



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
CURSO DE DESIGN DIGITAL

ARIADNE COELHO DE FREITAS

***CONCEPT ART DE ELEMENTOS GRÁFICOS INSPIRADOS NA CULTURA
CEARENSE PARA O JOGO GENSIN IMPACT***

QUIXADÁ
2025

ARIADNE COELHO DE FREITAS

*CONCEPT ART DE ELEMENTOS GRÁFICOS INSPIRADOS NA CULTURA
CEARENSE PARA O JOGO GENSIN IMPACT*

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Design Digital do Campus de Quixadá da
Universidade Federal do Ceará, como
requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Design Digital

Orientador: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa
de Sousa

QUIXADÁ
2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F936 Freitas, Ariadne Coelho de.

Concept art de elementos gráficos inspirados na cultura cearense para o jogo genshin impact / Ariadne Coelho de Freitas. – 2025.

75 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Ciência da Computação, Quixadá, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa.

1. Cultura brasileira. 2. Estereótipos. 3. Concept art. 4. Baixo Jaguaribe. 5. Genshin Impact. I. Título.

CDD 004

ARIADNE COELHO DE FREITAS

*CONCEPT ART DE ELEMENTOS GRÁFICOS INSPIRADOS NA CULTURA
CEARENSE PARA O JOGO GENSIN IMPACT*

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Design Digital do Campus de Quixadá da
Universidade Federal do Ceará, como
requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Design Digital.

Aprovada em: 21/07/2005

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Diana Patrícia Medina Pereira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Paulyne Matthews Jucá
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Vitória, Visconde e Nodinha que mesmo sem palavras me ajudam a chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha família por todo o apoio que me dão para que eu possa seguir o caminho que desejo. Agradeço especialmente às minhas mães: Maria Aparecida, por me ensinar que temos que viver com coragem e enfrentar as mudanças de cabeça erguida, para que dias melhores possam vir. Maria Justina, por me ensinar que um coração grande não tem limites e que sempre cabe mais um em nossa casa. A Cleide por me mostrar que o amor incondicional existe, que a força de uma mulher pode ser maior do que ela mesma espera, obrigada por ter me aceitado em seu coração mesmo que eu não seja biologicamente sua filha, você é um pedaço de mim e foi quem me fez chegar até aqui.

Quero agradecer aos meus amigos, Jeff, Lari, Gui e Isak, por sempre terem me acolhido nos meus momentos difíceis. Vocês sabem que eu nunca cheguei a ter amigos de verdade, então encontrar vocês nessa minha jornada foi um presente.

Deixo o meu mais profundo agradecimento à minha namorada, Maria Luísa, por conviver comigo a doze anos, em completa harmonia e amor. Obrigada por ter me levantado quando toquei o fundo da minha alma e disse que não queria mais levantar. Você permaneceu ao meu lado e me fez crescer, você me incentiva a encarar meus desejos mesmo que eu tenha medo do que o futuro pode reservar, eu te amo por completo e quero um dia conseguir ser para você o que você é para mim.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um *concept art* de cinco elementos gráficos inspirados na região do *Baixo Jaguaribe* para o jogo *Genshin Impact*. A pesquisa também sugere uma reflexão acerca do modo como o Brasil é representado nos jogos digitais e como os estereótipos podem limitar a visão do jogador sobre determinada cultura. Levando em consideração a diversidade cultural brasileira, foi escolhida a região Baixo Jaguaribe para servir como base do *concept art*, a fim de demonstrar como existem outros recortes culturais no País que podem ser colocados em foco. A metodologia usada no trabalho consiste em uma adaptação da usada por Hagen (2023), sendo dividida em quatro etapas. A primeira etapa “Descobrir” traz uma pesquisa de campo fotográfica, visando a criação de um acervo de fotos do Baixo Jaguaribe. A segunda etapa se chamada “Definir”, nela foram definidos quais elementos gráficos seriam ilustrados no *concept art*. Em “Desenvolver”, a terceira etapa da metodologia, foram mostradas as referências usadas para cada ilustração, os rascunhos e as ilustrações finalizadas. Na última etapa, “Entregar”, foi relatado o desenvolvimento no apêndice deste trabalho, que consiste em um documento, que mostra com mais detalhes o processo do *concept art*.

Palavras-chave: Cultura brasileira; estereótipos; *concept art*; Baixo Jaguaribe; Genshin Impact.

ABSTRACT

The present work aims to develop a concept art consisting of five graphic elements inspired by the Baixo Jaguaribe region for the game Genshin Impact. The research also encourages reflection on how Brazil is represented in digital games and how stereotypes can limit the player's perception of a particular culture. Considering Brazil's cultural diversity, the Baixo Jaguaribe region was chosen as the foundation for the concept art in order to highlight alternative cultural perspectives within the country that deserve greater visibility. The methodology used in this project is an adaptation of the one proposed by Hagen (2023) and is divided into four stages. The first stage, "Discover," includes a photographic field study intended to create a collection of images from the Baixo Jaguaribe. The second stage, called "Define," involves selecting the specific graphic elements to be illustrated in the concept art. In the third stage, "Develop," references for each illustration, drafts, and the final artworks are presented. The final stage, "Deliver," is documented in the appendix of this work, which provides a detailed account of the concept art development process.

Keywords: brazilian culture; stereotypes; *concept art*; Baixo Jaguaribe; Genshin Impact.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa de <i>Teyvat</i>	3
Figura 2 - As 7 nações de <i>Teyvat</i> e suas inspirações em civilizações.....	14
Figura 3 - Comparação entre casas em <i>Mondstadt</i> e casas de enxaimel.....	15
Figura 4 - Comparativo da catedral de <i>Mondstadt</i> e duas catedrais alemãs.....	16
Figura 5 - Elementos de <i>Mondstadt</i>	16
Figura 6 - Comparativo entre o Portal de pedra e relevos cársticos.....	17
Figura 7 - Comparativo entre o Relevô de <i>Jueyun</i> e <i>Zhangjiajie</i>	17
Figura 8 - Elementos de <i>Liyue</i>	18
Figura 9 - Comparativo entre o Santuário <i>Narukami</i> e o Santuário <i>Fushimi Inari</i>	19
Figura 10 - Elementos de <i>Inazuma</i>	19
Figura 11 - Comparativo entre a <i>Akademiya</i> e palácios da Índia.....	20
Figura 12 - Elementos de <i>Sumeru</i>	21
Figura 13 - Construções do Egito Antigo e um Mausoléu de <i>Sumeru</i>	21
Figura 14 - Referências em elementos arquitetônicos de <i>Fontaine</i>	22
Figura 15 - Alimentos de <i>Fontaine</i>	22
Figura 16 - Elementos de <i>Fontaine</i>	23
Figura 17 - Elementos de <i>Natlan</i>	24
Figura 18 - Casas e prédios antigos no Baixo Jaguaribe.....	26
Figura 19 - Mestra Maria Pequeno fabricando e vendendo suas peças.....	27
Figura 20 - Diagrama representando as unidades de conteúdo.....	35
Figura 21 - Características recorrentes nos personagens brasileiros.....	38
Figura 22 - Método adaptado de <i>Hagen</i>	40
Figura 23 - Fotos usadas como referência para as ilustrações.....	43
Figura 24 - Livros usados neste trabalho.....	44
Figura 25 - Referências da ilustração 1.....	46
Figura 26 - Rascunho final da ilustração 1.....	47

Figura 27 - Ilustração 1.....	47
Figura 28 - Referências da ilustração 2.....	48
Figura 29 - Rascunho final da ilustração 2.....	49
Figura 30 - Ilustração 2.....	49
Figura 31 - Referências da ilustração 3.....	50
Figura 32 - Rascunho final da ilustração 3.....	51
Figura 33 - Ilustração 3.....	51
Figura 34 - Referências da ilustração 4.....	52
Figura 35 - Rascunho final da ilustração 4.....	52
Figura 36 - Ilustração 4.....	53
Figura 37 - Referências da ilustração 5.....	53
Figura 38 - Rascunho final da ilustração 5.....	54
Figura 39 - Ilustração 5.....	55

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Objetivo geral.....	11
1.2	Objetivos específicos.....	11
2	GENSHIN IMPACT	11
2.1	Narrativa	14
2.2	O mundo de Teyvat e o mundo real.....	15
2.2.1	<i>Mondstadt</i>	15
2.2.1	<i>Liyue</i>	17
2.2.1	<i>Inazuma</i>	18
2.2.1	<i>Sumeru</i>	19
2.2.1	<i>Fontaine</i>	21
2.2.1	<i>Natlan</i>	23
3	BAIXO JAGUARIBE	24
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	29
4.1	Jogos eletrônicos e representação cultural.....	29
4.2	<i>Game designer e game artist</i>	32
4.3	<i>Concept art</i>	32
5	TRABALHOS RELACIONADOS.....	33
5.1	<i>Concept art</i> para jogos <i>mobile</i> : Design de personagens e folclore brasileiro	34
5.2	<i>Genshin Impact</i> : Um estudo sobre relações culturais em um jogo gacha.....	35
5.3	Além de monstros e capoeiristas: a representação brasileira nos jogos de luta.....	37
6	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	40
7	DESENVOLVIMENTO DO <i>CONCEPT ART</i>	42
7.1	Descobrir	42
7.2	Definir.....	44

1 INTRODUÇÃO

No Brasil, o consumo de jogos digitais aumenta a cada ano, segundo a Pesquisa Games Brasil 2023, 70,1% dos brasileiros afirmam jogar algum tipo de jogo digital, seja em celulares, consoles ou computadores. Na edição de 2024, o estudo afirma que essa porcentagem subiu para 73,9%, demonstrando o crescente interesse da população nesse tipo de entretenimento (Go Games, 2024). O mercado de desenvolvimento de jogos digitais também se encontra promissor no País; estima-se que o número de estúdios ativos distribuídos por todo o território nacional passou a ser de 1042 no ano de 2023, 3,2% a mais que no ano de 2022 (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023, p. 23).

Todavia, mesmo com a presença marcante do público brasileiro no mercado de jogos, a maioria das narrativas presentes nessas produções se voltam para onde são encontradas as maiores desenvolvedoras de *games*, nos Estados Unidos, Europa, Japão e China (Hagen, 2023, p.15). Ainda assim, algumas franquias utilizam elementos culturais do País para criar personagens ou enredos, no entanto, a maioria dessas criações exibe uma visão estereotipada para o público consumidor.

A maneira como as representações sociais são retratadas pelos meios midiáticos influencia diretamente no modo como determinado grupo é lido na sociedade. De acordo com Jodelet (2001, p. 5), as representações sociais são sistemas de interpretação que moldam nossa relação com o mundo, direcionam nossos comportamentos e comunicações sociais, além de influenciar a disseminação de conhecimentos, a definição de identidades pessoais e sociais, e a maneira como os grupos se manifestam, contribuindo para a construção de uma realidade associada comum a um conjunto social.

Desse modo, quando os jogos usam elementos limitados e repetitivos da cultura brasileira, cria-se uma imagem do País carregada de estereótipos. Alguns personagens da franquia de *Tekken* são exemplos desse tipo de representação, o jogo conta com três personagens brasileiros, todos são descritos como extrovertidos e alegres, dois são lutadores de capoeira com enredos semelhantes e as duas mulheres usam roupas curtas e têm corpos sexualizados, ao contrário de

personagens de outras nacionalidades que possuem vários tipos de personalidade, estilo de luta e história (Lippe, 2016).

Dado o exposto, este estudo tem como objetivo principal demonstrar através do *concept art* como o País possui uma diversidade a ser explorada para além dos estereótipos. Para atingir esse objetivo, foi necessário refletir sobre a diversidade cultural do Brasil e pensar em qual Brasil deveria ser mostrado neste trabalho, pois dada tamanha diversidade do país, o limite de tempo e escopo do trabalho ficou claro que não seria possível contemplar toda a cultura brasileira neste estudo.

Sendo assim, a região do Baixo Jaguaribe, localizada dentro do Vale do Jaguaribe, no interior do estado do Ceará, foi escolhida para ser a inspiração deste trabalho, por ser o local onde a autora passou toda sua infância e início da vida adulta, além de apresentar uma perspectiva diferente do que se costuma imaginar quando se fala sobre o interior cearense. Logo após a decisão sobre o local foi iniciada a elaboração de um *concept art* de elementos gráficos para o jogo *Genshin Impact* baseado no Baixo Vale do Jaguaribe.

Genshin Impact consiste em um RPG de ação com mundo aberto, criado pela empresa chinesa *Hoyoverse* e lançado mundialmente no ano de 2020. O jogo se passa em um mundo fictício denominado de *Teyvat*. Neste universo existem sete nações, onde cada uma tem ligação com sete Elementos¹, por meio de um personagem intitulado como “Viajante”, o jogador deve percorrer uma nação após a outra realizando missões para auxiliar o povo e governantes que lá vivem, além de buscar por informações sobre seu irmão desaparecido.

O motivo da escolha do *Genshin Impact* para esse estudo está no fato de que os desenvolvedores se baseiam em culturas já existentes para criar as nações. Por exemplo, a nação de *Mondstadt* é inspirada na Alemanha e Suíça, isso influencia nos cenários, comidas, vestimentas, vegetações e nomes de personagens. Sendo assim, surgiu o desejo e a oportunidade de criar uma nação baseada no Baixo Jaguaribe, visando explorar os aspectos culturais do Brasil de maneira menos óbvia,

¹ Neste trabalho a palavra Elemento(s), com inicial maiúscula, refere-se aos Elementos do jogo *Genshin Impact* (anemo, pyro, cyro, eletro, dendro e geo). Já a palavra elemento(s) com letra minúscula, refere-se a um componente ou parte do todo.

dada a importância de uma representatividade que vá além dos estereótipos já presentes nos jogos digitais e outros tipos de mídias.

1.1 Objetivo Geral

Este estudo visa desenvolver um *concept art* de elementos gráficos para o jogo Genshin Impact, baseado em um recorte cultural brasileiro, o Baixo Jaguaribe.

1.2 Objetivos específicos

1. Selecionar um recorte do Brasil pouco representado em jogos.
2. Demonstrar como são feitas as representações culturais dentro do *Genshin Impact*.
3. Construir um documento para mostrar as etapas de construção do *concept art*.

2 GENSHIN IMPACT

No ano de 2017 a desenvolvedora de jogos chinesa *Hoyoverse* anunciou um novo projeto que utilizaria a plataforma *Unity* e teria *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* como principal influência. O projeto em questão se tratava do desenvolvimento do jogo *Genshin Impact*, que teve seu primeiro anúncio e versão beta finalizada em 2019 sendo lançado para diversas plataformas no ano seguinte (Genshin, 2020). O jogo foi um sucesso de estreia, contando com cerca de 17 milhões de *downloads* nas versões para *Android* e *IOS* com somente dois dias de lançamento e gerando a maior estreia de um RPG nos Estados Unidos (Genshin, 2020).

Genshin Impact é um *Role Playing Game* (RPG) de aventura *online* com mundo aberto, que permite que o jogador se mova livremente e escolha quando

realizará missões. O jogo possui um sistema que permite que o jogador compre moedas para obtenção de novos personagens e armas, todavia, o jogador tem a opção de manter uma conta *free-to-play*², progredindo somente com as recompensas dadas em missões e eventos especiais, dificultando a conquista de personagens e armas raras (Trefilio, 2022).

No jogo deve-se formar uma equipe para exploração ou combate com quatro personagens escolhidos pelo jogador, sendo cada um deles equipados com uma arma e um Elemento. Os tipos de armas presentes no jogo são: arco, lança, catalisador, espada e espadão, entretanto, apesar da variedade de armas, os personagens já vem com seu tipo definido, sendo permitido apenas que o jogador mude o modelo da arma para um com melhores atributos (Trefilio, 2022).

Os Elementos presentes no jogos são sete, sendo eles: Anemo (vento), Geo (terra), Electro (eletricidade), Dendro (natureza), Hydro (água), Pyro (fogo) e Cryo (gelo), e cada personagem assim como o tipo de arma, já tem seu Elemento definido, porém, nesse caso não é possível mudá-lo. Não existe relação entre arma, Elemento e função no campo de batalha, portanto, independente de qual arma use e qual Elemento carregue, os personagens podem ser DPS³, sub-DPS⁴ ou suporte⁵, os atributos de dano, defesa e cura são definidos pela história e personalidade do personagem (Trefilio, 2022).

Além das missões principais sobre o enredo, desafios de combate e lógica, espalhados pelas regiões, o jogo também conta com exploração de mundo, sendo possível explorar todo o mapa com o uso de planadores, que permitem alcançar longas distâncias, ou teleportes que podem ser desbloqueados à medida que o jogador avança na exploração da região, além disso, em algumas partes do mapa, é possível navegar de barco ou nadar pelos oceanos e desbravar o fundo do mar (Trefilio, 2022).

² Jogo gratuito para download, mas o jogador deve pagar se desejar obter conteúdos extras.

³ A sigla significa “Dano por segundo”, personagens que são DPS causam maior dano por segundo durante um combate.

⁴ Personagens que auxiliam o DPS a causar dano.

⁵ Personagens que geram escudo ou cura para o restante da equipe.

Figura 2 - As 7 nações de Teyvat e suas inspirações em civilizações.

Nação/Cidade Estado	Elemento	Referência estética
Mondstadt	Anemo (vento)	Alemanha, Suíça
Liyue	Geo (pedra/solo)	China
Inazuma	Electro (eletricidade)	Japão
Sumeru	Dendro (natureza)	Índia e Egito
Fontaine	Hydro (água)	França e Inglaterra
Natlan	Pyro (fogo)	Civilizações pré-colombianas
Snezhnaya	Cryo (gelo)	Sibéria e Rússia

Fonte: Souza (2023, p. 48)

O jogo já recebeu diversos prêmios como: Melhor RPG e Melhor Jogo para Celular no *The Game Awards* de 2020, no ano seguinte venceu as categorias de Melhor Jogo Contínuo e Melhor Jogo para Celular na mesma premiação. Ganhou também o prêmio *Ultimate Game of the Year* no *Golden Joystick Awards* em 2020 (Genshin, 2020), o prêmio principal do *PlayStation Partner Awards 2022 Ásia* (Player, 2022) e Melhor Jogo Mobile no *Gamescom Awards 2024* (Giannotti, 2024).

2.1 Narrativa

A narrativa do jogo tem início quando dois irmãos gêmeos, Aether e Lumine, são separados em uma luta contra um ser desconhecido e poderoso, após o combate, um dos gêmeos acorda em um mundo chamado *Teyvat*, enquanto o outro está desaparecido. Com isso, o jogador deve escolher seguir a história com um dos gêmeos, e independente da escolha o enredo continua o mesmo, portanto, caso o jogador escolha Aether a trama segue com Lumine dada como desaparecida e vice-versa. Ao acordar, o(a) Viajante, como é chamado(a) pelos demais personagens da história, tem apenas alguns *flashes* de memória, sendo assim, a história segue com o objetivo de descobrir o paradeiro do irmão(a) e recuperar as lembranças (Trefilio, 2022).

2.2 O mundo de Teyvat e o mundo real

Neste tópico será abordada a maneira como o jogo *Genshin Impact* se relaciona com o mundo real. Será mostrado o modo como objetos do jogo, como arquitetura, mobiliário, decoração, flora e alimentos transmitem as inspirações dos criadores em culturas existentes.

2.2.1 Mondstadt

Mondstadt, primeira nação apresentada no jogo, é a região associada ao Elemento anemo, e possui uma paisagem composta por vastas planícies verdes, árvores altas e rios abundantes.

Essa nação tem inspiração em vários lugares da Europa, principalmente na Alemanha. A arquitetura das casas de *Mondstadt* é inspirada nas casas de enxaimel, que é um tipo de construção tradicional e histórica comumente encontrado em alguns países europeus, e a geografia da cidade é semelhante a da cidade de Berna, capital da Suíça.

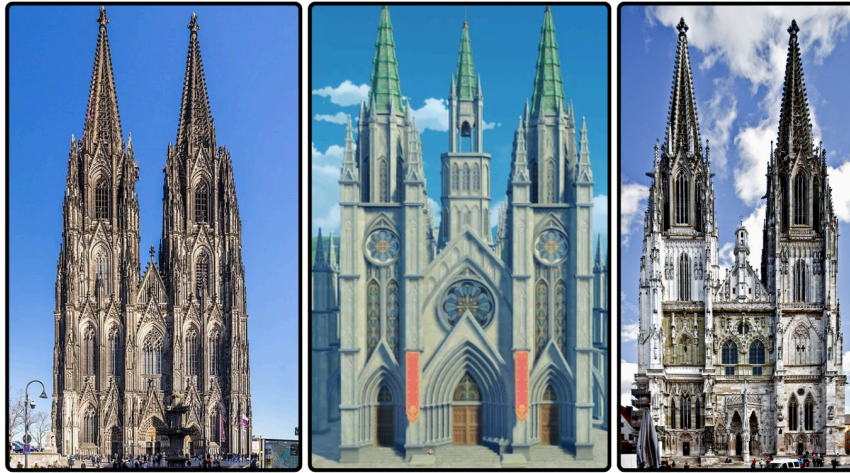
Figura 3 - Comparação entre casas em *Mondstadt* e casas de enxaimel.



Fonte: Genshin Impact Wiki (2020) e Archtrends Portobello, adaptada pela autora.

A catedral de *Mondstadt* foi desenvolvida no estilo gótico e possui semelhança com a Catedral de Colônia e a Catedral de Regensburg localizadas na Alemanha, além disso, comidas, bebidas e objetos da cidade também remetem aos países nos quais é inspirada.

Figura 4 - Comparativo da catedral de Mondstadt e duas catedrais alemãs.



Fonte: Gaundium Press, Genshin Impact Wiki (2020), Wikipedia, adaptada pela autora.

A estátua do Arconde Barbados, fica localizada sob um grande carvalho, sendo essa a árvore considerada um símbolo nacional da Alemanha, as folhas de carvalho são encontradas com frequência nos símbolos das ordens militares alemãs e nas moedas.

Também é possível notar que os elementos de decoração, mobiliário, alimentos e outros objetos que compõem o cenário, refletem a representação cultural proposta pelo jogo.

Figura 5 - Elementos de Mondstadt.



Fonte: Elaborada pela autora.

2.2.2 Liyue

A nação do Elemento Geo, é chamada de *Liyue* e é conhecida por ser a “nação dos contratos”, é inspirada na China e possui um porto movimentado, onde acontecem grandes transações comerciais.

A primeira paisagem avistada pelo jogador quando chega a cidade é o Portal de pedra, onde a equipe tirou inspiração de suas cidades natais, localizadas em sua maioria no sudoeste da China, sendo acordado que deveria haver montanhas altas, rios e relevos cársticos marcantes do sudoeste chinês (Hoyoverse, 2020).

Figura 6 - Comparativo entre o Portal de pedra e relevos cársticos.



Fonte: Hoyoverse (2020), adaptada pela autora.

Vários locais da China servem de referência para as criações de cenários, vegetação, rios e cachoeiras, como, por exemplo, a cidade de *Zhangjiajie*. A cidade possui colunas de quartzito e arenito, envoltas de névoa branca que podem chegar até 200 metros e inspirou a criação da área chamada Relevo de Jueyun.

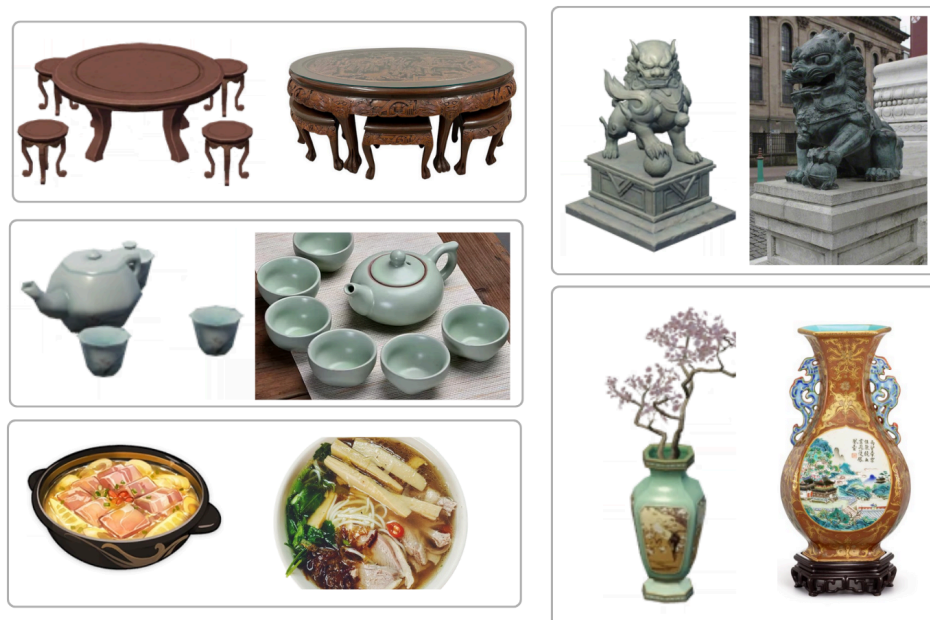
Figura 7 - Comparativo entre o Relevo de Jueyun e Zhangjiajie.



Fonte: Hoyoverse (2020), adaptada pela autora.

Para vegetações foram usadas de referência plantas nativas ou amplamente cultivadas na China como: *Populus euphratica*, *Styphnolobium japonicum*, plantas de bambu, ameixeiras e ginkgo que crescem em planícies fluviais, margens de rios e parques urbanos. A arquitetura dos prédios e casas, os pratos tidos como típicos de Liyue, e elementos como mesas, cadeiras, estátuas e vasos também transmitem referências ligadas à China.

Figura 8 - Elementos de *Liyue*.



Fonte: Elaborada pela autora.

2.2.3 Inazuma

Inazuma, a nação da eternidade, associada ao Elemento eletro, é um arquipélago de clima chuvoso com tempestades elétricas, acessível somente por barco. A região de *Inazuma* foi inspirada no Japão, trazendo traços da cultura japonesa no período feudal. Na nação existem muitas referências a templos da religião xintoísta através da arquitetura e do uso dos tradicionais portões *Torii*. Um exemplo é a entrada do Grande Santuário *Narukami* no jogo, que se assemelha bastante com a entrada do Santuário *Fushimi Inari*, em Kyoto.

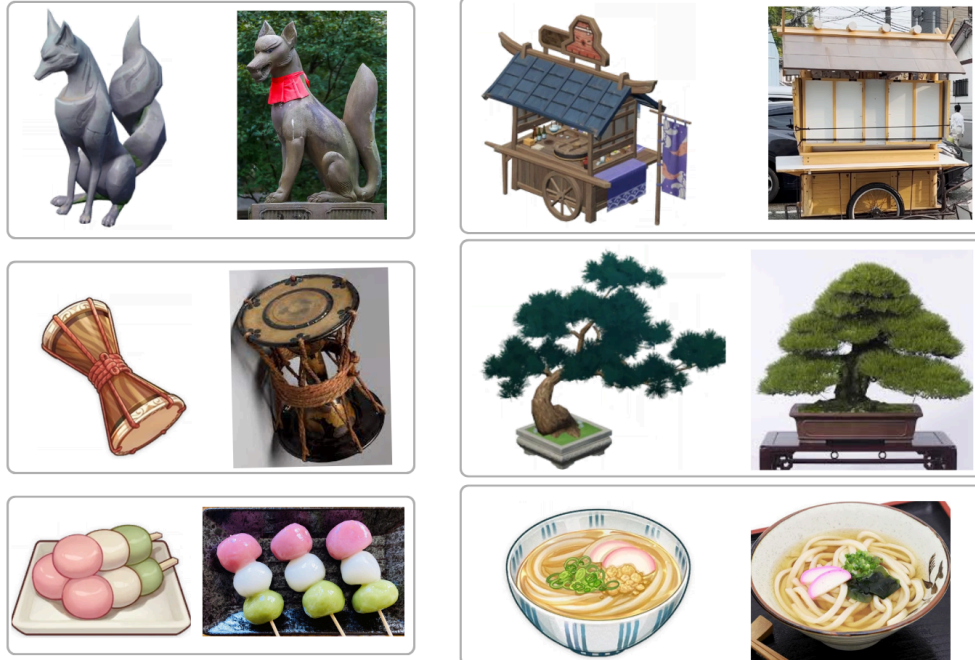
Figura 9 - Comparativo entre o Santuário *Narukami* e o Santuário *Fushimi Inari*.



Fonte: Allia Luzong (2023), adaptada pela autora.

Árvores de sakura estão presentes por toda a região, assim como pinheiros japoneses e bambus. Além disso, é possível notar nos elementos de decoração, pequenos monumentos e alimentos que os criadores buscam representar a cultura japonesa no jogo.

Figura 10 - Elementos de *Inazuma*.



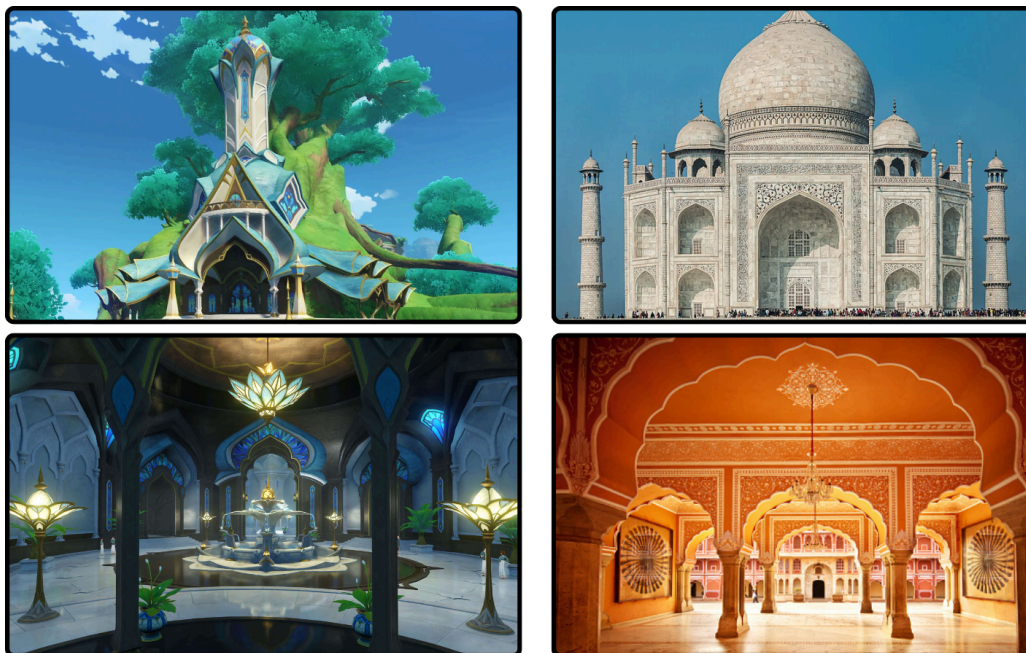
Fonte: Elaborada pela autora.

2.2.4 Sumeru

A nação da sabedoria, se chama *Sumeru* e está ligada ao Elemento dendro, e é inspirada no Egito e Índia. Essa região, diferente das demais do jogo, é dividida em duas partes: a cidade e as florestas que se baseiam na cultura indiana, e o deserto que tem referências à cultura egípcia (Souza, 2023).

Na *akademiya* de *Sumeru* que fica na cidade, é possível observar a influência da arquitetura indiana, nos arcos pontiagudos, domos bulbosos, simetria central, no uso de vitrais e no uso do formato de lótus.

Figura 11 - Comparativo entre a *Akademiya* e palácios da Índia.



Fonte: *Genshin Impact Wiki* (2020), *Wikipidea*, *iStock*, adaptada pela autora.

As florestas tropicais de *Sumeru* são extensas e apresentam uma grande variedade de espécies. Apesar de não existirem informações oficiais sobre quais plantas influenciaram a criação da flora, os diálogos entre personagens do jogo deixam claro que se trata de uma região de floresta tropical. Dessa forma, é provável que a inspiração tenha vindo das florestas tropicais indianas, assim como os demais elementos vistos na região.

Assim como nas demais regiões do jogo, em *Sumeru*, tanto na cidade quanto

no deserto, os elementos que remetem a cultura e período histórico usado de inspiração, estão nos objetos decorativos, flora, arquitetura e alimentos.

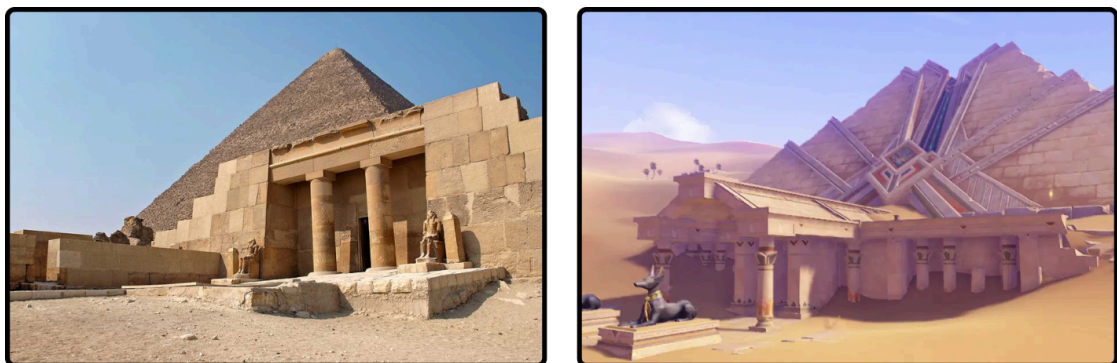
Figura 12 - Elementos de *Sumeru*.



Fonte: Elaborada pela autora.

Na região do deserto de *Sumeru* é possível encontrar mausoléus inspirados em construções do Egito Antigo, no jogo é necessário consultar constantemente o mapa do subterrâneo desses locais por serem comuns túneis falsos ou passagem bloqueadas, do mesmo modo que existem em algumas construções reais.

Figura 13 - Construções do Egito Antigo e um Mausoléu de *Sumeru*.



Fonte: Egito Exclusivo, *Hoyoverse*, adaptada pela autora.

2.2.5 Fontaine

Fontaine é a nação da justiça, e do Elemento hydro, sendo circundada por um oceano com uma rica vida marinha, além de ser bastante desenvolvida tecnologicamente. Em *Fontaine* existem muitas referências à cultura da França e Inglaterra, é possível notar essas referências em elementos arquitetônicos.

Figura 14 - Referências em elementos arquitetônicos de *Fontaine*.



Fonte: *La gazette e teyvat*, adaptada pela autora.

Outros elementos que compõem a nação também remetem a cultura francesa e inglesa, por exemplo, alguns dos alimentos liberados para o jogador que chegam na região de Fontaine são chás, tortas de frutas, macarons, peixe com batata frita ou *foie gras* de pato.

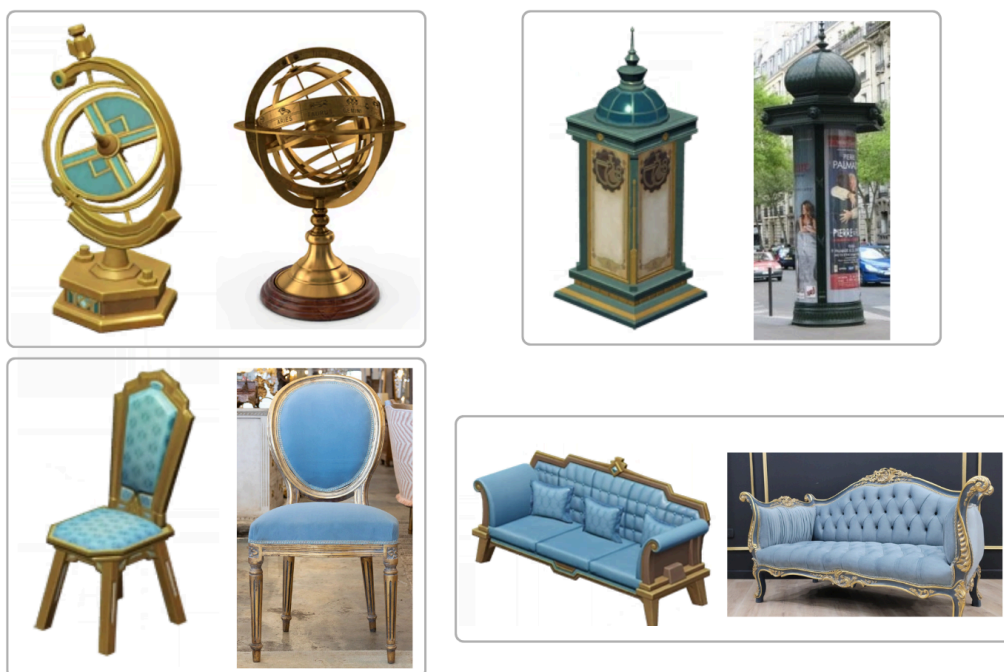
Figura 15 - Alimentos de *Fontaine*.



Fonte: Adaptada pela autora.

As mobílias, objetos de decoração e alguns monumentos que complementam os cenários, também são projetadas tendo como base tais inspirações já citadas.

Figura 16 - Elementos de *Fontaine*.



Fonte: Adaptada pela autora.

2.2.6 *Natlan*

Chamada de “nação da guerra”, é a região mais recente do jogo e não foi totalmente lançada no jogo, contando ainda com futuras atualizações. *Nathan* é baseada na América pré-colombiana, em povos afro-americanos, indígenas americanos, africanos e tem influência da América *latina* moderna.

Essa região é composta em sua maioria por cânion e chapadas, e o povo de lá vive entre essas pedras e se dividem em tribos, os cenários de *Natlan* até o lançamento atual não se assemelham a nenhuma área específica existente, porém assim como as demais nações é possível notar em decorações, alimentos, flora e alguns elementos arquitetônicos a inspiração nas culturas já citada.

Figura 17 - Elementos de *Natlan*.

Fonte: Elaborada pela autora.

3 BAIXO JAGUARIBE

A microrregião do Baixo Jaguaribe está localizada a leste do estado do Ceará, no Vale do Jaguaribe, sendo composta por dez municípios: Alto Santo, Ibicuitinga, Jaguaruana, Palhano, Quixeré, São João do Jaguaribe, Tabuleiro do Norte, Russas, Morada Nova e Limoeiro do Norte, sendo os três últimos considerados os principais centros de desenvolvimento econômico e social da região. O Baixo Jaguaribe possui terras férteis, e é um importante polo agrícola para o Ceará, destacando-se por possuir diversos setores industriais como produção de calçados, redes, leite bovino, móveis, mel de abelha, fruticultura irrigada, doces e metalmeccânica (Secretaria de Desenvolvimento Agrário do Ceará, 2015).

Anterior à chegada dos europeus, a região do Vale do Jaguaribe era ocupada por indígenas potiguar, baiacu, jenipapo e canindé, esses não praticavam agricultura e em algumas estações coletavam mel, frutas, raízes e praticavam a caça. Tais grupos eram grandes conhecedores dos recursos naturais do sertão e se deslocavam com facilidade, trabalhavam com cerâmica, usavam a carnaúba e o

algodão nativo para fazer redes, utensílios domésticos e instrumentos de caça, costumavam viver nas margens do rio Jaguaribe, Banabuiú e Palhano (Lima; Albuquerque Junior; Silva, 2014, p. 26).

A chegada dos colonizadores europeus ao Baixo Jaguaribe no século XVII se deu através do rio Jaguaribe por duas rotas: Pernambuco e Bahia. Tinham como objetivo “limpar a terra” daqueles que eram considerados “selvagens” por não aceitarem a catequização e mudança no estilo de vida, estabelecer criações de gado e roças, o que teve como consequência a eliminação de quase todos os povos indígenas ou aldeamentos (Lima; Albuquerque Junior; Silva, 2014, p. 27-31).

Com o avanço dos colonizadores na região, foram distribuídas sesmarias onde grandes fazendas foram estabelecidas nas margens do rio Jaguaribe, para facilitar a sobrevivência dos animais e humanos em meio ao sertão. O rio foi o elemento de maior importância para a ocupação de todo o Vale do Jaguaribe, os benefícios trazidos por ele definiram a divisão das terras entre os colonizadores, e possibilitou o desenvolvimento de culturas econômicas como as charqueadas e o algodão (Silva, 2006, p. 15). A criação de gado passou a interferir nas paisagens e nas relações sociais, vários carnaubais eram devastados para a construção de currais ou para coletar materiais para construção de moradias e produção de utensílios. (Lima; Albuquerque Junior; Silva, 2014, p. 27-31).

Os carnaubais dominam as paisagens naturais do Baixo Jaguaribe até hoje, são símbolo de resistência em meio à seca da caatinga, e impressionam os viajantes desde a época colonial. Segundo relatos em diários de viagens do século XIX, pessoas que passavam pelo Baixo Jaguaribe, sempre se impressionavam por não encontrarem no sertão somente terras secas e condições precárias de vida. Quando se depararam com as carnaúbas, os viajantes se admiravam com as utilidades que essa planta tinha para o homem sertanejo, de onde tiravam o sustento para a família mesmo em períodos de seca (Lima; Albuquerque Junior; Silva, 2014, p. 34).

Da carnaúba tudo era aproveitado: a madeira para construção de paredes, currais, cercas, móveis e cumeeiras. As raízes, para fins medicinais, o palmito de alimento, e os frutos de ração para os animais e produção de farinha. As palhas, para a confecção de chapéus, bolsas, esteiras e cobertura de casas, e por fim a cera

era produzida e vendida para criação de cosméticos, vernizes e lubrificantes.

Na metade do século XIX, com a vasta quantidade de carnaubais, houve o desenvolvimento do extrativismo vegetal, com a extração do pó cerífero para produção de cera da carnaúba, fazendo a região ganhar destaque internacional. A cidade de Russas era considerada a maior produtora mundial de cera da carnaúba, contribuindo para o desenvolvimento urbano não só da cidade, mas de toda a região. Muitos prédios comerciais foram construídos devido à comercialização da cera, que era vendida nas cidades, mesmo que todo o processo de produção permanecesse na zona rural, assim como as casas da cera e os casarões dos patrões que moravam perto da produção para facilitar a administração dos trabalhadores (Silva, 2006, p. 15).

Esses casarões eram construídos conforme a necessidade de cada família, e eram feitos para abrigar não só o núcleo familiar, como também parentes, amigos e viajantes que costumavam passar pela região. Já nas cidades o estilo português colonial predominava nas construções, com algumas adaptações para o clima do sertão. No ano 1830 virou costume revestir as casas de azulejos, o que ajudava a refletir a luz do sol, e deixavam as paredes menos vulneráveis a chuvas e efeitos do tempo, essa tendência pode ser observada em alguns casarões e prédios antigos que seguem preservados em algumas cidades (Silva, 2006, p. 15).

Figura 18 - Casas e prédios antigos no Baixo Jaguaribe.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2025).

Mesmo com todo o destaque, o mercado de cera da carnaúba entrou em

declínio no século XX devido à efetivação da proposta de modernizar a agricultura brasileira em paralelo à lógica da integração nacional. No Baixo Jaguaribe, os investimentos do governo federal foram destinados à implementação de agricultura irrigada para atender o mercado nacional na produção de alimentos (Chaves, 2008).

Uma herança herdada dos povos indígenas que viviam no Baixo Jaguaribe antes da chegada dos colonizadores é a manipulação de barro e antigas técnicas de olarias. Na localidade Córrego de Areia, que se encontra entre as cidades de Limoeiro do Norte e Tabuleiro do Norte, existe uma grande produção de louças de barro feita por mulheres conhecidas como louceiras, essas peças são vendidas em feiras da região ou em lojas na CeArt⁶ em Fortaleza. O barro para produzir esse artesanato é retirado de uma lagoa que existe no local, as peças produzidas são potes, panelas, quartinhas e alguidares, úteis em uma comunidade com escassez de água. Nos anos 90 passaram a ser produzidos também cofres, jarros, abajures, travessas de diversos formatos e jogos de mesa para servir feijoada, usados para a culinária ou somente como decoração (Chaves, 2008).

Figura 19 - Mestra Maria Pequeno fabricando e vendendo suas peças.



Fonte: Mapa cultural do Ceará (2020), Ceará feito a mão (2024), elaborada pela autora.

⁶ Central de Artesanato do Ceará

Outros tipos de trabalhos, feitos desde os tempos antigos, continuam presentes no cotidiano do povo do Baixo Jaguaribe, como leiteiros e padeiros que entregam na porta das casas toda manhã, agricultores e pescadores que vendem seus produtos nas feiras dos centros urbanos, trabalhadores das cerâmicas que produzem telhas e tijolos, comerciantes que têm suas lojas nos mercados municipais que reúne diversos nichos de venda, entre outros. Dessa forma é possível notar que mesmo com a modernização, certos costumes ainda são mantidos em cidades do interior, registrando e mantendo traços da cultura da região.

Nas estradas entre as cidades da região é costumeiro ver pequenos monumentos construídos para homenagear alguém que faleceu no local ou nas margens das estradas, geralmente em decorrência de um acidente com carro ou moto. O principal objetivo é preservar a memória da pessoa falecida e servir como um ponto de referência para que os que passam possam fazer orações ou acender velas em homenagem ao falecido, além disso, representam um traço marcante na cultura que é o culto e respeito à memória dos mortos (Lima; Albuquerque Junior; Silva, 2014, p. 61).

Algumas festas tradicionais celebradas no Baixo Jaguaribe são dedicadas aos padroeiros das cidades e envolvem missas, novenas, forrós e barracas de comida que geralmente vendem bolo de milho, canjica, mungunzá, pamonha e pratinhos com vatapá de frango, creme de galinha, paçoca de carne e arroz. É comum haver serestas e forrós nos quintais das casas ou na praça principal da cidade em datas comemorativas como aniversários e festas municipais. Além disso, na véspera de Natal, as cidades realizam festas nas praças, e em Limoeiro do Norte é tradição a venda de broa, foga, grude e pé de moleque até a meia-noite.

Desse modo é possível notar que o Baixo Jaguaribe é uma região rica em diversos aspectos culturais, históricos e econômicos, e neste trabalho a região será usada como base de inspiração para criação do produto final.

A autora do trabalho, assim como toda a sua família, cresceu e se desenvolveu na região, e antes do período de graduação nunca havia experimentado morar em outro local que tivesse outros costumes, sotaque ou clima diferente. Com a mudança de cidade para viver a universidade, a experiência de conhecer pessoas vindas de todos os lugares despertou o olhar para o que de fato

caracteriza o Baixo Jaguaribe, o que é cultural da região e que tipo de história ela teve no passado, fazendo surgir a vontade de evidenciar sua cultura local e vivência.

Visto que *Genshin Impact* é um jogo que muito se baseia na cultura de povos com características igualmente únicas, como já apresentado, cresceu a ideia de misturar o interesse da autora no jogo com o desejo de unir a cultura regional do Baixo Jaguaribe, conectando a ancestralidade da autora e de demais pessoas da região, com a representatividade que um jogo como *Genshin Impact* trás.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nessa sessão foram abordados alguns conceitos essenciais para a execução do projeto. Cada tópico contribui para melhor entendimento e desenvolvimento deste trabalho. No tópico 3.1 é abordado como os jogos digitais transmitem mensagens e o impacto que podem causar. O 3.2 trata da diferença entre *game designer* e *game artist*, já o tópico 3.3 aborda o tema *concept art* mostrando sua utilidade no ramo do entretenimento.

4.1 Jogos eletrônicos e representação cultural

Existem três possíveis datas para o surgimento dos jogos eletrônicos, a primeira foi em 1958, quando William Higinbotham utilizou um computador analógico e um monitor de osciloscópio⁷ para criar o *Tennis for Two*, um jogo interativo que consistia em uma partida de tênis entre dois jogadores.

A segunda data é marcada pela interação com um monitor de vídeo e o uso de um *software*, em 1960 Steve Russell e alguns amigos da universidade utilizaram o computador PDP-1⁸ para criar um jogo de batalha entre duas naves espaciais, chamado *Spacewar!*. O computador utilizado tinha um monitor para saída de dados, o que levou Russell a idealizar o jogo, e criar o primeiro *software* de entretenimento, apesar disso, existem discussões sobre esse ser ou não o primeiro videogame, por ser um jogo de computador e não ter sido comercializado na época (Luz, 2010).

⁷ Monitor que exibe sinais elétricos medidos por um aparelho.

⁸ Computador da empresa *Digital Equipment Corporation* que possuía monitor para saída de dados, era menor que os computadores da época e oferecia computação de partilha de tempo.

Em 1971, a terceira data, foi marcada pelo primeiro console de videogame da história. A criação foi ideia de Ralph Baer, um engenheiro que em 1951 fabricava televisores e teve a ideia de usar as telas de maneira interativa, por meio de um jogo. Por criar e dar forma para o produto, Baer é conhecido como o pai do videogame, porém, seu produto não teve o sucesso esperado devido uma estratégia de venda mal pensada (Luz, 2010).

Apesar da grande invenção de Baer e de sua tentativa de levar os jogos eletrônicos para as salas de estar, foi Nolan Bushnell que conseguiu fazer com que pessoas comuns criassem interesse por jogos eletrônicos quando resolveu criar sua própria empresa e a batizar de Atari, onde trabalhava com uma pequena equipe fazendo máquinas de *pinball* para terem renda (Luz, 2010).

Bushnell pediu para o engenheiro da Atari criar um jogo de ping-pong. O jogo entregue três meses depois, batizado de *Pong*, foi colocado em um gabinete e levado para teste no ano 1972 em um bar, e logo virou uma febre entre as pessoas, que formavam fila na porta do estabelecimento antes mesmo de abrir, para jogar *Pong* (Luz, 2010).

Com isso, *Pong* foi o primeiro *arcade*⁹ a se estabelecer na indústria, por possuir uma jogabilidade simples, instruções diretas e ter sido amplamente aceito pelo público (Luz, 2010). Bushnell fez com que pessoas comuns se interessassem por videogame, fazendo com que nascesse um público que esperava por lançamentos e inovações.

A partir de então, a indústria de jogos teve altos e baixos, com a criação de diversos consoles, empresas, e evoluções tecnológicas, mas sempre se mostrou atrativa para o público geral, principalmente com a gama de estilos de jogos diferentes que foram surgindo com o passar dos anos, conseguindo abranger vários tipos de público com diversos gostos diferentes.

Hoje a indústria de jogos encontra-se bem estabelecida e com previsões otimistas para os próximos anos. Segundo uma matéria publicada pela *Newzoo* em março de 2025, estima-se que em 2027 a movimentação do mercado total seja de 213,2 bilhões de dólares.

⁹ A palavra *arcade* refere-se tanto ao aparelho de jogo eletrônico, conhecido no Brasil por fliperama, quanto ao estilo de jogo, que se caracteriza por ser rápido, desafiador e viciante.

Com toda sua potência de mercado e capacidade de atrair público, os jogos eletrônicos tornaram-se um meio midiático bastante influente sobre quem os consome, já que são transmissores de mensagens em larga escala, através dos pontos de vista das narrativas, ações que podem ser realizadas, personagens ou outras características visuais (Flanagan; Nissenbaum, 2016).

Muitos elementos de jogos revelam as crenças e os valores fundamentais de seus designers e jogadores. Além disso, por serem envolventes e alcançarem partes profundas da psique humana, eles podem não somente refletir e expressar, mas também ativar tais crenças e valores de maneiras poderosas (Flanagan; Nissenbaum, 2016, p.19).

Para Costa e Albuquerque (2019) pelo fato dos jogos digitais serem produtos voltados para o entretenimento, muitas vezes sua capacidade de transmitir mensagens e valores é subestimada, porém, a realidade é que através de seus elementos narrativos e visuais, eles transmitem perspectivas e visões de mundo, de maneira fluida, visto que estes carregam os valores de quem os desenvolveu.

A capacidade de influência que os jogos podem ter sobre um indivíduo, chega no âmbito social e psicológico, mudando sua maneira de se relacionar com o mundo em que vive, então ao colocar em um jogo, um tópico que representa algo ou alguém, deve haver um cuidado por parte daqueles que estão desenvolvendo o jogo (Costa; Albuquerque, 2019).

Nessa perspectiva, a depender da maneira como uma história é contada ou uma cultura é representada, pode ser prejudicial para o grupo que está sendo retratado, pois quem consome esse tipo de mídia pode absorver aquela ideia de maneira enviesada.

Apesar deste trabalho abranger majoritariamente a parte visual de um jogo digital e buscar representar a cultura brasileira de uma forma diferente da que costumamos ver nos jogos, por meio de um recorte cultural que não costuma ser visto em mídias como o Baixo Jaguaribe, é importante entender que a representação estereotipada não se limita a questão visual, mas também abrange os valores éticos, ideológicos e a relação entre a representação e o grupo que está sendo representado (Costa; Albuquerque, 2019).

4.2 Game designer e game artist

Para algumas pessoas, existe uma certa confusão acerca da diferença entre um *designer de games* e um *designer* que trabalha na parte visual do jogo, também conhecidos como *game artist*. Para este trabalho é importante que fique clara a diferença entre as duas áreas, para que o produto final possa ser compreendido com mais clareza.

O termo design de jogos dá a entender que profissionais da área estão igualmente envolvidos na parte visual da criação de jogos e na parte projetual, mas a realidade é que um designer de games está muito mais ligado a parte projetista, como firmam Salen e Zimmerman,

Um designer de jogos não é necessariamente um programador, um designer visual ou gerente de projeto, embora às vezes também possa desempenhar essas funções na criação de um jogo. O designer de jogos pode trabalhar sozinho ou em uma grande equipe. O designer de jogos pode criar jogos de cartas, jogos sociais, videogames ou qualquer outro tipo de jogo. O foco do designer de jogos é projetar a jogabilidade (gameplay), concebendo e elaborando regras e estruturas que resultam em uma experiência para jogadores (Salen; Zimmerman, 2012, p.20).

Já o *designer* visual ou *game artist*, está diretamente ligado a parte visual do game, podendo desempenhar diversas funções na área de criação, como a criação de *concept art*, modelagem 3D, interfaces e animações, além de trabalhar também com jogos analógicos no *design* de cartas, caixas de tabuleiro e peças do jogo. Portanto, o design de games projeta o jogo e se responsabiliza pela experiência do jogador, já o *game artist* é responsável por toda a parte visual, garantindo que a identidade e estilo do jogo sejam mantidos (Cruz, 2023).

4.3 Concept art

Concept art é um conjunto de representações visuais utilizadas na etapa inicial do desenvolvimento de projetos, com o objetivo de servir como guia conceitual, materializando, acelerando e tornando mais coesa a produção, além disso, sua execução independe do nível da técnica, englobando desde esboços

grosseiros a trabalhos com acabamento detalhado (Takahashi; Andreo, 2011). É válido ressaltar que *concept art* pode ser uma representação de personagens, objetos ou ambientes, contanto que cumpra com seu objetivo (Sena, 2013).

Senna (2013) sugere que o início do uso de *concepts* na indústria se deu quando a *Disney Animation* começou a sistematizar a criação de desenhos conceituais para seus filmes no ano de 1930, assim a área foi crescendo e sendo aplicada em outros tipos de mídia e entretenimento, mas infelizmente sofre da ausência de uma reflexão teórica apurada.

Segundo Senna (2013), o *concept art* está presente em diversos segmentos da indústria de audiovisual, indo de animações a jogos digitais, e pode ser desenvolvido de uma maneira mais realista, como em produções de filmes *live action*, ou mais estilizado, como é o caso de algumas animações e videogames. Para o autor *concept art* é uma atividade projetual assim como o design, já que ambos visam desenvolver peças que comuniquem uma informação sobre determinado conteúdo.

Na criação de jogos, o *concept art* deve ser iniciado quando houver a estrutura e história base definidas, para que o artista possa criar a identidade visual do jogo e determinar a linguagem que será usada no decorrer do projeto (Takahashi; Andreo, 2011). Esse primeiro momento de criação tem suma importância para coesão do trabalho, ao fim dessa etapa os elementos devem conversar entre si, formando um conceito harmônico. Para este trabalho, a identidade visual e a linguagem que devem ser seguidas já estão definidas, visto que o *concept art* que será criado, deve relacionar-se a identidade do jogo *Genshin Impact*.

5 TRABALHOS RELACIONADOS

Durante a busca por trabalhos selecionados, três se destacaram, por estarem associados à temática ou ao desenvolvimento deste trabalho. O primeiro busca desenvolver um *concept art* de personagens baseados no folclore brasileiro para o jogo *Clash Royale*, já o segundo descreve como o jogo *Genshin Impact* aborda questões culturais. O último trabalho busca entender como os brasileiros são representados nos jogos digitais por meio de uma análise de personagens do Brasil

em jogos famosos.

5.1 Concept art para jogos *mobile*: Design de personagens e folclore brasileiro

No trabalho desenvolvido por Hagen (2023), ele realiza um projeto de *concept art* de três personagens baseados no folclore brasileiro para o jogo *Clash Royale*. O autor separou o trabalho em 4 etapas de desenvolvimento chamadas de “Descobrir”, “Definir”, “Desenvolver” e “Entregar”, essa divisão foi criada com a adaptação das metodologias duplo diamante, “*The Silver Way*” e “*The Stylization Process*”, sendo as duas últimas direcionadas para a criação de personagens.

Na etapa “Descobrir” o autor realizou uma pesquisa documental sobre as lendas do folclore brasileiro para descobrir características detalhadas dos personagens das histórias folclóricas, também analisou os personagens de *Clash Royale*, a fim de, entender o estilo visual e linguagem formal presente neles, visando reproduzir isso em seus personagens propostos.

No segundo passo, chamado de “Definir” é definido o público-alvo, requisitos, conceito e seleção de personagens com base em alguns critérios. Os requisitos servem como guias para as demais etapas do desenvolvimento e o conceito traz embasamento para o projeto. Na etapa de definição dos personagens, Hagen (2023) seleciona três figuras do folclore para desenvolver seu projeto. Em “Desenvolver”, é mostrado o processo de produção dos personagens, com esboços, paletas de cores, e diferentes versões de cada, já na última etapa é apresentada a versão final dos personagens e uma logo específica para o *Clash Royale* com personagens do folclore do Brasil.

Hagen (2023) expressa seu incômodo com a falta de representatividade de culturas que estão alheias ao norte do globo na produção de videogames, sendo assim ele visa valorizar e difundir a cultura nacional, através da concepção de personagens baseados no folclore brasileiro utilizando um jogo com alcance mundial.

O pensamento do autor assemelha-se com a proposta difundida neste trabalho. O desejo de tornar visíveis e bem retratadas as culturas negligenciadas com frequência na produção de jogos, é o principal motivador dos dois estudos,

além disso, coincide a estratégia de utilizar um jogo mundialmente conhecido para atingir o objetivo final. Este projeto usa uma metodologia baseada na de Hagen (2023), sendo adaptada para melhor se encaixar neste trabalho.

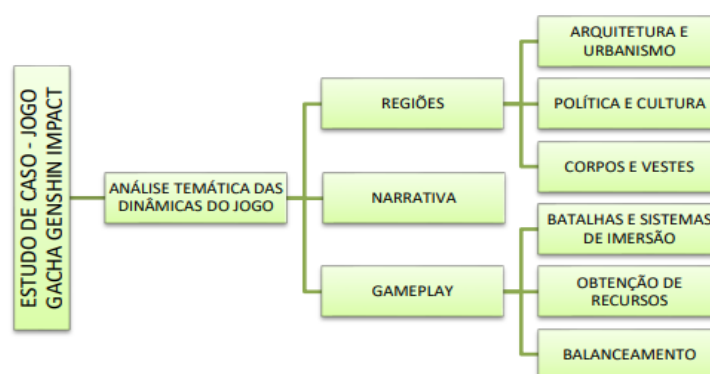
Portanto, apesar da motivação e dos processos de desenvolvimento serem semelhantes ao de Hagen (2023), este trabalho se distingue nos elementos escolhidos para demonstrar como o Brasil pode ser bem representado em videogames. No presente estudo serão analisados e desenvolvidos, mobiliário, flora, alimentos ao invés de personagens.

5.2 *Genshin Impact*: Um estudo sobre relações culturais em um jogo gacha

Souza (2023) visa entender em seu trabalho como o *Genshin Impact*, um jogo de estilo *gacha*, trabalha com relações culturais e como questões representacionais moldam a conexão dos jogadores com o jogo. Para atingir tal objetivo, o autor primeiramente discorre sobre jogos digitais e cultura de fãs, e posteriormente propõe realizar uma análise de conteúdo sobre o *Genshin Impact*.

Para realizar a análise proposta, Souza (2023) divide o material que deve ser estudado em unidades de conteúdo, conseguindo assim, detalhar de maneira clara, as referências utilizadas e como o jogo apresenta seu universo, atrelado a sua *gameplay*, para que os jogadores se conectem com ele. O autor explica nos capítulos posteriores do trabalho, cada uma das unidades divididas.

Figura 20 - Diagrama representando as unidades de conteúdo.



Fonte: Souza (2023,p. 46)

No capítulo inicial da análise, é explicado como funciona a dinâmica das

regiões no jogo, e é dada uma breve explicação sobre aspectos gerais do *Genshin Impact*, além disso, são abordados os subtópicos de arquitetura e urbanismo, política e cultura, e corpos e vestes.

Ao analisar a subcategoria referente a arquitetura e urbanismo, o autor visa mostrar como o jogo utiliza referências arquitetônicas para criar conexão com o jogador, pois o *Genshin Impact* construiu a estética das regiões de *Teyvat*, planeta fictício em que se passa o jogo, baseando-se no mundo real, como pode ser visto na Figura 2 presente neste trabalho.

O subtópico seguinte refere-se ao contexto político-social, Souza (2023) estuda de que modo ideológicas e simbolismos são trabalhados no jogo para engajar os jogadores. Já no último tópico da unidade de análise chamada regiões, o autor discorre sobre como a estética e a moda são utilizadas para criar personagens com aparência atrativa e complexa, além de refletir sobre os problemas causados por possíveis apropriações.

Na segunda unidade de análise, o autor trata sobre a narrativa do *Genshin Impact*, descrevendo-a em alguns critérios e buscando classificar os elementos narrativos do jogo em aspectos comunicacionais.

Por fim, a unidade de análise chamada *gameplay* é dividida em subtópicos de batalhas e sistemas de imersão, obtenção de recursos, e balanceamento. Na primeira subcategoria, o autor explica como as batalhas desafiadoras do *Genshin Impact* são responsáveis por prender a atenção do jogador, visto que não se trata somente de enfrentar os inimigos com força física, é necessário também estratégia. Na obtenção de recursos, Souza (2023) explica como o sistema *gacha* é estimulante para os jogadores, fazendo com que se torne mais especial obter um recurso limitado. No subtópico de balanceamento, é esclarecido como a variação de dificuldade, principalmente em batalhas, é importante para manter o interesse do jogador.

Ao final do trabalho, Souza (2023) concluiu que *Genshin Impact* oferece um ambiente rico em referências e opções de jogabilidade, que criam uma conexão entre o jogo e o jogador, além de permitir explorar uma narrativa complexa. No entanto, em termos de estética, o jogo desfruta de alguns estereótipos devido à inspiração em animes e mangás.

Dado o exposto, o estudo realizado por Souza (2023) contribui para este trabalho ao apresentar análises detalhadas sobre aspectos gerais do *Genshin Impact* que estão ligados à cultura, como os elementos arquitetônicos, vestes e contexto político-social.

5.3 Além de monstros e capoeiristas: a representação brasileira nos jogos de luta

O trabalho desenvolvido por Araújo, Bessa e Monteiro (2019) traz à tona o questionamento sobre como a população brasileira está sendo representada nos jogos digitais, considerando que o mercado brasileiro de jogos está entre os que mais crescem tanto em desenvolvimento como em consumo. Sendo assim, para responder essa questão, os autores iniciam o trabalho discutindo a potencialidade dos jogos digitais em influenciar e gerar discussões acerca de suas narrativas e personagens, a fim de mostrar como esse tipo de mídia pode ser um grande influenciador social.

Os autores explicam que os jogos representam um recorte da realidade ou contexto em que está inserido ou retratando, fazendo deles uma produção cultural, onde os jogadores interagem com o ambiente virtual por meio de personagens, tornando-os representações sociais. Com isso, a partir do momento que se produz uma representação reduzida de um pedaço da realidade, cria-se um retrato excludente e estereotipado, daquela comunidade ou recorte. Esse esclarecimento dado pelos autores contribui efetivamente para este estudo, dado que a motivação e proposta deste trabalho surgiu do incômodo da autora, em relação às representações estereotipadas do povo brasileiro que existem nos jogos digitais.

Dado o exposto, Araújo, Bessa e Monteiro (2019) com o objetivo de entender como os brasileiros são vistos pela indústria de jogos, questionam-se sobre a brasilidade nos ambientes digitais. Sabendo que os jogos têm grande função social e o público do Brasil é um grande consumidor, os autores realizam análises dos personagens brasileiros presentes em jogos de luta.

A escolha dos jogos de luta se deu pela variedade e quantidade de personagens, com narrativas e motivações individuais. Foram encontrados 20 personagens brasileiros, em 19 títulos de 13 franquias, entre os anos de 1991 e

2016.

Com o intuito de atingir o objetivo da pesquisa, Araújo, Bessa e Monteiro (2019) analisaram individualmente os 20 personagens encontrados, observando suas histórias, visuais, personalidades e estilos de luta. A partir disso, foi composta uma tabela que mostra a frequência com que certas características se repetem nos personagens:

Figura 21 - Características recorrentes nos personagens brasileiros.

Recorrência	Quantidade	Personagens
Negro (a)	9	Bandeiras Hattori, Bob Wilson, Eddy Gordo, Richard Meyer, Sean Matsuda, Khushnood Butt, Nelson, Pupa Salgueiro, Christie Monteiro
Negro(a) de <i>dreadlocks</i>	4	Bandeiras Hattori, Eddy Gordo, Richard Meyer, Sean Matsuda
Enérgico(a)	5	Bandeiras Hattori, Bob Wilson, Laura Matsuda, Richard Meyer, Nelson
Capoeirista	5	Bob Wilson, Christie Monteiro, Eddy Gordo, Richard Meyer, Pupa Salgueiro
Sexualizado(a)	5	Claudia Silva, Christie Monteiro, Katarina Alves, Laura Matsuda, Liza
Referência à Amazônia/ Indígena	7	Claudia Silva, Rikuo, Golrio, Fen Barefoot, Rila Estancia, Tau, Liza
Sensual/ Galanteador(a)	6	Cláudia Silva, Christie Monteiro, Katarina Alves, Richard Meyer, Liza, Laura Matsuda
Foi preso	2	Bandeiras Hattori, Eddy Gordo
Cores da Bandeira Brasileira	13	Bob Wilson, Carlos Miyamoto, Claudia Silva, Eddy Gordo, Laura Matsuda, Richard Meyer, Rikuo, Sean Matsuda, Golrio, Pupa Salgueiro, Fen Barefoot, Tau, Roberto Miura

Fonte: Araújo, Bessa e Monteiro (2019,p. 3)

Após a criação da tabela acima, os autores estudaram cada característica recorrente e como elas se manifestam através dos personagens. Sendo assim, a primeira análise feita foi referente a personagens negros(as), negros(as) com *dreadlocks* e que lutam capoeira, Araújo, Bessa e Monteiro (2019), explicam que devido à etnia no Brasil ser definida por autodeclaração, optou-se por analisar as cores da pele e as feições dos personagens.

Ainda na primeira categoria, foi observado que todas as personagens femininas analisadas, independente da cor da pele, possuem traços eurocêntricos e cabelos lisos, em contrapartida, os personagens masculinos possuem feições diferentes e cabelos com penteados variados. Entre os homens negros é comum a presença de *dreadlocks*, que segundo os autores, são usados como forma de resistência e referência a identidade africana, tornando os personagens símbolos de resgate de elementos culturais que remetem a sua origem.

De acordo com Araujo, Bessa e Monteiro (2019), os personagens listados, os quais são capoeiristas, estão contidos no conjunto dos personagens negros, reforçando a ligação deles com suas histórias. Sendo assim, os autores concluem que ter uma grande quantidade de personagens negros, associados a aspectos culturais como a capoeira e os *dreadlocks* reforça as origens do Brasil e dos indivíduos. Essa análise, contribui para este estudo ao mostrar como os jogos podem estar ligados a cultura e traz a reflexão sobre a maneira como os elementos culturais são usados em jogos.

As demais análises feitas pelos autores são: personagens sexualizados(as) e personagens galanteadores(as), personagens indígenas e/ou com referência à Amazônia, personagens que utilizam as cores da bandeira do Brasil. Todas as divisões estudadas demonstram os aspectos positivos e negativos de certas características colocadas nos jogos digitais, além de trazer o questionamento sobre quais aspectos são estereótipos usados de maneira negativa e quais são bem representados, tendo em vista que os autores deixam claro que existem, sim, estereótipos que podem ser usados, mas deve se ter cautela para não reduzir uma cultura somente a eles.

Quadro 1 – Comparativo dos trabalhos relacionados

Aspectos, critérios etc.	Trabalho 1	Trabalho 2	Trabalho 3	Este projeto
Relaciona jogos digitais com cultura brasileira	X		X	X
Desenvolve <i>concept art</i>	X			X
Discute acerca da importância da representação através de jogos digitais	X	X	X	X
Elabora documento com o desenvolvimento do <i>concept art</i>				X

Fonte: Elaborado pela autora.

6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia definida para este trabalho é semelhante à desenvolvida por Hagen (2023), todavia diferente do autor do trabalho relacionado, este estudo não tem como objetivo um *concept art* de 3 personagens, mas sim o *concept* de 5 elementos gráficos inspirados no Baixo Jaguaribe para o jogo *Genshin Impact*.

Hagen (2023) criou uma metodologia adaptada para seu projeto que combina a Duplo Diamante desenvolvida pela *Design Council*¹⁰, com os métodos da *The Silver Way* do artista Stephen Silver e da *The Stylization Process* da designer de personagens Amanda Jolly.

Figura 22 - Método adaptado de Hagen.



Fonte: Hagen (2023)

¹⁰ Conselho nacional de design do Reino Unido.

Na primeira etapa chamada de “Descobrir”, o autor fez uma pesquisa documental e bibliográfica para descobrir quais os personagens do folclore brasileira, quais suas características e histórias. Nessa etapa Hagen também realizou uma análise de similares dos personagens do jogo *Clash Royale* para auxiliá-lo na definição da linguagem visual que deve ser usada no projeto, e na observação de características que devem conter nos personagens que ele desenvolveu para o projeto.

Na etapa “Descobrir” deste projeto foi realizada uma pesquisa de campo por algumas cidades do Baixo Jaguaribe, com o objetivo de criar um pequeno acervo de fotos que pudessem contribuir para a criação dos elementos do *concept art*, algumas das fotos coletadas foram feitas pela autora e outras foram cedidas por moradores da região. Uma análise de similares já foi realizada no tópico 2.2 deste projeto, quando foi feito o comparativo dos elementos presentes no jogo *Genshin Impact* com o mundo real. Para este trabalho, é suficiente entender a maneira como o jogo transmite a mensagem de representação cultural e sua identidade visual. Da mesma forma que também já foi abordado no tópico 4.3, não é necessário no *concept art* seguir a risca determinada forma de desenhar, no entanto, é importante se ater à linguagem visual pré-determinada do jogo, adaptando-se apenas a temática definida pela autora.

Na tópico “Definir”, segunda etapa da metodologia de Hagen (2023), o autor decide quais serão os personagens escolhidos através de uma matriz de seleção, elaborou mapas mentais para organizar informações do personagem e fez painéis visuais para cada personagem para servir de referência durante a criação.

Aqui neste trabalho a segunda etapa “Definir” consiste na escolha de quais elementos gráficos foram escolhidos para o *concept art*, por meio da leitura de livros usados para construção do tópico 3, levando em conta a frequência com que certos elementos aparecem e a importância para o Baixo Jaguaribe.

A terceira etapa do método de Hagen (2023), chamada de “Desenvolver”, é caracterizada pela geração de alternativas e por mostrar seu processo de criação de *thumbnails*, formas base, detalhes, valores e cores.

A etapa “Desenvolver”, aqui neste trabalho, contará com o processo de desenvolvimento de cada uma das 5 ilustrações, mostrando o processo de criação das ilustrações.

A quarta e última etapa do método de Hagen (2023) se chama “Entregar” e nela o autor mostra o processo de refinamento do desenho e o desenvolvimento de *expression sheet*¹¹ e os *turnarounds*¹².

O último passo da metodologia de Hagen (2023), neste trabalho, também se chama “Entregar”, todavia ela consiste na criação de um apêndice com um documento chamado “Projeto final” onde é mostrado de maneira mais detalhada o desenvolvimento das ilustrações, contando com referências de cada ilustração, todos os rascunhos, refinamento, seleção de cores e versão finalizada.

7 DESENVOLVIMENTO DO *CONCEPT ART*

7.1 Descobrir

Nesta etapa foi realizada uma pesquisa de campo pela região do Baixo Jaguaribe, com o objetivo de fotografar a arquitetura, plantas e objetos que compõem o cenário das cidades e fazem parte do cotidiano dos moradores, para criação de um acervo que sirva como referência para criação do *concept art*.

Algumas das fotos foram registradas pela autora, outras foram cedidas por moradores da região que se interessaram pelo trabalho, outras foram retiradas da *internet*, para ser possível ter mais referências. Infelizmente a autora não conseguiu tirar fotos das louceiras do córrego de areia devido a impossibilidade de visitá-las, todavia, as artesãs e suas louças são consideradas de importância cultural e histórica para o Baixo Jaguaribe e o Ceará como um todo, sendo assim, foi aberta essa exceção para usar somente fotos coletadas na *internet* como referências para criação da ilustração mostrada na figura 37.

Ao todo foram coletadas 55 fotografias, depois de uma filtragem foram selecionadas 13 para serem usadas de referência. Fazer a escolha das fotos usadas

¹¹ Lista de expressões faciais e corporais de um personagens.

¹² Desenhos que mostram os personagens em diferentes ângulos.

como referências, antes de decidir quais elementos serão ilustrados, ajudou a estabelecer uma ideia visual durante a escolha dos elementos para facilitar a criação da ilustração.

Figura 23 - Fotos usadas como referência para as ilustrações



Fonte: Elaborada pela autora.

Na análise de similares feita no tópico 2.2, foi notado que o jogo, majoritariamente, se inspira de uma maneira fiel aos elementos da vida real, como pode ser visto na figura 24 abaixo, ainda assim, é possível notar certa diferença na estilização dos elementos do jogo, para que se tornem mais atraentes no contexto daquele universo, mantendo a identidade visual e a representatividade desejada.

7.2 Definir

A definição dos elementos gráficos para compor as ilustrações, foi feita através da leitura de livros sobre o Baixo Jaguaribe, usados também para construção do tópico 3 deste trabalho, todos os livros foram alugados na biblioteca municipal de Limoeiro do Norte.

Figura 24 - Livros usados neste trabalho.



Fonte: Elaborada pela autora.

Os elementos foram escolhidos com base na frequência com que apareciam nos livros e a importância para história da região. Foram escolhidos 5 no total: Carnaúba, pamonha, monumento em beira de estrada em homenagem a uma pessoa falecida, conjunto de louças de barro e casarão.

A carnaúba foi escolhida por compor as paisagens de todo o Baixo Jaguaribe, e por estar fortemente vinculada à história da região, antes e depois do período colonial. A pamonha, por mais que seja um alimento comum em todo o estado do Ceará, ela está presente diariamente na mesa do povo jaguaribano, em todas as padarias, novenas, festas juninas e nas casas das pessoas que fazem e as vendem como forma de sustento.

O monumento em beira de estrada em homenagem a uma pessoa que faleceu no local, além de estar presente nos livros lidos, foi escolhido por ser algo muito presente nas estradas entre as cidades do Baixo Jaguaribe e é algo que

sempre chamou a atenção da autora em viagens.

O conjunto de louças de barro foi escolhido para representar as louceiras do córrego de areia, que aparecem em todos os livros lidos, como grandes artesãs que fazem desde a coleta da matéria-prima, em uma lagoa presente na região, até a queima e venda das peças. Além disso, essas mulheres são de grande importância cultural para o Baixo Jaguaribe e o estado do Ceará, por exemplo, uma das louceiras mais conhecidas é a Mestra Lúcia Pequeno, que exerce a atividade a pelo menos 50 anos e foi reconhecida como tesouro vivo da cultura popular em 2004.

Por último, o casarão foi selecionado para dar a oportunidade de exibir a arquitetura das fachadas dos prédios antigos que são preservados até hoje, passando apenas por reparos devido à manutenção necessária, nos centros da cidade é mais comum ver esses prédios, muitas das fachadas são escondidas por placas de lojas, mas algumas ainda podem ser vistas, principalmente em prédios públicos.

7.3 Desenvolver

Com os cinco elementos gráficos escolhidos e as referências coletadas, se deu o início do desenvolvimento das ilustrações. Para desenvolver as ilustrações foi usado o software *procreate*, arquivos feitos em 72 *dpi* com tamanho 2048x2048 e três tipos diferentes de pincéis. Para os rascunhos foi usado o pincel chamado “Caneta Técnica” que permite fazer um desenho mais livre com um traço bem preenchido, no começo da pintura, para fazer a blocagem de cores, foi usado “Lápis 6B”, que possui uma leve textura de grafite e permite fazer efeitos, já para aplicação de luzes e sombras foi usado o pincel “*Chonky*”, ele possui um efeito leve de granulação quando aplicado com pouca pressão na tela, permite fazer uma espécie de esfumado no desenho sem perder textura. Para melhor entendimento, o processo foi dividido de acordo com cada ilustração.

7.3.1 Ilustração 1 - Carnaúba

As referências usadas para ilustração da carnaúba foram todas retiradas do

acervo de fotos coletadas para este trabalho. Como essa árvore compõe grande parte da paisagem do Baixo Jaguaribe e foi de grande importância na história da região, esse foi o primeiro elemento pensado para ser ilustrado.

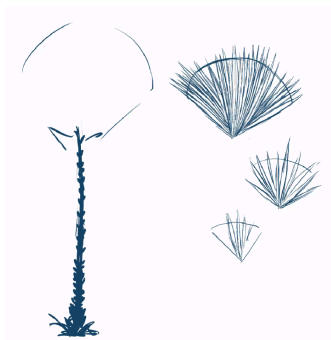
Figura 25 - Referências da ilustração 1.



Fonte: Elaborada pela autora.

A carnaúba pode ser facilmente confundida com outras plantas por quem não as conhece, como é descrito por Lima; Albuquerque Junior; Silva (2014), por isso foi destacado o formato de leque que as folhas da árvore possuem, de forma que deixasse bem visível na ilustração. Além disso, foram feitos sulcos no tronco reto e cilíndrico da árvore, uma característica marcante dessa planta. A ilustração da figura 27, diferente das demais, foi feita com somente um rascunho, figura 26.

Figura 26 - Rascunho final da ilustração 1.



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 27 - Ilustração 1.



Fonte: Elaborada pela autora.

7.3.2 Ilustração 2 - Pamonha

As referências usadas na criação da pamonha foram retiradas do acervo de fotos como pode ser visto no tópico 7.1 e de imagens da internet.

Figura 28 - Referências ilustração 2.

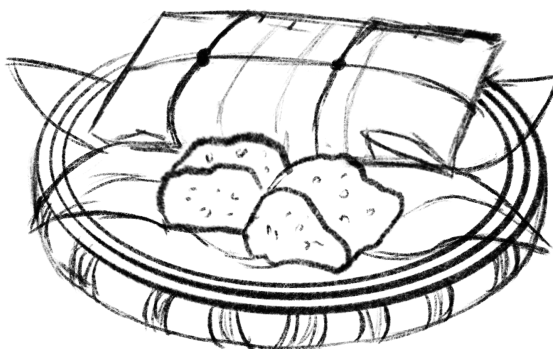


Fonte: Elaborada pela autora.

Como este item se trata de um alimento, foi necessário ilustrá-lo de uma

maneira que parecesse apetitoso, sendo assim, foi feita uma pamonha partida ao meio, para que a parte de dentro pudesse ser vista. Além disso, a pamonha ilustrada para este trabalho não possui recheio, pois é o jeito mais comum de encontrá-la na região do Baixo Jaguaribe, seja doce ou salgada. Somada aos pedaços, foi ilustrada uma pamonha inteira e embalada na palha do milho, presa com barbante para compor melhor a ilustração e demonstrar outra forma do mesmo alimento. O prato onde a pamonha está é feito de madeira com detalhes em palha que remetem ao uso das partes da carnaúba.

Figura 29 - Rascunho final da ilustração 2.



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 30 - Ilustração 2.

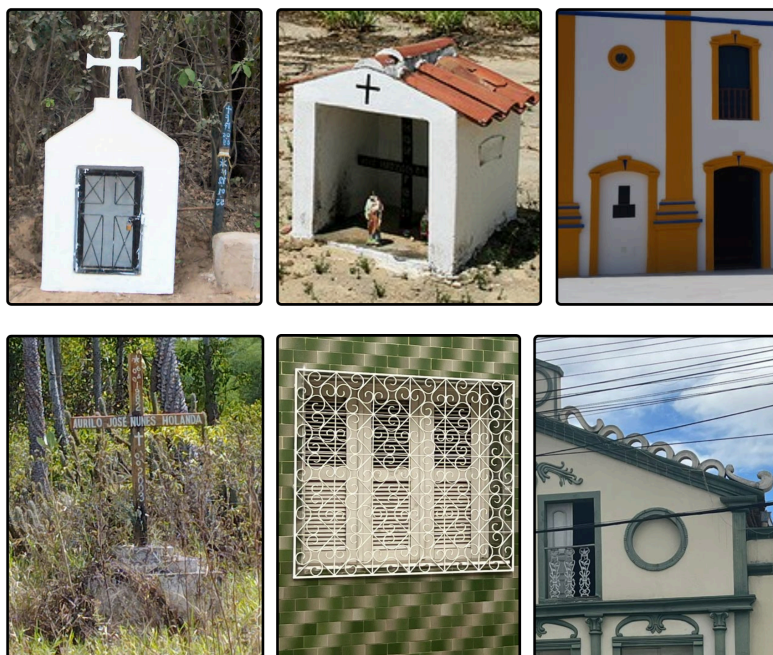


Fonte: Elaborada pela autora.

7.3.3 Ilustração 3 - Monumento em homenagem aos falecidos

Para criação do monumento, foram usadas fotos do acervo e fotos da internet, foi decidido fazer o modelo de uma pequena capela, mesmo que existam monumentos como esses que sejam somente a uma cruz com o nome da pessoa homenageada.

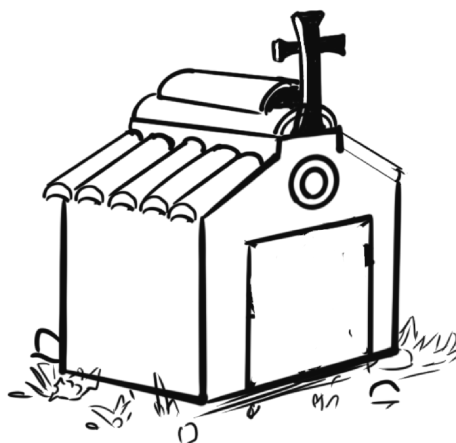
Figura 31 - Referências da ilustração 3.



Fonte: Elaborada pela autora.

Após a coleta de referências iniciou-se o processo de rascunho. A escolha do monumento em formato de uma capela se deu por ser uma forma mais figurativa de representar no jogo e possuir uma maior apelo visual, o portão de ferro com padrões desenhados foi inspirado nos portões de casas que aparecem no acervo de fotos no tópico 7.1, o detalhe circular acima do portão foi retirado dos prédios presentes nas fotos de referência, o formato e as telhas são os mais usados em construções simples, e por fim a cruz de madeira no topo, foi colocada tendo em vista que sempre estão presentes em monumentos do tipo.

Figura 32 - Rascunho final da ilustração 3.



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 33 - Ilustração 3.



Fonte: Elaborada pela autora.

7.3.4 Ilustração 4 - Conjunto de louças

Como dito anteriormente, a criação da ilustração do conjunto de louças, teve como referência somente imagens retiradas da internet.

Figura 34 - Referências de ilustração 4.



Fonte: Mapa cultural do Ceará (2020), Ceará feito a mão (2024), adaptado pela autora.

A ilustração de somente uma peça poderia ser insuficiente, então foi decidido a criação de um conjunto de louças, contando com três peças, uma jarra, uma xícara com pires e um açucareiro. Cada uma das peças foi desenhada separadamente e depois colocadas juntas, para facilitar o processo de pintura, luz e sombra, mas após a finalização de cada uma, elas foram colocadas juntas como se estivessem dispostas em uma mesa, dando a ideia que estão prontos para uso.

Figura 35 - Rascunho final da ilustração 4.



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 36 - Ilustração 4.



Fonte: Elaborada pela autora.

7.3.5 Ilustração 5 - Casarão

Todas as referências usadas para ilustração do casarão foram retiradas do acervo de fotos deste trabalho. Embora existam modelos de casas mais simples, para este trabalho foi escolhido fazer o casarão para conseguir trazer mais elementos, como várias portas e janelas, além de por alguns adornos decorativos.

Figura 37 - Referências da ilustração 5

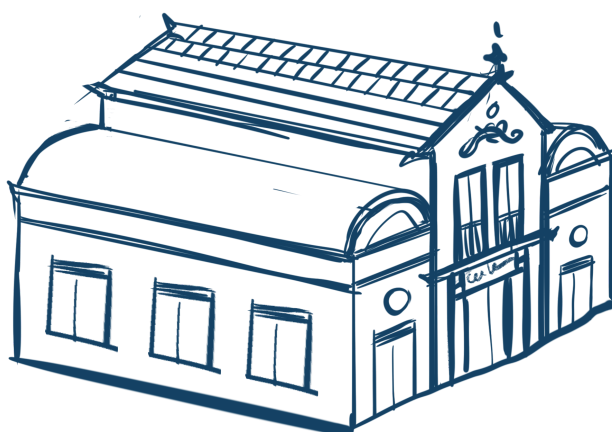


Fonte: Elaborada pela autora.

Com as referências coletadas, foi iniciado o processo de fazer os rascunhos

da ilustração. Houve tentativas de fazer modelos mais simples, ou de elaborar apenas a fachada de uma casa, mas isso traria algumas limitações nos detalhes. As portas e janelas das possuem contornos decorados em todas as referências, como se trata de uma casa foi decidido manter esses detalhes, porém de maneira mais simples, assim como as portas que abrem em dois, uma para cada lado. Durante o rascunho foi decidido fazer um teto arredondado, mas durante o processo de finalização essa escolha se mostrou sem sentido, pois não havia nas referências uma casa com um teto neste formato, então foi mudado para um modelo que se encaixasse melhor.

Figura 38 - Rascunho final da ilustração 5.



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 39 - Ilustração 5.



Fonte: Elaborada pela autora.

7.4 Entregar

Nesta etapa a autora encontrou dificuldade em decidir como a entrega do *concept art* deveria ser feita. Existem diversas maneiras de reunir as ilustrações finais e o processo de criação de um *concept*, é comum que elas sejam feitas em formato de livros como os *art books*, apresentação em *slide*, publicação no *site behance* ou *art station*, no caso deste trabalho, foi elaborado um documento final, cujo objetivo é mostrar o processo de desenvolvimento das ilustrações com mais detalhes e reuni-las em um só local, garantindo melhor organização da etapa de entrega. O documento está disponível no Apêndice A deste trabalho.

8 CONCLUSÃO

Com a popularização dos jogos digitais, diversas empresas foram surgindo no mercado, e com elas o desenvolvimento de variados tipos de jogos, com temas e modalidades variadas. É comum que as desenvolvedoras coloquem referências do mundo real em seus jogos, seja em cenários, aparência de personagens ou enredos, muitas vezes com a intenção de retratar determinada cultura, no entanto, é necessário se ater à maneira como essas referências são trabalhadas nos jogos.

O Brasil é um país que sofre frequentemente com a maneira como é retratado em jogos, contando com estereótipos que ao depender do modo como são trabalhados, são ofensivos e acabam reduzindo a diversidade cultural do País a uma mínima parcela de representação. Este trabalho buscou demonstrar através de uma *concept art*, como o Brasil, pode ser representado em jogos, deixando de lado os estereótipos ligados ao País, e trazendo um recorte cultural pouco explorado, o Baixo Jaguaribe.

Para atingir o objetivo principal deste estudo, o *Genshin Impact* foi escolhido como jogo base, tendo em vista que nele é comum observar inspirações em diferentes povos e culturas. Junto a essa escolha, foi necessária a realização de uma pesquisa para entender em que momento os jogos eletrônicos passaram a ser consumidos em escala mundial, e como eles são capazes de transmitir mensagens em larga escala, na maioria das vezes de forma implicada.

Também foi preciso compreender algumas diferenças entre os papéis que um designer pode executar durante a produção de um jogo, para este trabalho não ser confundido com um trabalho sobre jogabilidade, *level design* ou um trabalho puramente artístico, visto que, alguns se concentram na jogabilidade, e outros, assim como este estudo, tem como foco a comunicação visual de jogo. Paralelo a isso, deixar explícita a forma como um *concept art* funciona dentro de projetos e o que ele se propõe a entregar, foi importante para delimitar que tipo de produto deveria ser entregue no final.

A decisão de entregar um documento mostrando o desenvolvimento do *concept art*, só foi tomada após o início da produção das ilustrações e com a conclusão da fundamentação teórica. Ficou claro que entregar somente as ilustrações e mostrar as referências usadas, seria insuficiente para atingir o objetivo, era necessário mostrar com mais cuidado o passo a passo, por isso a escolha de um fazer apêndice que permite mostrar com detalhes a construção das ilustrações, todos os rascunhos, linhas finais, escolha de cores, e o desenho finalizado.

Para construção do produto final, foi adotada a metodologia de Hagen (2023), com algumas modificações para encaixar melhor nos objetivos aqui propostos. Primeiro foi preciso fazer uma pesquisa de campo que visou registrar através de fotografias elementos que compõem cidades do Baixo Jaguaribe, assim foi possível construir um pequeno acervo para usar como referência nas ilustrações, esse processo ajudou a criar uma ideia de que tipo de visual deveria ser passado através dos desenhos.

Também foi necessário fazer uma análise de similares para entender como o *Genshin* trabalha com representações, e de que modo esses elementos são colocados no jogo para que o jogador perceba as inspirações. Como resultado da análise foi concluído que o *Genshin Impact* traz alguns elementos da vida real para o jogo de maneira literal mas sempre mantendo a identidade visual daquele universo. Dessa maneira eles conseguem se comunicar com os jogadores, passando aquelas representações para o espectador, de uma maneira coesa.

Para decisão de que elementos seriam colocados nas ilustrações, foi preciso entender a fundo sobre a história de formação do Baixo Jaguaribe, quem habitava as terras antes dos colonizadores e como a vida dessas pessoas foi afetada, que

costumes permanecem e quais foram impostos ou criados e que elementos são de importância cultural para a região, o que resultou na criação do tópico 3 deste trabalho e na escolha dos elementos gráficos.

Para o processo de criação das ilustrações, foi entendido que deveriam ser usadas as fotos do acervo, mas que também seria necessário, por algumas vezes, buscar por fotografias na *internet* para complementar as referências. O processo de como as ilustrações foram feitas consistiu em, criação de diversos desenhos livres, escolha de uma das versões, seleção de cores, pintura, adição de luz e sombras e alguns retoques finais caso necessário. Seguir sempre o mesmo padrão para cada desenho, facilitou a produção, pois já havia um caminho estabelecido de como tudo deveria ser feito.

Durante o processo de finalização, foi entendido que às vezes não é possível fugir de alguns estereótipos, mas que existe uma diferença entre resumir uma cultura a um determinado estereótipo e evidenciar as características marcantes de um determinado povo. A pamonha ilustrada neste trabalho serve como exemplo, no Baixo Jaguaribe a pamonha está diariamente presente na maioria das mesas, mas isso não quer dizer que todos da região gostam do alimento ou que consomem com tanta frequência, em caso de um escopo maior deste trabalho, que contasse com mais ilustrações, seria necessário demonstrar outros tipos de comida que são consumidos, para que toda a cultura não se resuma somente a uma.

É evidente que o processo de criação visual de um jogo deve ser feito com cautela e com pesquisas aprofundadas, principalmente se tratando de jogos que contam com uma distribuição em larga escala, a fim de evitar representações ofensivas, pois o problema muitas vezes não está no estereótipo e sim em seu efeito limitante, quando não é trabalhado com atenção.

Por fim, quando todas as ilustrações estavam prontas, a autora notou que muitos dos elementos ilustrados são comuns em todo o Nordeste, mas continuam representando a região do Baixo Jaguaribe, cabe buscar em trabalhos futuros elementos que sejam mais exclusivos, e se distingam de outros lugares.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Guilherme P. C.; BESSA, Isa Sinara F.; MONTEIRO, Gleislla S. **Além de monstros e capoeiristas: a representação brasileira nos jogos de luta**. SBC – Proceedings of SBGames 2019. Rio de Janeiro, 28 out. 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/anais/>. Acesso em: 16 ago. 2024.

BUIJSMAN, Michiel. **Global games market outlook: Key growth drivers and challenges for 2025-2027**. Newzoo, 6 mar. 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-update-q1-2025>. Acesso em: 7 jul. 2025.

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio, HARRIS, Jonathan J. (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. ABRAGAMES: São Paulo, 2023.

CHAVES, José Olivenor Souza. **Vale do Jaguaribe: histórias e culturas**. 1.ed. Fortaleza: Luxorint Off Set, 2008.

CIDADE Sumeru. **Genshin Impact Wiki**. 2022. Disponível em: https://genshin-impact.fandom.com/wiki/File:Sumeru_City.png. Acesso em: 27 nov. 2024.

COSTA, João Antônio Laureth da; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. **Representatividade e cultura nos jogos digitais: Um estudo de caso do desenvolvimento de “O Conto de Ahed”**. Educação Gráfica, Bauru, Brasil, v. 23, n. 3, p. 212-226, dez. 2019. ISSN 2179-7374. Disponível em: <https://www.educacaografica.inf.br/revistas/vol-23-numero-03-2019>. Acesso em: 20 jan. 2025.

CRUZ, Keli C. Leal da. **Game Designer ou Game Artist? Eis a questão!** 31 jul 2023. Disponível em: <https://www.fabricadejogos.net/posts/game-designer-ou-game-artist-eis-a-questao/>. Acesso em: 29/01/2025.

ELEMENTOS. **Genshin Impact Wiki**. Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Elementos>. Acesso em: 23 nov. 2024.

FLANAGAN, Maria; NISSENBAUM, Helen. **Valores em jogo: Valores em Jogos Digitais**. São Paulo: Editora Blucher, 2016. E-book. ISBN 9788521210832. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521210832/>. Acesso em: 22 jan. 2025.

Genshin Impact Wiki. 2020. Disponível em: https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact_Wiki. Acesso em: 27 nov. 2024.

GENSHIN IMPACT. **Documentário de Colaboração com Pontos Turísticos de Genshin Impact - Capítulo de Guilin**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oPeoiFHKnYI>. Acesso em: 25 jun. 2025.

GENSHIN Impact. **WIKIPÉDIA**. 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Genshin_Impact#. Acesso em: 07 ago. 2024.

GIANNOTTI, Raphael. **Gamescom Awards 2024**: confira os vencedores. 22 ago. 2024. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/gamescom-awards-2024-confira-os-vencedores/>. Acesso em: 2 set. 2024.

GO GAMES. **Pesquisa Game Brasil**. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

HAGEN, Ricardo Kienzle. **Concept art para jogos mobile**: Design de personagens e folclore brasileiro. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Design visual) - Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/266268>. Acesso em: 8 maio 2024.

HOYOLAB. **Genshin Impact Map**. 2020. Disponível em: https://act.hoyolab.com/ys/app/interactive-map/index.html?lang=pt-pt#/map/2?shown_types=¢er=3218.82,-3307.38&zoom=-3.00. Acesso em: 28 nov. 2024.

HOYOVERSE. **Genshin Impact**. 2020. Disponível em: <https://genshin.hoyoverse.com/pt/home>. Acesso em: 27 nov. 2024.

HOYOVERSE. **Plano de Desenvolvimento Parte 2**: Capítulo de Liyue 1. 2020. Disponível em: <https://genshin.hoyoverse.com/pt/news/detail/103681> . Acesso em: 25 jun. 2025.

JODELET, Denise. **As representações sociais**: um domínio em expansão. 2001. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/324979211_Representacoes_sociais_Um_dominio_em_expansao. Acesso em: 10 mai. 2024.

LIMA, Adriana Ribeiro de; ALBUQUERQUE JÚNIOR, Hider; SILVA, Lúcia Maria. **Viagem ao nosso interior**: imagens e culturas de Russas-CE . 1.ed. Fortaleza: Gráfica Pouchain Ramos, 2014.

LIPPE. Pedro Henrique Lutti. **Por que brasileiros são sempre estereótipos nos games?**. 06 set. 2016. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2016/09/06/por-que-brasileiros-sao-sem-pre-estereotipos-nos-games/> Acesso em: 10 mai. 2024.

LUZ, Alan Richard da. **Jogos de vídeo**. São Paulo: Editora Blucher, 2010. E-book. ISBN 9788521216995. Acesso em: 19 jan. 2025. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521216995/>.

NATLAN. **Genshin Impact Wiki**. 2024. Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Natlan>. Acesso em: 27 nov. 2024.

NEWZOO. **O mercado global de jogos movimentará US\$ 187,7 bilhões em 2024**. 13 ago. 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>. Acesso em: 17 jan. 2025.

PEREIRA, Douglas Daniel; NAKATA, Milton Koji; JUNIOR, Galdenoro Botura; “O Design Associado Ao Concept Art No Desenvolvimento De Personagens: Um Estudo De Caso”. IN: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. 11., 2014, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, v. 1, n. 4, p. 2309-2318, dez. 2014. DOI 10.5151/designpro-ped-01162. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-design-associado-ao-concept-art-no-desenvolvimento-de-personagens-um-estudo-de-caso-12824>. Acesso em: 5 set. 2024.

PIPES, A.; **Desenho para designers**: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Bluscher Ltda., 2010.

PLAYER, Vintage. **Genshin Impact e Elden Ring são os vencedores do Playstation Partner Awards 2022**. 2 dez. 2022. Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2022/12/genshin-impact-e-elden-ring-sao-os-vencedores-do-playstation-partner-awards-2022/>. Acesso em: 2 set. 2024.

CEARÁ. Secretaria de Desenvolvimento Agrário. **Sumário Executivo**: Vale do Jaguaribe. 2015. Disponível em: https://www.cidades.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/12/2015/12/P8_Sum%C3%A1rio-Executivo_Vale-Jaguaribe.pdf. Acesso em: 09 jun. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos, vol. 1. São Paulo: Editora Blucher, 2012. E-book. ISBN 9788521206538. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521206538/>. Acesso em: 28 jan. 2025.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Concept Art**: Design e Narrativa em Animação. Orientador: Nilson Gonçalves Gama. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=23902&idi=1>. Acesso em: 8 maio 2024.

SILVA, Lúcia. **Russas**: sua história arquitetônica . 1.ed. Fortaleza: Tecnograf, 2006.

SOUZA, Luis Gustavo Freitas de. **Genshin Impact**: um estudo sobre relações culturais em um jogo gacha. Orientador: Gêsa Cavalcanti. 91 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda) - Departamento de Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/53268>. Acesso em: 8 maio 2024.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. in: SBC - Proceedings of SBGames 2011. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/art.html>. Acesso em: 5 set. 2024.

TEYVAT. **Genshin Impact Wiki**. 26 maio 2021. Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Teyvat>. Acesso em: 12 ago. 2024.

TREFILIO, Daniel. **Genshin Impact**: Tudo sobre o RPG. 6 set. 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/tudo-genshin-impact>. Acesso em: 9 ago. 2024.

APÊNDICE A - PROJETO FINAL.

Concept art de elementos gráficos inspirados na cultura cearense para o jogo genshin impact

Ariadne Coelho de Freitas

[PT-BR]

Este concept art foi elaborado para um Trabalho de Conclusão de Curso do curso de design digital da Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá. As ilustrações foram desenvolvidas tendo como base o Jogo Genshin Impact e usando a região do Baixo Jaguaribe como referencia cultural.

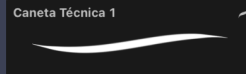
[EN]

This concept art was created for a final project in the Digital Design program at the Federal University of Ceará - Quixadá Campus. The illustrations were created based on the game Genshin Impact and used the Baixo Jaguaribe region as a cultural reference.

Ferramentas



Software procreate



Pincel caneta técnica



Pincel lápis 6B



Pincel chonky

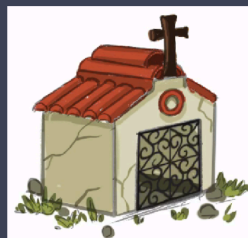
*Todos os arquivos foram feitos em 72 dpi e do tamanho 2048x2048

Pintura

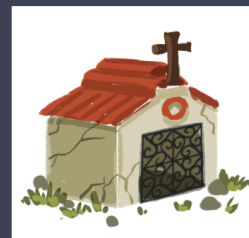
*Processo de pintura usado em todas as ilustrações



Blocagem de cores base, por cima do rascunho final



Blocagem de luz e detalhes



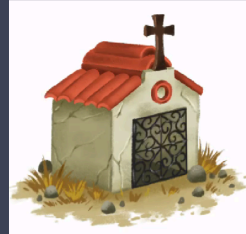
Blocagem de cores, luz e sombra sem as linhas

Pintura

*Processo de pintura usado em todas as ilustrações



Renderização da
blocagem sem linhas



Renderização final

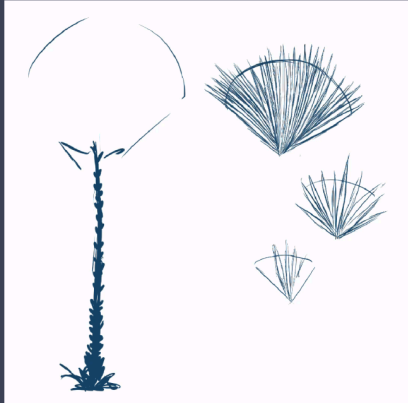
Ilustração 1

A primeira ilustração consiste em uma carnaúba, planta importantíssima na história do Baixo Jaguaribe, símbolo de beleza e resistência. O processo de criação da carnaúba, não foi feito com muitos rascunhos por se tratar de um elemento um pouco mais abstrato que os demais.



Ilustração 1

Rascunho*



Referências*



Ilustração 1

Cores*

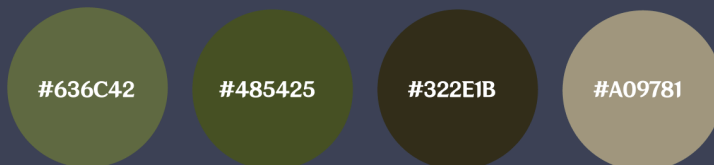


Ilustração 2

A segunda ilustração é uma pamonha colocada em um prato de madeira para remeter a carnaúba. A pamonha foi escolhida por ser um prato comumente consumido no dia a dia do povo do Baixo Jaguaribe e por estar presente em novenas, barracas de comida de rua, padarias.



Ilustração 2

Rascunhos iniciais*



Referências*

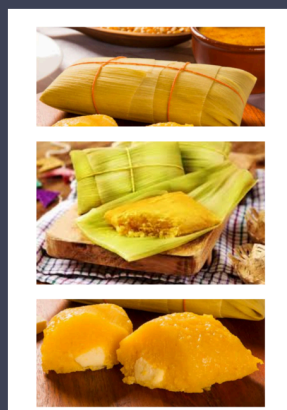


Ilustração 2

Rascunho final*



Cores*

#FFD04E

#C89D24

#F2A310

#779E25

#754E27

#382311

#F8B25E

#C55715

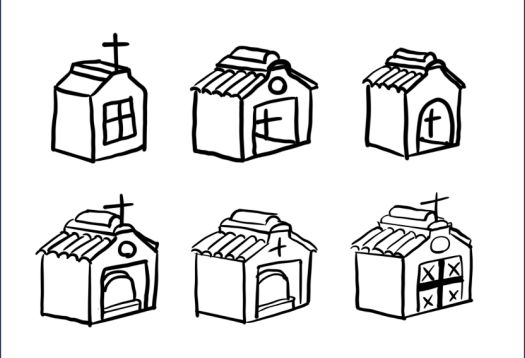
Ilustração 3

A terceira ilustração é um monumento de beira de estrada que é construído para homenagear uma pessoa que faleceu no local. Foi escolhido esse monumento por ser bastante comum nas estradas entre as cidades do Baixo Jaguaribe.



Ilustração 3

Rascunhos iniciais*



Referências*

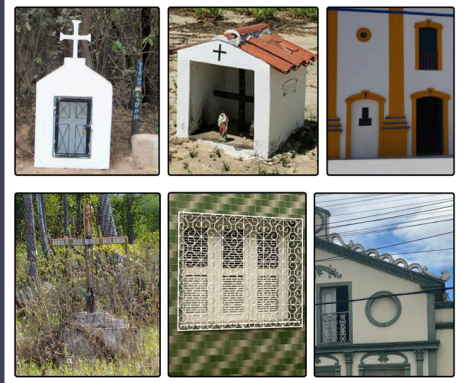
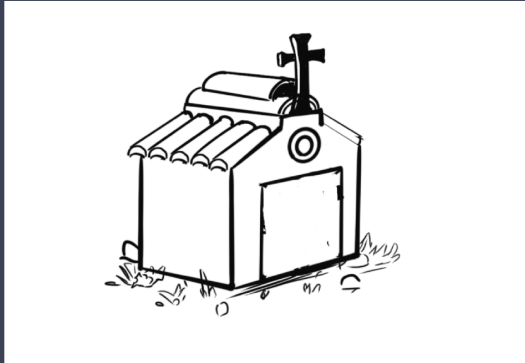


Ilustração 3

Rascunho final*



Cores*



Ilustração 4

A quarta ilustração se trata de um conjunto de louças de barro, que fazem referencia as louceiras do Córrego de Areia, importantes artesãs que trabalham com o barro desde sua coleta até a venda em feiras locais e algumas vezes em Fortaleza-CE.



Ilustração 4



Ilustração 4

Rascunhos iniciais*



Referências*



Ilustração 4

Rascunho final*



Cores*

#FCDBBB

#DBA369

#BF754B

#9F5F3D

#905536

#78452A

#5B311B

Ilustração 5

A quinta ilustração é um casarão, esse elemento foi escolhido para ser ilustrado por conta que no Baixo Jaguaribe ainda se encontra casarões e prédios preservados, muitos deles sendo usados por repartições públicas, passando apenas por reformas e reparos na estrutura. Como é uma característica notável da região, foi decidido trazê-la para o trabalho.

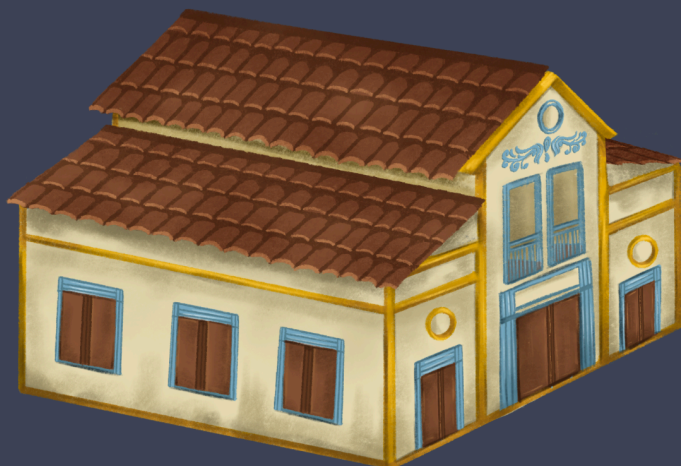
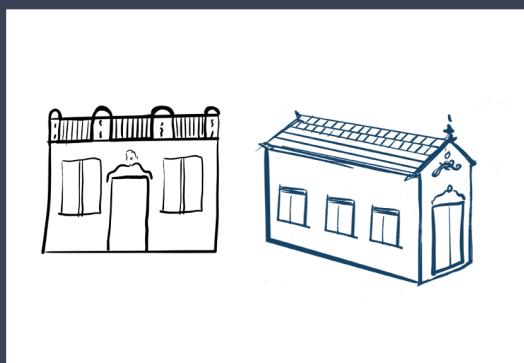


Ilustração 5

Rascunhos iniciais*



Referências*

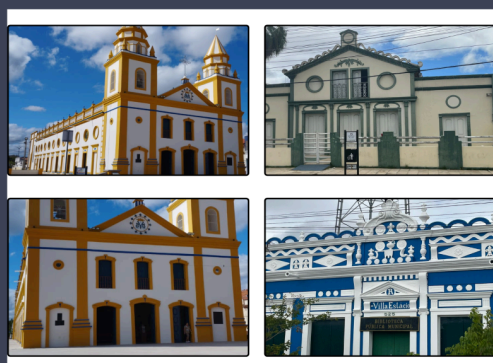


Ilustração 5

Rascunho final*



Cores*

#CFC39C

#E7AD00

#76A9BF

#865235

#59341B

#ACA079

#6999AE

#7D5B1C