



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**DOUGLAS ALVES DA SILVA**

**DESENVOLVIMENTO DE UMA PERSONAGEM PARA UM PROJETO DE JOGO  
DIGITAL DE TERROR UTILIZANDO A ABORDAGEM *THE SILVER WAY***

**FORTALEZA**

**2021**

DOUGLAS ALVES DA SILVA

DESENVOLVIMENTO DE UMA PERSONAGEM PARA UM PROJETO DE JOGO  
DIGITAL DE TERROR UTILIZANDO A ABORDAGEM *THE SILVER WAY*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado.

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S579d Silva, Douglas Alves da.  
Desenvolvimento de uma personagem para um projeto de jogo digital de terror utilizando a abordagem the silver way / Douglas Alves da Silva. – 2021.  
71 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.  
Orientação: Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado.

1. Design de Personagem. 2. Cartum. 3. Jogos de Terror de Sobrevivência. I. Título.

CDD 302.23

---

DOUGLAS ALVES DA SILVA

DESENVOLVIMENTO DE UMA PERSONAGEM PARA UM PROJETO DE JOGO  
DIGITAL DE TERROR UTILIZANDO A ABORDAGEM *THE SILVER WAY*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Esp. Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente aos meus pais, Célia Maria e José Ernane, e às minhas irmãs, Gislene e Tatiane, por todo o apoio concedido durante a minha jornada, acreditando e investindo em mim.

Ao Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado, que desde o início, quando eu nem sabia direito o que fazer, me orientou por todo o processo deste trabalho.

Aos professores Natal Anacleto e Matheus Rodrigo, pela disponibilidade de participar da banca examinadora, pelas valiosas colaborações e sugestões.

## RESUMO

O *design* de personagens é um processo importante na criação de obras para cinema, animação e, principalmente, games, cujo mercado está em crescimento econômico, abrindo espaço para a existência de personagens pensados com o intuito de gerar empatia com o jogador. Neste contexto, este trabalho tem como objetivo desenvolver um produto: um personagem para o projeto de jogo digital e original de terror chamado *Domus* por meio da abordagem *The Silver Way*, que propõe ser aplicável para a criação de personagens em diferentes projetos. O processo para cumprir este propósito baseia-se nas cinco fases da abordagem *The Silver Way* (história, gestual, *design*, forma, e detalhes) para a realização das seguintes etapas: desenvolver uma história de fundo para a personagem; gerar esboços conceituais iniciais com base na história; desenvolver um dos esboços com base na escolha de um conceito; expandir o desenvolvimento do conceito da personagem aplicando poses de ação e expressões faciais; e formalizar todo o processo de criação do personagem em um model sheet, visando a utilização desse documento para a animação dos *sprites* em 2D. Maiores detalhes sobre o processo são descritos no relatório técnico deste trabalho. A título de referencial teórico, são explanados os conceitos de *design* de personagens, concept art, também é dada uma explicação mais detalhada sobre a abordagem *The Silver Way*, além de mostrar um breve panorama dos jogos de terror, e exemplos de criação de personagens para esse gênero de jogo. Espera-se que este trabalho possa servir como base para outros futuros trabalhos de estudantes ou profissionais que se interessam pelo assunto.

**Palavras-chave:** *Design* de Personagem. Cartum. Jogos de Terror de Sobrevivência.

## **ABSTRACT**

Character design is an important process in the creation of works for cinema, animation and, mainly, games, whose market is in economic growth, making room for the existence of characters designed with the aim of generating empathy with the player. In this context, this work aims to develop a product: a character for the digital and original horror game project called Domus through The Silver Way approach, which proposes to be applicable to the creation of characters in different projects. The process to fulfill this purpose is based on the five phases of The Silver Way approach (story, gesture, design, form, and details), to carry out the following steps: developing a backstory for the character; generate initial concept sketches based on the story; develop one of the sketches based on choosing a concept; expand character concept development by applying action poses and facial expressions; and formalize the entire process of creating the character in a model sheet, aiming to use this document for the animation of sprites in 2D. Further details about the process are described in the technical report of this work. As a theoretical framework, the concepts of character design, concept art are explained, a more detailed explanation of The Silver Way approach is also given, in addition to showing a brief overview of horror games, and examples of character creation for that game genre. It is hoped that this work can serve as a basis for other future work by students or professionals who are interested in the subject.

**Keywords:** Character Design. Cartoon. Survival Horror Games.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Esboço da personagem Maria de Silent Hill 2 (Takayoshi Sato) .....	22
Figura 2 – Concept Arts da personagem Maria de Silent Hill 2 .....	23
Figura 3 – Concept Art do monstro Lying Figure .....	24
Figura 4 – Pyramid Head, primeira concept art (Ito Masahiro) .....	24
Figura 5 – Pyramid Head, segundo concept art (Ito Masahiro) .....	25
Figura 6 – Processo de gestual do personagem em blocos de formas conceituais .....	27
Figura 7 – Representações de rascunhos do personagem Salty .....	28
Figura 8 – Variedade de ideias para o personagem Salty .....	29
Figura 9 – Estabelecendo proporções do personagem Salty .....	30
Figura 10 – Aplicação da dica de pose para personagens .....	30
Figura 11 – Exemplo de pose especial .....	31
Figura 12 – Exemplo de construção de poses .....	32
Figura 13 – Exemplo de desenho através das formas do personagem .....	33
Figura 14 – Exemplo de desenho turnaround do personagem Salty .....	34
Figura 15 – Exemplo das poses do turnaround do personagem Salty .....	34
Figura 16 – Exemplo de expressões do personagem Salty .....	35
Figura 17 – Exemplo da página de expressão do personagem Salty .....	36
Figura 18 – Exemplo de tabela de bocas do personagem Salty .....	37
Figura 19 – Exemplo dos detalhes de limpeza de linha e cor do personagem Salty .....	38
Figura 20 – Esboços de blocagem da personagem Anna .....	45
Figura 21 – Esboços do desenvolvimento do design para a personagem Anna .....	46
Figura 22 – Definindo o conceito do design para a personagem Anna .....	47
Figura 23 – Design para a personagem Anna .....	48



Figura 24 – Definindo proporção da personagem Anna .....	49
Figura 25 – Esboços de poses de ação da personagem Anna .....	49
Figura 26 – Pose especial da personagem Anna .....	50
Figura 27 – Processo do turnaround - blocagem de formas básicas .....	51
Figura 28 – Processo do turnaround - definição de formas básicas .....	51
Figura 29 – Expressões faciais da personagem Anna .....	52
Figura 30 – Tabela de bocas da personagem Anna .....	53
Figura 31 – Teste de cores da personagem Anna .....	54
Figura 32 – Model sheet: Página de turnaround .....	55
Figura 33 – Model sheet: Página de Expressões Faciais .....	56
Figura 34 – Model sheet: Página de tabela de bocas .....	56
Figura 35 – Model sheet: Página de poses .....	57
Figura 36 – Etapa de Gestual .....	58
Figura 37 – Quadro de referências visuais da profissão DJ .....	59
Figura 38 – Etapa de Design .....	59
Figura 39 – Etapa de Design versão final .....	60
Figura 40 – Esboço de poses da etapa de Forma .....	60
Figura 41 – Esboço das formas básicas da etapa de Forma .....	61
Figura 42 – Etapa de Forma - Turnaround .....	61
Figura 43 – Etapa de Detalhes - Turnaround .....	62
Figura 44 – Model sheet: Turnaround .....	63
Figura 45 – Model sheet: Poses .....	63

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Distribuição das etapas da metodologia adotada .....	39
---	----

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
1.1	<b>Objetivo Geral</b> .....	15
1.2	<b>Objetivos Específicos</b> .....	15
2	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	16
2.1	<b>Concept Art</b> .....	16
2.1.1	<i>Design de personagens (ou character design)</i> .....	17
2.2	<b>O terror nos jogos</b> .....	18
2.3	<b>A Criação de personagens em games de terror</b> .....	21
2.4	<b>A Abordagem <i>The Silver Way</i></b> .....	25
2.4.1	<i>História</i> .....	26
2.4.2	<i>Gestual</i> .....	27
2.4.3	<i>Design</i> .....	28
2.4.4	<i>Forma</i> .....	32
2.4.5	<i>Detalhes</i> .....	37
3	<b>METODOLOGIA</b> .....	38
4	<b>DESENVOLVENDO A PERSONAGEM</b> .....	40
4.1	<b>Desenvolvimento da história de fundo (ou Backstory)</b> .....	41
4.1.1	<i>Contextualização do jogo</i> .....	41
4.1.2	<i>Contextualização da personagem</i> .....	43
4.2	<b>Criação de esboços conceituais iniciais</b> .....	45
4.3	<b>Desenvolvimento do conceito</b> .....	46
4.4	<b>Aplicação de poses de ação e expressões faciais</b> .....	48
4.5	<b>Model Sheet</b> .....	53
4.6	<b>Concepção da personagem Anna adulta</b> .....	57
5	<b>CONCLUSÃO</b> .....	64
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	66
	<b>GLOSSÁRIO</b> .....	68
	<b>APÊNDICE A – CONCEPT ARTS: FASES</b> .....	70
	<b>APÊNDICE B – CONCEPT ARTS: CUTSCENE</b> .....	73

## 1 INTRODUÇÃO

Presente na indústria do entretenimento, o *Character Design* ou *Design* de Personagens corresponde ao projeto de composição de um personagem, seja ele para uma história, animação, *storyboard*, *videogame*, história em quadrinhos, e etc, indo desde a construção básica de suas formas visuais até os detalhes específicos de sua personalidade. Ao construir um personagem, o designer está pretendendo dar vida a um ser imaginário, e não apenas fazendo uma ilustração. Logo, esse processo precisa ser bem mais metódico e detalhado (TORRES, 2015).

De acordo com Seegmiller (2008), *design* de personagens nada mais é do que criar alguém ou algo, que no contexto do ambiente ao qual ele está inserido, provocará uma crença, reação ou expectativa do público, sobre a composição física, disposição e personalidade da criação. Porém, nem sempre isso é lembrado por quem está criando os personagens.

Para entender melhor a importância do *design* de personagens, é necessário compreender primeiro o termo *concept art* ou *concept design*. Existe um momento no processo do *design* de personagens onde há a criação e o desenvolvimento iterativo do personagem (TAKAHASHI; ANDREO, 2011). Este momento se encontra inserido no domínio do *concept art*, que ainda de acordo com os autores citados anteriormente, nada mais é do que uma forma mais rápida e coesa de auxiliar no desenvolvimento de projetos, gerando representações visuais, utilizadas para entender conceitos idealizados pela indústria do entretenimento, possibilitando incorporar, alterar, ou interagir visualmente com as ideias propostas.

Sendo um mercado que está em constante crescimento econômico, em 2019 estimava-se que para o ano de 2020, a indústria dos *games* movimentaria cerca de US\$128 bilhões de dólares, o que seria 2,6 vezes mais dinheiro movimentado do que na indústria do cinema e 6 vezes mais que na indústria da música (ECONOMIA..., 2019). Contudo, em 2021, pode-se confirmar que mesmo em meio a pandemia de COVID-19, segundo o relatório da SuperData, que seria uma divisão de pesquisa do mercado de jogos, houve um crescimento de US \$ 139,9 bilhões, comparados com US \$ 120,1 bilhões em 2019 (TAKAHASHI, 2021). Isso mostra o quanto os videogames desempenham um papel significativo na cultura

contemporânea, visto que eles são capazes de gerar experiências tão significativas e emocionantes quanto o cinema ou a televisão (SLOAN, 2015).

Logo, para esse segmento de mercado, é muito importante que um personagem seja bem construído, pois há uma necessidade de que ele estabeleça empatia com os jogadores, refletindo assim diretamente na forma de trazer público e lucro para a empresa desenvolvedora do projeto. Nesse caso, o *design* de personagens precisa ser pensado, com o intuito de gerar uma experiência imersiva para o jogador no mundo criado para o jogo, fazendo com que ele se coloque no lugar do personagem que está controlando, já que ele existe somente em uma simulação, e só ganha vida quando um usuário executa o *software*. Dependendo das interações que um jogador realiza, ele será responsável pela vida e morte do personagem (SLOAN, 2015).

Os jogos com estética de terror/horror são exemplos dessa imersão, pois, neles o jogador acaba se colocando no lugar do personagem protagonista da trama, e então o medo e os sustos instigados pelo jogo são experienciados por quem joga, como se a vida do próprio jogador estivesse em perigo iminente, visto que o desenrolar dos eventos depende das suas próprias atitudes naquele universo desconhecido (MAIA, 2014, p.509).

Mesmo com toda a importância que um personagem deve possuir, ainda segundo Silver (2017), os *designers* estão focando muito nos detalhes, e esquecendo da base sólida que deveria ser construída para o personagem desde o princípio do processo de criação. Pensando em solucionar esse problema, o artista Stephen Silver desenvolveu a abordagem *The Silver Way*. Ela se propõe a ser usada para criar um personagem para diferentes tipos de mídias, e possui cinco fases: História, Gestual, *Design*, Forma e Detalhes. Assim sendo, o problema que permeia este trabalho seria a pergunta: como desenvolver um personagem para o projeto do jogo digital de terror Domus, utilizando a abordagem *The Silver Way*, proposta pelo artista Stephen Silver?

Usando o projeto de jogo digital de terror Domus, que está em fase de desenvolvimento, possuindo apenas parte do conceito do jogo criado até então, pretende-se aplicar a abordagem mencionada. Domus será um jogo eletrônico 2D no estilo *side scrolling* e visual cartum, com foco no terror de sobrevivência. A história será sobre uma criança chamada Anna, que depois de acordar sem memória numa casa estranhamente familiar e escura, tentará descobrir onde está, ao mesmo tempo que precisará escapar de criaturas e se

manter viva. A jogabilidade inclui andar e explorar os diferentes cômodos da casa, adquirir itens, solucionar quebra-cabeças e enfrentar uma variedade de tipos de monstros.

Neste contexto, este trabalho tem como objetivo desenvolver um produto, ou seja, uma personagem para o projeto de jogo digital de terror Domus utilizando a abordagem *The Silver Way*, visto que ainda não foi produzido nenhum *design* de personagem para o jogo. A abordagem citada foi escolhida, pois mesmo sendo geralmente usada para o estilo cartum, ela se propõe a ser utilizada em diferentes tipos de projetos, dessa forma, ela pode ser usada, teoricamente, tanto para uma animação de comédia, ou de ação, quanto para um projeto de jogo de terror.

Para o prosseguimento deste trabalho, foi utilizado uma metodologia que consistiu em aplicar as fases da abordagem *The Silver Way* para desenvolver a personagem. Dessa forma, separou-se todo o processo em cinco etapas, sendo elas: (i) desenvolvimento de uma história de fundo, que sirva para contextualizar a personagem escolhida no mundo do jogo; (ii) criação de esboços conceituais iniciais, gerados a partir da história da personagem estabelecida na etapa anterior; (iii) desenvolvimento do conceito de um desses esboços; (iv) aplicação de poses de ação e expressões faciais; (v) formalização de todo o processo de criação da personagem em um *model sheet*, visando a utilização desse documento para a animação dos *sprites* em 2D. Além disso, para cada etapa citada anteriormente, foram aplicadas fases da abordagem *The Silver Way*, resultando na seguinte distribuição: para a etapa (i) a fase de história; para a etapa (ii) a fase de gestual; para a etapa (iii) a fase de *design*; para a etapa (iv) conceitos tanto da fase de *design* quanto da fase de forma; e para a etapa (v) a fase de detalhes.

Este trabalho está estruturado da seguinte maneira: na Seção 2 são apresentados os conceitos necessários para a compreensão deste estudo; na Seção 3 a metodologia utilizada; na Seção 4 o desenvolvimento da personagem, mostrando todas as suas etapas; e na Seção 5 a conclusão, mostrando os resultados obtidos com a aplicação da metodologia, juntamente das considerações finais e os futuros direcionamentos para este trabalho.

## 1.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma personagem para o projeto de jogo digital de terror Domus, utilizando a abordagem *The Silver Way*.

## 1.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver uma história de fundo para a personagem;
- Gerar esboços conceituais iniciais com base na história;
- Desenvolver um dos esboços com base na escolha de um conceito;
- Expandir o desenvolvimento do conceito da personagem aplicando poses de ação e expressões faciais;
- Formalizar todo o processo de criação do personagem em um *model sheet*, visando a utilização desse documento para a animação dos sprites em 2D.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo apresenta todo o arcabouço teórico, envolvendo os conceitos de concept art, *design* de personagens, um panorama do gênero de horror nos jogos, exemplos da criação de personagens em games de horror, e a abordagem *The Silver Way*, usada para criação de personagens.

### 2.1 Concept art

Para poder compreender melhor o *design* de personagem e sua inserção na indústria do entretenimento, é necessário primeiro compreender o termo *concept art* ou *concept design*. Esse termo não deve ser confundido com um movimento artístico dos anos 60 e 70, denominado Arte Conceitual, no qual se tratava de uma expressão artística pautada nos conceitos e reflexões sobre as ideias, em oposição à própria estética da obra de arte (SENNA, 2013). Por esse e por outros motivos, como o uso prioritário dos próprios artistas, o termo *concept art* é escrito preferencialmente em inglês.

De acordo com Senna (2013), *concept art* seria a representação visual de personagens, objetos ou ambientes, tendo como propósito dar expressividade às ideias, criando várias possibilidades para um mesmo elemento, como por exemplo, o adorno usado na cabeça de um personagem, onde poderia ser testado o uso de diversos itens, como uma máscara de madeira, máscara de ferro, fitas de couro, e assim por diante, com o intuito de chegar numa opção que melhor representasse o personagem.

Segundo Takahashi e Andreo (2011), durante a abordagem do processo de *design* de personagem, existe uma etapa extremamente crítica, no qual há o momento de criação e desenvolvimento iterativo do personagem. Esta etapa encontra-se inserida no domínio do *concept art*. Conforme os autores, o *concept art* pode ser entendido como a conceituação visual de um determinado projeto, representando um guia visual/conceitual, que tem o papel crucial de auxiliar no desenvolvimento do projeto de uma forma mais rápida e coesa para gerar representações visuais, utilizadas na materialização de conceitos idealizados pela indústria do entretenimento, sendo assim possível incorporar, alterar, ou interagir visualmente com as ideias propostas.



O concept art encontra-se na etapa inicial do processo de produção, enquanto a estrutura e a história básica do jogo são estabelecidas. A partir daí, os *concept artists* (artistas de conceito) são então convocados para serem os responsáveis por interpretar ideias, e a partir delas criar uma determinada visão do jogo. É nessa etapa que esses profissionais visam a criação da identidade visual do jogo, determinando a linguagem que será utilizada durante todo o desenvolvimento do projeto, bem como o desenvolvimento de diferentes elementos que tendem a influenciar um projeto, como personagens, cenários, acessórios, climatização, ambientes, entre outros (TAKAHASHI; ANDREO, 2011).

### ***2.1.1 Design de personagens (ou character design)***

O *Character Design* ou *Design* de Personagem seria o projeto de composição de um personagem, indo desde a construção básica de suas formas visuais, até detalhes específicos de sua personalidade. É também uma especialização da área de *concept art*, no qual o *character designer*, ou *designer* de personagens, é o artista responsável por desenvolver o visual de um personagem.

Quando se constrói um personagem, deve-se ter em mente que não se trata apenas de fazer uma ilustração, mas sim querer "dar vida" a um ser imaginário. Logo, o processo de criação deve ser bem mais metódico e detalhado. Seria necessário primeiro pensar nas descrições do personagem, na opinião dos diretores do projeto (se houver algum, no caso) e na razão pela qual cada personagem está na história. Para isso, o *character designer* deve às vezes, pensar tanto no papel quanto na própria cabeça, pois assim que ele conseguir ter as personalidades dos personagens em sua mente, será mais fácil saber qual direção tomar, quando se sentar para desenhá-los (BANCROFT, 2016).

Com isso em mente, é possível perceber que o *design* de personagens é mais do que apenas criar ou desenhar alguma coisa. De acordo com Seegmiller (2008), o *character design* seria como ter o poder de trazer à tona as crenças, expectativas e reações do público, quanto aos aspectos formais, físicos e de caráter destes personagens.

O autor ainda afirma que planejamento e trabalhos preliminares são sempre necessários no processo, para se obter o *design* de bons personagens. A abordagem que alguns artistas têm, de achar que vão conseguir um bom trabalho somente porque estão indo direto

desenhar, e fazendo muitos rascunhos, é ineficaz, pois sem nenhum tipo de plano, isso pode acabar frustrando o *designer*.

## 2.2 O terror nos jogos

Há uma conexão muito forte entre o gênero de jogos de *Survival Horror* (ou terror de sobrevivência, ou ainda horror de sobrevivência) e o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Isso ocorre, pois os *videogames* possuem muito dos mesmos fundamentos de filmes de terror movidos a suspense, como *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of the Living Dead* - George A. Romero, 1968), *Alien* (Ridley Scott, 1979) e *Ring - O Chamado* (*Ringu* - Hideo Nakata, 1998) (PERRON, 2011).

De acordo com Perron (2011), esse gênero apresenta muito bem e de forma verdadeira, o fato de que a experiência emocional de um videogame é pessoal. Essa experiência solitária do personagem acaba espelhando a experiência do jogador, onde a mente e o corpo são envolvidos pela manipulação do controle, de modo a fazer com que você seja o único a experienciar o espaço ameaçador do jogo e a enfrentar os monstros.

Para Maia (2014), embora o combate faça parte dos jogos desse gênero, o *gameplay*, ou seja, a jogabilidade, que incluem os aspectos de como o jogador interage com as mecânicas e regras do jogo, faz com que o jogador se sinta menos poderoso do que de costume, se comparado com jogos típicos de ação, por causa dos limites de velocidade, duração dos recursos vitais, munição, dentre outros fatores.

Ainda de acordo com a autora, o termo “horror de sobrevivência” foi utilizado pela primeira vez na versão japonesa do jogo *Resident Evil* (1996). Contudo, Perron (2011), fala que poderia se estabelecer o ano de 1992 como a data de origem do gênero de terror de sobrevivência. Para isso, seria necessário voltar aos jogos de terror dos anos 1980 para construir uma genealogia precisa do gênero.

Assim sendo, o jogo *Haunted House* (1981) de James Andreasen para o *console Atari*, dá ao gênero de aventura sua primeira representação sombria. Em seguida, houve uma adaptação para videogame do filme *Halloween* (1983), para o *Atari 2600*, no qual o jogador, controlando uma babá, tenta salvar o maior número de crianças do assassino em série Michael Myers.

Com o passar do tempo, muitos outros jogos de terror da década de 1980 poderiam ser adicionados a este panorama, começando pelos jogos de aventuras em texto de terror, como *The Lurking Horror* (1987), ou aventuras em texto e gráfico em janelas múltiplas, como *Shadowgate* (1987) e *Uninvited* (1987). O jogo *Castlevania* (1987) da *Konami*, também faria parte da evolução do gênero de jogos de terror. Vale citar também a adaptação do filme *Friday the 13th* (1989), para o *NES*, e o jogo *Project Firestart* do *Commodore 64* (1989), que também é referido como um ancestral do horror de sobrevivência. Além do jogo japonês de *RPG Sweet Home* (1989), que foi lançado ao mesmo tempo que seu homólogo cinematográfico, realizado por Kiyoshi Kurosawa. Esse jogo foi uma das principais inspirações para *Resident Evil* (PERRON, 2011).

Posteriormente, houveram vários jogos de terror de sobrevivência que foram lançados no mercado. Contudo, para não se tornar muito extenso, este panorama vai abordar, principalmente, três títulos responsáveis por dar destaque ao gênero. O primeiro deles foi *Alone in the Dark* (1992), que seria um jogo lançado para o console *PlayStation*, inspirado nas obras de HP Lovecraft e também nos filmes de zumbis de George A. Romero. Foi considerado inovador na época, por ser o primeiro jogo a exibir personagens e objetos poligonais 3D em fundos 2D pré-renderizados de 256 cores. Além disso, este recurso resultou num jogo que melhor conseguiu descrever um mundo de terror imersivo, pois o que acontecia no jogo sempre era representado de diferentes ângulos de câmera fixos.

A história de *Alone in the Dark* se passa na década de 1920, e segue a trilha do detetive particular Edward Carnby, que havia sido contratado por Emily Hartwood, para investigar a causa da morte do seu tio, Jeremy Hartwood, em uma mansão assombrada, chamada Mansão Derceto. Posteriormente eles descobrem que o antigo proprietário, Jeremy, morreu enforcado, após começar a traduzir antigos manuscritos ocultos. Carnby então procura o terrível segredo da Mansão Derceto, o que resulta em ter que lutar contra criaturas malignas (PERRON, 2011).

O segundo jogo seria *Resident Evil* (1996), para *PlayStation*, que popularizou o gênero de *survival horror*, apesar de ter sido precedido por *Alone in the Dark*. Como citado anteriormente, *Residente Evil* possui influências do jogo *Sweet Home*, podendo ser observado essa relação em suas telas de carregamento de abertura de porta, onde há uma nota no jogo,

dizendo: "Você deve escapar desta casa do mal que reside!". Isso pode ser visto como uma referência explícita ao jogo de 1989 (PERRON, 2011).

A história de *Resident Evil* ocorre quando a equipe Alfa, de Táticas Especiais e Serviço de Resgate (*S.T.A.R.S.*), fica presa na Mansão Spencer. Para escapar, a equipe precisa enfrentar muitos zumbis e monstros biotecnológicos, além de traidores dentro da equipe. Desta vez, guiados por um mapa, as investigações da equipe descobrem as maquinações secretas da *Umbrella Corporation*.

O terceiro jogo também teve sua importância para o gênero, gerando impacto e trazendo novos recursos. Com exceção de um inventário ilimitado e um mapa que é marcado automaticamente conforme as áreas são acessadas, *Silent Hill* (1999) segue a estrutura de aventura cinematográfica usual, similar aos de *Alone in the Dark* e *Resident Evil*. A história do jogo acontece quando Harry Mason decide ir até a cidade de Silent Hill, para procurar por sua filha, Cheryl, que havia desaparecido. Com o progresso do jogo, Harry acaba descobrindo que sua filha, que havia sido adotada sete anos atrás, tinha relação com estranhos e macabros cultos da cidade.

No entanto, como *Silent Hill* ocorre dentro, fora, e em mundos reais e alternativos sobrepostos, ele constrói uma nova atmosfera assustadora. Para renderizar seus ambientes 3D totalmente em tempo real, a *Team Silent*, que seria a equipe responsável por desenvolver o jogo, teve que lidar com os recursos de processamento finitos do console *PlayStation*, limitando assim o campo de visão do jogador. A névoa e a escuridão são usadas para ocultar o que não é retratado. Essa limitação técnica resultou em um dos efeitos estéticos mais elogiados do jogo (PERRON, 2011).

Além disso, de acordo com Perron (2011), o ambiente escuro de *Silent Hill* é intensificado através do uso de uma lanterna, que só deixa o jogador ver o que se está sendo iluminado, e ao rádio de bolso, que transmite ruído quando há criaturas perigosas por perto. Esses elementos fazem com que o jogador tenha muito cuidado, pois no caso da lanterna, os monstros podem estar esperando, não apenas além dos limites da área, mas também fora do halo de luz em tempo real, e no caso do rádio, sabendo de qual direção o monstro está vindo, o jogador permanece continuamente em guarda até encontrar a fonte da emissão do som, que aumenta a intensidade quando se aproxima do monstro.

*Silent Hill 1* (1999) e *Silent Hill 2* (2001) são grandes exemplos de jogos do gênero de *survival horror*. Inclusive, alguns jogos da franquia *Silent Hill* permanecem até hoje na lista dos jogos com experiência mais assustadora de todos os tempos, ou “*Scariest Games Experience Ever*” (PERRON, 2011). Muito disso ocorre devido ao medo que é ativamente criado pela atmosfera da sua assustadora cidade.

Além destes dois jogos, vale citar outros jogos da franquia, como *Silent Hill 3* (2003), *Silent Hill 4: The Room* (2004), *Silent Hill: Origins* (2007), *Silent Hill: Homecoming* (2008), *Silent Hill: Shattered Memories* (2009), *Silent Hill: Downpour* (2012) e o *Silent Hills (P.T.)*. Esse último seria apenas um “*Playable Teaser*”, ou seja, um teaser interativo lançado em 2014.

Perron (2011) também destaca vários outros jogos de terror de sobrevivência, que foram lançados na América do Norte entre 1996 e 1999, como *Clock Tower* (1996), *Overblood* (1997), *Parasite Eve* (1998) e, obviamente, *Resident Evil 2* (1998). Esses jogos tiveram sua importância para o gênero, pois incorporaram novas características, como pontos ocultos, diferentes perspectivas de câmera, cenas urbanas externas, elementos de *RPG* e lesões que afetam a movimentação do personagem controlado pelo jogador.

Vale mencionar também outros jogos que vieram depois do início da franquia SH e que além de serem influenciados por ela, também tiveram grande relevância para o gênero, como *Fatal Frame* (2001), *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* (2003), *F.E.A.R.* (2005), *Dead Space* (2008), *Alan Wake* (2010), *Amnesia: The Dark Descent* (2010), *Rise of Nightmare* (2011), *Slender: The Eight Pages* (2012), *Outlast* (2013), *Alien: Isolation* (2014), *Outlast 2* (2017), *Resident Evil 7: Biohazard* (2017), e *Resident Evil Village* (2021).

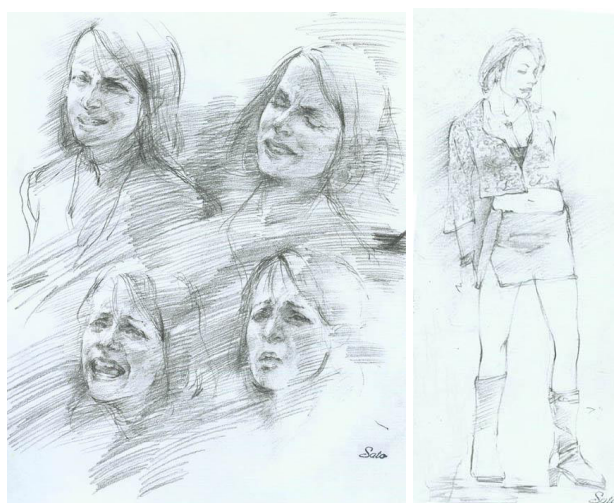
### **2.3 A criação de personagens em games de terror**

É notável a importância da franquia *Silent Hill* para o gênero de jogos *Survival Horror*. Muito disso deve-se aos seus personagens icônicos, que possuem um fator memorável. No vídeo de *making of* do jogo *Silent Hill 2*, o *character artist* Takayoshi Sato, fala um pouco sobre o processo de criação da personagem Maria. Ela não é a personagem principal do jogo, mas possui um papel fundamental na trama.

Segundo o artista, Maria é perturbadora e às vezes um encanto, e não há nenhuma moral específica para ela. Ela é uma personagem feminina e sexy. Foi criada para ser mais atraente do que as outras mulheres. Para isso, Sato fala que essa personagem parece ser sempre perfeita. Ela inclusive não possui uma ruga sequer, intensificando assim suas características atraentes. Contudo, mesmo com essa "perfeição" toda, Maria é uma mulher que tem seus "pontos fracos". É uma personagem que mesmo tendo orgulho de sua barriga magra com baixo teor de gordura, não tenta esconder suas "manchas marrons" em sua pele.

Ela também engana no que diz respeito a algumas partes de seu corpo, como por exemplo seu cabelo, que à primeira vista parece ser loiro, mas que de acordo com Takayoshi, ela poderia ser morena, mas não tem como ter certeza, pois ela possuía o cabelo pintado de ruivo e descolorido. São esses detalhes que fazem com que a personagem pareça uma mulher muito real e com atratividade (THE MAKING..., 2016).

Figura 1 - Esboço da personagem Maria de *Silent Hill 2* (Takayoshi Sato)



Fonte: Site Silent Hill Memories<sup>1</sup>.

Entretanto, para as expressões faciais de Maria, Sato conta que tentou agir de forma sexy em frente a um espelho, tudo isso para alcançar melhores resultados na hora de fazer a animação do rosto.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <[http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts\\_en.htm](http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_en.htm)>. Acesso em 31 ago. 2020.

Figura 2 - *Concept Arts* da personagem Maria de *Silent Hill 2*



Fonte: Site Silent Hill Memories<sup>2</sup>.

Também vale citar a criação dos monstros em *Silent Hill 2*. Nesse jogo, as criaturas não podem ser consideradas típicas de um jogo de terror, pois elas não possuem chifres, tentáculos, ou poderes sobrenaturais. Elas são monstruosas porque as suas formas sugerem características humanas.

O *designer* de monstros, Masahiro Ito, fala que o processo de criação dos monstros para o jogo começou de uma ideia básica, onde inicialmente seria dado um aspecto humano às criaturas, com o objetivo de fazer com que pelo menos no início do jogo, os jogadores acreditassem que eles poderiam ser seres humanos. Então, posteriormente, foi sendo retirado este aspecto dos personagens, dando movimentos estranhos para eles. Para isso, o *designer* usou ângulos improváveis para seus corpos, com base no jeito e movimentos de pessoas embriagadas, ou então com base em crianças pequenas quando tentam caminhar (THE MAKING..., 2016).

Contudo, às vezes, a inspiração pode vir de lugares inesperados. Ito também revela que teve a ideia para o monstro em uma camisa de força (se referindo ao monstro *Lying Figure*), quando viu um amigo programador, que trabalhava com ele no mesmo local. Ele observou o jeito interessante como esse amigo estava vestido e andando. Suas mãos estavam nos bolsos, perto de seu corpo, e ele estava vestindo um moletom com capuz. Também estava ouvindo seu walkman e caminhando de uma forma "legal". Após ver esse amigo, foi assim que ele teve a ideia para o monstro.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <[http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts\\_en.htm](http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_en.htm)>. Acesso em 31 ago. 2020.

Figura 3 - *Concept Art* do monstro *Lying Figure*

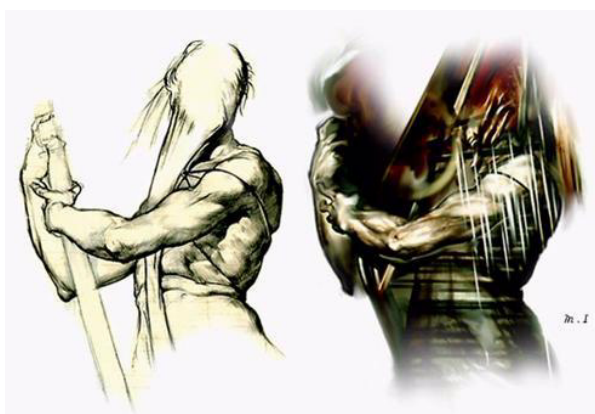


Fonte: Site Silent Hill Memories<sup>3</sup>.

Masahiro também obteve inspiração de um de seus artistas favoritos, o pintor irlandês Francis Bacon, cujas características atormentadas de suas obras, influenciaram o mundo visual de Silent Hill 2.

Sem dúvida, o monstro que mais chama atenção nesse jogo é o *Pyramid Head*, ou cabeça de pirâmide. Para essa criatura, Ito estava procurando desenhar um monstro com uma face oculta. Ele queria fazer algo menos humano e, portanto, mais perturbador. Contudo, sua primeira ideia não teve o efeito que ele esperava. Ele percebeu que o monstro que havia feito não era nada mais do que um ser humano com uma máscara.

Figura 4 - *Pyramid Head*, primeira *concept art* (Ito Masahiro)



Fonte: Site Silent Hill Memories<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Disponível em: < [http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts\\_en.htm](http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_en.htm)>. Acesso em 01 set. 2020.

<sup>4</sup> Disponível em: < [https://silenthill.fandom.com/wiki/Pyramid\\_Head?file=Pyramid\\_Head\\_concept.jpg](https://silenthill.fandom.com/wiki/Pyramid_Head?file=Pyramid_Head_concept.jpg)>. Acesso em 01 set. 2020.



Então ele pegou esse mesmo conceito e fez de outra maneira, modificando a cabeça, colocando nela a forma de um triângulo. Ele explica que a ideia em que foi usada a pirâmide, sugere a possibilidade de dor. E essa forma também ajuda a explicar o papel do monstro no jogo.

Figura 5 - *Pyramid Head*, segundo *concept art* (Ito Masahiro)



Fonte: Site Silent Hill Memories<sup>5</sup>.

## 2.4 A abordagem *The Silver Way*

A abordagem de desenvolvimento de personagens *The Silver Way* foi criada pelo artista britânico Stephen Silver, mais conhecido pelo seu trabalho como *designer* de personagens principais de séries animadas, como *Kim Possible* e *Danny Phantom*.

Essa abordagem é o resultado de anos de trabalho realizado pelo artista, ensinando desenho e realizando análises de portfólio. Após todo esse período, ele descobriu que havia um padrão em quais elementos faltavam nos trabalhos dos artistas que ele analisava:

---

<sup>5</sup> Disponível em: <[http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts\\_en.htm](http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_en.htm)>. Acesso em 01 set. 2020.

"(...) os *designers* estavam se concentrando muito nos detalhes ao invés de construir uma base sólida para seus personagens desde o início." (SILVER, 2017, p. 42, tradução nossa).

Com o intuito de resolver esse problema, e ajudar outros artistas a aumentar sua confiança e fortalecer seu trabalho na criação de personagens, ele desenvolveu a abordagem citada anteriormente e descreveu no capítulo 3 de seu livro, intitulado *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Por esses motivos, essa abordagem foi escolhida para a realização deste trabalho, e suas cinco fases, sendo elas, História, Gestual, *Design*, Forma e Detalhes, serão abordadas a seguir.

#### **2.4.1 História**

Na primeira fase, chamada de História, Silver (2017) propõe ter uma premissa inicial do personagem, aprendendo o máximo possível sobre ele. Isso inclui saber sobre sua história, seu mundo, o que motiva seu personagem e que efeito é desejado que ele tenha no espectador. É preciso entender a personalidade do seu personagem antes de começar a esboçar.

Para isso, ele usa como exemplo, uma curta descrição de um personagem retirado de um script:

"Interior: Salty Stagwater, um estivador corpulento de 60 anos entra em uma cantina. Ele é um cara temperamental que tem muito pouca paciência com ninguém." (SILVER, 2017, p.43).

A partir desse trecho, o autor recomenda que sejam feitas as seguintes perguntas: Qual é o nome do personagem? Qual o seu sexo? Sua idade? Sua ocupação? Qual o local de residência? E qual sua atitude? Com base nas respostas obtidas, é possível especular mais sobre como o personagem seria, como poderia ser um dia na vida dele e como ele iria interagir com as outras pessoas.

Ao fazer essa análise no personagem Salty Stagwater, o autor conseguiu obter informações valiosas para o desenvolvimento do personagem, como por exemplo, que Salty não leva uma vida muito feliz. Ele trabalha de madrugada em um trabalho que é fisicamente exaustivo, principalmente para um homem de sua idade. Também conseguiu perceber que o

trabalho, e talvez outros eventos pessoais, endureceram o personagem, tornando-o um homem hostil e inacessível, que pode ou não beber muito e provavelmente fumar.

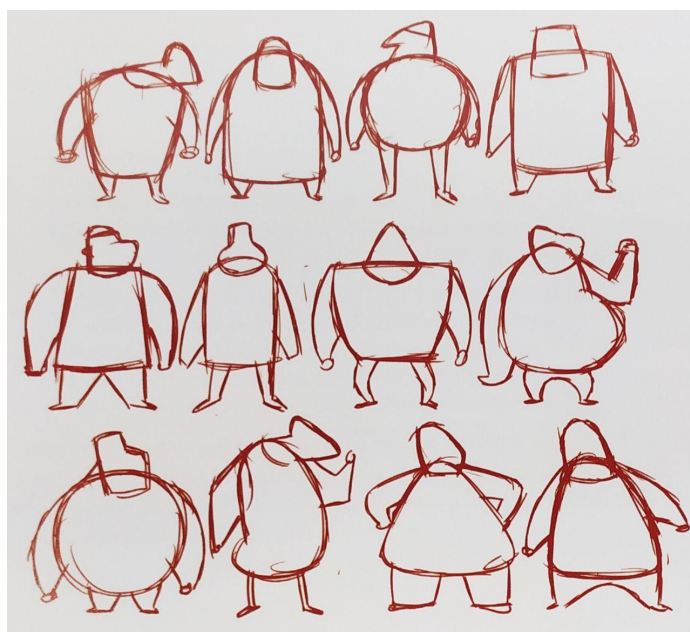
#### **2.4.2 Gestual**

Com o perfil do personagem Salty traçado na fase anterior, é possível passar para a próxima fase da abordagem, chamada gestual. O autor propõe criar miniaturas que capturem quem o personagem é, nas suas possíveis formas.

Ele prefere começar desse jeito, pois lhe permite focar no todo e não nas partes individuais. Ao mesmo tempo em que, ele também se concentra na forma do rosto para ajudar a encontrar o resto da forma do personagem. O objetivo dessa etapa é não se comprometer muito rapidamente com uma ideia só. É preciso reservar um tempo para a exploração de ideias, que vêm com a repetição, e não apenas desenhando uma única imagem.

Para isso, o autor propõe fazer a blocagem do personagem, ou seja, desenhar o personagem em blocos de formas conceituais, pois para ele, isto seria semelhante a fazer silhuetas, mas sendo um processo ainda mais rápido. Com isso, ele traz clareza e variação às três partes do corpo: cabeça, tronco e pernas.

Figura 6 - Processo de gestual do personagem em blocos de formas conceituais.



Fonte: SILVER (2017, p. 44).

### 2.4.3 Design

Na terceira fase, chamada de *Design*, será desenvolvido os ingredientes certos para o *design*, começando com a criação de formas para determinar a organização ideal que representa o personagem. Também será desenhado as roupas, penteados e acessórios do personagem.

Nesta fase, é hora de começar a testar as diferentes miniaturas e levá-las a uma representação aproximada do personagem. Para isso, Silver (2017) recomenda esboçar rostos mais desenvolvidos ou várias representações da cabeça aos pés, incluindo roupas e tudo mais. Qualquer exercício para se aproximar de um *design* forte. Nessa etapa mais perguntas podem ser feitas para desenvolver ainda mais o *design*. Para isso, o autor retorna ao exemplo do personagem Salty: Ele estaria usando suas roupas de trabalho? Qual seria a aparência do seu cabelo? Como seria o seu temperamento?

O autor também afirma que neste estágio, será colocado todos os ingredientes de *design*, como equilíbrio, ritmo, espaçamento positivo e negativo e contraste no *design* do personagem. Além de apenas blocar as formas básicas sem nenhum detalhe, neste momento também será explorado recursos mais específicos do personagem, e para isso é essencial conhecer a personalidade do seu personagem antes de iniciar este processo. Nesta fase, não se está tentando definir um estilo, mas sim buscando conceitos.

Figura 7 - Representações de rascunhos do personagem Salty



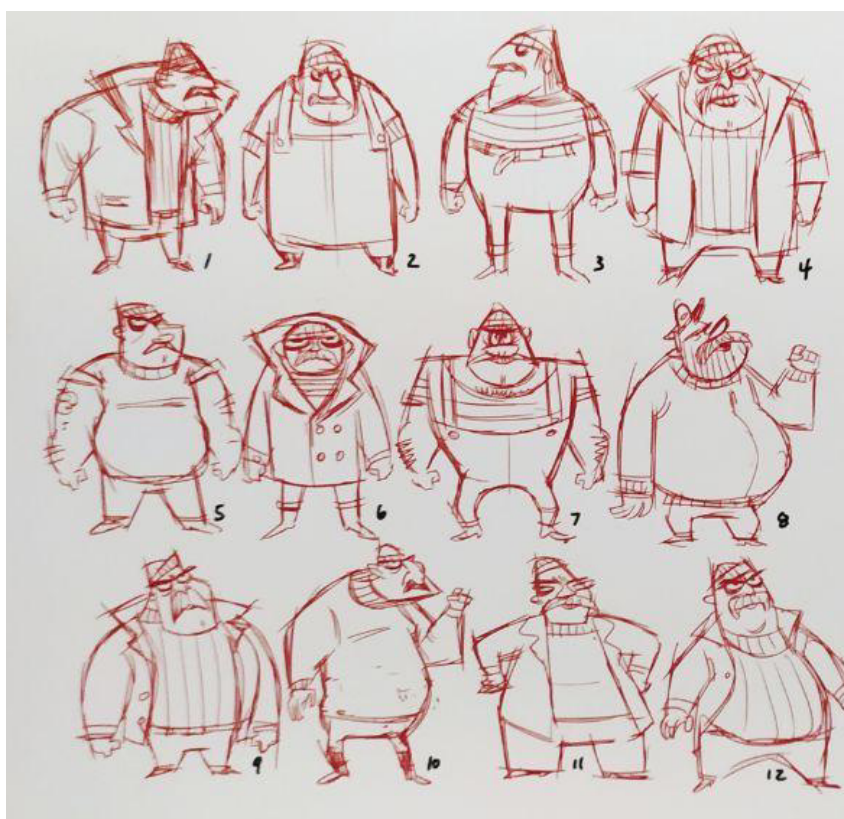
Fonte: SILVER (2017, p. 45).

Após fazer a blocagem do personagem em formas básicas, o autor recomenda seguir para o aspecto do figurino. Para isso, sabendo que o personagem Salty é um estivador, ele procurou referências fotográficas para ajudar a manter o visual dessa profissão.

Nessa etapa, o autor ressalta a importância de explorar uma variedade de idéias, mesmo sabendo que não guardará todos os *designs*. Pois como essa abordagem é focada para o mercado, o cliente pode ver o suficiente neste ponto para ajudar na orientação das revisões do *design* do personagem. Para isso, ele recomenda enumerar seus *designs* com o intuito de tornar mais fácil para o cliente visualizar e ter uma ideia do que ele deseja. Dessa forma o cliente pode criar uma espécie de imagem de "um monstro de Frankenstein", pegando vários elementos que ele pode gostar de um personagem e misturar com outros.

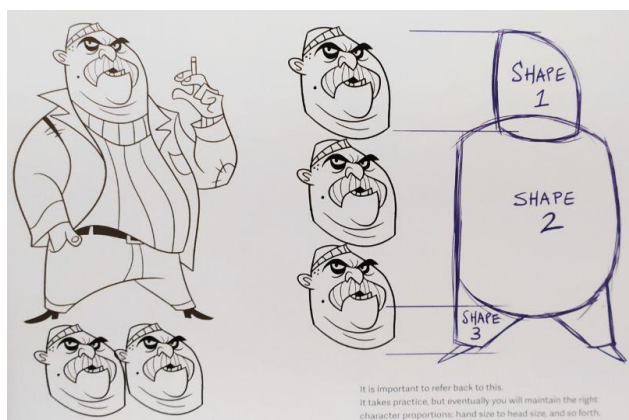
Contudo, para fins demonstrativos, nesse caso, o próprio autor também se tornou o cliente, e escolheu a concepção do personagem #12 para ser realizada na próxima fase, alegando que preferiu os padrões de formas do rosto dessa versão, e por ter gostado da ideia de mantê-lo um pouco mais redondo e atarracado, ou seja, um pouco mais comprimível.

Figura 8 - Variedade de ideias para o personagem Salty



Agora, para criar um claro senso de proporção e variação, Silver (2017) gosta de quebrar a forma que havia sido definida previamente para o personagem em uma massa de forma simples. Ele também usa a cabeça como um dispositivo de medição para ajudar a determinar a altura e largura geral do personagem.

Figura 9 - Estabelecendo proporções do personagem Salty

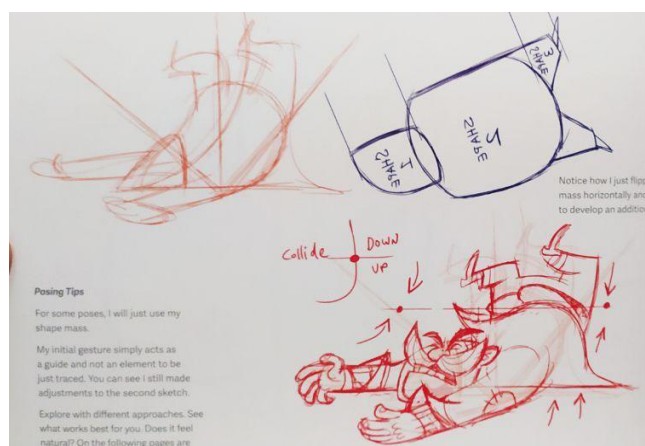


Fonte: SILVER (2017, p. 47).

Para gerar poses, o autor indica usar a massa de forma, criada anteriormente. Ela serve apenas como um guia, tendo que ser feito os devidos ajustes no esboço. Ele também recomenda explorar diferentes abordagens, para ver qual funciona melhor.

No seu exemplo, ele ainda demonstra como virou a massa na forma horizontalmente e, em seguida, girou ela para desenvolver uma pose adicional.

Figura 10 - Aplicação da dica de pose para personagens



Fonte: SILVER (2017, p. 48).

O autor também recomenda fazer mudanças de trajes e poses iniciais no personagem. Isso é chamado de pose especial. Ela envolve colocar seus personagens em modelos a partir dos storyboards, o que significa ter certeza de que se está abordando com precisão as expressões, proporções e semelhanças do personagem pretendido.

Isso é feito para ajudar os animadores a entender uma possível tomada bruta. Também pode introduzir uma nova característica no personagem que ainda não havia sido referenciada ou pintada, como o interior de uma boca.

Para fazer a pose especial, Silver (2017) indica pegar a visão frontal do personagem e criar uma camada por cima dela, para garantir as proporções corretas do personagem. Então só assim deve ser adicionado a nova roupa desejada.

Figura 11 - Exemplo de pose especial

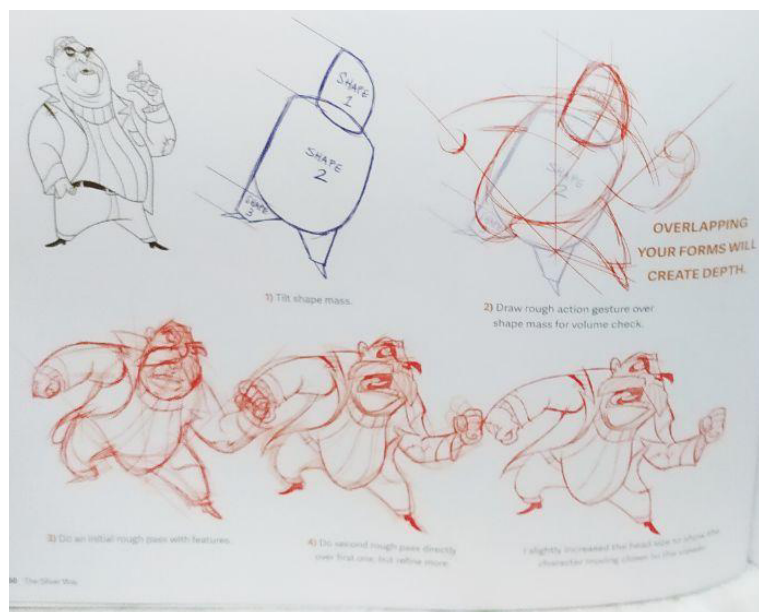


Fonte: SILVER (2017, p. 49).

Para construir poses, o autor fala que deve ser seguido os seguintes passos:

- 1) Inclinar a forma da massa do personagem.
- 2) Desenhar um gesto de ação, de forma grosseira, sobre forma da massa do personagem, para verificar o volume.
- 3) Fazer um teste inicial grosseiro, com detalhes, como da roupa e da face.
- 4) Fazer um segundo esboço grosseiro diretamente sobre o primeiro, mas refinando ainda mais. Deve-se aumentar ligeiramente o tamanho da cabeça, para mostrar o personagem se aproximando do observador.

Figura 12 - Exemplo de construção de poses



Fonte: SILVER (2017, p. 50).

#### 2.4.4 Forma

Nesta fase, o autor realiza totalmente a construção das formas do personagem. Ele parte das formas<sup>6</sup> em 2D do personagem Salty e procura dar um maior senso de dimensão, imaginando ele num mundo em 3D, pensando assim em volume, profundidade e perspectiva. Seria como se o autor pensasse em uma forma de círculo (2D), por exemplo, e transformasse ela em uma forma esférica (3D), só que ele faz isso para todas as formas que compõem o personagem.

Esta etapa do processo de *design* é sobre como refinar seu personagem, e inclui o "*drawing through*" de suas formas, ou seja, desenhar sobrepondo as formas. O objetivo seria fornecer uma compreensão sólida da construção do personagem, mostrando como as partes se conectam entre si para criar uma divisão de construção do modelo. Isso inclui "*turnarounds*", ou seja, "dar a volta" no personagem através da criação de cinco visualizações de um personagem principal, obtendo as visões: frontal, frontal  $\frac{3}{4}$ , lateral, traseira  $\frac{3}{4}$  e uma visão traseira direta do personagem.

<sup>6</sup> Em inglês, as palavras "shape" (2D) e "form" (3D) têm significados diferentes, enquanto que, em português, usamos uma única palavra ("forma") para se referir tanto a 2D quanto a 3D.



O autor destaca que buscar diferentes poses de atitude também ajudará a dar vida ao personagem, mesmo que às vezes, em muitas produções seja pedido apenas para que o corpo fique reto, com os braços em repouso ao lado.

Depois de encontrar a pose que se deseja desenhar, é necessário se certificar de desenhar através de suas formas, mesmo se o estilo parecer plano. Isso apenas aumentará a compreensão geral do personagem e ajudará a movê-lo para outras poses mais tarde.

Figura 13 - Exemplo de desenho através das formas do personagem

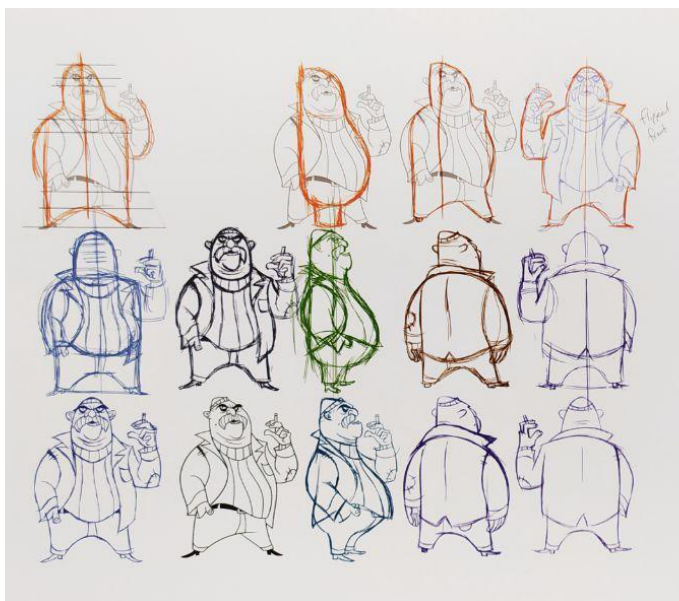


Fonte: SILVER (2017, p.52).

De acordo com Silver (2017), a pose mais essencial no processo de produção de animação é a visão frontal. Com esta visualização, é possível desenhar todas as outras visualizações.

A principal tarefa nesta etapa é bloquear as massas do personagem e estabelecer todos os marcos horizontais. Isso pode ser notado no exemplo do autor, onde ele, apenas usando a visão de frente  $\frac{3}{4}$  como modelo, foi capaz de criar todas as demais visualizações. Ele recomenda manter o traço solto, até sentir que os volumes e proporções estão corretos. Só então pode-se começar a adicionar os detalhes. Para a visão traseira direta, seria desejado traçar a visão frontal.

Figura 14 - Exemplo de desenho *turnaround* do personagem Salty



Fonte: SILVER (2017, p. 53).

O objetivo de dar a volta no personagem, segundo o autor, seria fornecer informações úteis para os artistas e animadores de um *storyboard*, por exemplo. Ele também destaca que nem sempre é necessário que cada ângulo tenha a mesma pose.

Como mencionado pelo autor, a produção do "*turnaround*" do personagem é geralmente uma curva de cinco pontos, que consiste em uma vista frontal, frontal  $\frac{3}{4}$ , lateral, traseira  $\frac{3}{4}$  e traseira direta para os personagens principais. Já para personagens secundários, pode ser solicitado que seja feito uma curva de três pontos, que consistirá na visão frontal  $\frac{3}{4}$ , lateral e traseira. Sua visão frontal será o ângulo mais comum para criar todos os seus incidentes.

Figura 15 - Exemplo das poses do *turnaround* do personagem Salty



Fonte: SILVER (2017, p. 54).

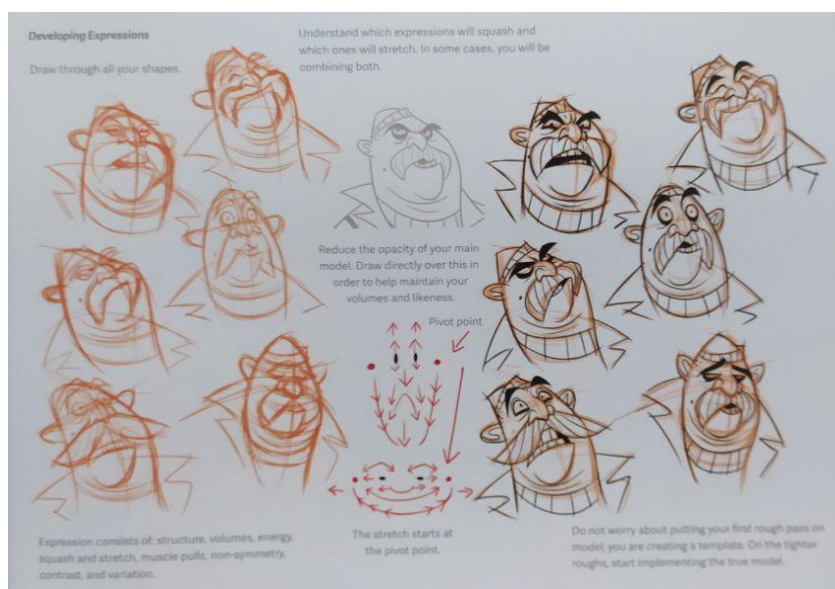
O autor também explica como desenhar expressões faciais. Ele indica desenhar todas, para poder entender quais delas serão achatadas e quais serão esticadas. Em alguns casos, deve-se combinar os dois tipos.

Também fala para reduzir a opacidade do seu modelo principal, com o intuito de desenhar diretamente sobre ele, ajudando assim a manter seus volumes e semelhanças.

Para ele, a expressão consiste em: estrutura, volumes, energia, achatamento e alongamento, puxões musculares, não simetria, contraste e variação.

O autor também recomenda não se preocupar em colocar o primeiro rascunho bruto no modelo, pois ainda está sendo criado um modelo. Contudo, nos rascunhos mais próximos do desejado, deve-se começar a implementar o modelo verdadeiro.

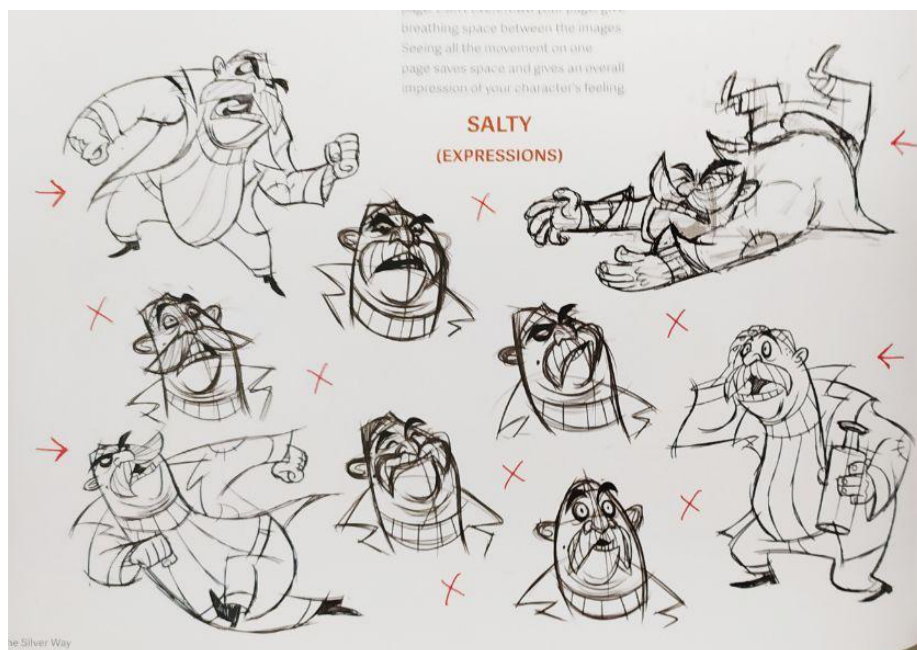
Figura 16 - Exemplo de expressões do personagem Salty



Fonte: SILVER (2017, p. 55).

Nesta fase, será necessário fazer o layout de uma página de expressão. Os desenhos do lado esquerdo e direito devem ter seus personagens voltados para dentro, em direção à página. Segundo o autor, não deve haver o sobrecarregamento da página, sendo assim necessário ter o devido espaçamento entre as imagens. Ver todo o movimento em uma página economiza espaço e dá uma impressão geral dos sentimentos do seu personagem.

Figura 17 - Exemplo da página de expressão do personagem Salty



Fonte: SILVER (2017, p. 56).

Por último, o autor também fala sobre como desenhar bocas. Segundo ele, cada produção tem sua própria maneira de criar tabelas de boca<sup>7</sup>. Geralmente é composto por oito variações, sendo criado todas as formas necessárias para o personagem. Há muitas variedades: seja para mostrar os dentes superiores, os inferiores, ou os dentes adicionados, caso tenham poucos dentes no modelo principal. Também pode ser criado um conjunto neutro, feliz e raivoso.

Para isso, são necessários dois passos:

1 - Pegue a pose de frente  $\frac{3}{4}$ , com face limpa e use como um modelo.

2 - Coloque uma camada ou post-its no topo e desenhe as formas das bocas. A limpeza é feita por último.

Para exemplificar a tabela de bocas, mais uma vez, o autor usa o personagem Salty, desenhando algumas variações de bocas, sendo elas:

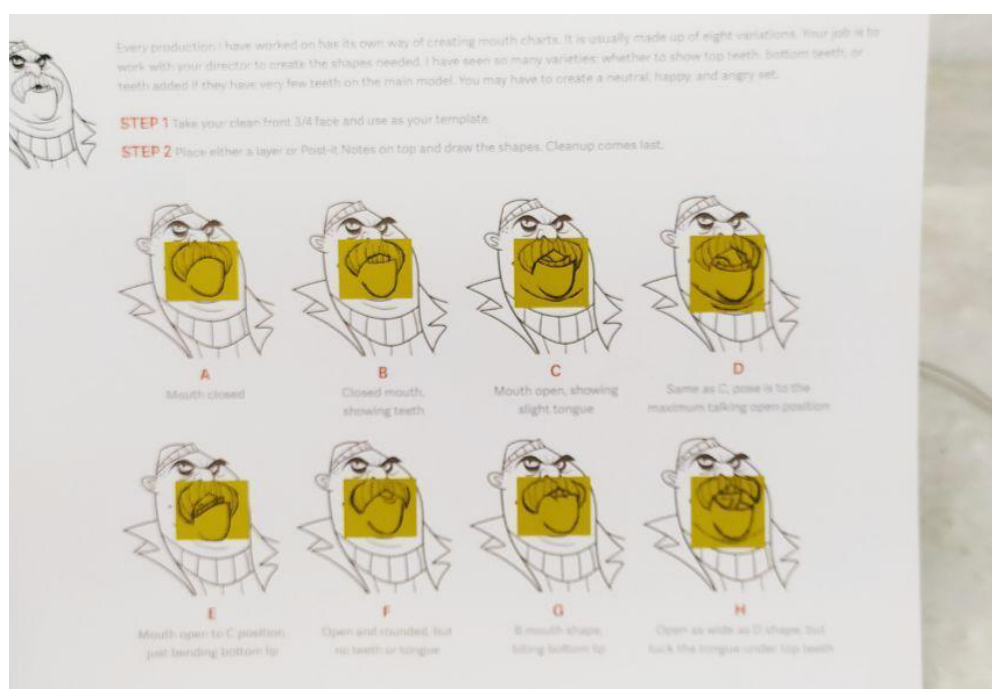
A - Boca fechada;

B - Boca fechada, mostrando os dentes;

<sup>7</sup> A tabela de boca geralmente é mais usada em produções de animações, ou em produções que tenham animação, no qual é necessário fazer o Lip Sync (sincronização labial de fala).

- C - Boca aberta, mostrando levemente a língua;
- D - O mesmo que C, mas com a pose para a posição máxima de fala aberta;
- E - Boca aberta na posição C apenas dobrando o lábio inferior;
- F - Aberto e arredondado, mas sem dentes ou língua;
- G - formato de boca em B, com lábio inferior mordendo;
- H - Boca aberta em forma de D, mas com a língua colocada sob os dentes superiores.

Figura 18 - Exemplo de tabela de bocas do personagem Salty



Fonte: SILVER (2017, p. 57).

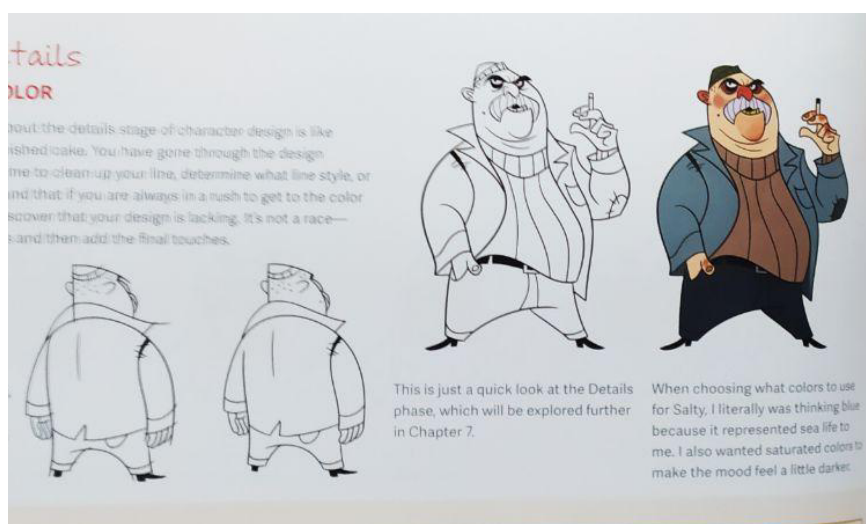
#### 2.4.5 Detalhes

Na última fase, a de Detalhes, seria como colocar uma cereja em um bolo acabado. É nessa etapa que o *design* do personagem é levado para um estágio final de produção. Depois de passar por todo o processo de *design*, agora é a hora de limpar a linha, determinar o estilo dela ou adicionar cor. Também é possível colocar elementos adicionais, como elementos de fundo ou sombras.

O autor descobriu que se o *character designer* está sempre com pressa para encontrar a cor e limpar o desenho, então ele acabará descobrindo que em seu *design* está faltando algo. Não é uma corrida. Deve-se tomar decisões definitivas e depois dar os toques finais.

Voltando ao exemplo do personagem Salty, Silver (2017) fala que escolheu a cor azul para usar no personagem, pois na concepção dele, literalmente ele pensou que essa cor representava a vida marinha. Ele também queria cores saturadas para deixar o clima um pouco mais escuro.

Figura 19 - Exemplo dos detalhes de limpeza de linha e cor do personagem Salty



Fonte: SILVER (2017, p. 58).

### 3 METODOLOGIA

O presente estudo se encaixa no campo das Artes, pois tem como finalidade o desenvolvimento de um produto de arte visual, ou seja, a criação de uma personagem para o projeto do jogo digital de terror Domus. A escolha deste projeto foi devido ao fato dele ainda estar em fase de desenvolvimento, possuindo apenas parte do conceito do jogo criado até então, e por isso ainda não foi produzido o *design* de nenhum personagem para ele.

Para que este estudo fosse realizado, ele foi dividido em 5 etapas, de forma que para cada uma delas fosse aplicada as fases da abordagem *The Silver Way*, atingindo assim cada objetivo específico determinado para este trabalho. Dessa forma, temos:

Tabela 1 – Distribuição das etapas da metodologia adotada

<b>Etapas</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Fases da abordagem The Silver Way</b>
1	Desenvolver uma história de fundo para o personagem	História
2	Gerar esboços conceituais iniciais com base na história	Gestual
3	Desenvolver um dos esboços com base na escolha de um conceito	<i>Design</i>
4	Expandir o desenvolvimento do conceito da personagem aplicando poses de ação e expressões faciais	<i>Design e Forma</i>
5	Formalizar todo o processo de criação do personagem em um model sheet, visando a utilização desse documento para a animação dos <i>sprites</i> em 2	Detalhes

Fonte: elaborada pelo autor.

Conforme a Tabela 1, na primeira etapa foi realizado o desenvolvimento de uma história de fundo para a personagem, utilizando a fase de História da abordagem. Logo, foram feitas as seguintes perguntas: Qual é o nome do personagem? Qual o seu sexo? Sua idade? Como é sua aparência? Sua ocupação? Qual o local onde reside? Como é sua personalidade? Como foi o seu passado? Qual é sua história de vida? Quais os seus valores? Com o que ela se importa? Qual o seu maior desejo? Por que ela quer tanto isso? Isso resultou em um entendimento melhor da personalidade da personagem antes de começar a esboçar. Vale destacar que podem ser adicionadas outras perguntas além destas, se forem necessárias.

Ainda nesta etapa também foi realizado a contextualização do mundo no qual a personagem será inserida. Para isso, foram feitas perguntas relacionadas ao mundo dela, como: Qual o lugar? Onde fica? Como é sua aparência geral? E qual o aspecto visual mais marcante desse lugar? Essas perguntas são originárias da disciplina de concepção de cenários e personagens, do Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará.

A segunda etapa consistiu em gerar esboços conceituais iniciais com base na história da personagem aplicando a fase de gestual. Para isso foram criadas algumas

miniaturas que capturassem a essência da personagem, através do processo de blocagem, ou seja, desenhando a personagem em blocos de formas conceituais básicas.

Na terceira etapa desenvolveu-se um dos esboços com base na escolha de um conceito aplicando a fase de *design*. Foi necessário criar formas por cima dos esboços em miniatura da etapa anterior para determinar a organização ideal que representasse a personagem. Essas formas eram basicamente desenhos de roupas, penteados e acessórios da personagem.

Na quarta etapa consistiu em expandir o desenvolvimento do conceito da personagem aplicando poses de ação e expressões faciais, para isso foram utilizados conceitos tanto da etapa de *Design*, realizando a construção de poses de ação, quanto da etapa de Forma da abordagem, realizando o desenho das expressões faciais. Ainda nesta última fase, foi definido os volumes da personagem para ter uma compreensão sólida da construção dela, resultando assim na criação do *turnaround* da personagem, além da construção de uma tabela de bocas.

Por fim, na quinta etapa foi formalizado todo o processo de criação da personagem em um documento chamado *model sheet*, ou folha modelo, visando a utilização desse documento para a animação dos *sprites* em 2D. Para esta etapa foi utilizado a fase de detalhes da abordagem, no qual o design da personagem foi levado para o estágio final, através da limpeza das linhas dos desenhos, e da escolha e aplicação da paleta de cores.

Na seção 4 deste trabalho será mostrado de forma mais detalhada como foi aplicada cada fase da abordagem para cada etapa da metodologia. As ferramentas utilizadas para realizar todas as etapas de concepção da personagem foram o *software MediBang Paint Pro*, uma mesa digitalizadora *Wacom One CTL-472*, além do auxílio da ferramenta online *Pinterest* para buscar referências visuais das roupas da personagem na etapa adulta.

#### **4 DESENVOLVENDO A PERSONAGEM**

Todo o processo de desenvolvimento da personagem principal Anna, para o projeto do jogo digital de terror Domus, foi dividido em cinco etapas, e demonstrado nas seguintes seções deste capítulo.



## 4.1 Desenvolvimento da história de fundo (ou *Backstory*)

Para a realização da primeira etapa deste trabalho, que seria o desenvolvimento da história de fundo da personagem, aplicou-se a fase de História da abordagem *The Silver Way*, explanada na seção 2.4.1 deste trabalho. Contudo, primeiramente foi importante entender um pouco do contexto ao qual a personagem principal seria inserida, ou seja, a história que o jogo quer contar e o mundo que ele quer criar, para só então depois poder iniciar o processo de desenvolvimento da personagem.

### 4.1.1 Contextualização do jogo

Domus será um jogo eletrônico 2D no estilo *side scrolling*, com foco no terror de sobrevivência. A história é focada em Anna, uma criança que depois de acordar sem memória, numa casa estranhamente familiar e escura, tenta descobrir onde está, ao mesmo tempo que precisa escapar de criaturas e se manter viva. A jogabilidade inclui andar e explorar os diferentes cômodos da casa, adquirir itens, solucionar quebra-cabeças e enfrentar uma variedade de tipos de monstros.

Contudo, vale lembrar que por se tratar de um projeto de jogo, nada além do parágrafo anterior havia sido pensado. Por isso, foi também necessário pensar em como seria o mundo no qual o jogo se passa.

A Fase de História da abordagem *The Silver Way* é focada no personagem, pois parte do pressuposto de que, quando o *designer* for iniciar o desenvolvimento do personagem, ele vai receber um certo direcionamento, por parte de quem está por trás do projeto, sobre como o personagem deve ser no mundo criado para ele. Logo, essa abordagem não se preocupa em pensar como criar um mundo.

Então, para realizar esse conceito do mundo, primeiro foram feitas algumas perguntas sobre o mundo do jogo, com o objetivo de compreendê-lo melhor. Essas perguntas foram retiradas de um exercício da disciplina de Concepção de Cenários e de Personagens, do Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, ministrada pelo Prof. Me. Liandro Roger (INSTITUTO UFC..., 2019). Obteve-se as seguintes respostas:

1) **Qual o lugar?:**

Uma casa velha, chamada Domus

2) **Onde fica?:**

Ela é uma dimensão, e ao mesmo tempo uma espécie de entidade que habita no subconsciente de pessoas em coma, com o objetivo de se alimentar dos seus medos e traumas.

3) **Como é sua aparência geral?:**

Não possui forma definida, contudo, nessa história, ela assume a aparência da casa da personagem principal, mas com algumas diferenças, como cômodos diferentes e assustadores. É uma casa grande, sombria e assustadora. Possui 3 andares: um superior, um térreo e um subterrâneo.

4) **Qual o aspecto visual mais marcante desse lugar?:**

É tudo muito escuro. Não dá pra ver as coisas, mas dá pra percebê-las, através do que seria o som propagado no subconsciente. É uma forma de percepção, onde através do som o cérebro interpreta de forma visual os objetos ao redor. Dessa forma, é possível enxergar as coisas que estavam "esquecidas" dentro do subconsciente. Também há locais com pontos de luz, mas são muito poucos, sendo mais normal se localizar por essa espécie de "ecolocalização".

As perguntas de criação do perfil do mundo não estavam na metodologia da abordagem *The Silver Way*, mas Silver (2017) deixa claro que é preciso saber o máximo possível sobre o personagem e seu mundo, o que implica em fazer várias perguntas sobre o assunto. Sendo assim não existe quantidade fixa de perguntas, deixando livre para que o *character designer* faça suas próprias perguntas, se achar necessário.

Estas perguntas também foram importantes para que num momento posterior ao da criação da personagem Anna, fosse possível criar algumas imagens iniciais para a visualização e compreensão dos conceitos do jogo Domus. Esses documentos de *concept art* de algumas fases e de uma *cutscene* possuem apenas caráter similar a de um protótipo, pois não são a representação da versão final que estará no jogo, além de que eles não fazem parte dos objetivos propostos deste estudo, e por esse motivo se encontram nas seções correspondentes ao APÊNDICE A e APÊNDICE B no final deste trabalho.

#### **4.1.2 Contextualização da personagem**

Com o mundo definido, foi possível então ter uma ideia mais elaborada de como a personagem deveria se comportar nele. Com o auxílio de algumas perguntas sugeridas por Silver (2017) em sua abordagem, e com outras perguntas que também foram adicionadas, tornou-se possível desenvolver um perfil com informações que constituem a história de fundo para a personagem com base nas seguintes respostas:

1) **Qual é o nome do personagem?:**

Anna

2) **Qual o seu sexo?:**

Feminino

3) **Sua idade?:**

Cronológica 22 anos, e psicológica 14 anos.

4) **Como é sua aparência?:**

No mundo do jogo, ela é uma menina magrinha e indefesa, com "cabeça grande", cabelos curtos, franja cobrindo um pouco dos olhos, usa roupas simples, como um moletom, calça e tênis. Contudo, no mundo real, Anna é uma mulher de 22 anos. Ela continua bem magra, mas com cabelos compridos, ainda com franja, e com algumas mechas coloridas. Ela geralmente usa uma maquiagem bem pesada na cara e tem algumas tatuagens no rosto. Suas roupas e visual passam certa agressividade, mas na verdade é uma forma de autodefesa.

5) **Sua ocupação?:**

Anna trabalha como D.J. em Raves e festas. Costuma passar as noites acordada trabalhando. No jogo, é a personagem principal. Será com ela que o jogador vai jogar, e será através dela que o jogador vai descobrir sobre a história.

6) **Qual o local onde reside?:**

Apesar do jogo se passar na dimensão da casa Domus, existe um mundo normal, no qual Anna mora. Ela vive numa casa normal, com 1 andar, um térreo e um porão.

**7) Como é sua personalidade?:**

É uma pessoa muito tímida, que gosta de escrever no seu diário. Costume esse que foi adquirido graças ao seu pai. Ele era escritor, e incentivou sua filha a escrever desde pequena. Ela é tão tímida, que chega a ser introspectiva e calada. Por esse motivo, passou a escutar muita música, usando sempre fones de ouvidos para abafar sons externos, como uma forma de tentar fugir do mundo onde ela estava. Esse costume fez com que ela passasse a gostar muito de música e posteriormente virasse D.J. Na sua fase adulta, por causa dos seus problemas, ela se torna uma pessoa mais "agressiva", mas que ainda possui um certo ar depressivo.

**8) Como foi o seu passado? Qual é sua história de vida?:**

A história acontece por causa dos problemas que ela tem durante sua vida. A aparência infantil é devido a sua auto-imagem.

Quando jovem, após a morte de seu pai, devido a um câncer de pele, sua mãe passou a agir diferente com Anna, tratando-a de forma rude e até violenta às vezes. Por causa disso, ela foi crescendo cada vez mais retraída e psicologicamente abalada.

Por causa desses problemas, quando adulta, em uma determinada noite, depois de ter uma discussão com sua mãe pelo telefone ao voltar para casa, Anna bate o carro e acaba entrando em coma.

O jogo se passa durante esse período em que ela está em coma, e acaba entrando na dimensão de Domus. Ela precisará resolver seus problemas internos para sair de lá.

**9) Quais os seus valores? Com o que ela se importa?:**

É uma pessoa que se importa muito com os seus amigos, e com sua família, mesmo apesar dos seus problemas com sua mãe e tendo perdido o seu pai.

**10) Qual o seu maior desejo? Por que ela quer tanto isso?:**

Ela quer ser uma pessoa diferente da pessoa patética que ela acha que se tornou. Pois só assim, sendo uma outra pessoa, uma pessoa melhor do que ela é, ela acha que vai conseguir ser feliz de verdade

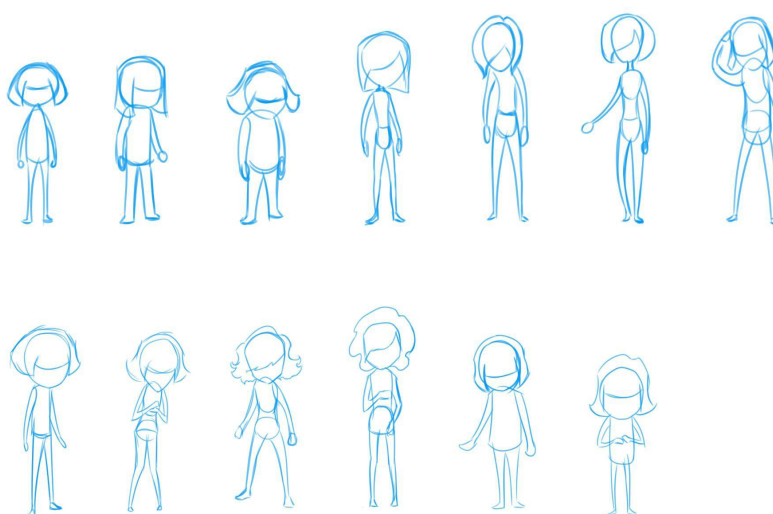
Esta etapa resultou em um entendimento melhor da personalidade da personagem antes de começar a esboçar. Além disso, o jogo faz uso de alegoria para construir um paralelo entre a depressão e o estado de coma da personagem. A depressão é uma doença caracterizada pela perda ou diminuição de interesse e prazer pela vida, gerando angústia e prostração, algumas vezes sem um motivo evidente (TENORIO, 2017). O jogo tentará passar para o jogador algumas dessas características.

#### 4.2 Criação de esboços conceituais iniciais

Para realizar a segunda etapa deste estudo, foi aplicada a fase de Gestual da abordagem *The Silver Way*, que assim como foi explicado na seção 2.4.2 deste trabalho, é uma fase que consiste em criar miniaturas, ou *thumbnails*, de esboços que capturem a essência da personagem em suas possíveis formas. Para isso, foram gerados esboços conceituais com base na história do mundo e no perfil do personagem, criados na etapa anterior.

Contudo, antes de começar a desenhar os esboços, foi necessário ler algumas vezes o perfil da personagem, com o objetivo de internalizar suas características, para só então desta forma, poder desenhar algo que chegasse perto de uma representação satisfatória da personagem.

Figura 20 - Esboços de blocagem da personagem Anna



Fonte: Acervo Pessoal.

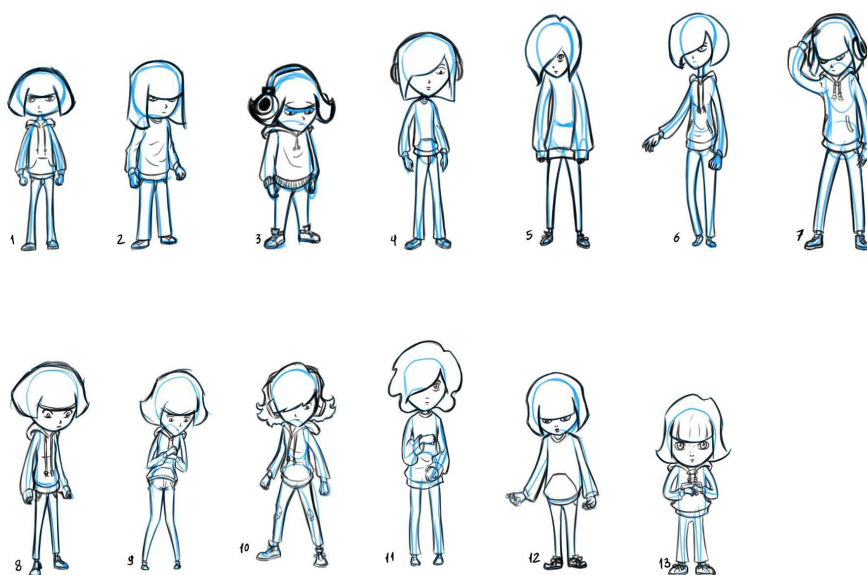
Os esboços da Figura 20, foram feitos através do processo de blocagem, ou seja, eles foram desenhados em blocos de formas conceituais básicas. Os esboços foram criados inicialmente pelas formas da cabeça e do cabelo, pois a partir delas e principalmente da forma do cabelo, que na vida real possibilita dar personalidade a uma pessoa, foi possível perceber como poderia ser a personalidade daquela personagem. A partir de então, foram colocados o restante das formas referentes ao corpo, pernas e braços.

Foram explorados uma grande variedade de combinações para essa personagem, sendo 13 no total, exatamente com o objetivo de buscar a melhor forma para ela. Foram explorados gestuais, formas e proporções de corpo, de cabelos, e de rostos diferentes.

### 4.3 Desenvolvimento do conceito

Continuando o desenvolvimento deste estudo, foi utilizado nesta terceira etapa a fase de *Design* da abordagem criada por Silver (2017), descrita na seção 2.4.3.

Figura 21 - Esboços do desenvolvimento do *design* para a personagem Anna



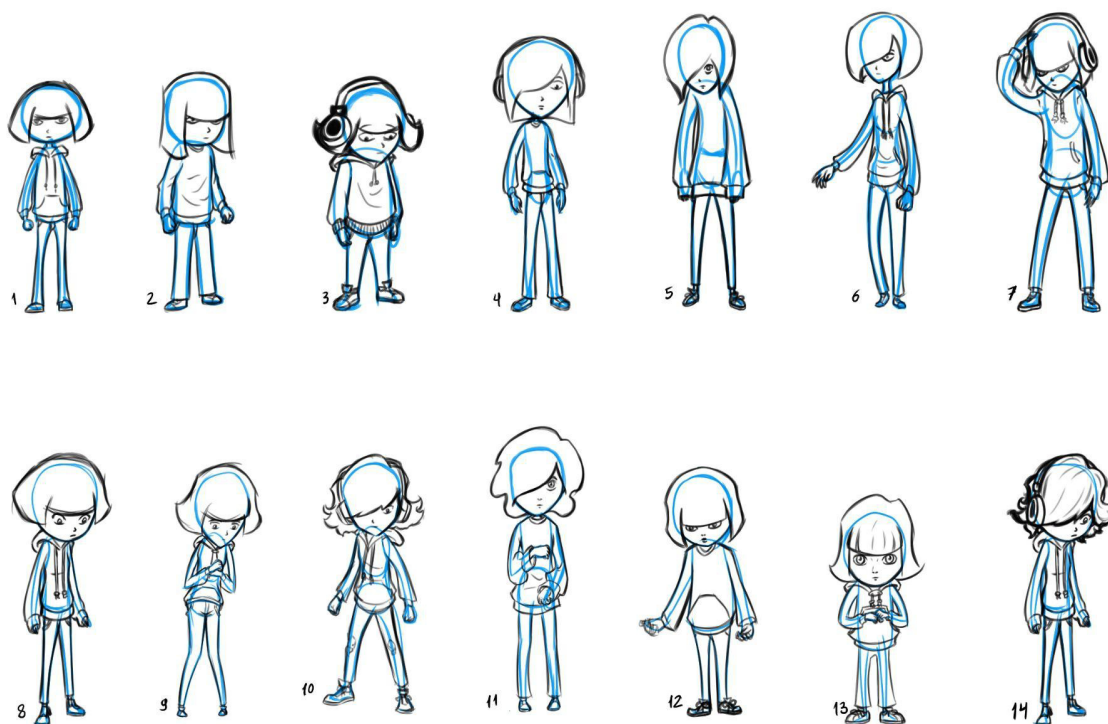
Fonte: Acervo Pessoal.

Para conseguir desenvolver um dos esboços, com base na escolha de um dos conceitos visuais gerados na etapa anterior de criação de esboços conceituais iniciais, foi necessário, inicialmente, criar formas para determinar a organização ideal que representasse o

personagem. Para isso, foram desenhadas por cima dos esboços que já haviam sido criados para a personagem na etapa anterior deste estudo, formas mais definidas aos rostos, bem como roupas e acessórios.

Ao término dessa primeira parte, foi feita uma análise de qual esboço seria mais adequado às características da personagem. Se sobressaiu o corpo criado para o esboço número 8, por ter uma boa proporção condizente com a idade mental da personagem dentro do coma, além do formato do rosto ser arredondado, representando de certa forma sua fragilidade e até mesmo inocência. Enquanto que o formato mais pontudo do penteado do esboço número 10, consegue expressar a instabilidade mental da personagem. Pensando nesses aspectos, foi gerado então uma fusão desses dois esboços, representado pelo conceito número 14.

Figura 22 - Definindo o conceito do *design* para a personagem Anna



Fonte: Acervo Pessoal.

O resultado obtido se mostrou bastante satisfatório, visto que suas características vão totalmente de encontro com o perfil que havia sido criado inicialmente.

Figura 23 - *Design* para a personagem Anna

Fonte: Acervo Pessoal.

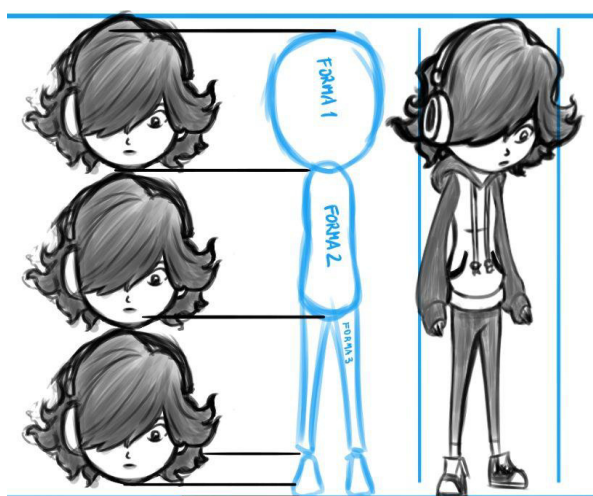
#### 4.4 Aplicação de poses de ação e expressões faciais

Na quarta etapa, para expandir o desenvolvimento do conceito da personagem aplicando poses de ação e expressões faciais, será necessário aplicar conceitos tanto da fase de *Design* quanto da fase de Forma da abordagem *The Silver Way*.

Na fase de *Design*, além da definição do conceito que foi descrito na seção anterior, é também realizada a construção de poses. Para isso, após a escolha do esboço número 14, foi então possível definir a proporção do corpo da personagem, para que facilitasse sua reprodução em outras poses e situações posteriormente. Esse processo foi realizado quebrando a forma que havia sido definida previamente para a personagem em massas de formas simples, e utilizando a cabeça como um meio de medição para ajudar a determinar a altura e largura geral da personagem.



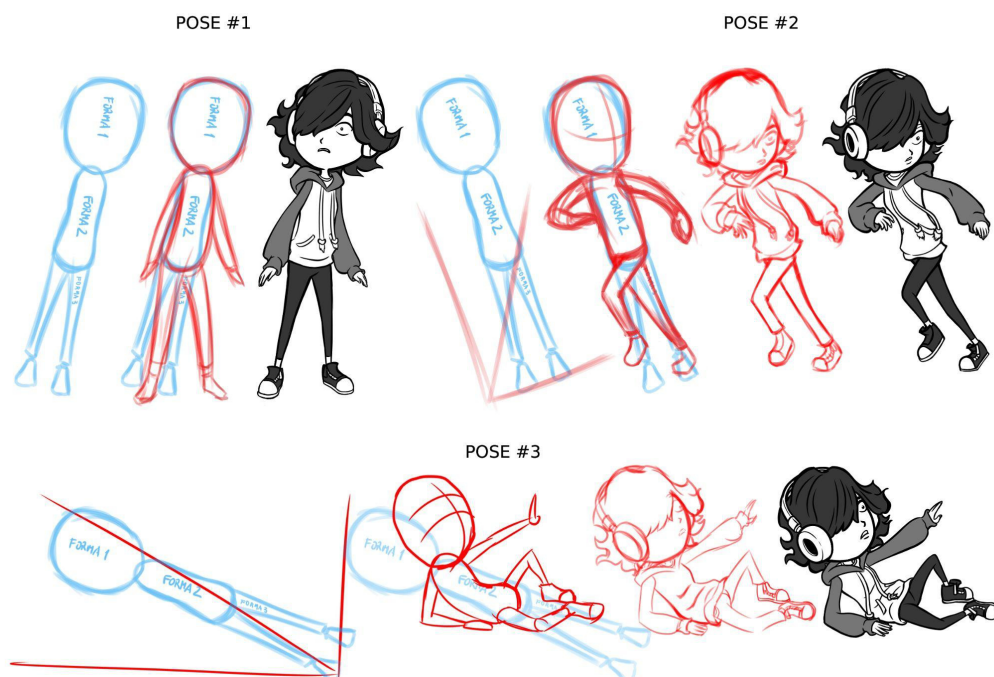
Figura 24 - Definindo proporção da personagem Anna



Fonte: Acervo Pessoal.

Com a massa de formas na proporção correta, correspondente a personagem, foi então possível gerar poses de ação apenas rotacionando ela para seguir como guia, pois mesmo que o desenho das poses de ação tenham sido feitas por cima da forma da pose inicial, ainda foi necessário fazer ajustes nos novos esboços concebidos.

Figura 25 - Esboços de poses de ação da personagem Anna



Fonte: Acervo Pessoal.

Também foi gerada uma pose especial, que nada mais é do que uma mudança de roupa do personagem utilizando a pose inicial dele como base. Silver (2017) ao explicar sobre a pose especial, diz que é usada a pose frontal para fazer esse processo. Contudo, a personagem ainda não havia sido desenhada nesta posição. Foi então preciso fazer um desenho da personagem nesta pose para só assim ser possível criar a pose especial, com roupas que também seriam possíveis que ela usasse no contexto do jogo.

Figura 26 - Pose especial da personagem Anna



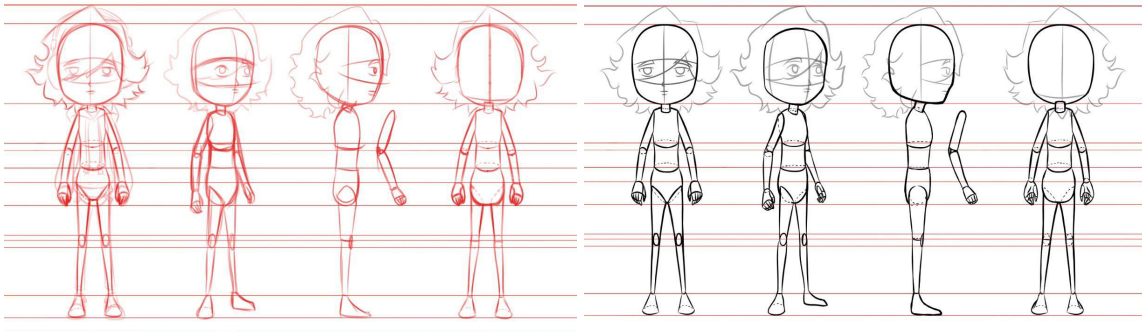
Fonte: Acervo Pessoal.

Contudo, na fase de Forma, para ter uma compreensão sólida da construção da personagem, mostrando como as partes se conectam entre si para criar uma divisão de construção do modelo, foi criada uma página de "*turnaround*" da personagem.

O *turnaround*, nada mais é do que "dar a volta" no personagem através da criação das cinco visualizações dele, obtendo as visões: frontal, frontal  $\frac{3}{4}$ , lateral, traseira  $\frac{3}{4}$  e uma visão traseira direta do personagem.

Primeiramente realizou-se a construção do *turnaround* da personagem por meio de blocos de formas básicas, com o objetivo de compreender com mais facilidade o corpo dela e com isso ser possível fazer desenhos mais elaborados posteriormente. Foi utilizado a pose frontal para dar origem às demais poses da curva do *turnaround*.

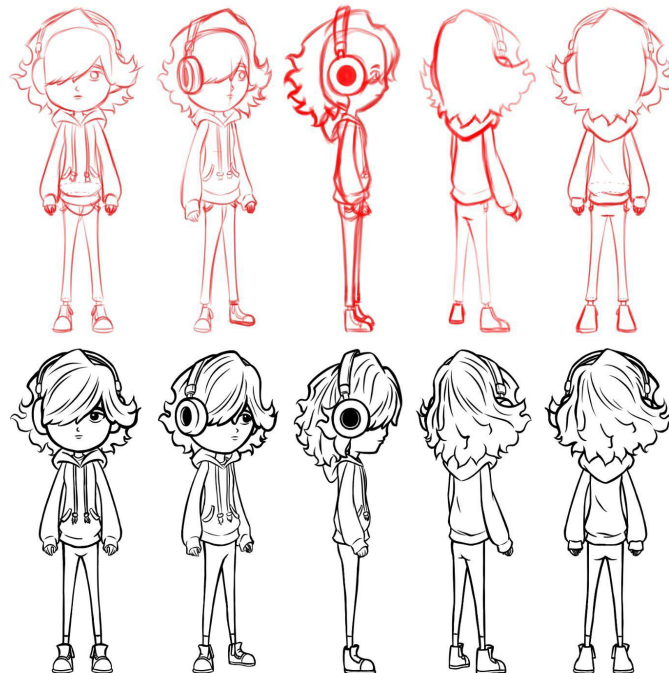
Figura 27 - Processo do turnaround - blocagem de formas básicas



Fonte: Acervo Pessoal.

Com base nessa blocagem, foi realizada a definição do desenho do *turnaround* da personagem, com as formas e volumes das suas roupas e adereços.

Figura 28 - Processo do turnaround - definição de formas básicas



Fonte: Acervo Pessoal.

Para a criação das expressões faciais, foi necessário criar uma página de expressões, contendo todas as possíveis expressões que o personagem possa ter. Foram utilizadas 8 expressões no total, demonstradas na Figura 29, sendo elas, da esquerda para a

direita, respectivamente: normal (ou expressão neutra), raiva, nojo, medo, desprezo, tristeza, surpresa e alegria.

Figura 29 - Expressões faciais da personagem Anna

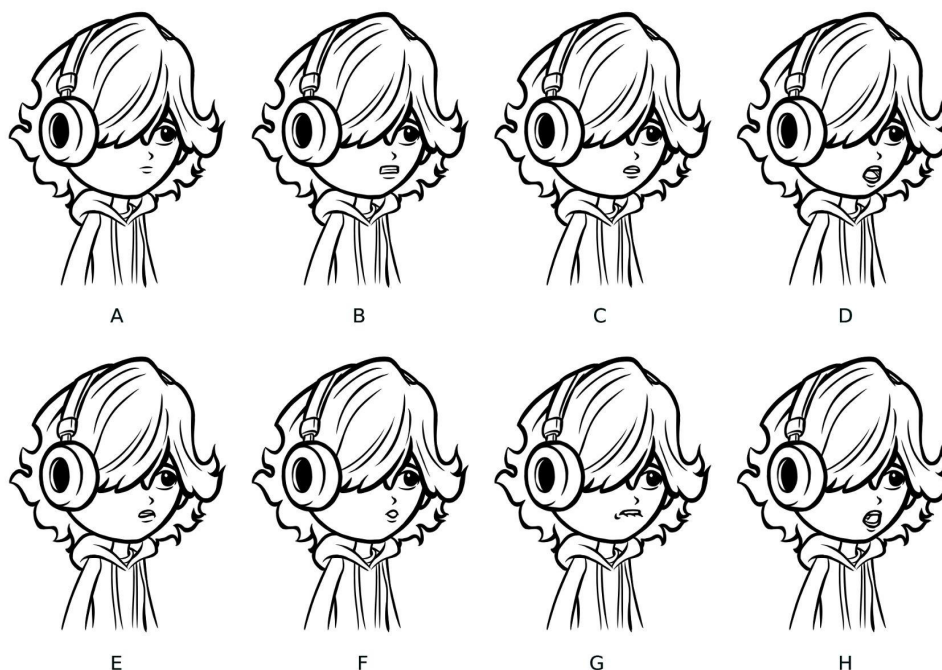


Fonte: Acervo Pessoal.

Também foi criada uma tabela de bocas da personagem. Nela constam vários exemplos de diferentes formatos da boca da personagem para diferentes ocasiões. Para a construção dessa tabela, foi utilizada a pose de frente  $\frac{3}{4}$  como modelo, sendo alterada apenas a forma da boca, formando assim as seguintes variações:

- A. Boca fechada;
- B. Boca fechada, mostrando os dentes;
- C. Boca aberta, mostrando levemente a língua;
- D. Boca aberta, na posição máxima de fala aberta;
- E. Boca aberta apenas dobrando o lábio inferior;
- F. Boca aberta e arredondada, mas sem dentes ou língua;
- G. Boca fechada com lábio inferior mordendo;
- H. Boca aberta com a língua colocada sob os dentes superiores.

Figura 30 - Tabela de bocas da personagem Anna



Fonte: Acervo Pessoal.

#### 4.5 Model Sheet

Na quinta e última etapa de desenvolvimento desta personagem, foi aplicada a fase de Detalhes da abordagem *The Silver Way*. Essa é uma etapa de finalização, ou seja, nela foi realizada a limpeza de linhas de desenhos que ainda não tinham sido feitos esse tratamento, e principalmente definido o padrão de cores para a personagem.

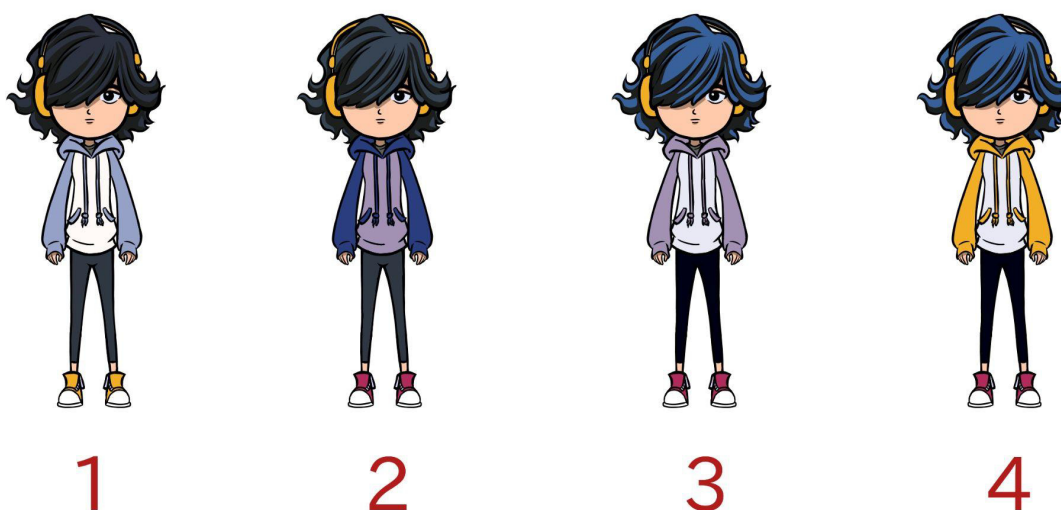
Para a limpeza das linhas, foi usado o esboço do desenho numa camada, e feito o traço definitivo numa camada acima. Já para a escolha das cores, primeiramente é preciso entender que as cores, por si só, possuem significação. Elas constituem estímulos psicológicos para a sensibilidade humana, influenciando os indivíduos, tanto para gostar ou não de algo, como para negar ou afirmar, ou para agir ou ficar inerte sobre uma determinada situação. Geralmente as pessoas preferem as cores que se baseiam em associações ou experiências agradáveis tidas no passado, tornando assim difícil que suas preferências sobre elas mudam. Entretanto, é preciso ter em mente que as cores provocam, invariavelmente, sensações

polarizadas, ou seja, ora podem ser positivas, ora negativas. Como por exemplo no caso da cor branca, que no Ocidente é signo de paz e harmonia, e ao mesmo tempo pode significar tristeza e morte no Oriente (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006).

Sendo assim, o conceito por detrás do padrão de cores foi escolher entre cores que tivessem alguma relação com a personagem. No jogo, Anna é uma criança medrosa e indefesa, e o jogo tenta abordar o conceito de depressão ligados a sua história de vida. Logo, isso também foi levado em consideração na escolha do padrão.

Foram escolhidas as cores: azul, que pode ser associada a depressão; amarelo, que além de ser uma cor utilizada na campanha do setembro amarelo, (que é uma campanha de conscientização da população ao redor do tema do suicídio, prática geralmente associada a depressão), é também em alguns casos a cor que representa a covardia/medo; o roxo, que por sua vez reforça o aspecto de delicadeza, associados ao fato dela ser uma criança indefesa num mundo perigoso; e a cor preta, que possui o significado de luto, tristesa e melancolia (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006). Alguns testes usando essas cores podem ser vistos na Figura 31.

Figura 31 - Teste de cores da personagem Anna



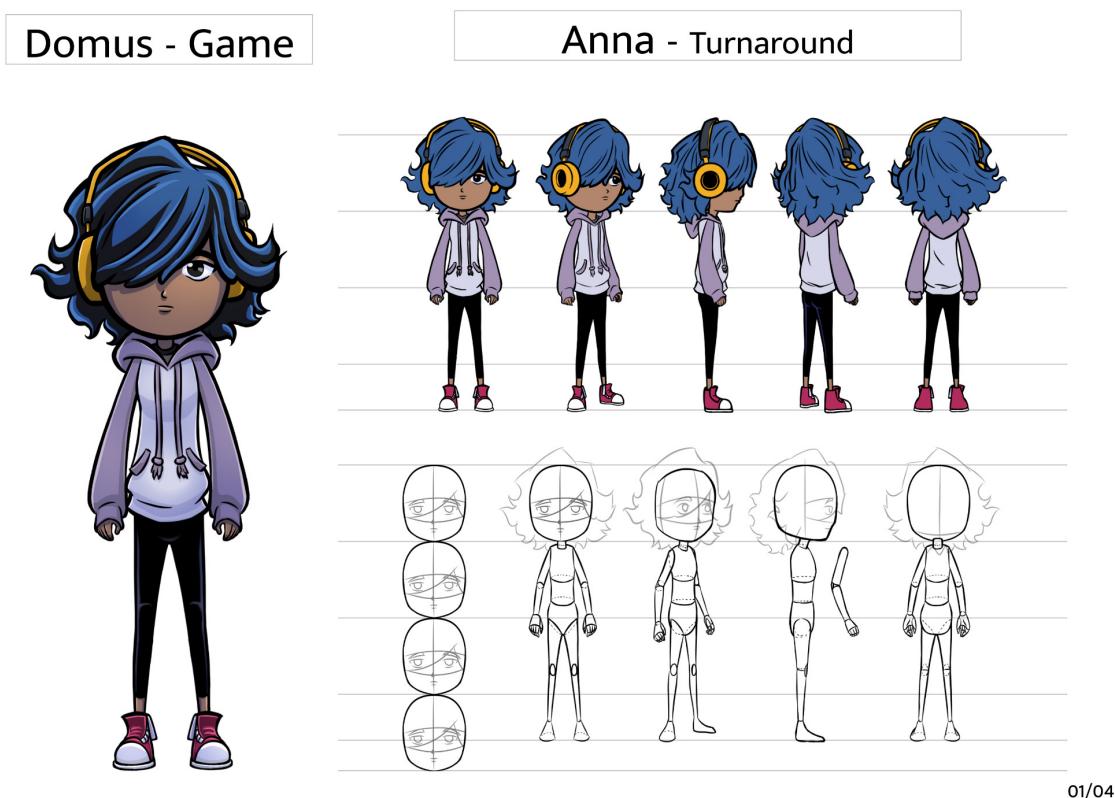
Fonte: Acervo Pessoal.

A partir desses testes, variando padrões e tonalidades, foi então escolhido o padrão de cor número 3, pois a cor azul no cabelo, ou seja, a depressão, está na parte

correspondente à cabeça da personagem, indicando assim que ela possui problemas psicológicos, e a cor amarela nos fones de ouvido, reforça esse conceito. A cor roxa, por sua vez, além dos motivos falados anteriormente, é uma cor complementar ao amarelo e análoga ao azul, tornando assim um padrão de cores harmônico para a personagem.

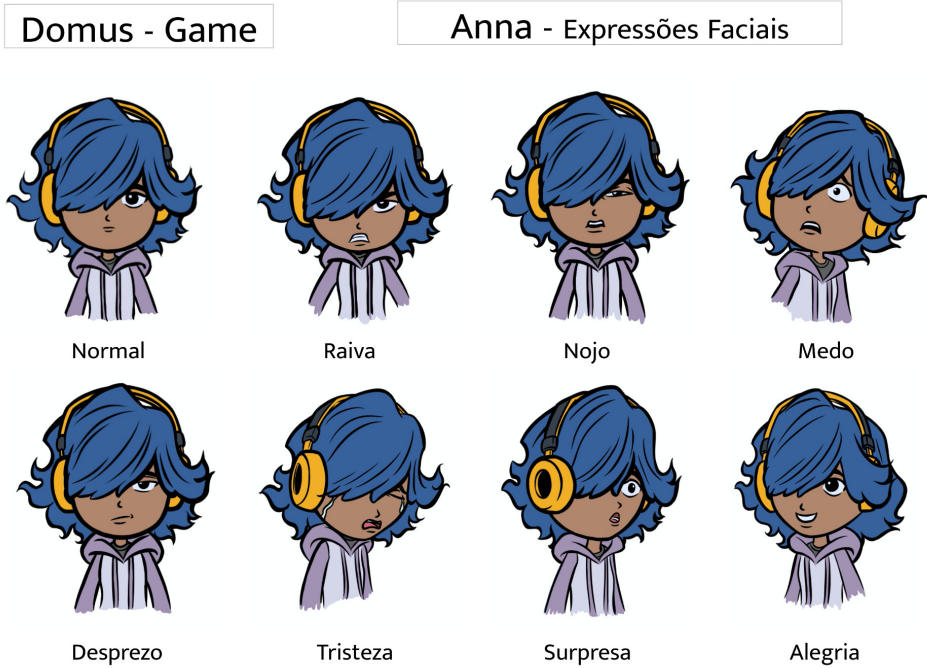
Com o padrão de cores definido, foi possível aplicá-lo às demais peças responsáveis por compor o *model sheet* da personagem na sua fase de criança, sendo elas uma página com o turnaround e com as formas básicas, uma página contendo expressões faciais, uma com a tabela de bocas, e uma com poses. Essas páginas são referentes às imagens das Figuras 32 à 35.

Figura 32 - Model sheet: Página de turnaround



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 33 - Model sheet: Página de Expressões Faciais



02/04

Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 34 - Model sheet: Página de tabela de bocas

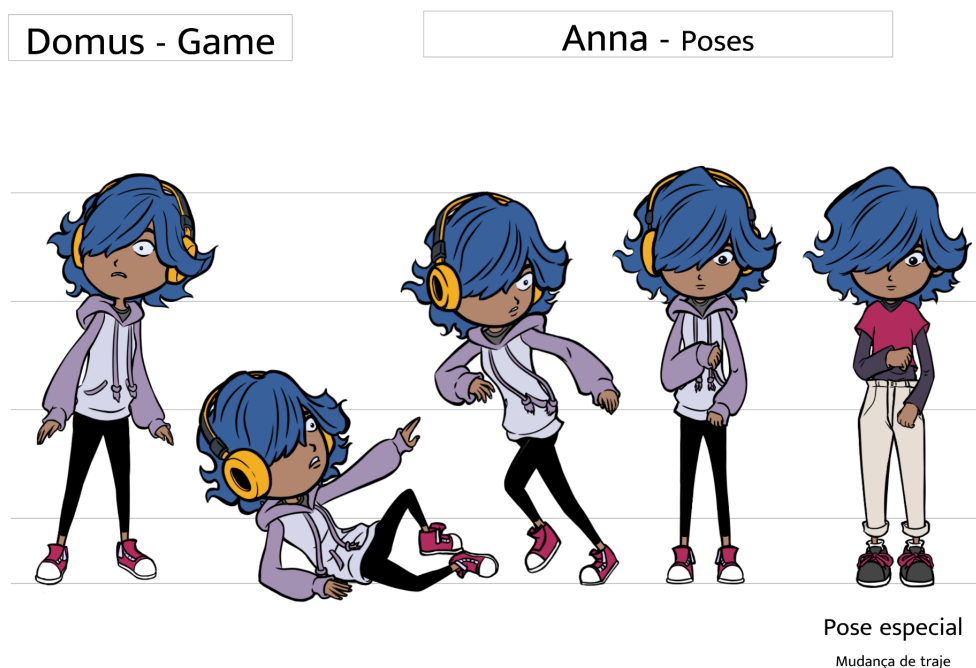


03/04

Fonte: Acervo Pessoal.



Figura 35 - Model sheet: Página de poses



04/04

Fonte: Acervo Pessoal.

Com relação as cores escolhidas para a mudança de traje da pose especial, foram escolhidas cores que também tivessem a ver com a personagem, sendo as cores: roxo, implicando os mesmos conceitos usados anteriormente, mas de forma mais densa, devido a tonalidade mais escura; um rosa avermelhado igual ao adotado no tênis da sua versão normal, escolhido por ser uma cor comumente associado ao feminino ou a mulher; o bege, que é a cor amarela, mas meio acastanhado, escolhida devido o contraste com a cor roxa escura, e por significar passividade e indiferença; e a cor cinza dos tênis, por também significar tristeza e desânimo, além de ser uma cor neutra (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006). A pose especial nesse caso é como se fosse uma espécie de roupa alternativa, que a personagem do jogo teria após o jogador finalizar o jogo e desbloqueá-la.

#### 4.6 Concepção da personagem Anna adulta

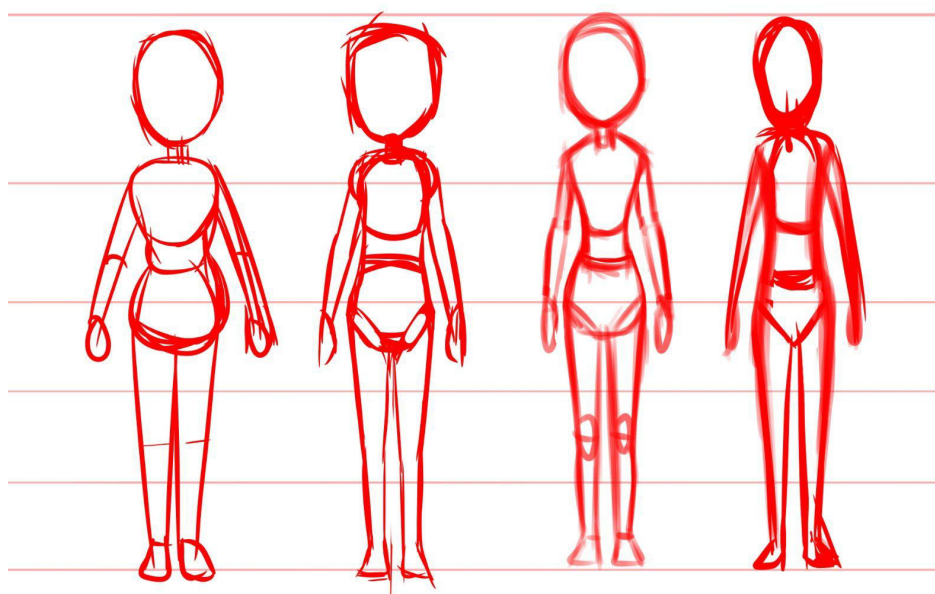
O mesmo processo realizado para a personagem Anna na sua forma de criança também foi aplicado na sua versão adulta, usando as fases da abordagem *The Silver Way*.

Contudo, como ela não aparece muito no jogo, foi desenvolvido apenas seu *turnaround* e duas poses de ação ao final do processo.

Como a personagem já havia sido descrita na Seção 4.4.1 correspondente a etapa de História, foi então iniciada a etapa de Gestual, Figura 36, no qual todos os esboços foram feitos na posição frontal, com o objetivo de ter uma boa ideia das formas da personagem e também para ganhar tempo na produção.

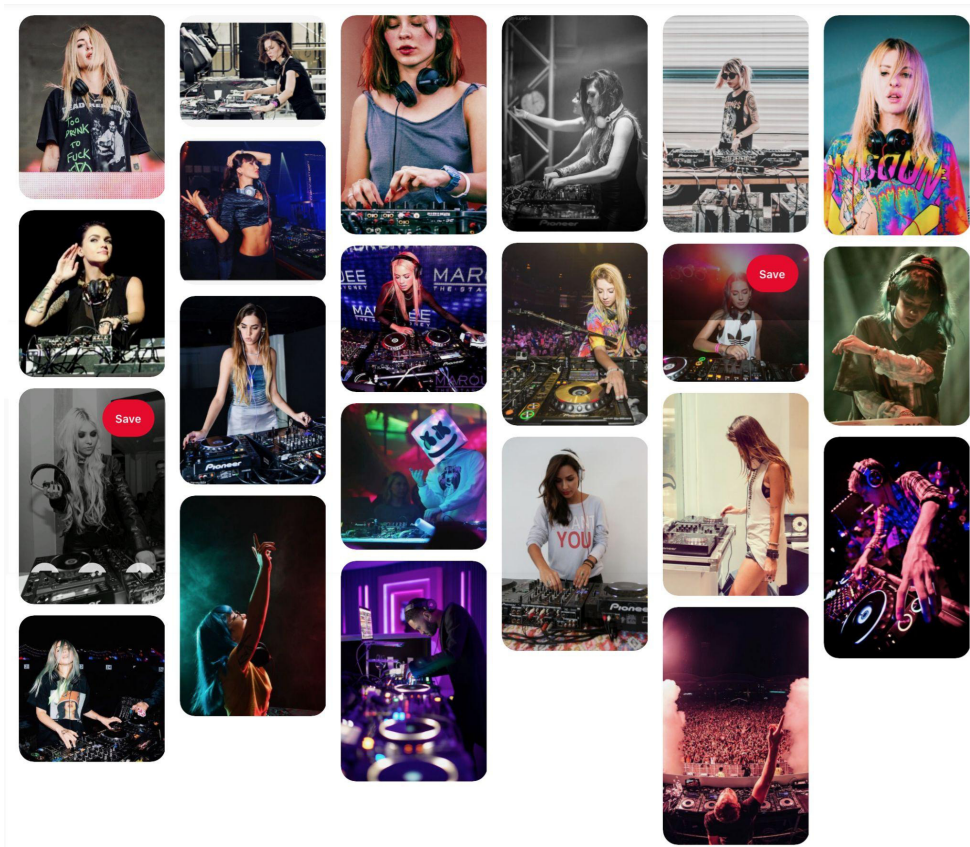
Em seguida, foi usado a etapa de *Design*, representada na Figura 38, no qual utilizando como base o esboço do gestual, foram desenhados modelos de roupas que se adequassem às características da personagem. Mas antes disso, as roupas foram escolhidas a partir de uma breve busca por referências visuais correspondentes a profissão da personagem, que seria de DJ, com o objetivo de incorporar também essas características. Após essa busca, foi criado um quadro de referências na ferramenta *online Pinterest*, apresentado na Figura 37. Só assim foi possível reparar que havia alguns padrões no visual das pessoas dessa profissão, como: geralmente possuem tatuagens, podem ter uma aparência de roqueiro, vestindo jaqueta de couro, ou podem ter uma aparência mais casual, com camisas de formatos e cores variados, podem usar óculos de grau ou escuros, e sempre estão com um headphone na cabeça ou no pescoço.

Figura 36 - Etapa de Gestual



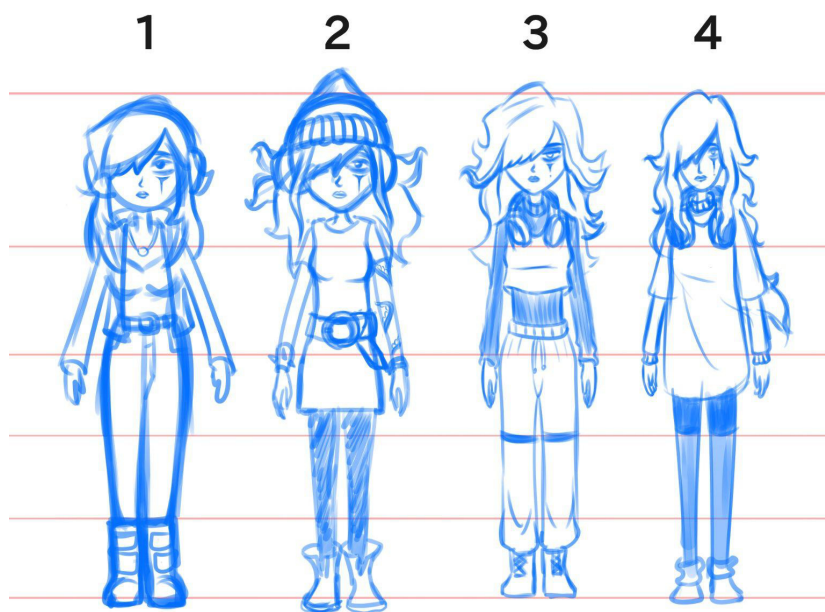
Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 37 - Quadro de referências visuais da profissão DJ



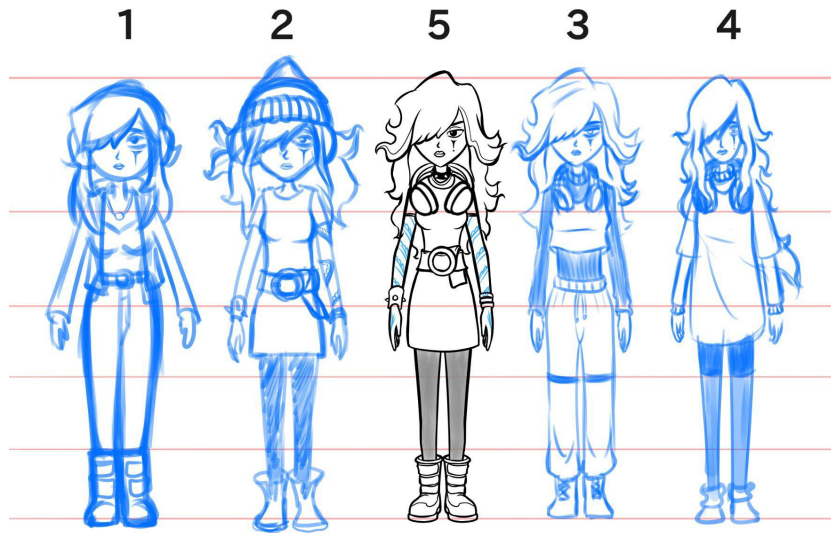
Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 38 - Etapa de *Design*



Fonte: Acervo Pessoal.

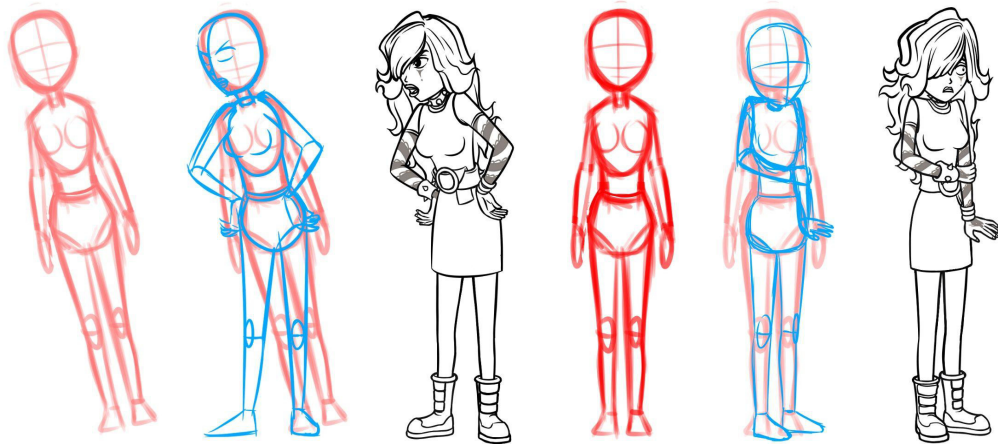
Figura 39 - Etapa de *Design* versão final



Fonte: Acervo Pessoal.

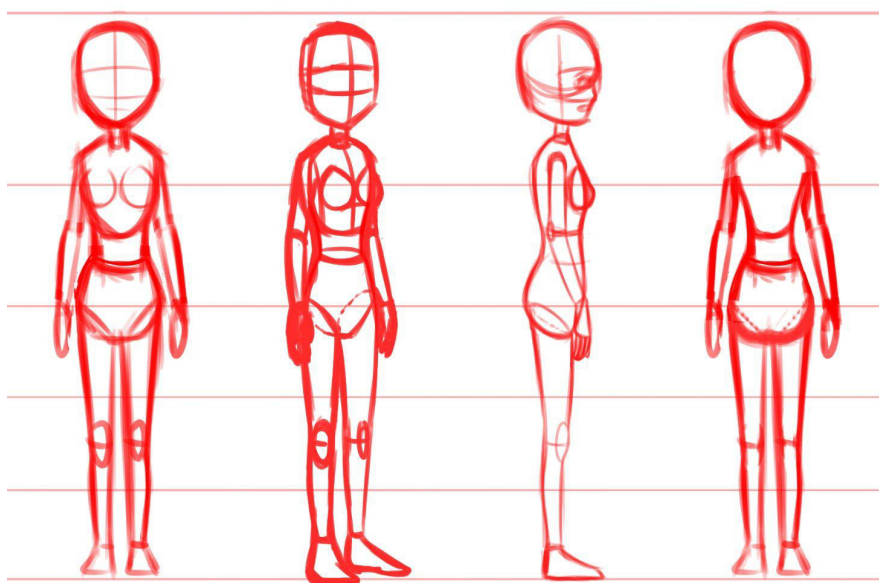
Em seguida, assim como na sua versão criança, também foi feito uma fusão de características entre os *designs* número 2 e 3, representado pela Figura 39, no qual foi escolhido basicamente as roupas e formato do corpo do *design* número 2, e o formato da cabeça, cabelo, e o fone de ouvido do *design* número 3. Com o *design* escolhido, foi então possível fazer algumas poses para a personagem (Figura 40), além de esboços das formas básicas dela em 4 visões diferentes (Figura 41), com o objetivo de desenhar o seu *turnaround* (Figura 42).

Figura 40 - Esboço de poses da etapa de Forma



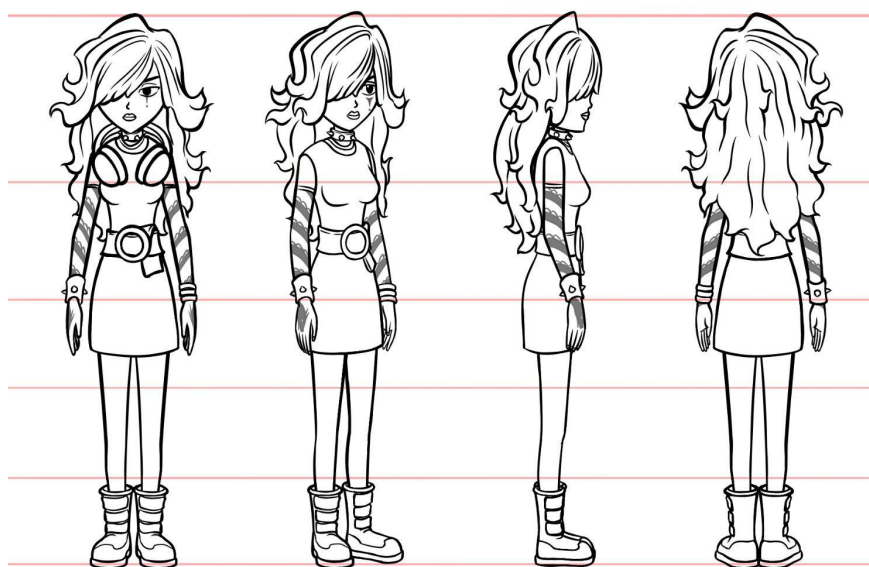
Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 41 - Esboço das formas básicas da etapa de Forma



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 42 - Etapa de Forma - Turnaround

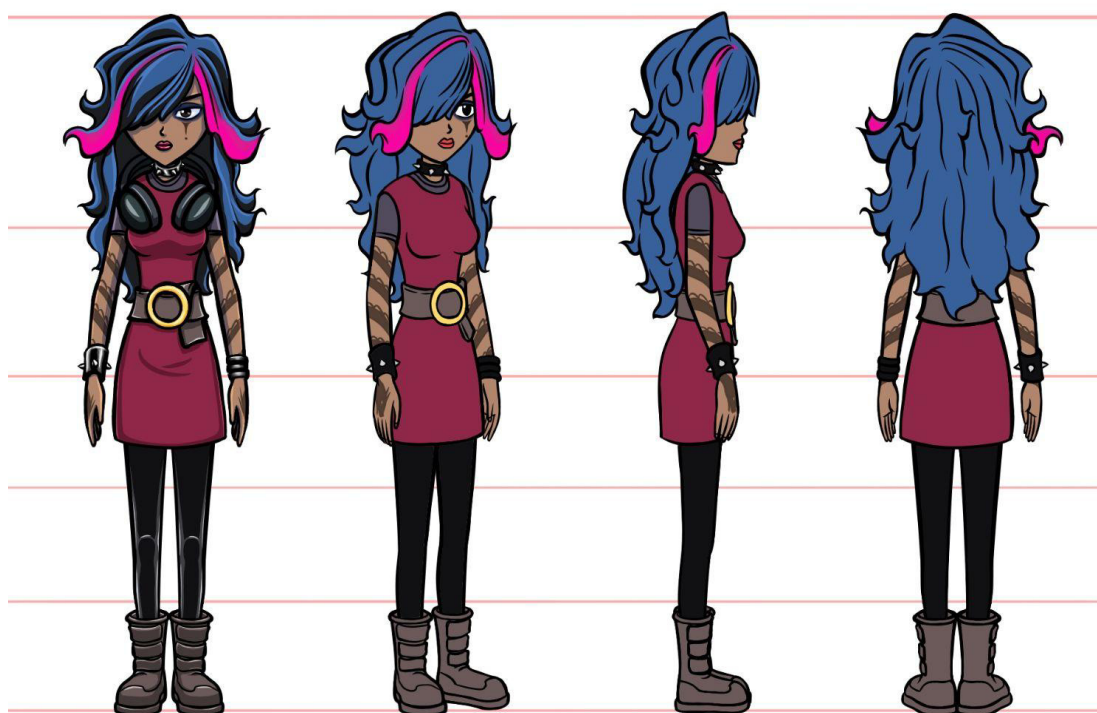


Fonte: Acervo Pessoal.

Com o *turnaround* criado, iniciou-se então a etapa de Detalhes, no qual foi definido o uso de cores com base nas características da personagem (Figura 43), escolhendo assim as cores: rosa avermelhado, igual ao usado anteriormente, tanto como uma forma de

remeter a versão da pose especial, como também por ser uma cor muito forte, e por ser numa tonalidade que remete a agressividade característica dessa versão da personagem; a cor preta também se torna mais visível nessa versão, com o objetivo de indicar que o luto permanece e de certa forma se faz ainda mais presente; a cor marrom, que possui significado atrelado a pesar e melancolia; o rosa, das suas mechas, por ser uma cor tipicamente associada ao feminino; além de detalhes em dourado e prateado, com o objetivo de representar objetos reais que possuem esse tipo de material (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006).

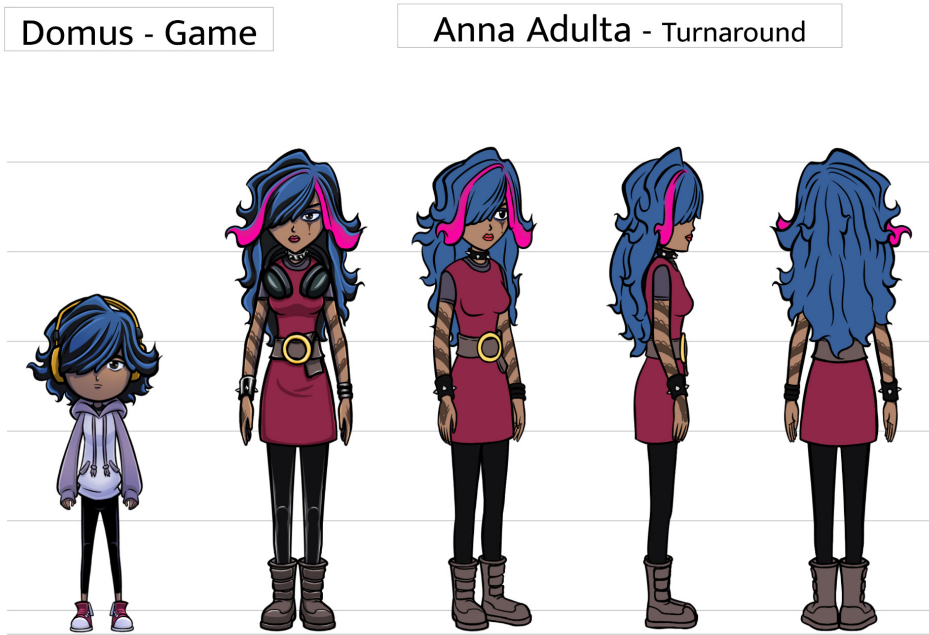
Figura 43 - Etapa de Detalhes - Turnaround



Fonte: Acervo Pessoal.

Com o padrão de cores criado, foi então montado um pequeno *model sheet* correspondente a essa etapa da vida da personagem, possuindo apenas uma página com o turnaround junto da relação de proporção com sua versão criança, e uma página com as poses, correspondentes às Figuras 44 e 45 respectivamente.

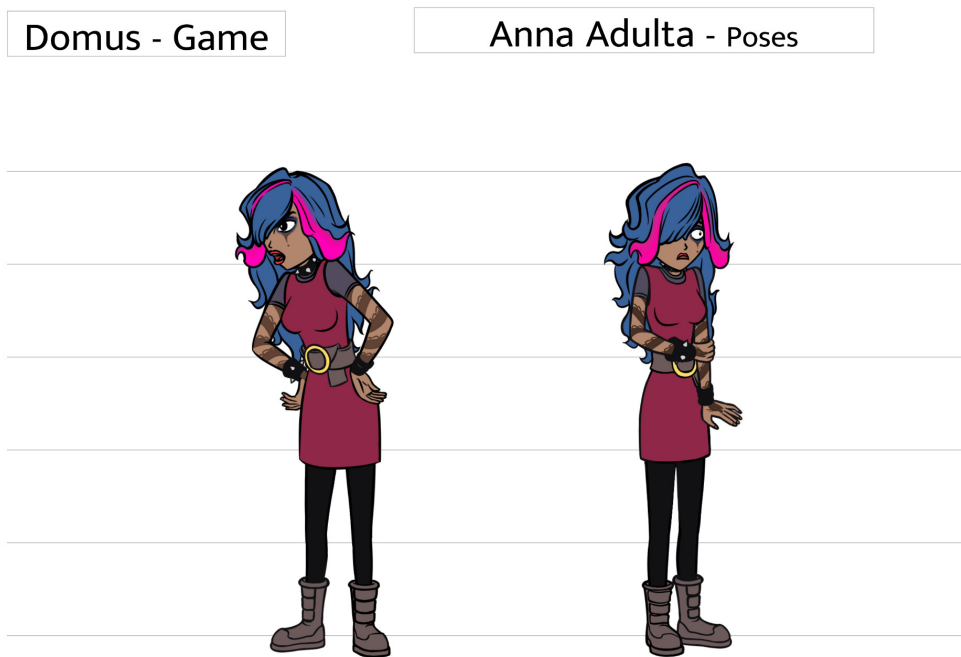
Figura 44 - Model sheet: Turnaround



01/02

Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 45 - Model sheet: Poses



02/02

Fonte: Acervo Pessoal.

## 5 CONCLUSÃO

Este trabalho apresentou como a abordagem *The Silver Way* auxiliou no processo de *design* de personagem para o projeto do jogo de terror em 2D, chamado Domus, passando por todas as suas cinco fases: História, Gestual, *Design*, Forma e Detalhes. Também, foi feito todo um panorama dos jogos de terror de sobrevivência, começando desde o primeiro jogo considerado de terror, chamado *Haunted House* (1981), e indo até alguns jogos mais recentes, como *Resident Evil Village* (2021). Além disso, foi explicado um pouco como é feito a criação de personagens para esse tipo de jogo, usando como exemplo, personagens do jogo *Silent Hill 2*.

Contudo, foi necessário primeiro entender a importância do *design* de personagens, que, além de ser a etapa que projeta a composição de um personagem, indo desde a construção básica das suas formas até seus detalhes, também é uma especialização da área de *concept art*. Esta por sua vez, seria a representação visual de personagens, objetos ou ambientes, tendo como propósito dar expressividade às ideias, criando várias possibilidades para um mesmo elemento.

Todos os objetivos propostos por este trabalho foram cumpridos, uma vez que, para desenvolver a personagem Anna, conseguiu-se criar uma história de fundo para ela, também gerou-se esboços conceituais iniciais com base na história, e desenvolveu-se um dos esboços com base na escolha de um conceito. Além disso, expandiu-se o desenvolvimento do conceito da personagem, aplicando poses de ação e expressões faciais, e formalizou-se todo o processo de criação da personagem em um *model sheet*, ou folha de modelo, visando a utilização posterior deste documento para a animação dos *sprites* em 2D do jogo. Todas essas etapas foram realizadas aplicando as fases da abordagem *The Silver Way*.

A abordagem mostrou possuir alguns pontos positivos, como, a questão de ser muito fácil de se entender, e rápida de se aplicar, o que é muito bom para ganhar tempo na produção de personagens. Ela também funciona como um guia de fluxo de trabalho, fazendo com que o *character designer* não se sinta perdido durante as etapas de criação do personagem, além de não ser uma abordagem restritiva, ou seja, ela permite que o próprio *designer* adicione suas próprias contribuições a mesma.

Entretanto, apesar de ter sido possível a criação da personagem Anna, a partir do



auxílio dessa abordagem, encontrou-se um ponto negativo sobre ela. Na sua etapa de Detalhes, deve-se fazer a escolha das cores do personagem, mas ela em si é uma etapa muito superficial, e não dá um direcionamento mais elaborado sobre teoria das cores, ou mesmo dos significados psicológicos atribuídos à elas.

Ainda nessa etapa, é apenas explicado que no exemplo que o autor do livro usou, ele escolheu determinadas cores porque pareciam ser as cores corretas para ele, mesmo tendo falado antes que é preciso tomar o tempo que for necessário nessa etapa, por ser importante. Ou seja, há uma certa contradição nessa etapa, pois a escolha das cores é algo importante, mas que a abordagem não dá suporte teórico suficiente para que o *designer* consiga executar o processo. Assim, pode-se concluir que, apesar da facilidade com que a abordagem é usada, ela não deve ser utilizada por pessoas que não possuem tanta experiência com colorização.

Contudo, este trabalho é de total relevância para quem pretende desenvolver o design de personagens, e em especial, de personagens para games, pois é mais uma opção de metodologia que poderá ser utilizada como referência por outros estudantes e ou profissionais da área, uma vez que todas as etapas da abordagem criada por Silver, e o processo adotado na criação da personagem Anna, foram descritos de forma detalhada.

A abordagem *The Silver Way*, foi criada pelo artista Stephen Silver, e tem como objetivo o desenvolvimento de personagens, construindo uma base sólida para eles desde o início do processo, de forma que sirva para qualquer mídia e estilo. Sendo assim, como trabalhos futuros, seria interessante testá-la em outras mídias, como por exemplo, histórias em quadrinhos, filmes/animações, entre outros. Também seria interessante testar a abordagem com artistas que estão em níveis diferentes de aprendizado, para saber se ela realmente se adequa a esse tipo de diversidade.

Como desdobramentos do projeto do jogo, deseja-se realizar o desenvolvimento dos *designs* dos demais personagens, tanto os humanos quanto os monstros. Além disso, também há a necessidade de gerar *concepts* dos demais locais do jogo e *cutscenes*.

## REFERÊNCIAS

BANCROFT, Tom. **Creating Character with Personality**. New York City, Watson-Guptill publications, 2006.

ECONOMIA: Mercado de games é bastante promissor para 2020. **Jornal Extra**. Alagoas, 05 nov. 2019. Disponível em:  
<<https://novoextra.com.br/noticias/nacional/2019/11/51415-economia-mercado-de-games-e-bastante-promissor-para-2020>>. Acesso em: 04 abr. 2020.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

MAIA, Alessandra. A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais na construção lúdica do medo. In: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, 13., 2014, Porto Alegre. **Anais eletrônicos...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2014. 507-516. Disponível em:  
<[https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult\\_Full\\_A%20ficcao%20fantastica%20de%20horror%20nos%20jogos.pdf](https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult_Full_A%20ficcao%20fantastica%20de%20horror%20nos%20jogos.pdf)>. Acesso em: 3 abr. 2020.

PERRON, Bernard. **Silent Hill: The Terror Engine**. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, 2011.

SEEGMILLER, Don. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Boston, Charles River Media, 2008.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação**. Rio de Janeiro: PUC-RJ. 2013. Disponível em:  
<<https://docplayer.com.br/13972430-Marcelus-gaio-silveira-de-senna-concept-art-design-e-narrativa-em-animacao.html>> Acesso em: 03 jul. 2021.

SILVER, Stephen. **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design**. 1. ed. Culver City: Design Studio Press, 2017.

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

TAKAHASHI, Dean. SuperData: Games grew 12% to \$139.9 billion in 2020 amid pandemic. **VentureBeat**, 2021. Disponível em:  
<<https://venturebeat.com/2021/01/06/superdata-games-grew-12-to-139-9-billion-in-2020-amid-pandemic/>>. Acesso em: 03 jul. 2021.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept Art para personagens**. in: Simpósio Brasileiro de Games, 2011, SALVADOR-BA. Disponível em:  
<<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>> Acesso em: 5 ago. 2020.

TENORIO, Goretti. Depressão: sintomas, diagnóstico, prevenção e tratamento. **Veja Saúde**, 2017. Disponível em: <<https://saude.abril.com.br/medicina/depressao-sintomas-diagnostico-prevencao-e-tratamento>>. Acesso em: 29 de jun. de 2021.

TORRES, Marcos. O que é Character Design. Design Culture. 05 jul. 2015. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-character-design>> Acesso em: 13 ago. 2020.

INSTITUTO UFC Virtual. **Curso de Sistemas e Mídias Digitais**: Disciplina de Concepção de cenários e personagens (Prof. Liandro Roger), c2019. Página aula 1 criando um universo. Disponível em: <<https://sites.google.com/virtual.ufc.br/concepcao/aulas/1-criando-um-universo?authuser=0>>. Acesso em: 11 de jul. de 2021.

THE MAKING of Silent Hill 2. Town of Silent Hill. **Youtube**. 10 ago. 2016. 32min37s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ri7mXgNB5ME>> Acesso em 31 ago. 2020.

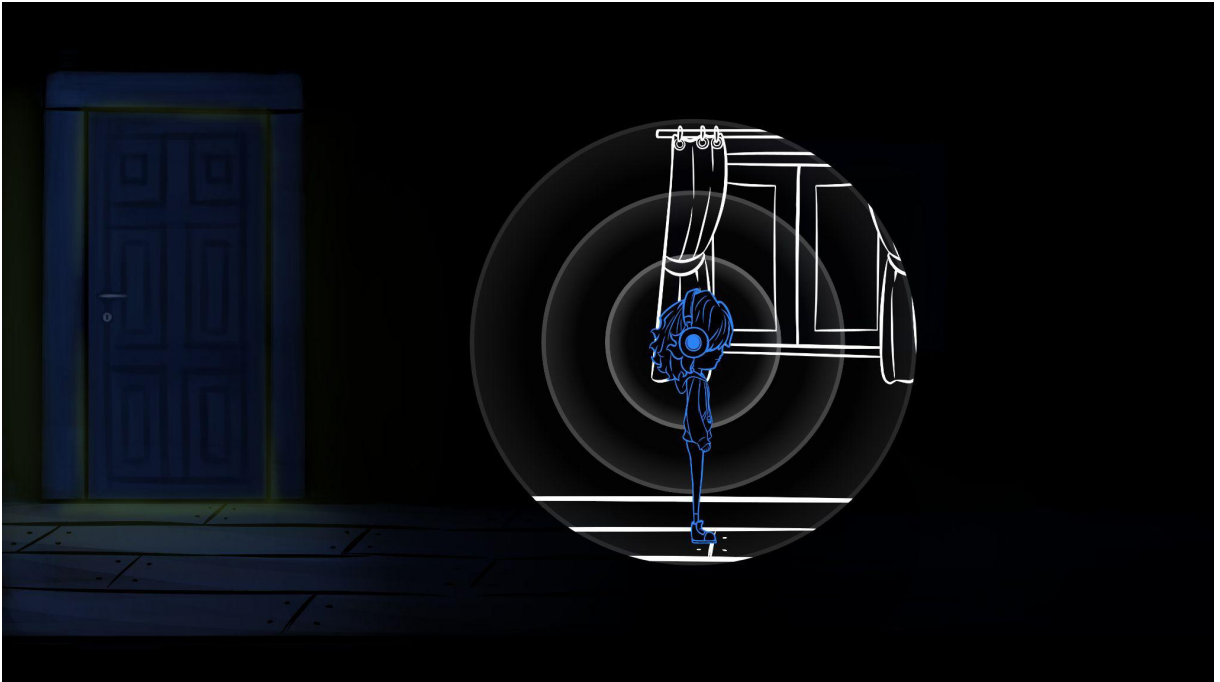
## GLOSSÁRIO

- **Backstory:** História de fundo ou pano de fundo é um conjunto de eventos inventados para uma trama, apresentada como precedente e conduzindo a trama.
- **Character design:** Área especializada do concept art cujo foco é a criação de personagens.
- **Character designer:** Profissional responsável por desenvolver o visual de um personagem.
- **Concept art:** É uma forma de pré-produção na indústria do entretenimento, usada em sua maioria em filmes, jogos eletrônicos, animações e histórias em quadrinhos, com o objetivo de criar e definir uma ideia e/ou conceito que poderá ser utilizado no produto final.
- **Cutscene:** Uma cinemática ou cutscene é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo, ou pistas.
- **Gameplay:** seria a jogabilidade, que incluem os aspectos de como o jogador interage com as mecânicas e as regras do jogo.
- **Model sheet:** Ficha modelo, estudo de personagem ou simplesmente um estudo, é um documento usado para ajudar a padronizar a aparência, roupas, etc, de modo a enfatizar gestos e atitudes de um personagem animado.
- **Side scrolling:** Um jogo de rolagem lateral é um jogo eletrônico no qual a jogabilidade é vista do ângulo da câmera de visão lateral e, à medida que o personagem do jogador se move para a esquerda ou para a direita, a tela rola com ele.
- **Sprites:** É uma imagem (bitmap) gráfica projetada para fazer parte de uma cena maior. Pode ser uma imagem estática ou um gráfico animado.
- **Survival horror:** É um gênero de jogos eletrônicos, no qual os temas são sobrevivência, terror e mistério. pré-renderizados
- **Pré-renderizado:** É o processo de renderização em que as imagens não são renderizadas em tempo-real pelo hardware de saída ou de exibição do vídeo.
- **The silver way:** Abordagem de desenvolvimento de personagens criada pelo artista britânico Stephen Silver, mais conhecido pelo seu trabalho como *designer* de personagens principais de séries animadas, como Kim Possible e Danny Phantom.

- **Thumbnails:** É uma imagem em miniatura e comprimida usada na internet para prever a imagem original.
- **Turnaround:** É uma imagem com a vista de 360 graus de um personagem, dando assim todas as informações sobre ele. Geralmente compõem as visões: frontal, frontal  $\frac{3}{4}$ , lateral, traseira  $\frac{3}{4}$ , e uma visão traseira direta do personagem.

APÊNDICE A – CONCEPT ARTS: FASES









APÊNDICE B – CONCEPT ARTS: CUTSCENE

