

Uma proposta de Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens

Danilo Dias¹

¹Departamento de Ciência Exatas e da Terra – Campus I
Universidade do Estado da Bahia (UNEB) Salvador – BA - Brasil

dscdias@uneb.br

Abstract. *This proposal for a Taxonomic Model for Elaboration of Concepts for Character Design aims to group, order, systematize and classify the topics of analysis, evaluation and validation of the conceptual elements that must compose the design of characters in a digital game project. In addition, this work also presents, in organizational chart format, a structure that aims to facilitate the identification and consultation of units of analysis and concepts, according to the specifics of the project. This study uses, as an example, the process of creating the GUI character and the aesthetics of the game D.O.M., launched in 2014 by the Comunidades Virtuais research group.*

Keywords: taxonomy, character design, character.

Resumo. *Esta proposta de Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens visa agrupar, ordenar, sistematizar e classificar os tópicos de análise, avaliação e validação dos elementos conceituais que devem compor o design de personagens em um projeto de jogo digital. Além disso, esse trabalho também apresenta, em formato de organograma, uma estrutura que objetiva facilitar a identificação e a consulta das unidades de análise e conceitos, de acordo com as especificidades do projeto. Tal estudo utiliza-se, como exemplo, do processo de criação do personagem GUI e a estética do game D.O.M., lançado em 2014, pelo grupo de pesquisa Comunidades Virtuais.*

Palavras-chave: taxonomia, design de personagens, personagem.

Introdução

A fim de contextualizar o leitor para o que propõe esse texto, é importante lembrar que o ciclo básico de produção de um jogo pode ser dividido em pré-produção, produção e testes, seguidos pela finalização [Chandler, 2012], etapa que compõe a pós-produção. Para este estudo, interessa-nos a pré-produção, fase em que se realiza uma das demandas fundamentais entre as etapas do desenvolvimento do projeto dos jogos digitais: o processo de criação do design de personagem, ou *character design*, como assinalado na língua inglesa.

Um dos aspectos da pré-produção, o qual optamos, a partir de Lima e Meurer (2010) chamar de “game estratégia”, pode ser considerado como o primeiro estágio, no qual se expõem propostas, discutem-se as intenções do projeto e verificam-se as projeções

para o escopo da produção através do *briefing*. Segundo os autores, (2010, p. 05) “neste ponto, deve-se analisar o jogo ao qual a personagem será inserida e verificar algumas sugestões acerca do seu visual, de forma a corresponder com o projeto”. Para isso, é preciso municiar-se de princípios como harmonia, unidade, equilíbrio, coerência e consistência [Dias, 2021], além de outros, para dar cor e forma às ideias, antes mesmo de começar a fase efetiva de produção do projeto. A “game estratégia” é uma etapa preliminar, que propicia o levantamento de propostas artísticas, estéticas e estilísticas que vão compor as orientações na Arte Conceitual, também chamada *Concept Art*.

A Arte Conceitual é embrionária, visto que faz parte do estágio inicial no processo de desenvolvimento do projeto. É considerada a arte do *design* de referência e tem como principal função captar a essência das ideias socializadas, interpretá-las com base nas análises das pesquisas e, assim, materializar a *imaginação* [Dias, 2021] palavra que, para Lima e Meurer (2010) guia os trabalhos nessa fase.

É também nessa fase que se realizam os testes para seleção das propostas artísticas e de design gráfico a serem adotados para o projeto; além disso, são realizadas as análises para definir as propriedades compositivas do design dos personagens do jogo, o que, segundo Gularte (2010), está relacionada à confirmação da marca de um jogo, pois um personagem bem estruturado tende a se tornar um ícone cultural. Daí a importância de se relacionarem os aspectos composicionais da personagem, de forma detalhada.

Para Novak (2010, p. 169) “as características físicas dos personagens são determinadas pela arte, mas também devem estar correlacionadas ao seu papel na história.” Assim, recomenda desenvolver a personalidade de um personagem antes de seus aspectos físicos. Enquanto o autor estabelece categorizações de personagens em “*players*” e “não jogadores”, ou NPCs (*non-player-characters*); Sheldon (2017) reúne três categorias: personagens principais, secundários e extras.

Independente da categoria, o primeiro passo para o desenvolvimento de personagens é a descrição. A finalidade da descrição, conforme Novak (2010) é explorar profundamente cada personagem para compreender de onde ele vem e quem ele é. Nesse sentido, convém assinalar que, segundo o autor, se bem elaborada, a descrição da personagem resulta em provocar emoções no jogador e levá-lo a desenvolver fortes sentimentos pelos personagens. Sheldon (2017), por sua vez, considera três dimensões da personagem: físicas, sociológicas e psicológicas, possíveis de se aplicar a todos os personagens de um jogo, sejam *players* ou NPCs. Assim concorda Rabin (2012), para quem “Uma grande parte dessa estrutura é composta da história de fundo da personagem. Isso inclui todos os detalhes mais importantes que a trouxe a este ponto em sua vida e explica por que está em seu atual estado.” [Rabin, 2012, p. 148]

No intermédio das considerações dos autores, assinala-se que a estrutura da história nasce mesmo quando é sustentada pelos personagens que nela vivem. São os personagens que queremos acompanhar. Sheldon (2017) lembra que até mesmo um roteiro promissor não se consagra sem a força e a consistência dos personagens bem concebidos e Rabin (2011) ensina que criar um personagem que gere um sentimento de empatia no jogador vai fazê-lo se sentir mais motivado para avançar, progressivamente, na história e sentirá satisfação em ultrapassar os desafios para alcançar os objetivos.

A importância da concepção dos personagens ocupa grande parte da obra desses autores. Assinalam a projeção do jogador sobre a personagem [Rabin, 2011]; a necessidade de se evitarem os estereótipos e da escolha de características condizentes

com o que busca o jogo como um todo [Sheldon, 2017], além da importância de se escolher um nome representativo dos traços da personalidade da personagem [Novak, 2010; Rogers, 2012].

Para Novak (2010), as características físicas, psicológicas e sociais são basilares para a constituição da personagem, enquanto Rogers (2012), afirma que a regra mais importante sobre design de personagens é *a forma segue a função*. O autor reforça que essa regra deve ser um lema, um guia para o processo de criação do design de personagens. Para ele, as formas que se usa no design de personagem, ajudarão a comunicar sua personalidade. Para exemplificar: círculos fazem personagens parecerem mais amigáveis; quadrados associam-se a personagens densos, pesados, fortes e assim por diante.

Na busca pelo design consistente, os autores aconselham que sejam observadas a silhueta e a linguagem corporal da personagem, pois ela ajudará a distingui-las dos demais personagens. “A linguagem corporal desempenha um enorme papel em criar personalidades únicas.” [Rogers, 2012, p. 109], pois o personagem deve ter uma postura característica que o diferencie dos demais [Novak, 2010]. Além disso, os autores convergem quanto à importância das cores e texturas no vestuário das personagens, elementos que podem contribuir com o estabelecimento de uma personagem solidamente caracterizada. Some-se a isso, um equipamento, ferramenta ou instrumento como marca registrada, mantendo-o único. Apesar de advogar que a forma segue a função, Rogers (2012) diz que esses itens podem ajudar a inspirar o design e determinar as ações do jogador.

Com isso, justifica-se a necessidade de estabelecerem parâmetros na concepção da personagem que sejam objetivos e fiéis ao projeto. Esses parâmetros, apresentados em descrição no Memorial Descritivo do Personagem, anexo à Bíblia de Artes, facilitam a estruturação do projeto como um todo, porque evita retrabalho e perda de tempo de produção. E é para esse documento fundamental que o Modelo Taxonômico para a Elaboração do Design de Personagem foi idealizado.

Lima (2011) estabelece três parâmetros de produção do *character design*, cujo conhecimento facilita o direcionamento para consulta de tópicos específicos de criação: **técnico** (observar as limitações da *engine*); **funcional** (construir observando sua função); e **estético** (estética em si). Estes parâmetros também orientam a arte conceitual, estruturando a Bíblia de Arte, o principal documento institucional de produção artística de um projeto. A Bíblia de Arte é um documento abrangente, que “detalha a arte conceitual e outras referências dos *assets* de arte” [Chandler, 2012, p. 251], usado, principalmente, como o guia de consulta e coleta de referências para todas as áreas que envolvem arte, design gráfico, animação e *marketing* do projeto. Na definição de Dias (2017, p. 130), Bíblia de Arte é

um documento catalogador de instruções conceituais e imagéticas, tanto na fase de pré-produção, quanto na de manutenção e registro de acompanhamento de todo o processo de desenvolvimento, apresentando as características estéticas adotadas ou pretendidas e as estilísticas estabelecidas para reger a produção.

Sendo assim, a Bíblia de Arte traz anexados documentos específicos para complementar o seu conteúdo. A seguir, relaciona-se, de forma sucinta, cada um deles.

1. Lista de *Assets* – “lista abrangente de todos os *assets* de arte que devem ser criados para o jogo” [Chandler, 2012, p. 50]. Essa lista inclui modelos de personagens, níveis, cinemática, texturas e qualquer outro elemento visual do jogo [Chandler, 2012].

2. Guia de Estilo - portfólio que tem como finalidade “detalhar a aparência do universo, dos objetos e dos personagens que são retratados no jogo” [Chandler, 2012, p. 50] e fornecer uma referência para o trabalho de outros ilustradores [Novak, 2010]. Conforme Chandler (2012, p. 50) “inclui arte conceitual, paleta de cores e outros exemplos visuais da aparência final do jogo”. O Guia de Estilo também está composto por:

2.1 *Model Sheet* (folha de modelo) - documento que indica as projeções ortogonais do desenho plano dos personagens e dos demais *assets* gráficos, apoiadas por linhas guias que auxiliam o perfeito alinhamento entre as variadas posições do desenho que pode ser visto tanto de frente, de perfil e de costas [Novak, 2010].

2.2 *Color board* (prancha de paleta de cores) - anexo que demonstra, nos modelos, as possibilidades de variação e combinação cromática que vão estabelecer o melhor esquema de cores a ser aplicado de acordo com a teoria e a psicologia das cores.

2.3 *Iconografia* - estudo das silhuetas, um artifício gráfico que serve para identificar a clareza dos detalhes, o potencial simbólico e as características singulares que devem destacar o personagem dos outros elementos composicionais da cena.

2.4 *Sketch book* (livro de esboços) - série compilada de desenhos, rascunhos, anotações e testes para a composição dos personagens, além de variados ângulos, faces, perspectivas e posições dos demais *assets* gráficos concebidos durante a pré-produção.

Ainda compondo a Bíblia de Arte, mas não contidos no Guia de Estilo, os outros documentos imprescindíveis para o registro e a fidelização do projeto são o *Manual da Arte Promocional* (documento específico para o departamento de marketing da empresa, que visa preservar a integridade visual da marca do estúdio ou do jogo e representa eficiente estratégia publicitária) e o Memorial Descritivo de personagem, documento basilar para salvaguardar o *Concept Art* do personagem.

Nesse documento, reúnem-se os processos de pesquisa, análise, avaliação e validação dos conceitos centrados na constituição dos personagens, a fim de garantir sua integridade. Nele, pode ainda constar uma série de painéis semânticos que, para Reis e Merino (2020), são como uma ferramenta imagética utilizada no decorrer do processo de definição estética do projeto e tem, por finalidade, servir como referência para alinhar conceitos semânticos entre os envolvidos. O uso desses painéis se faz necessário quando as descrições verbais das análises, conceitos e soluções não são mais suficientes para exemplificar as ideias.

O caminho para a criação desse Modelo percorreu as trilhas de *Character Design* de Poubel; Valente e Garone (2012); Fagundes e Lopes (2018); também de Lima e Meurer (2010); Gularte (2010); Perez (2011); Aguiar e Sarinho (2020) quando apresentam as estruturas taxonômicas como ferramenta principal de estudo na compilação de conceitos e unidades de análises.

Evidencia-se a obra de Bloom (1956), que tornou popular os critérios da Taxonomia. Nas considerações do autor, para distinguir uma estrutura hierárquica, através da classificação e da taxonomia, é possível organizar o domínio dos conceitos e

análises, determinando que: (a) a consistência da taxonomia esteja no estabelecimento de regras estruturais; (b) haja uma correspondência entre a ordem dos termos e a ordem real dos fenômenos representados pelos termos e (c) evite-se que a taxonomia apresente elementos arbitrários.

Assim, o Modelo Taxonômico proposto apresenta regras pelas quais os tópicos de abordagem mais abrangentes são dispostos de maneira horizontal, servindo como divisores das categorias interdependentes das unidades de conceito e análise. Nesse sentido, justifica-se a proposta de criação do modelo taxonômico a seguir.

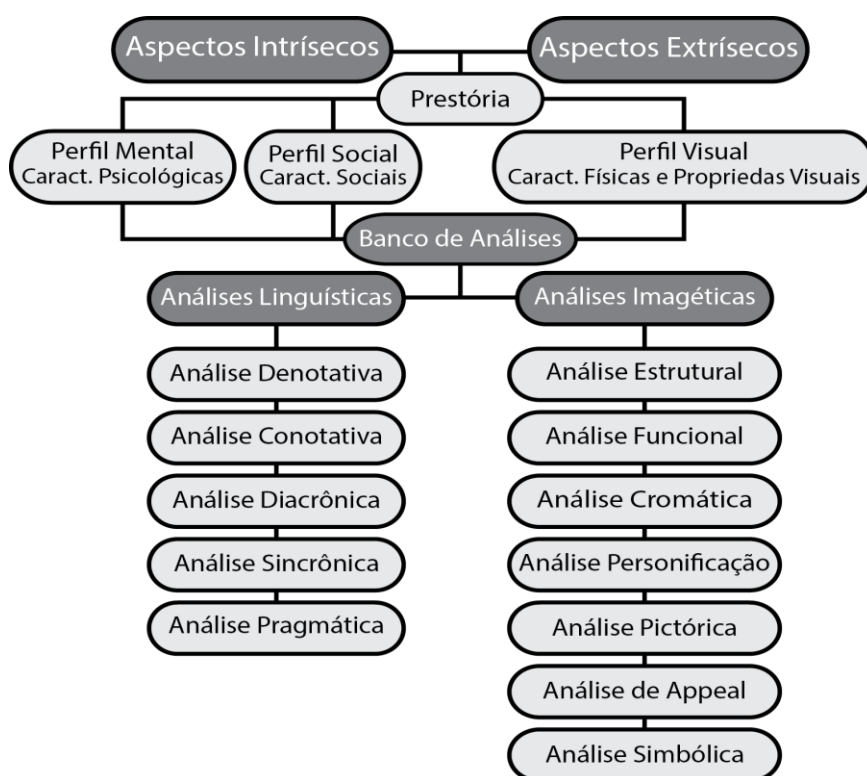


Figura 1 - Organograma do Modelo Taxonômico, por Danilo Dias

Essa ordenação torna-se mais objetiva na representação gráfica em forma de organograma, classificado por Berwanger (2013), como clássico ou vertical, por trazer uma estrutura com elementos mais comuns como, os retângulos que receberão os títulos das análises e as linhas conectivas que fazem a ligação hierárquica e a comunicação entre eles.

O Modelo consiste, basicamente, de um esquema taxonômico, que, segundo Dias (2021, p. 84), é “ramificado em conjunto de tópicos, com a função de mapear as alternativas passíveis de análises feitas a partir de requisitos e restrições comparativas, avaliativas, seletivas e validáveis dos elementos conceituais centrados na composição geral do design de personagens”

Em relação à disposição hierárquica do organograma proposto, o domínio, ou seja, o nível mais alto da hierarquia, traz os aspectos intrínsecos e extrínsecos [Poubel; Valente e Garone, 2012]; [Fagundes e Lopes, 2018], por considerar que os conceitos da semiótica de Peirce, trazem maior abrangência na abordagem teórica. Na sequência, temos a

prestória¹”, ou histórico de vida, que não só molda e revela a personalidade do personagem, como também dá indícios do seu perfil psicológico e sociológico. Em seguida, o esquema se divide em três dimensões [Sheldon, 2018], com os perfis: mental, social e visual, cada um deles trazendo as características correspondentes. O perfil visual subdivide-se, ainda, em duas características, as físicas e as propriedades visuais.

Pré-definidos esses fatores, serão conectados ao banco de análises, uma categoria que se bifurca em dois tópicos de análises: linguísticas [Lima e Meurer, 2010] – as que verbalizam o papel da personagem no contexto e no âmbito da produção e compreendem as análises denotativa, conotativa, diacrônica, sincrônica e pragmática; e imagéticas [Dias, 2021] que visam compreender as propriedades composicionais do design de personagem e avaliar a razão do grau de aceitação ou de rejeição desses modelos estabelecidos e explorados pelas mídias. Para Lima e Meurer (2010) essas análises são categorizadas em estrutural, funcional, cromática, de personificação, pictórica, appeal e Poubel, Valente e Garone (2012) complementam com a simbólica.

A fim de exemplificar a aplicação do Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens, apresenta-se o jogo D.O.M., desenvolvido pela Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais (UNEB), em 2014. Ele foi um dos jogos educativos propostos pela Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC), como estratégia pedagógica no Centro Juvenil de Ciência e Cultura (CJCC), localizado no Colégio Central da Bahia. D.O.M²., cuja sigla significa Dispositivo Oral Móvel, traz uma narrativa visual baseada nas *Space Operas*, subgênero da ficção científica considerado mais novelesco do que outros do mesmo gênero, que se originaram no início do século XX e tiveram seu ápice nas décadas de 60 e 70.

Em D.O.M., esse conceito estético emoldura uma história que auxilia o desenvolvimento de habilidades matemáticas, estabelecendo relações entre aspectos gráficos e coeficientes de expressões algébricas, por meio de situação no jogo, que envolve funções quadráticas e parábolas, conteúdos pertinentes ao currículo do ensino médio.

O projeto foi idealizado para ser um game do gênero plataforma, que, segundo Bobany (2008, p. 149-150), “cria um mundo em ambiente bidimensional, como a maquete de um prédio cortada lateralmente, onde poderíamos visualizar os vários pisos dos andares, como plataformas flutuantes. Daí o termo plataforma”.

No jogo, a decisão inicial de desenvolver o *level design* de três fases com base em três biomas verticalizados não se encaixava na proposta do gênero plataforma, gênero que, segundo Novak (2010, p. 97): “concentra-se na movimentação rápida dos jogadores em ambiente, frequentemente, saltando e desviando-se de obstáculos, às vezes coletando itens pelo caminho”. O projeto inicial demandou mais tempo para as adaptações gráficas àqueles biomas, atrasou a produção e gerou mais dúvidas do que soluções. Além disso, o curto prazo estipulado pelo cliente e a sua negativa quanto aos primeiros esboços apresentados demandaram uma guinada urgente no projeto inicial. Para isso, estabelecer

¹ Vocábulo criado a partir da contração das palavras *prévia* e *história*, para designar o histórico de vida do personagem (DIAS, 2021).

² <https://www.comunidadesvirtuais.pro.br/cv/games/>

uma nova pré-produção foi fundamental. E nela estava a necessidade de se estabelecer um Modelo que fidelizasse o projeto, do primeiro ao último quesito.

De todas as considerações feitas pelo cliente, a única aceitação estava em torno do personagem GUI (*Graphical User Interface* - Interface Gráfica do Usuário), cujo design foi elogiado e poupado de críticas contundentes, enquanto todo o restante do projeto teve que ser alterado. Embora inicialmente positiva, a validação acerca da personagem era outro problema a ser resolvido, pois o avatar fora idealizado de acordo com os requisitos técnicos e funcionais que constituíam o game design no sentido vertical, e que, agora, teria que passar por mudanças profundas, para se adaptar às novas demandas impostas pelo cliente: ele queria um jogo tradicional, no sentido horizontal.

Na busca por soluções que otimizassem o tempo, a direção de arte do projeto desenvolveu o modelo taxonômico de elaboração de conceitos para o design de personagem, visando atender as novas especificações técnicas exigidas tanto pela arte, quanto pela programação.

Banco de análises

O Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens reúne uma sequência de análises linguísticas e de análises imagéticas compiladas das teorias de Lima e Meurer (2010) e de Poubel, Valente e Garone (2012). Cada tópico de análise corresponde a uma célula do organograma e será apresentada a seguir, exemplificada com aspectos de D.O.M.

1. Análises Linguísticas:

1.1 Denotativa – Busca por definições dos termos relacionados ao personagem, conforme os que podem ser encontrados em dicionários [Lima e Meurer 2010]. No caso de GUI, os termos relacionados foram: criança; menino; androide.

1.2 Conotativa - Considera aspectos biopsicossociais, analisando os termos segundo o contexto em que os personagens estão inseridos. No jogo em questão, GUI é: um herói, para seus pais, um casal de cientistas; um alienígena, invasor ou alimento, para o planeta onde os pais caíram e o elemento a ser guiado, para D.O.M.

1.3 Diacrônica - Sendo comparativa essa análise compreende duas possibilidades: a primeira avalia o processo evolutivo da concepção imagética do personagem, compilando as versões da arte conceitual e a estilização do modelo. A segunda examina a evolução histórica de modelos já existentes em obras concorrentes ou correlatas. Alguns personagens que inspiraram a concepção de GUI foram *Marvin* (Warner Bros., EUA, 1930); *Elroy Jetson* (Hanna Barbera, Inc, EUA, 1962); *Brasinhas do Espaço* (Hanna Barbera, EUA, 1966) e *Mega Man* (Capcom, Japão, 1987).

1.4 Sincrônica - Compara o perfil do personagem que está sendo criado com os de outros estúdios ou equipes de *character design*. Nesse sentido, GUI sofreu influências de *Samorost 2* (Amanita Design, República Tcheca, 2005); *Capsized* (Alientrap, Canadá, 2011); *Astronauta – Magnetar* (Maurício de Sousa Produções, Brasil, 2012).

1.5 Análise Pragmática - Examina as transformações e o grau de influência provocados pela quebra de paradigmas, em um espectro evolutivo que resulta nos padrões mais coerentes com o contexto atual em comparação aos exemplos praticados anteriormente, direcionando assim, o foco para construção do *design* do personagem.

2. Análises Imagéticas

2.1 Estrutural – Apresenta a estrutura compositiva de outros personagens, bem como as técnicas mais adequadas às projeções ortogonais, base para o estudo da proporção e da anatomia do personagem, principalmente de frente, de costas e de lado. GUI, por ser a representação icônica de uma criança, apresenta semelhanças morfológicas com humanos, mas, com propriedades relativas ao *super-deformed*. Estilo que, de acordo com Perez (2011) é um subgênero do cartum que tem, como principal característica, a cabeça desproporcional ao corpo, fazendo com que ele fique com um aspecto mais aconchegante e terno.

2.2 Funcional – Impõe um limite ao funcionamento do personagem, amparado por suas características morfológicas e anatômicas. O personagem GUI mantém algumas características que o tornam crível, assegurando a característica da verossimilhança da narrativa.

2.3 Cromática – Intenciona traçar um perfil de esquema ou paleta de cores coerente com a percepção que se deseja estimular com o personagem. Para traduzir o ambiente estéril, frio e polido em que GUI vive, sua composição cromática amparou-se em um esquema de cores neutras em contraste com a frieza do azul. Dessa forma, foi possível passar uma sensação visual confortável para o jogador e dar destaque ao personagem, em relação às cores intensas dos cenários.

2.4 Análise de Personificação ou de Expressão – Compara perfis de personagens na busca por balizar e definir seu temperamento; sua postura comportamental (inspirada ou não nos arquétipos); as poses e a linguagem corporal; a codificação emitida pelos trejeitos e gestos; as expressões faciais; o modo de pensar e reagir às emoções e aos sentimentos. GUI apresenta um temperamento fleumático. Sua postura comportamental é de alguém neutro, observador, analítico, calculista, proativo e leal.

2.5 Pictórica – Examina o grau de unidade, a coerência e a consistência dos outros elementos de arte e de design do projeto em relação ao estilo escolhido para o personagem.

2.6 Análise de Appeal – Avalia o personagem quanto a capacidade de provocar encantamento, revelar carisma e empatia com o interlocutor. Segundo Cavelagna (2015) appeal é o atributo que os personagens dos cartuns devem apresentar para seduzir as plateias. Na constituição de GUI, estão exemplificadas as palavras de Perez (2011), para quem o appeal traz quatro atributos distintos (pequenos, inocentes, ternos e aconchegantes), mas, complementares, que formam a iconografia de uma mascote e ajudam a justificar o apelo que esses personagens provocam no interlocutor. O fato de GUI ser uma criança contribui para que todos esses traços possam ser encontrados nele.

2.7 Simbólica – Amparado pela abordagem da semiótica peirceana, referendada nas obras de Perez (2011) e também de Santaella (2018), está o caso de GUI, o biotipo de uma criança pequena e indefesa, perdida em um local ameaçador e inóspito. A composição cromática da sua indumentária, com cores neutras e frias, em contraste com amplos ambientes multicoloridos, transmite uma ideia de fragilidade diante da incerteza do desconhecido, o que estimula o jogador a querer ajudar o personagem a transpor os obstáculos para salvar seus pais. Ainda em se tratando da análise simbólica, observa-se que a opção pelo estilo simplificado e universal do cartum para a concepção de GUI teve por objetivo de gerar maior identificação com o público-alvo. Deflagrar lembranças que evocam o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre os sentimentos e a emoção do interlocutor, de acordo com Eisner (1995), é uma das possibilidades desse estilo. Também a busca por potencializar o que já é sensível, alcançando o estreitamento das relações, é

apontado por Perez (2011) como uma das vantagens do cartum para os games. Além deles, McCloud (2005, p. 31) comenta sobre “a capacidade que o cartum tem de concentrar nossa atenção numa ideia é parte importante de seu poder especial, tanto nos quadrinhos como no desenho em geral”. Além do estilo cartum, outra qualidade visual que também está estritamente ligada ao poder da iconicidade é a paleta de cores. McCloud (2005) diz que, no universo dos Quadrinhos, como as cores dos uniformes permanecem as mesmas, quadro após quadro, elas passam a simbolizar os personagens na mente do leitor.

Estruturado o modelo, a equipe dedicou-se à revisão dos três requisitos básicos para o design do protagonista, ou seja, questões técnicas, funcionais e estéticas [Lima, 2011], cujas definições estabeleceram segurança para as escolhas assumidas para GUI. De acordo com os requisitos, o personagem passou a ser proporcionalmente mais baixo do que na sua versão anterior. Com o estilo *super-deformed* adotado, pôde-se evidenciar D.O.M., que, em GUI, é o seu capacete. Esse é o artefato que traz a principal interface de comunicação do game com jogador e funciona como o orientador do player para resolver os desafios e ultrapassar os obstáculos que surgem no decorrer das fases.

A compilação das análises, estruturadas em organograma e definidas pela equipe de produção estabeleceu os parâmetros para os ajustes necessários na implementação do projeto, que se tornou viável tanto para a *engine* quanto para o design, sendo finalizado, como o cliente havia requerido, no sentido horizontal. Com isso, a equipe obteve total aprovação e o jogo alcançou seu objetivo.

Conclusão

Estabelecer diretrizes baseadas em análises avaliativas é fundamental para que não sejam desperdiçados o tempo da equipe de produção e os investimentos financeiros do cliente, parceiro ou investidor do projeto.

Assim, a importância de se intensificarem os esforços na etapa de concepção dos projetos torna-se cada vez mais evidente. A Arte Conceitual, quando fundamentada, direciona cada uma das etapas posteriores, mantendo a coesão e a coerência de cada elemento gráfico idealizado no conjunto que será reconhecido como um jogo, o que tende a ajudar o artista conceitual, facilitando o acesso aos conceitos estabelecidos nas fases embrionárias do projeto, possibilitando o controle sobre desdobramentos e adaptações de acordo com as demandas da produção. Para isso, lançar mão de um modelo que oriente a produção é fundamental.

Intrínseco à Bíblia de Arte, o Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o design de personagens, como detalhado ao longo desse texto visa assegurar a fidelização dos elementos nas produções, equilibrando os resultados e perpetuando, em legado, o que um dia se iniciou com um esboço. É a consolidação da necessidade de se bem utilizar o tempo de desenvolvimento, evitando retrabalho, com a otimização dos recursos financeiros disponibilizados para um projeto – fatores primordiais para produções de sucesso.

Referências Bibliográficas

AGUIAR, Ellen; SARINHO, Victor (2020). *Uma Proposta de Taxonomia para Storytelling em Jogos Digitais*. UEFS - Universidade Estadual de Feira de Santana, Laboratório de Entretenimento Digital Aplicado (LEnDA). SBC - Proceedings of SBGames.

- BERWANGER, Paulo Roberto (2013). *Modelo de organograma integrado entre setores*. Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, Unidade acadêmica de educação continuada. MBA em gestão empresarial. Bento Gonçalves.
- BLOOM, Benjamin S (1956). *Taxonomy of the Educational Objectives: The classification of educational goals* – Handbook 1 Cognitive Domain. New York: David McKay Company Inc.
- CHANDLER, Heather Maxwell (2012). *Manual de produção de jogos digitais*. 2 ed. Porto Alegre: Bookman,
- DIAS, Danilo (2017). *Fase em games*. Salvador: Estúdio DNA-D.
- DIAS, Danilo. Arte conceitual e a elaboração de conceitos para personagens. IN: ALVES, Lynn; TORRES, Velda. (Orgs.). *Game Design: processos de formação e desenvolvimento*. Salvador: Benditas, 2021.
- FAGUNDES, Mikal Coimbra; LOPES, Marcelo Dornbusch. *Um método de criação de personagens para jogos com foco no público-alvo*. Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade, Universidade do Vale do Itajaí, SBC - Proceedings of SBGames 2018. Disponível na URL:
- GULARTE, Daniel. *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão* – Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2010
- LIMA, Alessandro. *Design de Personagens para Games Next-Gen* (Volume 1). Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.
- LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. *Projeto de personagens tridimensionais e virtuais: validação e adaptação de metodologias*. Universidade Federal do Vale - Feevale, 2010. Disponível na URL: <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46727.pdf> Acesso em: 21 de abr. 2022.
- PEREZ, Clotilde. *Mascotes: semiótica da vida imaginária*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- POUBEL, Ana Elisa; VALENTE, Telma E.J.; GARONE, Priscilla M.C. *O processo semiótico de um personagem de jogo*. UFES - Universidade Federal do Espírito Santo, Departamento de Desenho Industrial. SBC - Proceedings of SBGames 2012. Disponível na URL: http://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full26.pdf Acesso em 21 de abr. 2022.
- REIS, Marcos Roberto dos; MERINO, Eugenio Andrés Díaz: *Painel semântico: revisão sistemática da literatura sobre uma ferramenta imagética de projeto voltada à definição estético-simbólica do produto*. Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: v.28 | n. 1 [2020], p. 178 – 190 | ISSN 1983-196X
- SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Cengage Learning, 2018.