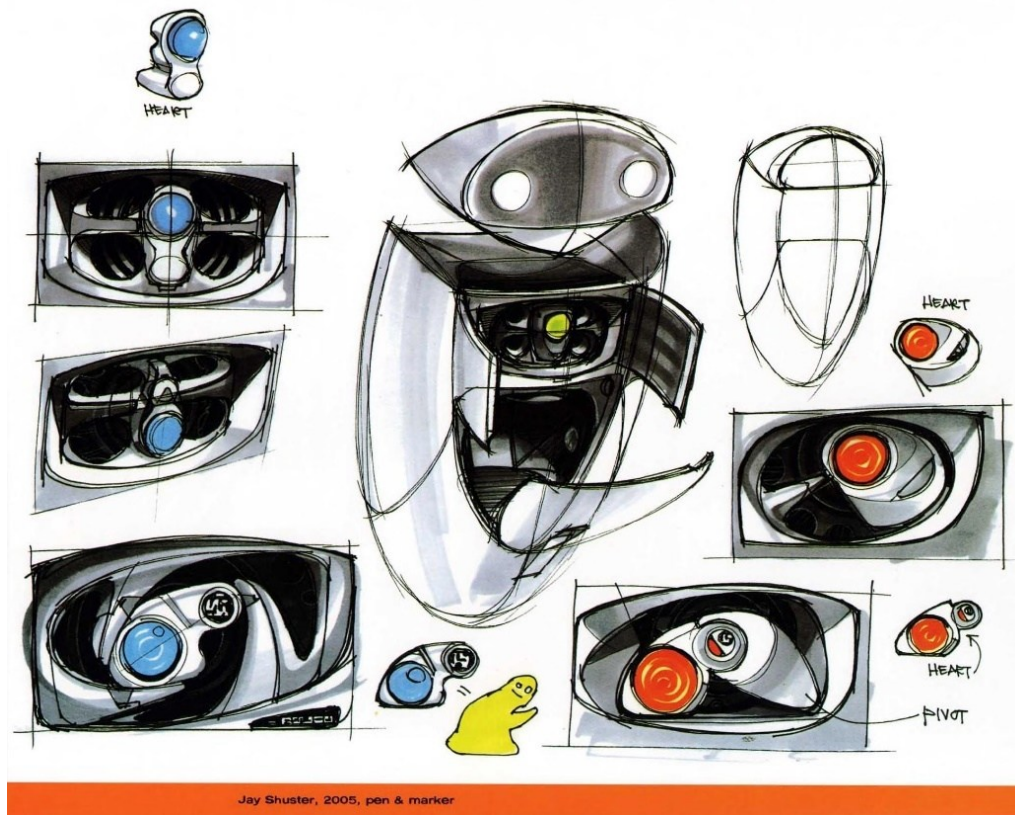
Fonte: Hauser, T. The Art of Wall-E, p.53. 2009.

A criação de um personagem que fosse, ao mesmo tempo, carismático e expressivo, mas que também transmitisse credibilidade em relação à sua função, a compactação de lixo, deve ter apresentado um significativo desafio para a equipe de ilustradores envolvidos. A comunicação visual foi um elemento essencial, especialmente diante da escolha narrativa de reduzir ao mínimo o uso de diálogos. O design de Wall-E é caracterizado por formas predominantemente quadradas e rígidas, tradicionalmente associadas a estabilidade e seriedade. No entanto, esses elementos são subvertidos pela personalidade curiosa e aventureira do protagonista. Além disso, esse visual contrasta diretamente com o design de Eve, criando um diálogo visual que reforça a relação entre os dois personagens ao longo da narrativa.

A figura 27 apresenta uma seleção de *concept arts* desenvolvidas para a personagem Eve, com ênfase nos detalhes de seu design. No canto superior esquerdo, observa-se o esboço de uma peça identificada com a palavra “*heart*”, sugerindo tratar-se do “coração” da personagem. Logo abaixo, três variações desse elemento são apresentadas, demonstrando diferentes possibilidades de design. No centro da composição, destaca-se o maior desenho da página, retratando Eve com

partes de sua estrutura abertas, revelando aspectos de seu design interno. Ao lado, há um esboço simples que explora a mesma pose. Na parte inferior, são exibidas outras três versões desse “coração”, incluindo experimentações com uma cor diferente.

Figura 27 - Concept Art Eve



Fonte: Hauser, T. The Art of Wall-E, p. 85. 2009.

O design de Eve foi imaginado de forma a contrastar deliberadamente com o do protagonista, apresentando uma estética futurista e minimalista. Sua forma é marcada por linhas suaves e volumes arredondados, características que, em geral, remetem a delicadeza e suavidade. No entanto, essas associações são subvertidas por sua personalidade impaciente e, em determinados momentos, até agressiva, criando um interessante contraponto entre aparência e comportamento. Além disso, é possível interpretar seu design como uma metáfora para a maternidade, uma vez que Eve guarda dentro de si a planta que simboliza a esperança de regeneração da Terra, carregando, portanto, a representação literal de vida em seu interior.

Ao analisar os designs dos personagens Eve e Wall-E, observei como o artista rompeu com padrões comuns ao atribuir personalidades opostas a formas básicas distintas. Geralmente,

personagens de traços arredondados tendem a ser associados a delicadeza e suavidade, enquanto aqueles com formas mais quadradas remetem à solidez e firmeza. Essa lógica foi fundamental para a criação do protagonista de meu projeto, cuja silhueta mais quadrada, inspirada em Wall-E, acompanha uma personalidade curiosa e aventureira.

3.9. *Samurai Jack*

Samurai Jack é uma série animada criada por Genndy Tartakovsky em 2001. Seu lançamento inicial contou com um filme dividido em três partes, seguido por quatro temporadas exibidas entre 2001 e 2004. Após um longo hiato, a produção retornou em 2017 com uma temporada final que trouxe o desfecho para a história até então inacabada. A narrativa acompanha Jack, herdeiro de um império fantástico inspirado no Japão feudal, em sua luta contra Aku, um poderoso demônio de habilidades místicas. Ainda criança, Jack é enviado em uma jornada ao redor do mundo para ser treinado por mestres de diferentes culturas, com o objetivo de retornar à sua terra natal e derrotar seu inimigo. Já adulto, durante o confronto decisivo, ele é lançado por Aku em um portal temporal que o transporta para um futuro caótico. Agora, o protagonista viaja essas terras em busca de uma forma de voltar à sua época e cumprir seu destino.

As imagens das figuras 28 e 29 são capturas de tela da quinta e última temporada da série. Nesse retorno, exibido pelo canal *Adult Swim*, a estética desta temporada se destaca em relação às demais. Pois pode contar com maior liberdade criativa e o retorno de membros da equipe das temporadas anteriores com, especialmente o designer de personagens Craig Kellman e o diretor de arte Scott Wills, trazendo uma bagagem de experiências e habilidades ainda maiores.

A figura 27 apresenta um cenário que funciona como centro de um culto dedicado ao vilão Aku. No espaço, uma grande estátua ergue-se no centro, diante da qual fiéis se prostram em adoração. A paleta de cores é simples, baseada em cores análogas, consistindo de tons de vermelho e roxo, com os roxos em baixa saturação, o que faz com que o vermelho, cor diretamente associada ao vilão, se destaque ainda mais. A perspectiva, marcada por uma linha do horizonte baixa, não só valoriza a imponência da estátua como também a posiciona visualmente acima de tudo, reforçando a sensação de que Aku observa até mesmo os audiência de cima para baixo. Os elementos do cenário seguem uma mesma linguagem visual que acentua a atmosfera de perigo e imprevisibilidade: a estátua, as pedras e até as tochas exibem formas com ângulos agudos e pontas

afiadas. Além disso, o posicionamento da principal fonte de luz nas mãos da estátua, evidenciado pelo comportamento das sombras, traz uma metáfora que sugere Aku como o portador da “luz” que guia os personagens presentes.

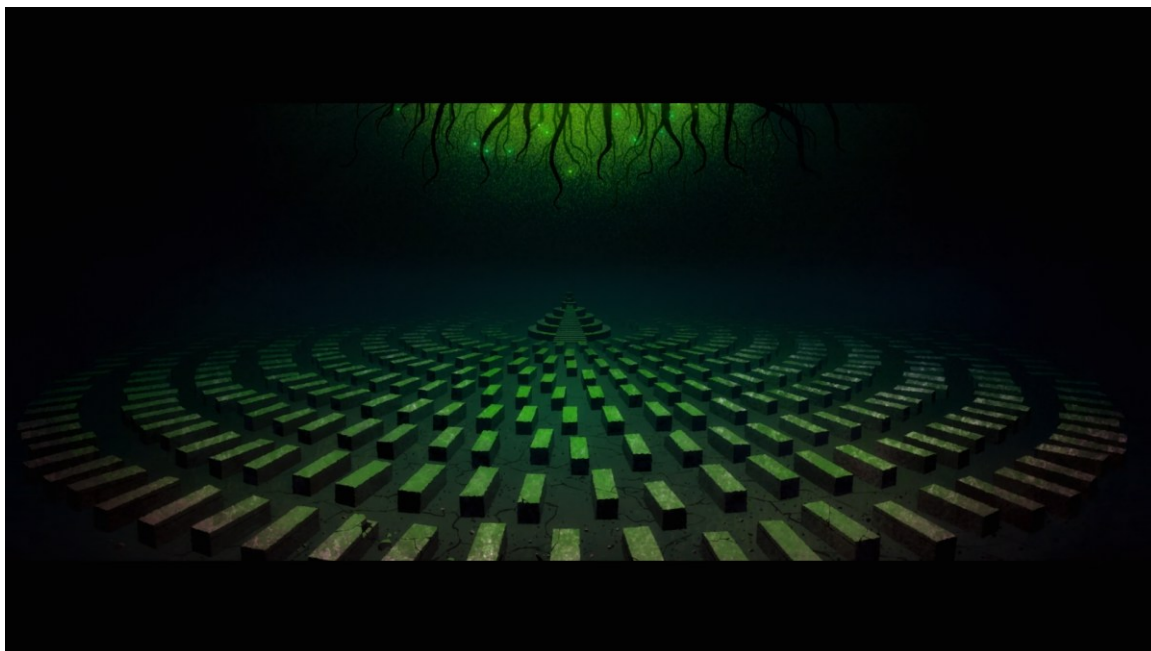
Figura 28 - Aku's Cult



Fonte: Samurai Jack. Tartakovsky, G. 2017.

A figura 28 apresenta um cenário que retrata uma tumba localizada abaixo da superfície, evidenciada pela presença de raízes visíveis na parte superior da composição. O espaço é marcado por uma grande quantidade de caixões de pedra dispostos em círculos ao redor de uma construção central. A perspectiva coloca o espectador em um ponto elevado e levemente afastado, oferecendo uma visão ampla do ambiente; no entanto, devido à baixa iluminação, os túmulos mais distantes permanecem ocultos. A paleta de cores utiliza tons análogos, predominantemente verdes com alguns tons se aproximando do azul, reforçando a atmosfera sombria do local. Essa sensação é intensificada pela iluminação escassa, cuja principal fonte são os pequenos vagalumes próximos às raízes. A combinação entre a perspectiva elevada e a iluminação limitada acentua a impressão de profundidade e isolamento, reforçando a ambientação subterrânea.

Figura 29 - Underground Tomb



Fonte: Samurai Jack. Tartakovsky, G. 2017.

Os cenários apresentados nas figuras 27 e 28 são apenas dois exemplos entre muitos que evidenciam a excelência da direção de arte em *Samurai Jack*. A série demonstra um domínio notável no uso do design como ferramenta narrativa, explorando cada elemento visual de forma intencional e precisa. Esses dois cenários, em especial, chamaram minha atenção por sua capacidade de transmitir sensações e significados de maneira direta e impactante. Cada detalhe é cuidadosamente planejado: a iluminação, as escolhas cromáticas, a composição dos elementos e até o posicionamento da câmera contribuem para a construção da atmosfera e para o avanço da narrativa. Essas escolhas visuais não apenas complementam a trama, mas também tornam o design um elemento ativo da narrativa.

Ao analisar esses cenários, percebi o quanto o visual, por si só, foi capaz de comunicar dentro da obra. Muitas informações foram omitidas em palavras, mas ainda assim compreendidas de maneira implícita. A escolha de cores e a composição eram elaboradas de forma intencional, sempre com o objetivo de impactar a audiência e sugerir sobre eventos passados. Essa percepção me levou a refletir, principalmente durante a produção da *pixel art*. Assim optei por trazer ilustração com cores menos saturadas, buscando relacionar com o momento inicial marcado por incerteza e melancolia.

O estudo dos trabalhos supracitados mostrou-se essencial para o desenvolvimento deste projeto. Busquei referências que dialogassem, de diferentes formas, com minha visão para a produção. A escolha de ilustradores atuantes na área de videogames ofereceu soluções mais diretas para questões específicas, como a combinação entre aspectos animais e mecânicos para alguns personagens, além de estratégias para organizar a apresentação das produções de modo claro e legível. Muitas dessas obras também apresentaram paralelos com as temáticas de “A Última Entrega”, especialmente ao abordar futuros pós-apocalípticos permeados por tecnologias avançadas. Já as pinturas e animações forneceram caminhos para refletir sobre iluminação, composição e seus efeitos comunicativos. As obras vindas de outras áreas trouxeram perspectivas únicas, demonstrando que, mesmo diante dos desafios particulares do design para jogos digitais, o diálogo com diferentes campos pode enriquecer o processo criativo.

4 RELATO DO PROCESSO

No início deste projeto, ficou evidente que muitos elementos ainda estavam em construção, portanto diversas ideias passaram por reformulações ao longo do tempo. A primeira etapa desse percurso consistiu na escrita da narrativa em forma de um roteiro provisório, com o objetivo de estruturar minimamente os acontecimentos, personagens e o estado do mundo neste jogo. Na fase inicial, apenas dois personagens estavam definidos: o protagonista, J-053, e a cientista Dra. Ana, cujo nome foi posteriormente alterado para Dra. Cleo. A proposta original previa uma experiência introspectiva, centrada na solidão do personagem principal em um ambiente pós-apocalíptico, marcado por ruínas de uma cidade dominadas pela vegetação. Cleo apareceria apenas por meio de vídeos e entradas de diário, acessadas através de cartões de memória escondidos pelos cenários. No entanto, ao longo do desenvolvimento do projeto, surgiu a necessidade de aumentar sua complexidade e enriquecer o enredo. Com isso, foram incorporados ao elenco os personagens: Brocazouro, um companheiro para o protagonista, dois inimigos: Tancaruga e Falcrone. Seus nomes foram pensados para indicar algumas de suas inspirações, para isso os criei a partir da combinação de duas palavras: Brocazouro, broca + bezouro, Tancaruga, tanque + tartaruga, Falcrone, falcão + drone. Cada um desses novos personagens foi pensado para trazer variedade de comportamentos e desafios ao jogador.

Com o elenco definido, escrevi descrições para cada personagem, abordando aspectos como personalidade, função na narrativa, comportamento, etc. Essas descrições, apresentadas nesse capítulo, serviram de base para a etapa de produção visual. Em seguida, iniciei a criação de *moodboards*, esse termo se refere a quadros compostos por referências visuais selecionadas para inspirar e orientar o desenvolvimento de uma ampla gama de projetos, neste caso para a criação dos personagens. Esses quadros reuniram imagens variadas que funcionaram que além de inspiração foram ferramentas para solucionar problemas como paletas de cores, texturas, etc.

Concluindo esta fase, dei início aos estudos sobre os artistas e produções referenciados no Capítulo 3. A análise desses trabalhos me permitiu obter estratégias para o desenvolvimento dos desenhos e como apresentá-los. A escolha por utilizar *pixel art* como estilo gráfico influenciou diretamente a abordagem na criação das concept arts. Apesar de ser comum que jogos com essa estética sejam acompanhados por ilustrações mais detalhadas, é importante que o design do

personagem mantenha uma consistência com sua representação em jogo. Tal fato pode ser observado nas figuras 30 e 31, respectivamente uma ilustração oficial do jogo *The Legend Of Zelda: The Minish Cap* e uma captura de tela do jogo em si.

Figura 30 - Official Illustration The Legend of Zelda The Minish Cap



Fonte: <https://x.com/VGArtAndTidbits/status/1623680051765018626/photo/1>.

Figura 31- Captura de tela The Legend of Zelda: The Minish Cap



Fonte: The Legend Of Zelda: The Minish Cap. Nintendo. 2004.

Dessa forma, a criação visual precisou evitar detalhes excessivamente pequenos, priorizando as proporções dos personagens, silhuetas bem definidas e elementos que tornassem os designs facilmente reconhecíveis. Isso assegura que o público consiga identificar os personagens tanto em ilustrações quanto durante o consumo de um futuro videogame.

Cada personagem passou por três etapas de *concept art*, nelas produzi respectivamente oito, cinco e duas versões diferentes. Entre cada uma dessas seções, analisei os desenhos produzidos e os comparei com suas descrições. Refinando os designs dos personagens, em alguns momentos trazendo elementos novos em outros resgatando antigos conforme a necessidade. Com os designs definidos, iniciei a produção das *character sheets*. Cada folha contém uma rotação em cinco vistas: frontal, perfil, três quartos, costas e três quartos espelhado; três poses dinâmicas e quatro expressões. As poses e expressões foram criadas com o intuito de comunicar a personalidade e o comportamento de cada personagem. A organização visual das *character sheets* foi planejada para ser clara: o nome do personagem está posicionado no topo, no meio uma faixa com sua cor predominante e uma paleta de cores separada no canto inferior esquerdo.

Com as *character sheets* finalizadas, iniciei a produção de duas ilustrações inspiradas em *splash arts*, focando em cenas dinâmicas ou de impacto narrativo. O primeiro passo para essa etapa foi a criação de *thumbnails*, pequenos esboços rápidos que tem como objetivo explorar diferentes

composições, enquadramentos e cenas. A figura 57 apresenta os doze esboços produzidos, dos quais dois foram selecionados, tendo as bordas marcadas com duas linhas vermelhas, para serem finalizados em pinturas digitais completas. Em seguida produzi versões em preto e branco, focando em trabalhar os valores de luz e sombra.

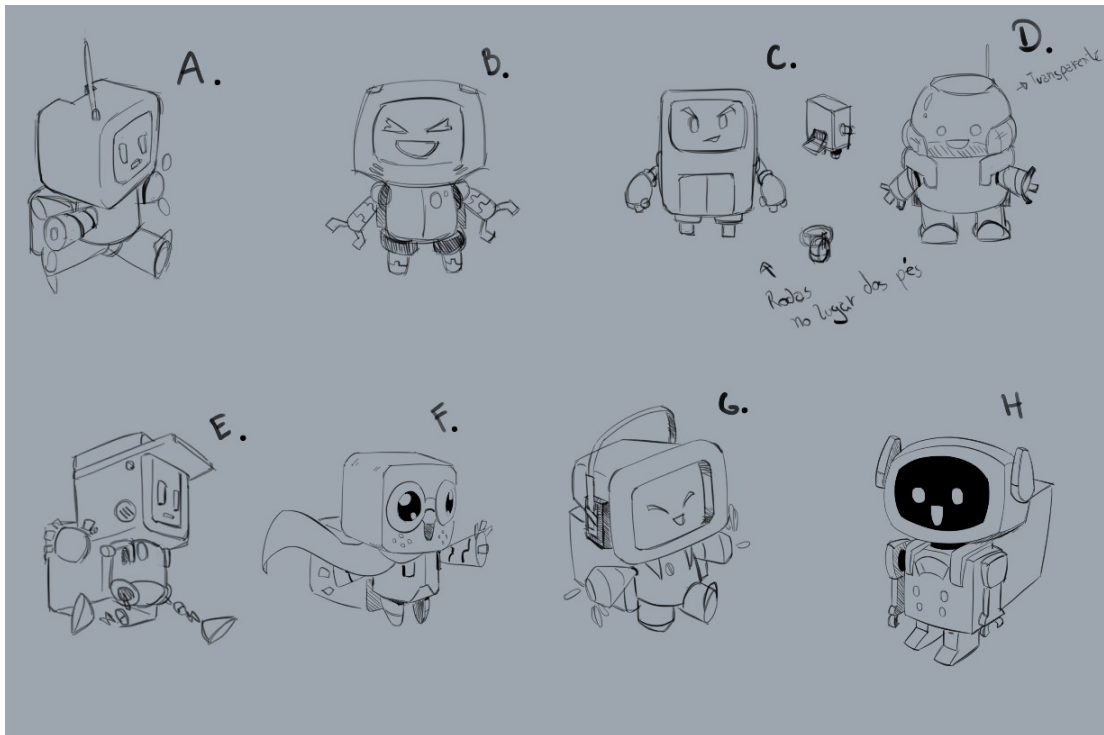
Para concluir este projeto, elaborei uma *pixel art* focada no protagonista, a fim de visualizá-lo no estilo que pretendo adotar para o videogame futuramente. Inicialmente, trabalhei J-053 em uma imagem com as dimensões de 32 por 32 pixels, o que possibilitou estabelecer uma escala para os objetos do cenário. Um aspecto relevante ao produzir esta imagem foi a necessidade de respeitar a proporção 16:9, amplamente utilizada em monitores e telas na atualidade. Tal cuidado mostra-se fundamental em jogos digitais com essa estética, pois, caso seja necessário ajustar a resolução de forma automática, essa proporção acompanha os formatos mais comuns.

4.1J-053

J-053 foi, em outro momento o mais popular entregador e mascote de uma empresa cujo o nome a muito tempo foi esquecido. Fruto do trabalho de uma jovem Cleo ele possuía uma inteligência extremamente avançada proporcionando interações quase humanas. Sua personalidade e design foram baseadas no personagem favorito de sua criadora em sua infância. Ele exalava simpatia e curiosidade, sempre disposto a uma nova aventura ou entrega. Após um evento misterioso ele é subitamente reativado. Despertando em um mundo desolado, anos após a extinção da humanidade, onde formas de vida biomecânicas começaram a surgir e evoluir. Com uma última entrega ainda registrada em seu sistema, mas sem acesso à tecnologia para se orientar, J-053 precisará explorar esse ambiente hostil. Seu objetivo: completar sua última entrega antes que sua bateria se esgote. O protagonista do jogo, além das habilidades clássicas em jogos de plataforma, correr e pular, contará com a capacidade de esticar seus braços para alcançar locais e objetos distantes. O jogador deverá correr contra o relógio para explorar este mundo pois sua bateria, que dura até 30 minutos, estará constantemente sendo consumida.

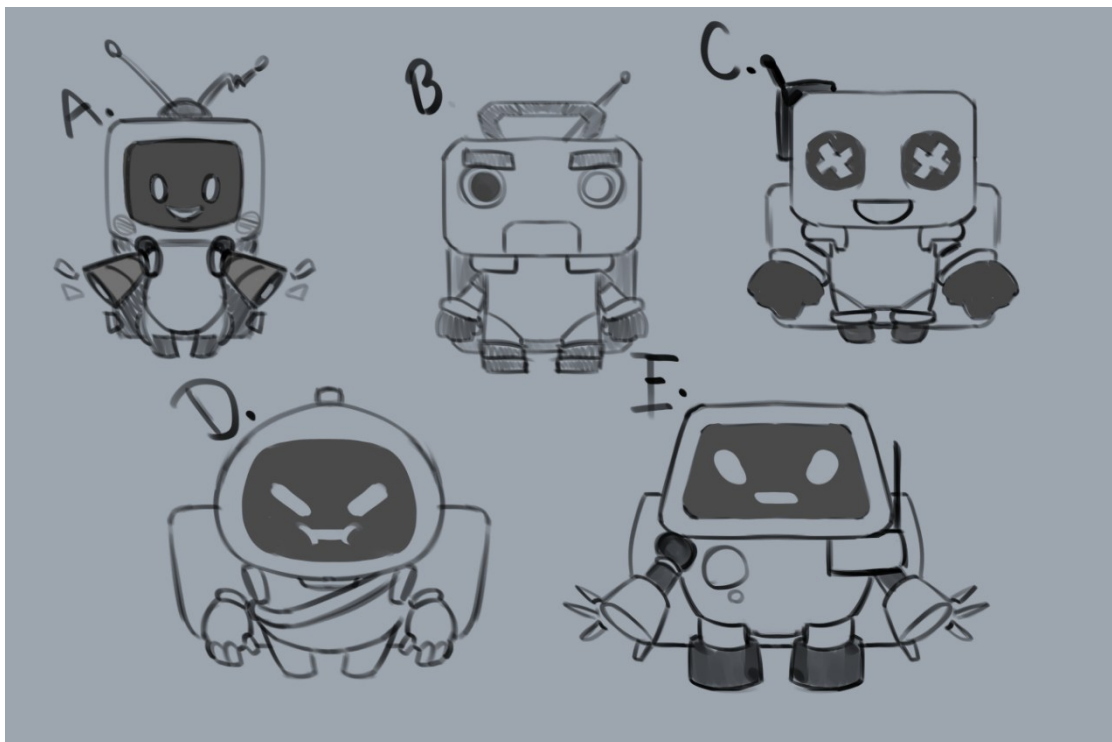
Partindo da descrição acima crie o *moodboard*, apresentado na figura 32, com o objetivo de reunir inspirações que evocassem um sentimento de nostalgia. As imagens selecionadas, em sua maioria foram de eletrônicos, brinquedos e consoles de videogames antigos. Além desses objetos,

Figura 33 - Concept Art 1 J-053



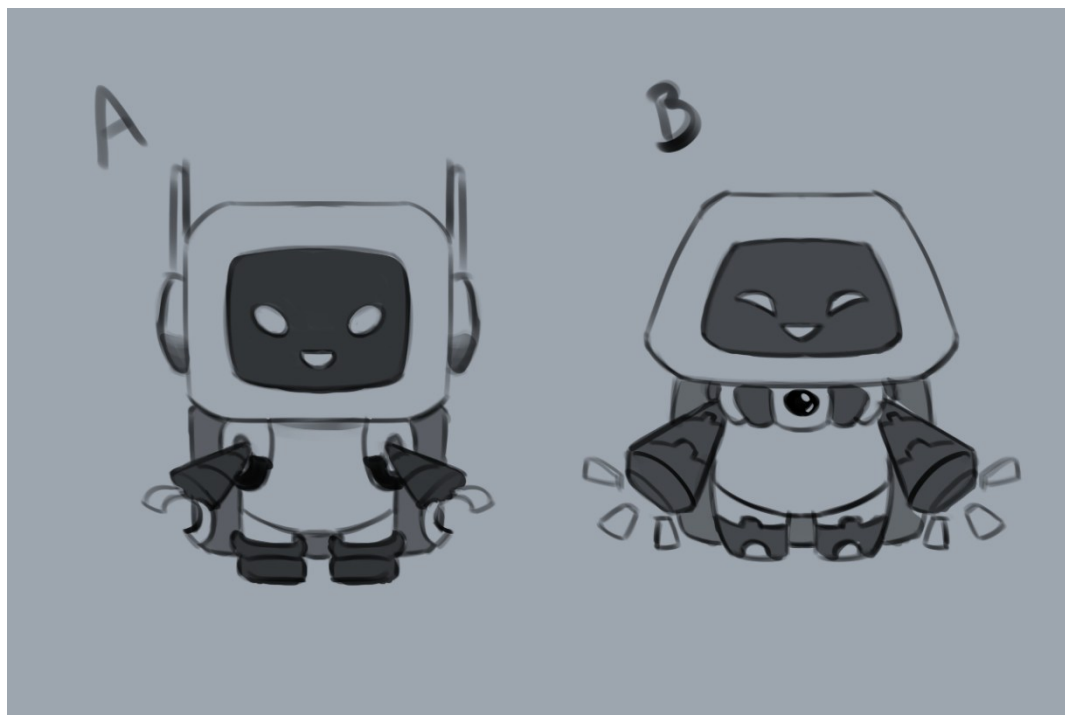
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 34 - Concept Art 2 J-053



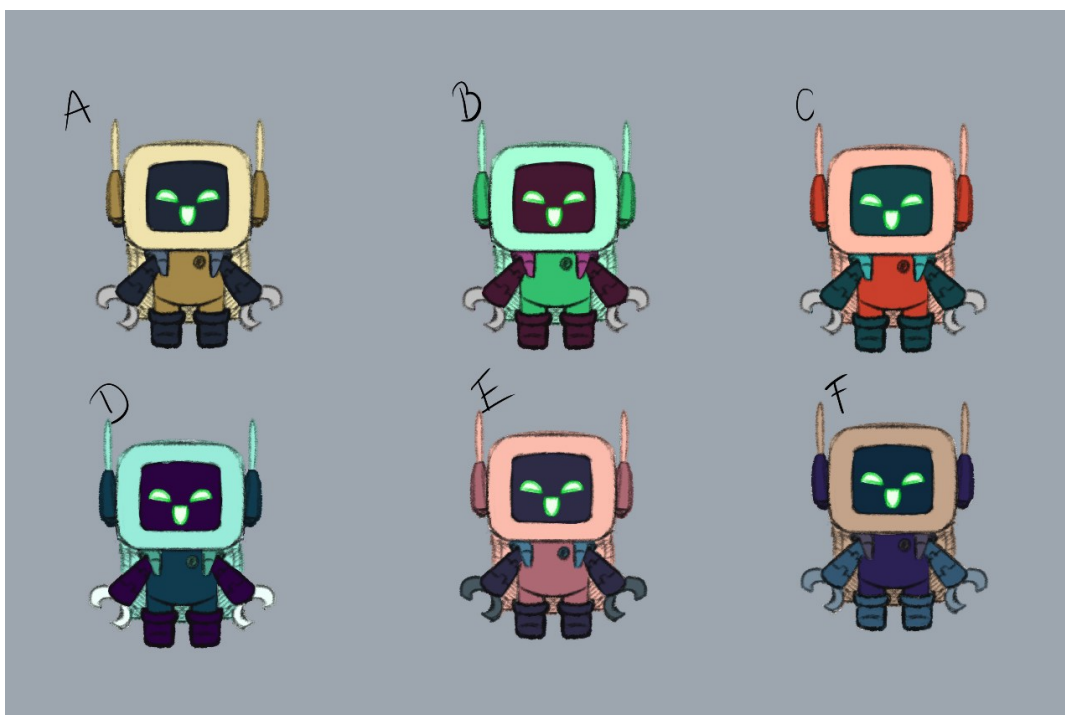
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 35 - Concept Art 3 J-053



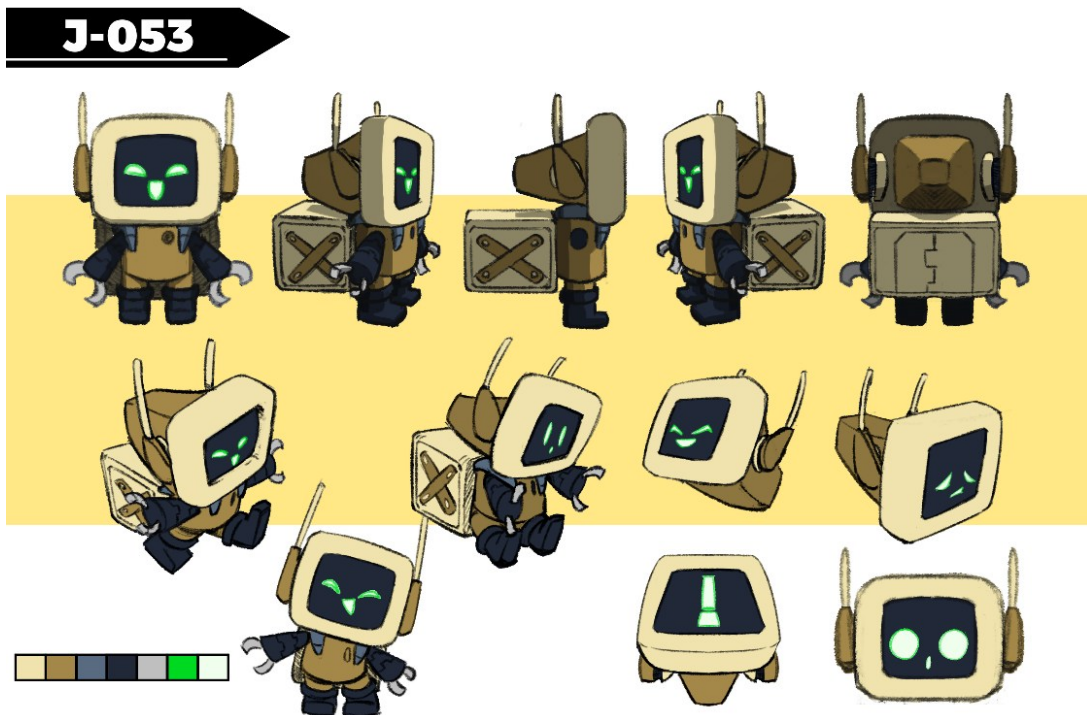
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 36 - Testes de Cores J-053



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 37 - Character sheet J-053



Fonte: Acervo pessoal.

Buscando manter um design simplificado, eles foram primariamente construídos a partir de formas básicas como cilindros e cubos. Um elemento que exigiu atenção em especial, foi o formato do rosto do personagem. As variações produzidas foram inspiradas em aparelhos eletrônicos antigos como televisores, monitores e consoles de videogame. A intenção era que o personagem remetesse a peças tecnológicas obsoletas para o espectador. Dentre as iterações produzidas durante a primeira etapa de *concept art*, apresentadas na figura 33, o design “G” foi o que se destacou. Essa escolha se deve pois dentre todas as versões foi a que melhor correspondeu as ideias estabelecidas previamente. Dou ênfase no formato de seu rosto conseguiu combinar de maneira convincente um monitor de computador antigo com a sugestão de um capuz.

A figura 34 apresenta os esboços criados durante a segunda rodada de desenvolvimento. A proposta de compor o rosto do protagonista a partir de um monitor permaneceu recorrente, por permitir, uma ampla variedade de expressões. Ainda assim, explorei outros tipos de aparelhos eletrônicos como fonte de inspiração, resultando em variações que preservavam, uma silhueta predominantemente quadrada. Nesta etapa, concentrei-me em experimentar diferentes soluções

para a representação de elementos como braços e rosto. Entre os desenhos produzidos, apenas o design “D” apresentou formas arredondadas, que se mostraram pouco compatíveis com a visão que possuo para o personagem. Para avançar à etapa seguinte, selecionei elementos dos designs “A” e “E,” combinando-os com os aspectos mais bem-sucedidos da fase anterior.

Na etapa final de exploração de J-053, mostrada na figura 35, busquei reforçar sua caracterização como aventureiro e explorador. A proposta do monitor remeter a um capuz ou capa mostrou-se bastante eficiente nesse sentido, por este motivo as últimas versões retomaram esse recurso. O design “A” manteve-se mais fiel à ideia original, preservando a silhueta perfeitamente quadrada, diferenciando-se sobretudo pelos braços e pelas antenas nas laterais de sua cabeça. Já o design “B” incorporou um formato com a base de seu rosto mais larga que o topo e acrescentou, abaixo do pescoço, uma estrutura que remete a gola ou cordão, amarrando a “capa” ao personagem. Manteve-se, entretanto, os braços semelhantes à concepção inicial. Entre as opções desenvolvidas, o design “A” mostrou-se o mais adequado às proposições estabelecidas para o personagem, pois além de ser visualmente mais coeso, pode gerar uma quebra de expectativas, uma vez que personagens de silhueta quadrada tendem a ser interpretados como mais sérios e estáveis.

Considerando as aplicações futuras do personagem, optei por trabalhar com uma paleta reduzida de cores, conforme apresentado na Figura 36. Para isso, reutilizei tonalidades em diferentes áreas do design, sendo elas: a parte inferior das antenas e o corpo; o monitor, os braços e as botas; a parte superior das antenas, a caixa posicionada nas costas e as bordas do. Entre as opções testadas, a paleta “A” mostrou-se a mais adequada por empregar cores complementares predominando os tons de amarelo e azul. A escolha do amarelo, em especial, foi motivada pela referência ao envelhecimento de aparelhos eletrônicos de cor branca, que, com o tempo, adquirem uma tonalidade amarelada.

Para dar início à produção das *character sheets*, optei por trabalhar primeiramente com J-053. Partindo do design previamente estabelecido, realizei pequenas alterações que resultaram em sua versão final. As modificações concentraram-se em detalhes, como os encaixes dos braços e a definição do formato dos olhos e da boca. Também desenvolvi melhor a caixa destinada às entregas, acrescentando a aberturas e inserindo detalhes em formato de “X” nas laterais. A versão final do design de J-053 encontra-se apresentada na Figura 37.

4.2 Dra. Cleo

Dra. Cleo dedicou anos aos estudos e pesquisas que culminaram no projeto de desenvolvimento de células artificiais. Tornou-se a maior referência nos campos da robótica e biologia celular. Liderando este projeto revolucionário, que prometia levar a medicina a patamares inimagináveis. Ela buscava desenvolver células artificiais capazes de substituir células orgânicas, funcionando continuamente em condições ótimas. Essa inovação prometia não apenas prolongar a vida, mas também curar uma ampla gama de doenças. De personalidade séria, metódica e profundamente racional ainda assim carregava consigo um espírito otimista. Mesmo diante de um colapso iminente ela mantinha o desejo de salvar o que restava. Contudo o mundo não foi tão gentil com sonhos tão delicados, sua criação foi desvirtuada e utilizada para fins bélicos e a humanidade confrontada com um fim iminente. Durante sua exploração o jogador poderá encontrar cartões de memória espalhados pelo mundo, oferecendo mais informações sobre a história do jogo. Tipos diferentes de cartão forneceram informações diferentes, dentre eles estão os diários da cientista, Dra. Cleo. Em seus diários ela colocará o jogador a par de seu projeto de criação de células artificiais e das causas da extinção da humanidade

Para auxiliar na criação da personagem Dra. Cleo, organizei o *moodboard* apresentado na Figura 38. Partindo de sua descrição, uma cientista experiente vivendo em um cenário distópico, meu principal objetivo na seleção das imagens foi buscar alternativas para o vestuário da personagem, não me limitando a recorrer ao estereótipo clássico de cientistas usando jaleco. Como até o momento ela era a única personagem humana do elenco, também reuni fotografias e imagens de personagens idosas em diferentes animações, a fim de explorar uma diversidade de representações visuais.

[illegible]

Figura 39 - Concept Art 1 Dra. Cleo.



Figura 40 - Concept Art 2 Dra. Cleo.



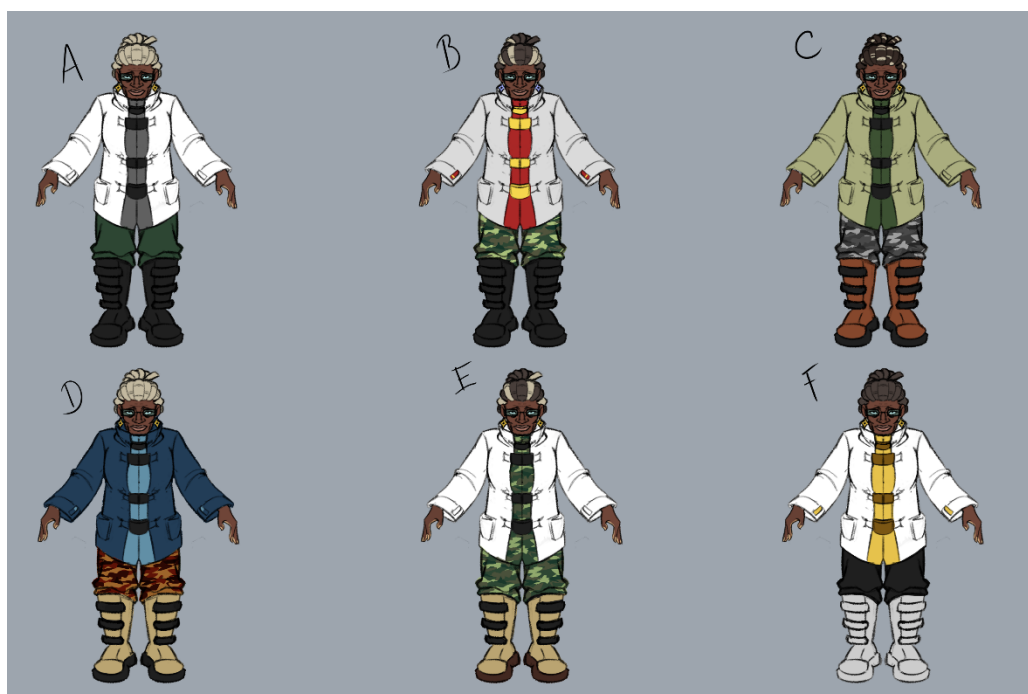
69

Figura 41 - Concept Art 3 Dra. Cleo.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 42 - Testes de cores Dra. Cleo.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 43 - Character Sheet Dra. Cleo.



Fonte: Acervo pessoal.

Minha estratégia para encontrar essa solução envolveu a experimentação com diferentes proporções corporais e variações de altura para a personagem. Além disso, dediquei atenção especial à escolha do vestuário, procurando alternativas que remetessem a um ambiente de laboratório. A figura 39 apresenta as primeiras *concept arts* desenvolvidas para a Dra. Cleo. Para facilitar a comparação entre as diferentes propostas de proporção e altura, organizei as versões de forma alinhada, diferentemente do que fiz com os outros personagens, permitindo uma avaliação mais direta destas diferenças. Após essa análise, o design “B” foi selecionado para avançar para a próxima etapa, por melhor capturar a personalidade que imaginei para a personagem.

Para dar continuidade ao design escolhido para a Dra. Cleo, optei por manter as proporções corporais próximas às reais, mas incorporando um certo nível de estilização, me inspirando em soluções visuais comuns nos quadrinhos. Com as relações de proporções melhor definidas, me aprofundei no design selecionado anteriormente, o que pode ser visto na figura 40.

Na etapa seguinte, optei por manter proporções próximas às reais, mas com certo nível de estilização inspirado em soluções visuais dos quadrinhos. Com as proporções mais definidas, aprofundei-me no design, como mostrado na Figura 41, explorando variações de tipos corporais, penteados e vestimentas. Para a próxima etapa continue trabalhando o design sem grandes alterações “E”; e mesclei elementos dos designs “C”, “D”.

Na fase final, optei por adotar um visual com roupas mais próximas de clichês de cientistas, decisão pensada para as futuras aplicações no jogo digital. Esse recurso permite que os jogadores identifiquem rapidamente a função da personagem, sem necessidade de grandes contextualizações. Apoiar-me em soluções mais “óbvias” mostrou-se coerente nesse caso.

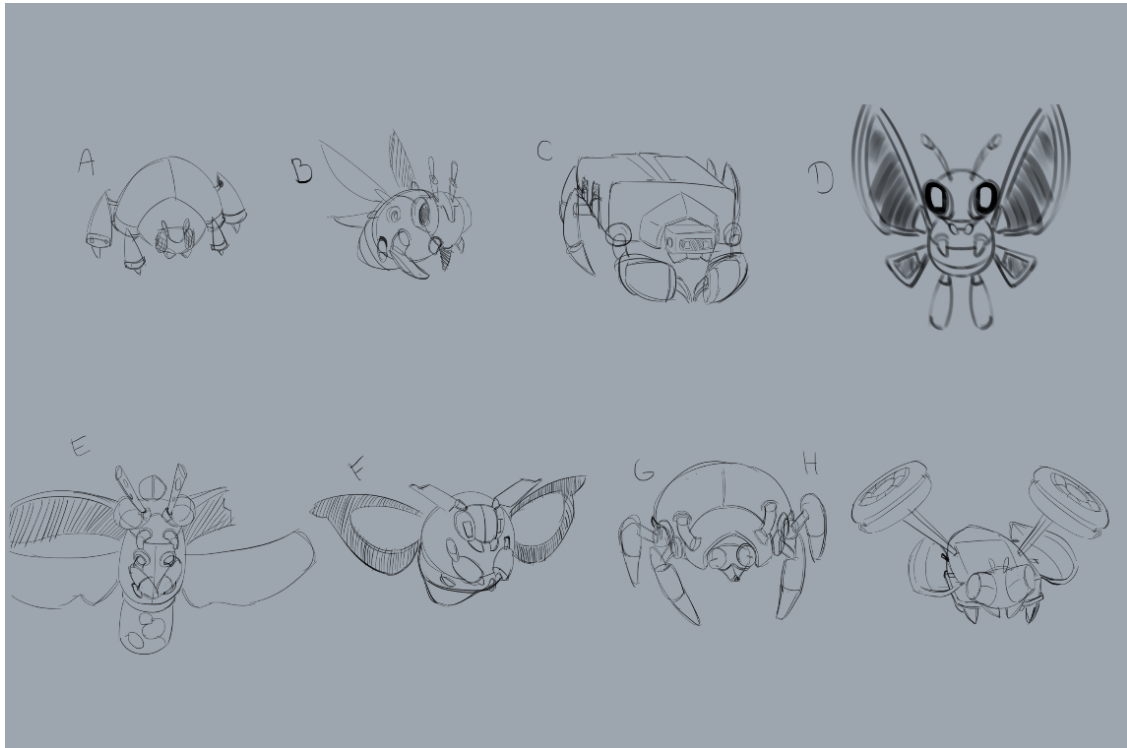
A Figura 42 apresenta as paletas de cores testadas para Dra. Cleo. Nessa etapa, explorei principalmente variações para o cabelo e as roupas, incluindo a possibilidade de incorporar texturas camufladas, que remetem ao ambiente militar e estabelecem uma ligação mais direta com o cenário em que a personagem se insere. Nestes testes explorei o uso de cores distintas para o jaleco, contudo optei por mantê-lo branco no design final, optando pela paleta de cores “A”

Na *character sheet*, mostrada na figura 43, seu vestuário final é composto por um jaleco sobreposto a um uniforme militar, escolha evidenciada sobretudo pelo uso de botas. Essa combinação sugere sutilmente sua conexão com estruturas militares. A decisão também sublinha que, acima de tudo, Dra. Cleo é uma cientista, razão pela qual mantive apenas discretas referências militares em sua aparência. As expressões e poses foram planejadas para transmitir sua personalidade séria, obstinada e resiliente, além de oferecer um vislumbre de seu estado emocional ao longo do desenvolvimento de sua pesquisa.

4.3 Brocasouro

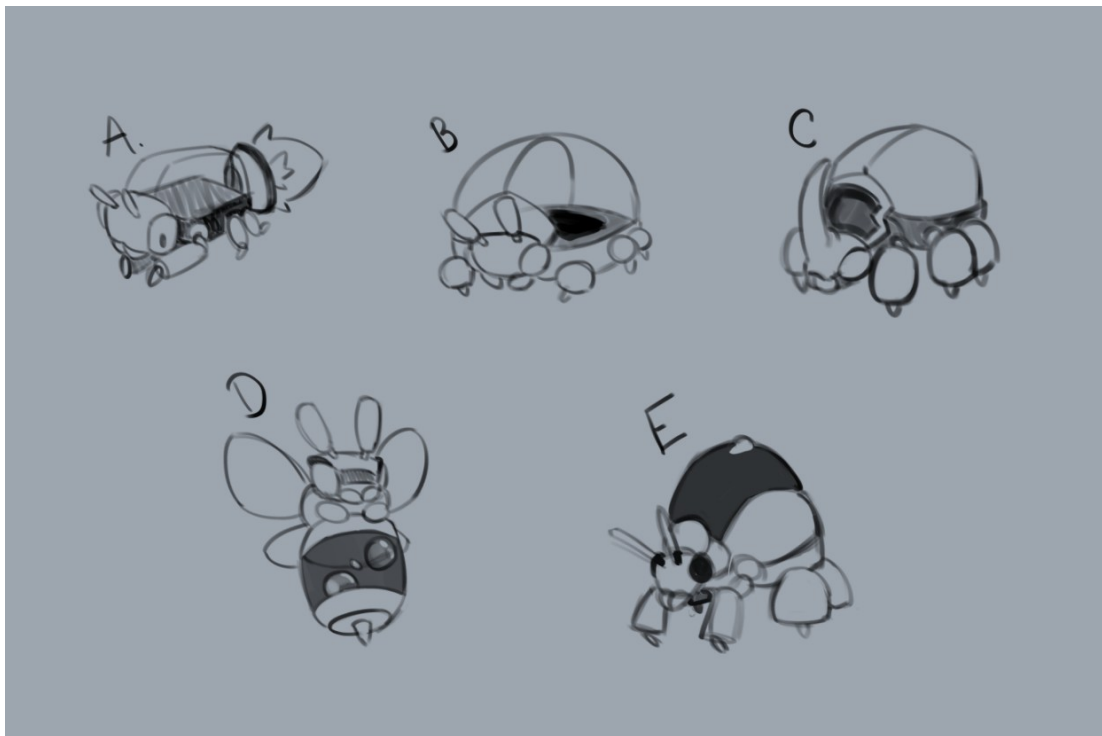
A primeira criatura que J-053 encontra em sua jornada por este novo mundo é um pequeno inseto mecânico. Ele aparentava estar à beira de ficar sem forças quando o protagonista cruza seu caminho, o inseto o toca e absorve um pouco de sua bateria. Quando o vemos mais de perto é perceptível que estruturas, que lembram painéis solares, em suas costas estão danificadas. A partir deste encontro a pequena criatura se apega ao protagonista e o segue por todo seu percurso interagindo, auxiliando e é claro de tempos em tempos o usando para repor suas baterias. A principal habilidade de J-053 serão seus braços que poderão se esticar e o ajudarão a alcançar locais

Figura 45 - Concept Art 1 brocasouro.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 46 - Concept Art 2 brocasouro



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 47 - Concept Art 3 brocasouro.



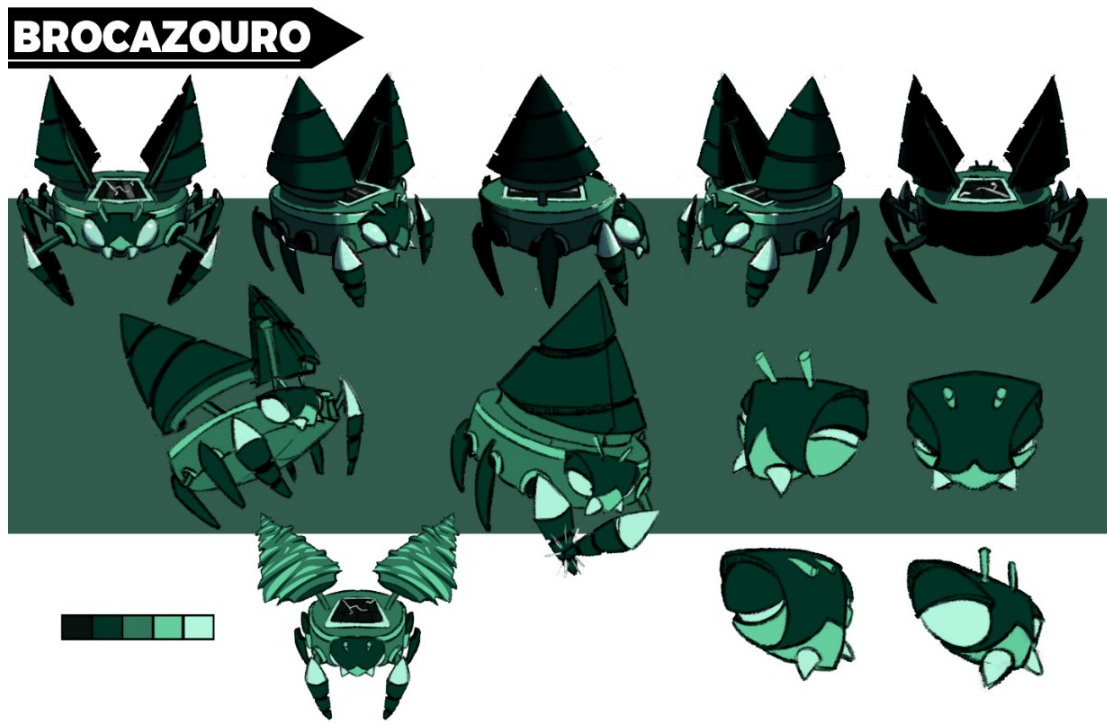
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 48 - Testes de cores brocasouro.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 49 - Character Sheet brocasouro.



Fonte: Acervo pessoal.

A principal função deste personagem seria servir como uma mira para a habilidade do protagonista estender seus braços. A proposta para a relação do brocasouro com o protagonista é de uma união por necessidade, uma vez que sua fonte de energia estaria comprometida. Devido as limitações gráficas estipuladas para este projeto, sua representação em jogo não seria bastante simplificada, se limitando a poucos pixels na tela flutuando ao redor dos alvos. No entanto através de material extra, como as ilustrações e *concept arts*, joga sua aparência poderia ser conhecida. Deste modo tive um pouco mais de liberdade ao pensar seu design.

Para cria-lo explorei diferentes alternativas, utilizando como referências visuais vagalumes, mariposas, moscas e aranhas. Um elemento importante para este design era permitir que houvesse espaço onde painéis solares ser colocados, pois possuir esse elemento é fundamental de sua narrativa. As versões produzidas podem ser vistas na figura 45, para prosseguir para próxima etapa mantive elementos dos designs “A”, “E” e “G”, pois combinaram de forma interessante os aspectos dos insetos que os inspiraram com aspectos mecânicos.

Na etapa seguinte minha preocupação foi deixar a aparência deste personagem mais amigável. Para este fim os designs, mostrados na figura 43, utilizam de formas mais arredondadas, possuem membros maiores e cabeças relativamente grande para seus corpos. Essas estratégias costumam resultar em personagens mais fofos e o uso de formas mais arredondadas são comumente associadas a personagens mais amigáveis e dóceis. Aqui a ideia de sua fonte de energia ser protegida por sua carapaça foi bastante presente. Para prosseguir para a última etapa trabalhei com os designs “B” e “C”

Minha principal preocupação com os esboços finais desse personagem, apresentados na Figura 46, foi construir um visual mais interessante e lúdico. No design “A”, concentrei-me em resolver a questão de como o personagem alcançaria o voo, transformando sua carapaça em uma broca capaz de se dividir ao meio e girar em alta velocidade. O design “B”, por sua vez, apresenta uma forma mais próxima à de um besouro e busca integrar de maneira mais orgânica o painel em suas costas, o que se reflete em sua carapaça transparente, que o torna visível.

Considerando as limitações gráficas previstas para o futuro jogo digital, os esquemas de cores testados foram mantidos relativamente simples, com um número reduzido de tonalidades, priorizando o uso de cores análogas. Entre as paletas avaliadas, mostradas na figura 47, optei pela opção “A”, pois suas variações de verde com aproximação ao azul remetem à coloração de determinadas espécies de moscas, que, por sua vez, evocam a aparência do metal.

A *character sheet* finalizada, que apresenta o design definitivo de brocasouro, pode ser observada na Figura 48. As diferenças em relação às últimas *concept arts* são mínimas, restritas a detalhes como pequenas presas em seu rosto e o formato das patas dianteiras. Optei por representá-lo com a carapaça aberta, evidenciando o painel quebrado em suas costas. Devido ao caráter minimalista de seu design, a criação de poses e expressões revelou-se um desafio. Para ampliar a expressividade visual, explorei diferentes ângulos e utilizei principalmente os olhos e as antenas como elementos centrais na comunicação de suas emoções.

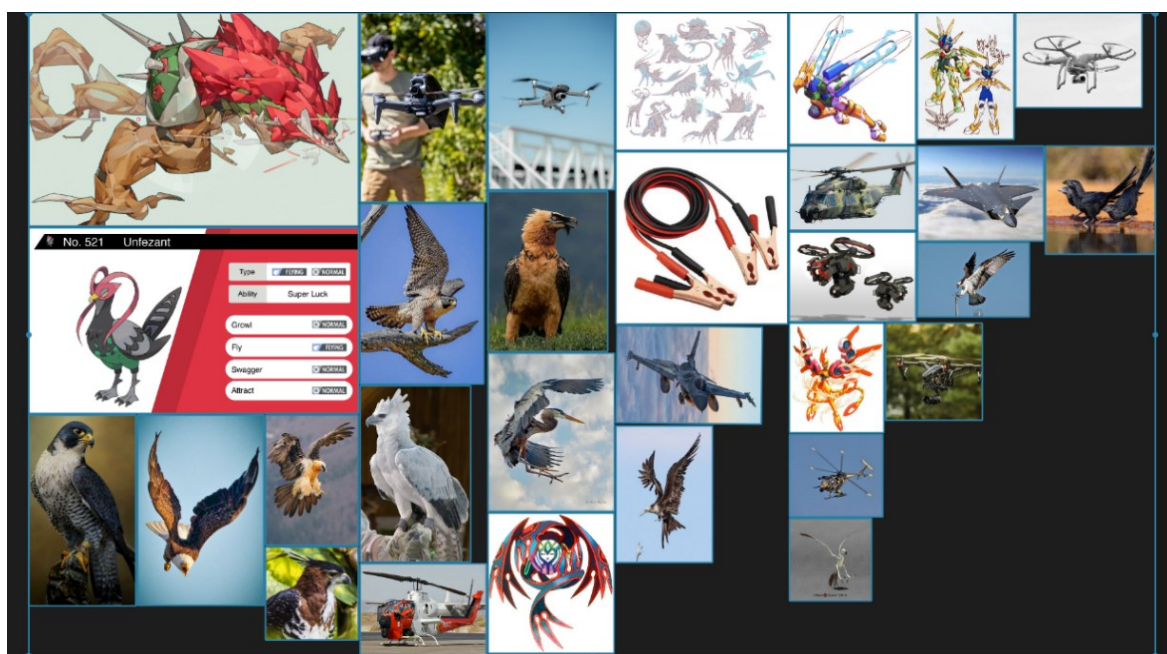
4.4 Falcrone

Os falcrones são hábeis e velozes caçadores, sempre convivendo em pequenos grupos. Quando decidem um local para fazer seus ninhos se tornam extremamente protetivos do mesmo. Ao menor sinal de aproximação de outros seres emitem sons para avisar seus companheiros e

atacam o intruso. Sua principal estratégia consiste de voos rasantes tentando agarrar o invasor e jogá-lo de grandes altitudes, ou utilizar as estruturas em suas caudas para absorver a energia de seu alvo. Fora destas situações ou caçadas tendem a ser cautelosos apenas observando e mantendo sua distância. Durante a exploração do mundo um dos principais desafios serão estes inimigos. Eles protegem determinadas áreas, sempre formando grupos de dois a cinco indivíduos. Observando de locais mais altos e se tornando hostis enquanto o protagonista estiver dentro destes territórios. Eles emitem sons no momento em que seu território é invadido. Ao atravessar por estes lugares bons reflexos são necessários para se esquivar de seus ataques, nos quais voam em sua direção e tentam agarrá-lo.

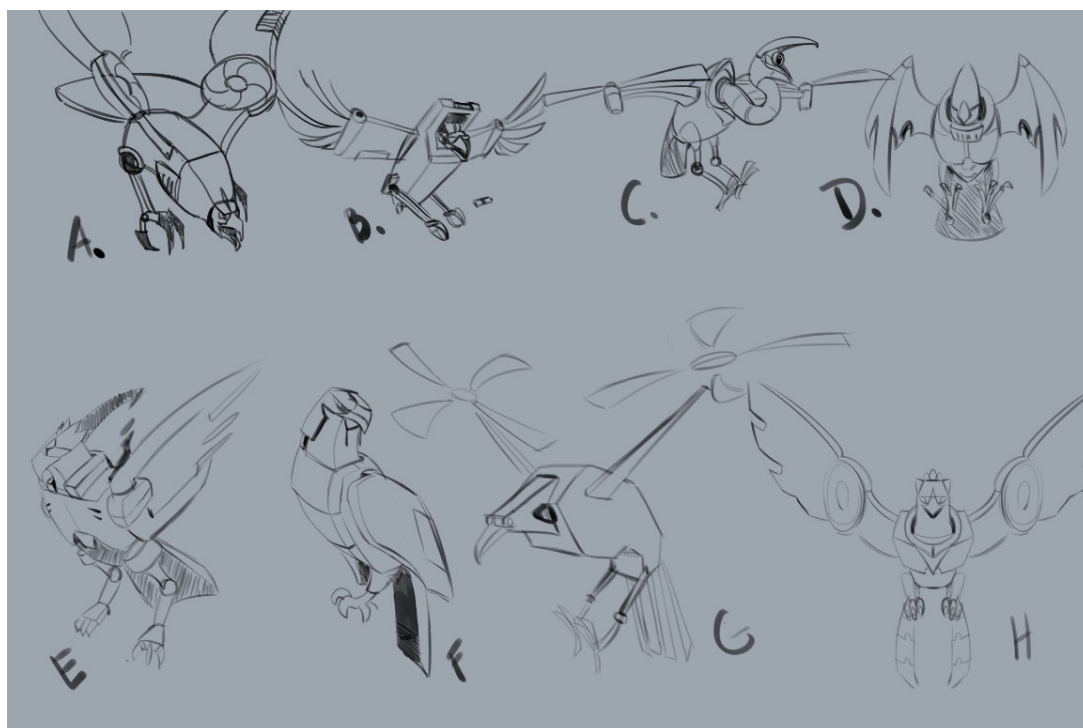
Partindo da descrição acima criei o *moodboard* mostrado na Figura 50 focando na coleta de imagens de aves de rapina, drones, caças, helicópteros. Além disso personagens que pudessem oferecer soluções visuais para combinar estes elementos. Sendo estas representações mais estilizadas e próximas ao *cartoon* de pássaros, ou utilizando em seu design formas mais triangulares e ângulos agudos, que podem remeter a perigo e velocidade. Dessa forma, ao elaborar o visual de deste personagem busquei equilibrar a imponência destas aves com a estética precisa e aerodinâmica de máquinas de combate.

Figura 50 - Moodboard falcrone.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 51 - Concept art 1 falcrone.



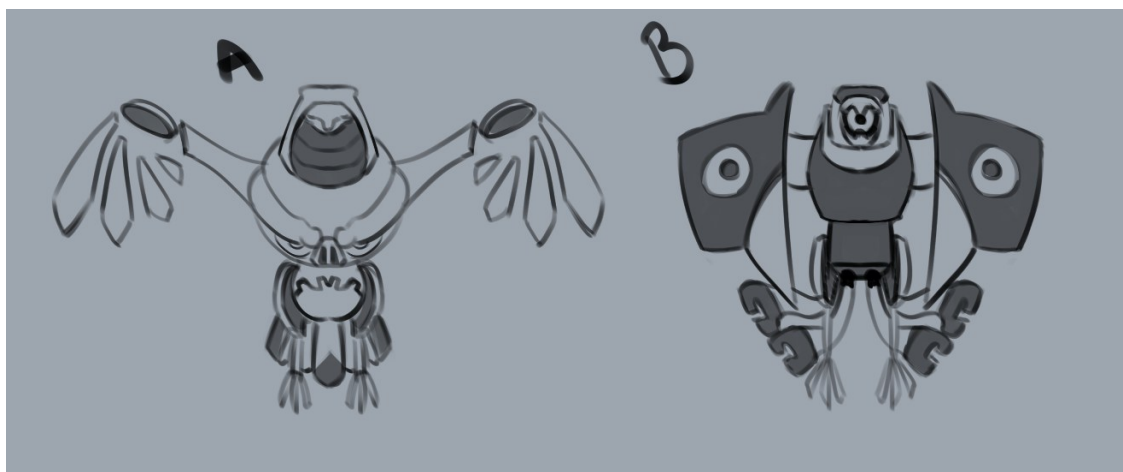
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 52 - Concept Art 2 falcrone.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 53 - Concept Art 3 falcrone.



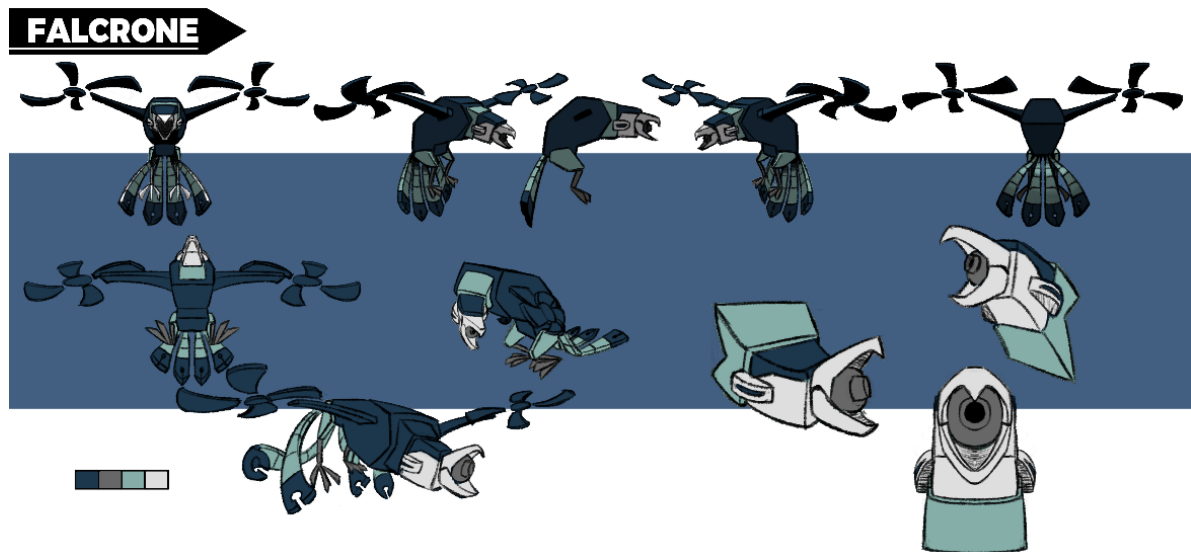
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 54 - Testes de cores falcrone.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 55 - Character sheet falcrone.



Fonte: Acervo pessoal.

Durante as *concept arts* iniciais as proporções dos designs mantiveram-se relativamente próximas à anatomia real das aves, buscando preservar a sensação de familiaridade. Contudo, para reforçar o caráter mecânico do personagem e afastá-lo de uma aparência puramente orgânica, trabalhei na estilização das formas, exagerando e aproximando as estruturas corporais de formas geométricas básicas. Um dos pontos mais importantes durante esta fase foi a exploração de diferentes soluções para o formato das asas. Meu objetivo era criar um design que, além de visualmente interessante, transmitisse a sensação de funcionalidade. Neste primeiro momento testei diversas soluções, algumas mais rígidas, remetendo a drones, e outras com formatos que se assimilavam mais a asas naturais, sempre buscando um equilíbrio. A figura 51 apresenta os esboços iniciais criados para este personagem.

Na etapa seguinte meus esforços se focaram em criar versões mais estilizadas do personagem, principalmente de seu rosto. O conceito de mimetismo foi uma grande fonte de inspiração. Trata-se de uma estratégia comum na natureza, em que certos animais adotam aparências, estruturas ou comportamentos que confundem ou afastam predadores, imitando a aparência de outras espécies. Essa perspectiva abriu margem para criações além de um “pássaro robótico”, também o imaginando como uma criatura imitando uma ave. Os resultados deste processo podem ser vistos na figura 52.

Nos desenhos finais, apresentados na Figura 53, explorei diferentes interpretações dessa proposta. No design “A”, o mimetismo ocorre por do corpo que remete a um crânio humano. Já no design “B”, as asas simulam o rosto de um pássaro, e em seu rosto verdadeiro há uma câmera dentro do bico cria um efeito de estranheza e a cauda funciona como sua verdadeira “boca”, absorvendo a energia das presas. O design “B” foi o escolhido para avançar.

Na etapa de definição das cores (Figura 54), experimentei não apenas combinações cromáticas distintas, mas também a distribuição delas em diferentes áreas do corpo, observando como afetavam a leitura visual. Algumas paletas remetiam a tons naturais, enquanto outras buscavam soluções mais chamativas. A escolha final recaiu sobre a paleta “A”, cujos tons de azul reforçam a estranheza desejada e ainda possibilitam certa camuflagem no céu. Futuramente, no jogo, variações de cores poderão ser utilizadas, aproveitando outras opções testadas nesta etapa.

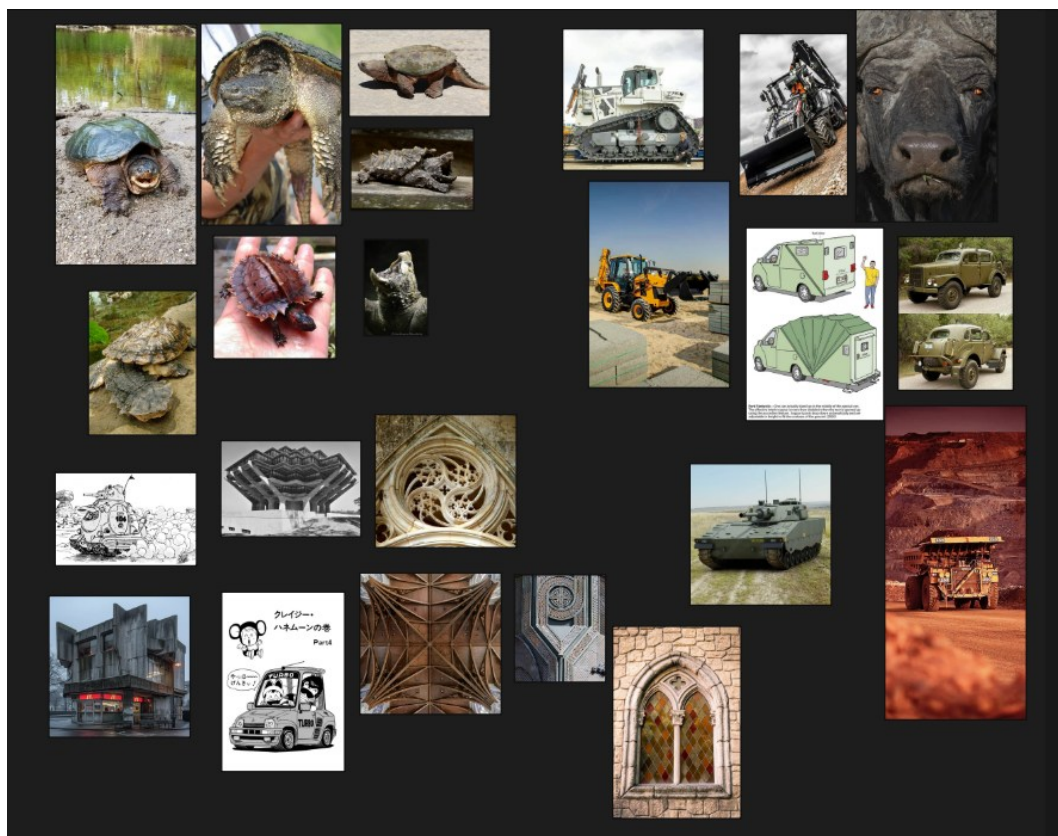
O design final incluiu pequenas alterações, como estruturas laterais próximas ao rosto que lembram olhos e asas remodeladas, agora mais semelhantes às de um drone. Devido ao caráter rígido e geométrico de sua construção, representar expressões e poses dinâmicas revelou-se um desafio particular. Por isso, a *character sheet* (Figura 55) prioriza a exibição do personagem em diferentes ângulos, ressaltando a lógica visual de sua forma e funcionamento.

4.5 Tancaruga

Ao explorar as ruínas é necessário estar sempre atento, pois nunca se sabe quando se encontrará uma tancaruga. Estes exímios predadores vivem as espreitas, escondidos em locais escuros ou entre escombros, esperando uma presa desavisada se aproximar. Devido a seu tamanho o seu gasto energético é alto, assim seu movimento é inicialmente lento e gradativamente se acelera, além disso eles rapidamente perdem o interesse em presas que deixam seu campo de visão. Este inimigo será encontrado em seções específicas do mapa, as vezes parado, outras vezes escondido, se revelando quando o jogador se aproximar o suficiente. Ele perseguirá o jogador sempre que estiver em seu campo de visão e se recolherá em seu casco quando o perder de vista, podendo ser usado como plataforma. Caso o jogador fique muito próximo ele esticará seu pescoço para agarrá-lo, e caso fique fora de sua vista por alguns segundos ele retornará a sua posição inicial. Após iniciar seu movimento lentamente ganhará aceleração.

Partindo da descrição supra citada elaborei o *moodboard*, mostrado na figura 56. Com o objetivo de desenvolver um personagem que transmitisse a sensação de peso e, ao mesmo tempo, de ameaça, selecionei imagens de diferentes espécies de tartarugas mordedoras, conhecidas por sua aparência robusta e agressiva, além de referências de máquinas pesadas, tanques e até mesmos prédios. Tudo isso buscando formatos que gerassem uma silhueta interessante e que auxiliassem na criação de uma base que mescle formas orgânicas com aspectos mecânicos.

Figura 56 - Moodboard tancaruga



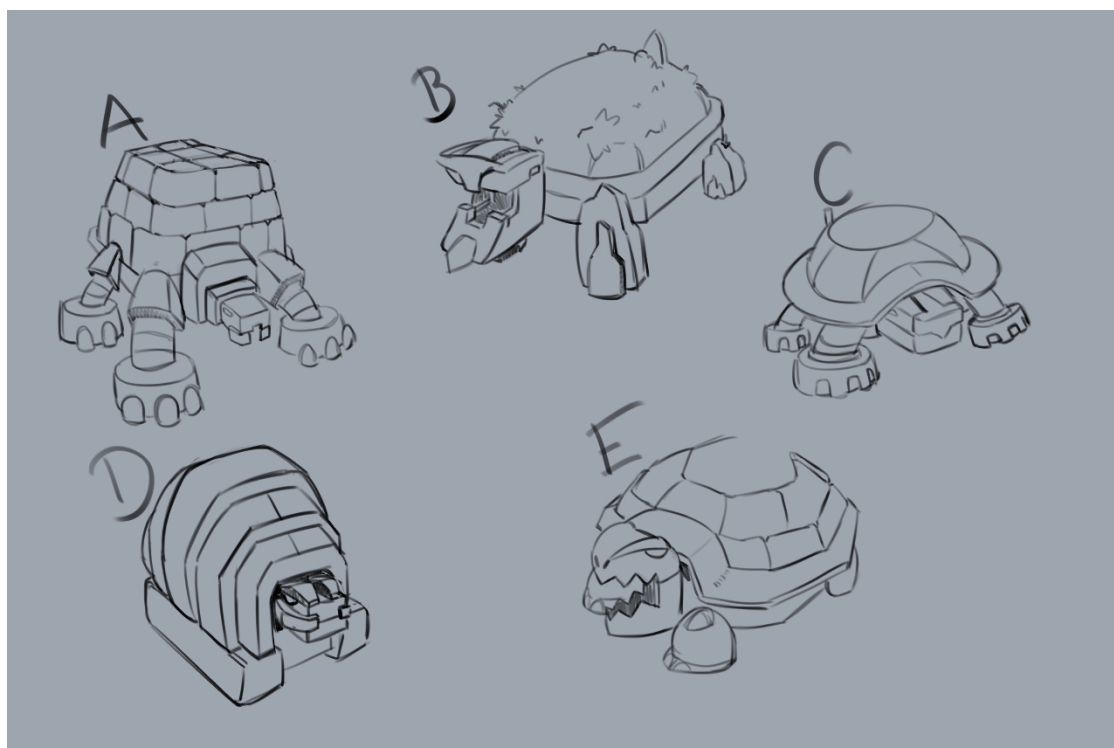
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 57 - Concept Art 1 tancaruga



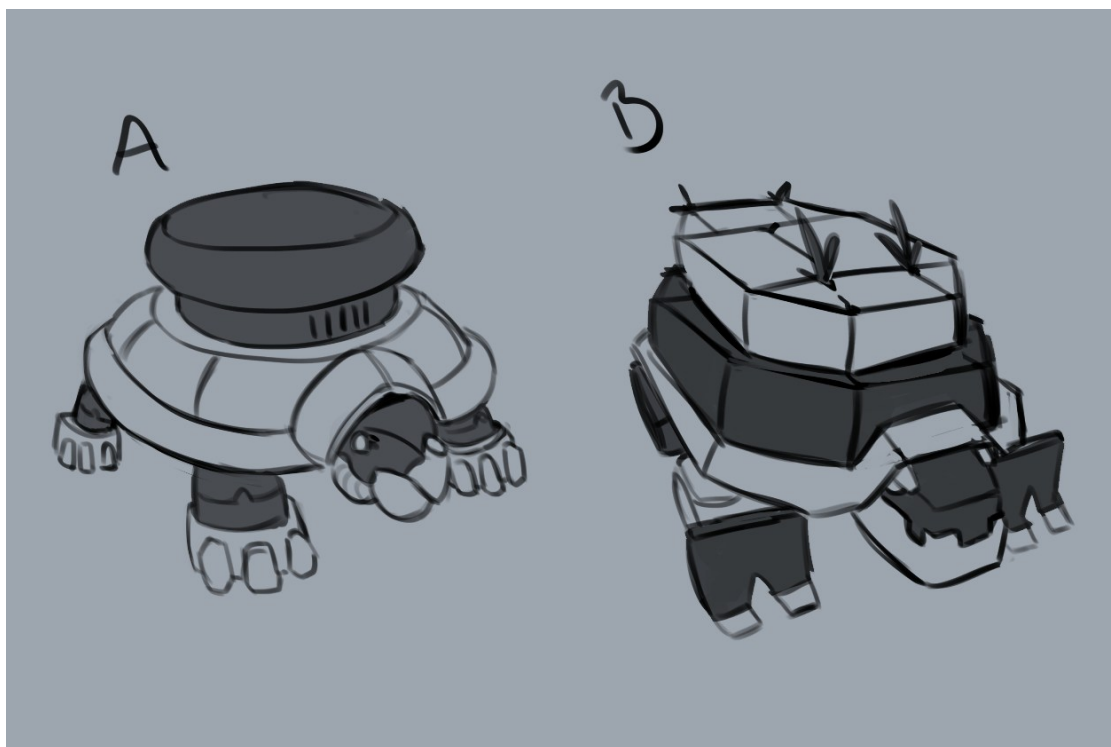
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 58 - Concept Art 2 tancaruga



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 59 - Concept Art 3 tancaruga



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 60 - Testes de cores tancaruga



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 61 - Character Sheet tancaruga



Fonte: Acervo pessoal.

A estratégia central foi combinar as características físicas dessas tartarugas com elementos de máquinas pesadas, como tanques e veículos industriais, utilizando formas básicas exageradas para reforçar a ideia de força e resistência. Durante o desenvolvimento das ideias iniciais, busquei criar variações que conseguissem integrar de maneira interessante essas influências visuais. No entanto, nesse estágio, ainda não incluí em alguns designs um espaço destinado à função de plataforma, que seria uma das principais mecânicas associadas a este inimigo dentro do jogo, focando meus esforços em combinar esses elementos de maneira convincente. As primeiras ideias desenvolvidas para este personagem podem ser observadas na figura 57. Para avançar para a próxima etapa do processo, optei por mesclar elementos dos designs “D”, “E” e “H”, combinando características que melhor capturassem a proposta visual e funcional planejada para a tancaruga.

Na etapa seguinte, o principal desafio consistiu em representar de forma visual a função de plataforma que esse personagem deverá desempenhar. Para tanto, nos desenhos apresentados na figura 58, procurei manter o espaço em suas costas vazio. Entre as diferentes soluções exploradas, os designs “A” e “C” se destacaram. O design “A” traz como uma possível solução uma carapaça, relativamente grande, o que pode ser interpretada pelo jogador como um espaço seguro. Já o design “C” adota predominantemente formas arredondadas, reservando apenas para o rosto, concebido como a parte ameaçadora ao jogador, um formato distinto.

Na etapa final, combinei aspectos das duas *concept arts* apresentadas na figura 59. O objetivo desses esboços foi intensificar a linguagem visual explorada nas versões anteriores. A principal diferença entre elas é o predomínio de formas: enquanto uma prioriza formatos mais quadradas, a outra se apoia em formatos arredondados. Além de trabalhar essas características de maneira mais intencional, utilizei um tom de cinza para destacar diferentes partes do personagem. O design final resulta da fusão de elementos de ambas as propostas: incorpora a carapaça e os membros do design “B” e a plataforma nas costas do design “A”, semelhante a uma fornalha, acrescentando uma camada extra de funcionalidade ao personagem.

Ao criar as variações de cores para este personagem, mostradas na figura 60, a principal preocupação foi trazer uma distinção clara entre ele e a estrutura em suas costas, a fim de trazer mais clareza para sua função. Outro aspecto relevante consistiu em refletir sobre a relação desse personagem com o cenário, deste modo me inspirei em possíveis ambientes nos quais poderia ser encontrado para a escolha das cores. Assim, testei paletas que a depender do cenário poderiam destaca-lo ou esconde-lo. Entre as opções apresentadas na figura, optei pela paleta “A”, pensando em posicionar este personagem em locais no subsolo.

Por fim ao finalizar o processo de criação deste personagem, assim como aconteceu no desenvolvimento dos personagens: falcrone e do brocazouro, a criação da *character sheet* da tancaruga, exibida na figura 61, apresentou o desafio de trabalhar com um design mais rígido e simplificado, trazendo poucas variações em suas expressões e poses. Para contornar essa limitação e ampliar a variedade de situações nas quais pude representa-lo, optei por desenhá-lo sob diferentes ângulos.

4.6. Ilustrações

Com os designs dos personagens já definidos e as *character sheets* concluídas, iniciei a produção das ilustrações finais. O primeiro passo dessa etapa foi a elaboração de doze *thumbnails*, explorando diferentes cenas, composições e perspectivas. Dentre elas, duas foram selecionadas para desenvolvimento, como mostrado na Figura 62. Após essa escolha, organizei o *moodboard* apresentado na Figura 63, que reúne as *character sheets* dos personagens envolvidos, referências de cenários, *splash arts* e outras imagens produzidas pela Riot Games. Além de servir como fonte

estética, essas referências também funcionaram como guias para a resolução de questões técnicas relacionadas à pintura, à finalização e à composição.

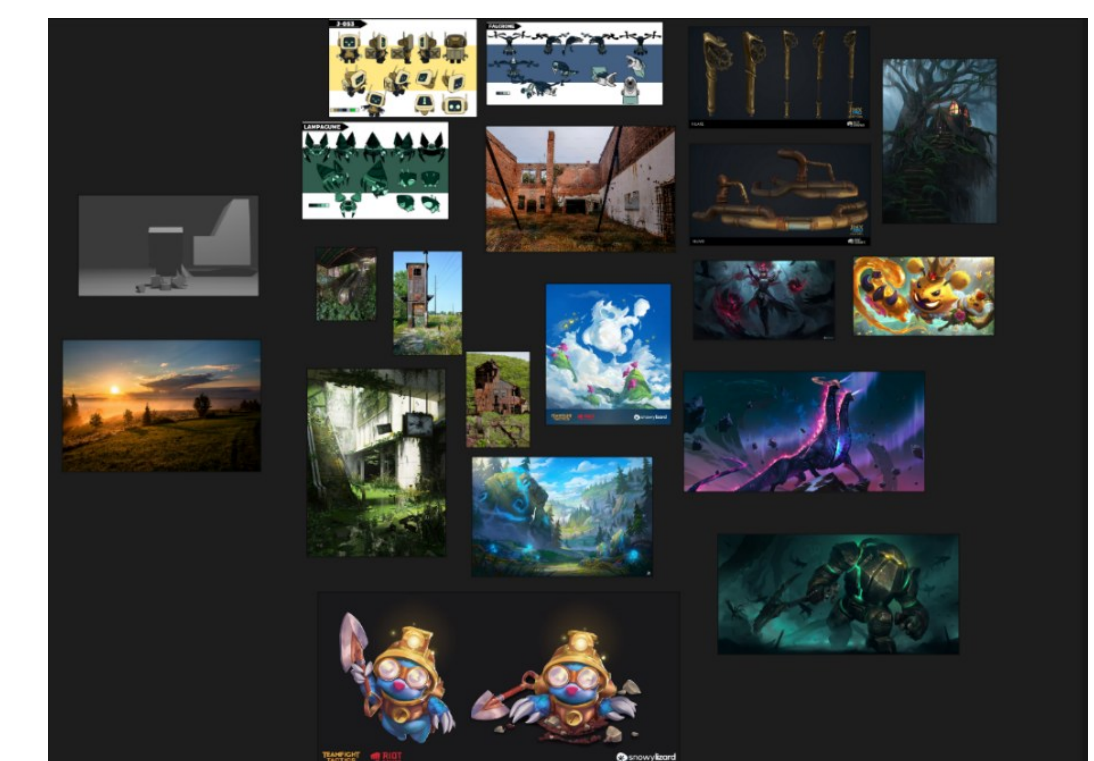
O desenvolvimento das duas ilustrações seguiu um processo semelhante: ampliei os esboços das *thumbnails* para estabelecer rapidamente uma base e, em seguida, trabalhei os valores das imagens, isto é, luz e sombra, utilizando apenas tons de cinza. Essa etapa, cujos resultados podem ser observados nas Figuras 64 e 65, permitiu consolidar a estrutura de iluminação antes da aplicação das cores. Com os valores já definidos, avancei para a fase de colorização, adicionando efeitos e realizando correções necessárias. Essa abordagem segmentada, na qual cada etapa é trabalhada de forma independente, possibilitou maior organização e eficiência no processo criativo, resultando em produções mais consistentes e coesas.

Figura 62 - Thumbnails Ilustrações



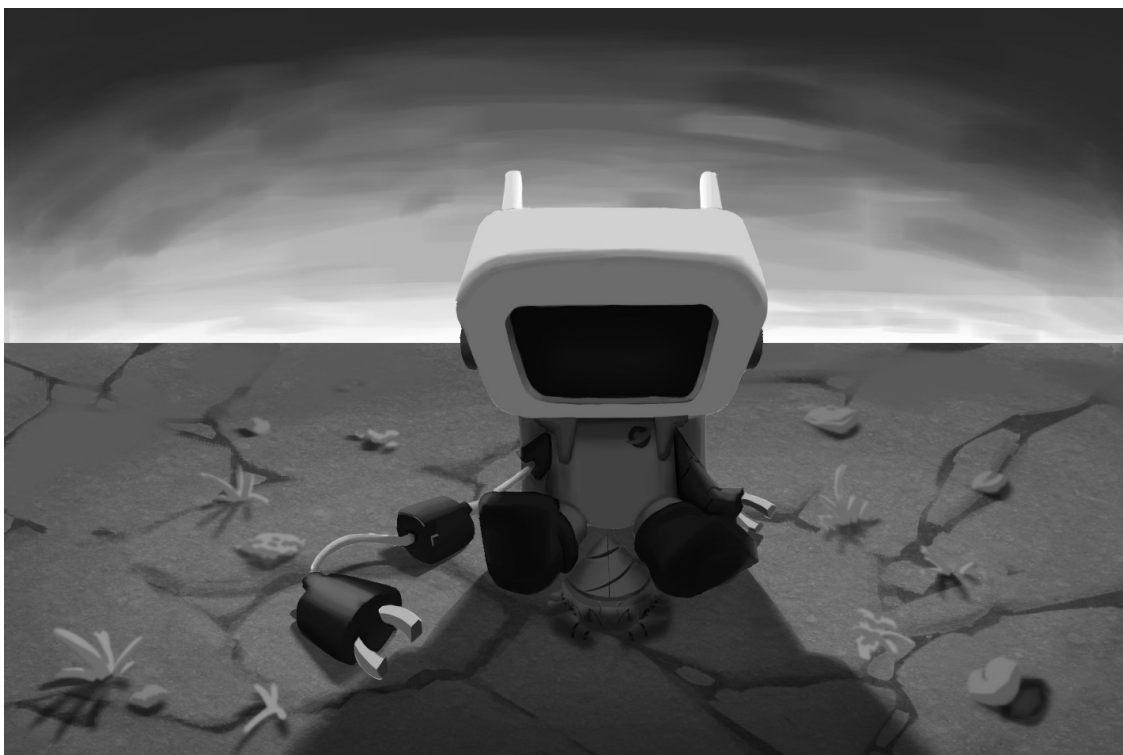
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 63 - Moodboard Ilustrações



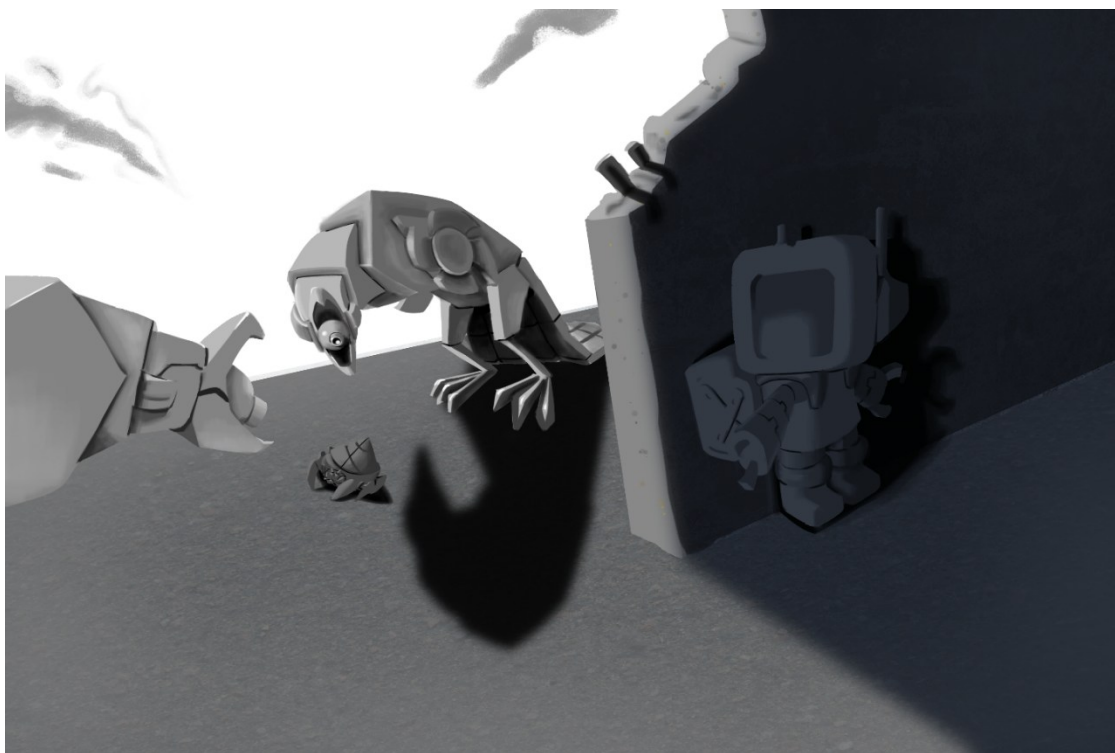
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 64 - Ilustração 1 Valores.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 65 - Ilustração 2 Valores.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 66 - Ilustração 1 Por do Sol



Fonte: Acervo pessoal.

A ilustração I, apresentada na Figura 66, retrata o momento final de J-053 e seu companheiro brocasouro. Minha intenção com esta ilustração foi explorar o contraste entre a melancolia do desfecho do protagonista e uma atmosfera calma e, de certa forma, acolhedora. Embora, tradicionalmente, splash arts priorizem composições mais dinâmicas, considerei que, para esta cena específica, uma abordagem mais simples e estática transmitiria melhor a sensação desejada. Na imagem, J-053 e brocasouro estão posicionados no centro da composição, iluminados suavemente pelo pôr do sol, em uma estrada deserta.

A escolha pela composição estática reforça a sensação de serenidade e finalidade, enquanto a paleta de cores quentes contribui para criar um clima acolhedor, mesmo diante da tristeza da cena. O pôr do sol, além de compor a ambientação, carrega também um simbolismo importante: assim como marca o fim de um dia, também representa o encerramento da jornada do protagonista e o desfecho da narrativa do jogo.

Figura 67 - Ilustração 2 Emboscada



Fonte: Acervo pessoal.

A ilustração II, apresentada na Figura 67, retrata uma cena de ação em que J-053 e brocasouro são cercados por dois falcrões. Minha intenção com esta ilustração foi criar uma atmosfera mais dinâmica e tensa, mostrando o protagonista se preparando para resgatar seu companheiro, apenas para ser surpreendido por um segundo inimigo.

Buscando uma composição mais energética, adotei uma estratégia recorrente nas artes analisadas no Capítulo 2: inclinei levemente a perspectiva e a linha do horizonte. Essa decisão, por

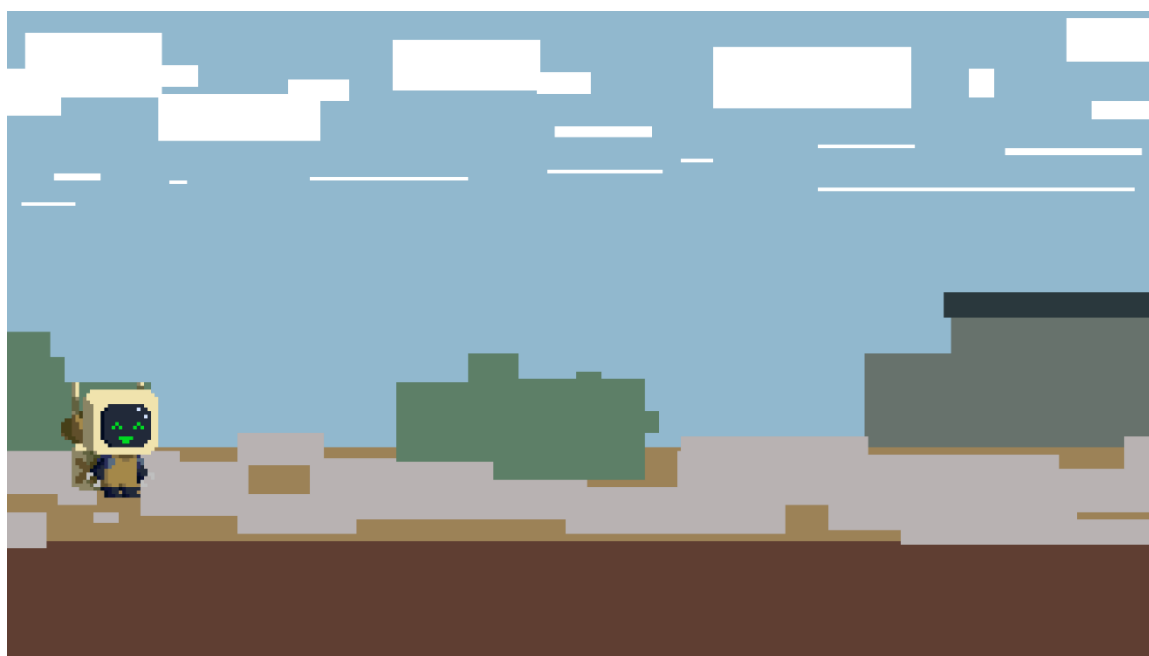
si só, já contribuiu significativamente para adicionar dinamismo à cena. Na paleta de cores, optei por tons azulados nas áreas de sombra, contrastando com a iluminação alaranjada. O foco principal da imagem é o falcrone posicionado no centro, cujo rosto foi destacado por meio de fortes contrastes de valor, a fim de que ele atraísse o olhar do espectador.

Figura 68 - Pixel Art J-053



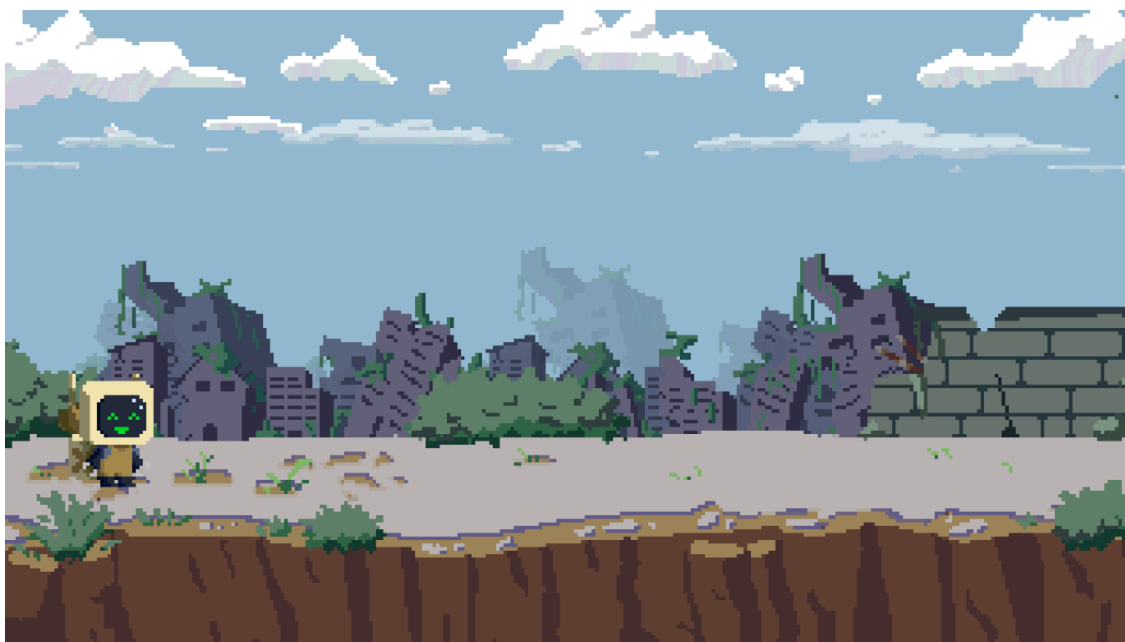
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 69 - Pixel art - Estudo de composição para o cenário



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 70 - Pixel art Começa a Jornada



Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, desenvolvi uma *pixel art* com o objetivo de verificar se as decisões tomadas ao longo do processo poderiam ser traduzidas para o estilo visual previsto em sua futura aplicação. O primeiro passo foi criar a versão em *pixel art* do protagonista, apresentada na Figura 68, de modo a estabelecer uma escala de referência para os demais elementos do cenário. Essa etapa inicial também foi fundamental para a definição da resolução final da imagem: após testar alguns formatos na proporção 16:9, optei pelas dimensões de 320 por 180 pixels. Essa escolha se mostrou adequada, pois mantém o personagem relativamente pequeno diante do cenário, mas ainda suficientemente visível para não comprometer a leitura visual.

Na construção da cena (Figura 69), utilizei formas simplificadas apenas para indicar cores, espaçamento e dimensões gerais dos elementos. A proposta foi aproximar a ilustração do visual característico de jogos de plataforma, dispensando a preocupação com ilusões de profundidade. O protagonista foi posicionado à esquerda, em concordância com a lógica de progressão tradicional desse gênero, em que o deslocamento do jogador ocorre da esquerda para a direita.

A ilustração finalizada (Figura 70) buscou representar uma área inicial da jornada, na qual o jogador parte de um galpão em direção às ruínas de uma cidade. A intenção foi transmitir uma sensação de estranhamento e incerteza logo no início da experiência. Para isso, utilizei cores de

baixa saturação, uma estrada desgastada invadida pela vegetação e, ao fundo, silhuetas de uma metrópole em ruínas sendo tomada pela natureza. O objetivo era sugerir um mundo aparentemente sem vida, marcado pela desolação, e criar uma atmosfera em que a esperança parece ausente diante do desconhecido.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os videogames vêm se consolidando como uma mídia cada vez mais relevante, não apenas como forma de entretenimento, mas também como um nicho de mercado que oferece oportunidades para diversos profissionais, incluindo os artistas visuais. Neste projeto busquei investigar o processo de criação de personagens para meu projeto de um jogo digital intitulado “A Última Entrega”. Embora já houvesse realizado pequenas produções anteriormente, foi neste trabalho que pude realizar contribuições mais substanciais, estabelecendo o roteiro e os primeiros planos para o futuro desenvolvimento de um jogo digital completo.

Para esse fim me aprofundi nos processos iniciais em especial, a produção de *concept art* e o processo até os designs finais dos personagens. A meta central foi a criação de *concept art* e *character sheets* para cinco personagens, complementados por duas ilustrações inspiradas em *splash art* e uma *pixel art*. Avalio que tal objetivo foi alcançado, uma vez que o capítulo “Relato do Processo” evidencia não apenas os resultados finais, mas também a natureza iterativa do processo criativo, que envolve experimentar, analisar e refinar continuamente conceitos até chegar a soluções visuais coerentes.

Além disso, ao propor uma narrativa e refletir sobre princípios de mecânica de jogo, estabeleci parâmetros que orientaram o design dos personagens. A *pixel art* criada, por sua vez, demonstrou a viabilidade de adaptar o protagonista ao estilo visual previsto para o futuro jogo digital. O estudo de técnicas de pintura digital, aliado à análise de artistas de diferentes áreas, desde os videogames até as belas-artes e a animação, também se mostrou essencial. Esse repertório forneceu tanto embasamento técnico quanto referências estéticas e estratégicas para as escolhas feitas ao longo do percurso criativo.

Este trabalho pode trazer contribuições significativas ao explorar os processos de criação de personagem para um jogo digital. Tais produções apresentam desafios específicos, pois além de desempenhar seu papel no enredo, os personagens precisam indicar de maneira visual parte de seu comportamento e habilidades aos jogadores. Além disso, por vezes os personagens são criados por meio de desenhos ou esboços e precisam ser transformados em estilos diferentes como em modelos 3D, ou neste caso em *pixel art*, acrescentando as particularidades deste tipo de produção.

Quanto a desdobramentos futuros, seria interessante repetir as etapas realizadas neste trabalho, para a criação de mais personagens e expandir a produção ao trazer maior foco para a criação dos ambientes. Pretendo expandir meus conhecimentos em áreas complementares e buscar colaborações com programadores interessados em videogames. Com objetivo de transformar os personagens e ideias desenvolvidos em protótipos jogáveis e, com perseverança, evoluir para a produção versão demo para computadores. Com a possibilidade de com um retorno positivo avançar para a produção e lançamento deste projeto na íntegra. Assim, este trabalho não apenas consolidou importantes aprendizados, mas também abriu caminhos para novos desafios e possibilidades de criação.

6 REFERÊNCIAS

- BAKER, J. **WALL-E VisDev**. 26 nov. 2016. Disponível em: <https://www.james-baker.com/news/wall-e-visdev>. Acesso em: 20 ago. 2025.
- CAETANO, B. **A Atuação Do Artista Visual No Mercado De Jogos E O Processo De Criação Do Jogo Freshman's Quest**. Orientador: Dr. Fábio Fonseca. 56 f. Monografia (Graduação) – Curso de Artes Visuais, Universidade Federal de Uberlândia, 2019.
- CARTWRIGHT, M. **Claude Monet**. World History Encyclopedia. 04 abril 2022. Disponível em: https://www.worldhistory.org/Claude_Monet. Acesso em: 08 ago. 2025.
- EU sou a lenda**. Direção de Francis Lawrence. Distribuição por Warner Bros. Pictures, EUA. 1 DVD (101 min)
- HAMMINGS, G. **Pausing to Appreciate Wolf Kahn**. Rollins Museum of Art – Museum Blog. 28 out. 2020. Disponível em: <https://blogs.rollins.edu/rma/2020/10/28/pausing-to-appreciate-wolf-kahn>. Acesso em: 12 ago. 2025.
- HAUSER, T. **The Art of WALL-E**. Disney Enterprises, Inc./ Pixar Animation Studios. Chronicle Books LLC. 2009.
- FORTIM, I. **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.
- KOLE, N. **PROJECTS**. [201-]. Disponível em: <https://www.nicholaskole.art/work>. Acesso em: 17 fev. 2025.
- KRUGER, P. **PEDRO KRUGER'S ARTSTATION**. [201-]. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/w0zvLw>. Acesso em: 24 fev. 2025
- LUZ, A. R. **Vídeo Games História, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.
- LYON, R. **A Brief History of 'Pixel'**. IS&T/SPIE Symposium on Electronic Imaging. jan. 2006. California, EUA.
- MARCHI, G. **Qual a Diferença Entre Concept Art e Ilustração?** RevoSpace, 11 dez. 2020. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/qual-a-diferenca-entre-concept-art-e-ilustracao/>. Acesso em: 23 set. 2024.

MELLO, V. D. L. **Histórico e discussão do conceito de jogabilidade em videogames**. 2013. 133p. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.bdttd.uerj.br:8443/handle/1/8937#preview-link0>. Acesso em: 7 de novembro de 2025.

MEGA Man Zero Official Complete Works. Tradução: Michelle Kirie Hayashi. UDON Entertainment Corp, abril 2008.

OLIVEIRA, M. **ROBOTO // ロボット - V.2**. 19 abr. 2024. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/w0zvLw>. Acesso em: 3 fev. 2025.

SILBER, Dan. **Pixel Art for Game Developers**. Boca Raton: CRC Press, 2016.

SONTAG, S. **Diante a dor dos outros**. Publicação: São Paulo. Companhia das Letras, 2003.

SUPER EYEPATCH WOLF. **How Mother 3 Breaks You**. Youtuber, 06 de junho de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pP60Hs_Bv5o.

TAKAHASHI, P. ANDREO, M. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. 07 nov. 2011. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2025.

VILLEGAS, D. **DEIV CALVIZ**. [201-]. Disponível em: <https://deivcalviz.com>. Acesso em: 14 mar. 2025.

WIELAND, R. **What is a Role-Playing Game? RPG Types Explained**. Forbes. Mar. 2024. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/technology/article/what-are-rpg-games>. Acesso em: 30 jun. 2025.

WILLIAMS, M. **Wolf Kahn: Landscape of Light, 1953-2006**. 24 out. 2006. Disponível em: <https://tfaoi.org/aa/6aa/6aa442.htm>. Acesso em: 12 ago. 2025.