

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design Departamento de Arquitetura,
Urbanismo e Paisagismo Curso de Arquitetura e Urbanismo.

CENOGRAFIA E ARQUITETURA NO CONCEPT ART DE CENÁRIOS PARA GAMES,
CONSTRUÇÃO DE MUNDOS E NARRATIVAS IMPLÍCITAS.

Trabalho Final de Graduação T.F.G

ALUNO: TIAGO CAMILO
ORIENTADOR: PROF. DR. ALEXANDRE SUÁREZ DE OLIVEIRA

BAURU
2023

C183c	Camilo, Tiago Cenografia e arquitetura no concept art de cenários para games, construção de mundos e narrativas implícitas. / Tiago Camilo. -- Bauru, 2023 79 p. : il., fotos Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru Orientador: Alexandre Suárez De Oliveira 1. Centro-sul paranaense. 2. imigração ucraniana. 3. game design. 4. Concept Art. 5. Atmosfera. I. Título.
-------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

AGRADECIMENTOS

A minha amiga Ellen Crissy que me norteou a ilustração por muitos anos e esteve presente durante o desenvolvimento desse trabalho também auxiliando me. A minha amiga Fernanda Chastel que me encaminhou durante o trabalho e esteve sempre disposta a me ajudar e auxiliar no processo. Ao meu pai que me ajudou com deslocamento para coleta de dados. Ao Rodolfo Porsani que foi meu professor de ilustração. A Vanessa Marcon que me instruiu ao longo dos primeiros passos e me deu motivação para seguir em frente. E ao meu orientador e professor Alex, por acreditar no meu tema, no meu trabalho, e por me guiar durante o processo, além de ser uma inspiração durante os anos da graduação. Nada disso seria possível sem vocês

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. OBJETIVO	12
1.2. METODOLOGIA	12
2. FUNÇÃO DA ILUSTRAÇÃO EM GAME DESIGN	12
2.1 CONCEPT ART	13
2.2 WORLDBUILDING	14
3. CATIVAÇÃO DO INTERESSE DO CONSUMIDOR E FUGA DA REALIDADE	17
3.1 ATMOSFERA	18
3.2 CATARSE	23
4. ESTUDOS DE CASO	24
4.1. RESIDENT EVIL VILLAGE	25
4.1.2 RESIDÊNCIA BENEVENTO	31
4.2. LEAGUE OF LEGENDS	35
4.2.1 IXTAL E A INTRODUÇÃO DE NOVA PROFUNDIDADE EM UM MUNDO ESTABELECIDO	37
5. FOTÓGRAFA CURITIBANA E VIVÊNCIA PARANAENSE	42
6. PROPOSTA PROJETUAL	56
7. DESENVOLVIMENTO DAS ILUSTRAÇÕES DE CONCEPT ART	58
7.1. VISTA UM, A IGREJA	58
7.2. VISTA DOIS, INTERIOR DA IGREJA	64
7.3. VISTA TRES, A COLÔNIA DURANTE A NOITE	67
7.4. VISTA QUATRO, CHECKPOINT	70
7.5. VISTA CINCO, ESPAÇO INTERNO COM SINAIS DE USO CONSTANTE	72
7.6. VISTA SEIS, CAMINHO A COLÔNIA	75
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
9. BIBLIOGRAFIA E REFERÊNCIAS	78
9.1 TEXTOS	78
9.2 SITES	78

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa do mundo conhecido de League of Legends.....	14
Figura 2 - Localização Monte Targon, ao lado do antigo império de Shurima.....	15
Figura 3 - Santuário de orações dos Solari.....	15
Figura 4 - A vida à beira do precipício	16
Figura 5 - A day in the life of Heisenberg.....	19
Figura 6 - Caminhante sobre o mar de névoa.....	21
Figura 7 - Captura de tela de super hot feita com Unity.....	23
Figura 8 - Concept art para uma cena onde o protagonista encontra Moreau procurando por cadáveres para seus experimentos.....	24
Figura 9 - Concept art do personagem Moreau.....	25
Figura 10 - Print do jogo, aposentos de Alcina Dimitrescu.....	26
Figura 11 - Closet de lady Dimitrescu.....	26
Figura 12 - Conceituação inicial do castelo Dimitrescu e de sua lady.....	27
Figura 13 - Concept art de uma das casas da vila.....	27
Figura 14 - Concept de cabana na floresta, feito para demonstrar ao time de desenvolvedores a nível de renderização buscado para as concept arts.....	28

Figura 15 - Lady Alcina Dimitrescu e suas filhas.....	29
Figura 16 - Ilustração inicial da casa e família Beneviento	30
Figura 17 - Residência Beneviento.....	31
Figura 18 - Oficina de bonecas de Donna Beneviento.....	31
Figura 19 - Screenshot do jogo mostrando o interior da Residência Beneviento durante o jogo.....	32
Figura 20 - A cama de flores alucinógenas tendo um lápide grande ao centro cercada por múltiplas lápides menores.....	33
Figura 21 - Mapa Antigo de League of Legends, foi por fãs e integrado pelos desenvolvedores a história.....	35
Figura 22 - "Uma fronteira Inexplorada " Concept art de uma cidade de Ixtal.....	36
Figura 23 - Concept Art de Ixaocan capital de Ixtal.....	37
Figura 24 - Pirâmide de Teotihuacan, México.....	38
Figura 25 - Ilustração especulativa da cidade asteca,Tenochtitlan.....	38
Figura 26 - Concept Art das edificações de Demacia.....	39
Figura 27 - Concept Art de templo Demaciano dos arautos da luz.....	40
Figura 28 - Concept Art de uma uma das cidades da região de Ixtal.....	41
Figura 29 - Fotografia por Larissa Guimarães do interior de uma casa de imigrantes ucranianos.....	42

Figura 30 - Fotografia por Larissa Guimarães do interior de uma casa de imigrantes ucranianos ,parede com santos e flores.....	43
Figura 31 - Fotografia por Larissa Guimarães do interior de comércio.....	44
Figura 32 - Fotografia por Larissa Guimarães do interior de uma casa de imigrantes.....	44
Figura 33 - Fotografia por Larissa Guimarães de cortina com quadro religioso ao seu centro.....	45
Figura 34 - Paisagem PR-456 sentido palmital.	46
Figura 35 - Paisagem PR-456 sentido palmital.	47
Figura 36 -Paisagem de Araucárias.	48
Figura 37 - Casa em tons azuis, construída em madeira em laranjeiras do sul-PR, no Brasil.	49
Figura 38 - Igreja ucraniana da cidade de Virmond.....	49
Figura 39 - Fotografia Interna da igreja ucraniana da cidade de Virmond..	50
Figura 40 - Igreja ucraniana da cidade de Virmond..	51
Figura 41 -Detalhe da janela em vitral de igreja ucraniana da cidade de Virmond.	51
Figura 42 -Estrutura em madeira para fechamento das tesouras	52
Figura 43 -Paisagem rural Virmond..	53

Figura 44 - Cruz da igreja ucraniana de Laranjeiras do sul-PR..	53
Fonte: Figura 45 -Paisagem Palmital-PR. .	54
Figura 46 -Igreja Ucraniana da cidade de Palmital-PR. .	54
Figura 47 -Igreja Ucraniana da cidade de Palmital-PR. .	55
Figura 48 -Igreja ucraniana da zona rural de Palmital-PR..	55
Figura 49 -Estudo de valores da cúpula da igreja ucraniana de Virmond-PR..	58
Figura 50 -Croqui cena um..	59
Figura 51 -Estudo 1 de valores e composição da primeira cena..	59
Figura 52 -Estudo 1 de valores e composição da primeira cena..	60
Figura 53 -Estudo 3 de valores e composição da primeira cena..	60
Figura 54 -concepção da igreja visível na primeira cena. .	61
Figura 55 -Estudo 4 de valores e composição da primeira cena..	61
Figura 56 -Desenvolvimento das cores para a primeira cena..	62
Figura 57 -Primeira cena finalizada..	62
Figura 58 -Estudo 1 de valores e composição para a segunda cena..	63
Figura 59 -Estudo 2, valores e composição para a segunda cena..	64
Figura 60 -estudo 3 de valores e composição para a segunda cena..	64

Figura 61 -Desenvolvimento da segunda cena..	65
Figura 62 -Desenvolvimento da segunda cena..	65
Figura 63 -Desenvolvimento das cores para a primeira cena..	66
Figura 64 -Segunda cena finalizada..	66
Figura 65 -Estudo 1 de valores e composição para a terceira cena..	67
Figura 66 -Desenvolvimento da terceira cena..	67
Figura 67 -Desenvolvimento da terceira cena.l.	68
Figura 68 -Desenvolvimento da terceira cena com introdução de cores na imagem..	68
Figura 69 -Desenvolvimento da terceira cena..	69
Figura 70 -Terceira cena finalizada..	69
Figura 71 -estudo 1 de valores e composição para a quarta cena..	70
Figura 72 -Desenvolvimento da quarta cena, com a introdução das cores na composição.	70
Figura 73 -Desenvolvimento da quarta cena..	71
Figura 74 -Quarta cena finalizada..	71
Figura 75 -Croqui para desenvolvimento da quinta cena..	72
Figura 76 -Estudo 1 de valores e composição da quinta cena..	72
Figura 77 - Desenvolvimento da quinta cena..	73

Figura 78 - Desenvolvimento da quinta cena com adição de cores na composição.....	73
Figura 79 - Quinta cena finalizada..	74
Figura 80 - Estudo 1 para desenvolvimento da sexta cena.	75
Figura 81 - Estudo 2 para o desenvolvimento da sexta cena..	75
Figura 82 - -Sexta cena finalizada..	76

RESUMO

Partindo da análise dos conceitos de mimese, Cenografia e Atmosfera, esse trabalho estabelece um direcionamento para o desenvolvimento de concept art, inspiradas na estética da imigração ucraniana do Centro-Sul paranaense, desenvolvendo assim pinturas com o intuito de por meio delas idealizar o universo de um jogo que ocorra dentro desse espaço visualizado nessas pinturas.

ABSTRACT

Based on the analysis of the concepts of mimesis, Scenography and Atmosphere, this work establishes a direction for the development of concept art, inspired by the aesthetics of Ukrainian immigration from the Center-South of Paraná, thus developing paintings with the intention of, through them, idealizing the universe of a game that takes place within the space visualized in these paintings.

1. INTRODUÇÃO

Os avanços nas tecnologias de computação, modelagem e renderização atreladas as engines utilizadas para o desenvolvimento de jogos tem impulsionado uma crescente busca pela estéticas realistas dentro dos jogos eletrônicos dentro das grandes empresas do ramo dos jogos, como Ubisoft, Level up, Rock Stars, Electronic Arts dentre outras. Existe no entanto um risco gerado por essa tendência ao realismo e busca pela qualidade do render acima de demais preocupações estéticas, como estilização, design da paisagem e dos espaços habitados pelos personagens da narrativa do jogo, os jogos produzidos dentro de uma estética realista podem acabar se tornando indistinguíveis dentre seus semelhantes se o objetivo buscado em seu desenvolvimento para sua aparência é unicamente representar a realidade de maneira fiel, deixando então pouco espaço para a liberdade criativa dentro da fantasia de imersão dos jogos e World Building .

Apesar dessa tendência por uma estética realista, jogos de sucesso dentro do mercado provam que não só é possível ir na direção contrária dessa tendência, quanto ainda ter sucesso no ramo dos jogos, ainda é possível através do worldbuilding e concepção estética dos jogos tanto subtrair o jogador de sua realidade em uma atmosfera de lugar capaz de suspender a

descrença do jogador sobre a possibilidade da existência desse mundo dentro do jogo com suas escolhas estéticas e artísticas.

O universo do jogo League of Legends da empresa Riot Games, múltiplas regiões, nacionalidades e raças fictícias dentro de seu universo, essas nuances geram espaços diferentes através do mapa, os desenvolvedores têm sucesso em criar paisagens claras e distintas para regiões do mapa sob diferentes influências culturais.

1.1. OBJETIVO

Esse trabalho final teve como objetivo a criação de *Concept arts* que tenham qualidades atmosféricas e ambiência capazes de tanto transmitir a ideia de como o espaço ilustrado seria experienciado, quanto ter uma função narrativa, *World building*, capaz de fornecer àqueles que a observem todas as informações necessárias para compreender a paisagem como entidade viva capaz de ser experienciada pelo sentimento causado por sua absolvição, Atmosfera, é possível contar uma história e dar maior entendimento de um mundo alheio ao do observador e em construção.

Para o desenvolvimento dessa proposta foi utilizado tanto de referências tiradas da vivência do autor no interior do centro-sul paranaense, quanto da arquitetura introduzida pela imigração ucraniana nesta região, além das bases providas pela observação desses espaços e paisagens características do centro-sul paranaense, o trabalho “UKRAINOS” da fotógrafa curitibana Larissa Guimarães .

1.2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento da primeira etapa deste trabalho final de graduação optou-se pelos procedimentos a seguir:

Leitura da bibliografia base ao entendimento e fonte das definições de termos que venham a necessitar de esclarecimento quanto a seu significado dentro do contexto desse trabalho e do contexto geral do campo do game design.

Coleta de dados visando subsidiar a análise dos estudos de caso propostos e estabelecer um direcionamento a ser seguidos durante o desenvolvimento da segunda etapa do TFG

Estudo de caso análise de dois jogos de temáticas relevantes ao desenvolvimento deste trabalho sendo esses Resident Evil Village e League of Legends

Proposta Projetual de concept art baseado nos dados apresentados ao longo desta monografia.

2. FUNÇÃO DA ILUSTRAÇÃO EM GAME DESIGN

Objetivo do design conceitual para jogos dentro da esfera da arquitetura estaria atrelado à diversas funções dentre elas podemos destacar o *World building* ou mesmo *Conceptual painting* para servir como base para modelagem de mapas e cenários ou níveis. O *World*

building teria função mais livre não sendo necessariamente uma base firme para modelagem ou criação de cenários ou texturas, buscando somente expressar a ideia estética e atmosférica do espaço dentro da pintura. Usemos da pintura dentro do “universo” de league of legends, semelhante à *splash art* de personagens essas pinturas de temas como NPC’s, Criaturas, Construções e Paisagens não vem a definir precisamente o objeto que retratam mas sim encapsular uma emoção ou sentimento que é transmitido usando de traços mais expressivos e brushwork que auxilie na narrativa que busca ser criada.

2.1 CONCEPT ART

Segundo Xiang Chaochu, *Digital Game concept art* acaba sendo dividida em duas funções: uma delas embasada em design, concepção e idealização e outra tendo bases em propaganda e ilustração.

Então o que exatamente é o concept art para jogos digitais ? A concept art digital é o rascunho do design representando detalhes específicos de elementos do jogo, incluindo personagens, cenas, objetos, etc., o que é um trabalho muito importante para auxiliar na produção industrial da mídia [4] A concept art digital pode ser dividida em duas categorias, e seus focos também são diferentes: A primeira categoria é Conceptual Painting, sendo sua função a propaganda, necessitando que a tela tenha um forte apelo visual: por exemplo, que a forma do personagem seja intrínseca, dinâmica, luz e sombra ricas e fortes. A segunda categoria é o Design Painting, a qual é responsável por design rigoroso de tudo no jogo, com ênfase na lógica e rigor do design, assim como a expressão de especificidades (tradução nossa) (CHAOCHU, 2021 p.419)

O Desenvolvimento de digital game concept art em sua divisão de “conceptual painting” é um dos processos bases do game design, estabelecendo o ponto de partida e base de referência para as demais áreas de trabalho envolvidas no game design, como Renderização, Modelagem e Animação. Com esse processo estabelecido como base e ponto de partida para o desenvolvimento das partes audiovisuais do desenvolvimento de jogos é importante uma compreensão clara dos objetivos a se alcançar com essa etapa do game design para consequentemente gerar um processo de projeto que decorra de maneira fluida e veloz com suas boas bases estabelecidas em de conceptual painting.

Nesta dissertação buscou-se tratar de digital game concept art criando um recorte focando em seu braço arquitetônico, cenográfico e atmosférico, seguindo a ideia de atmosfera de Peter Zumthor. Assim não entrando em detalhes nas demais temáticas que a conceptual painting é desenvolvido como figurinos, personagens, armas ou meios de transporte.

Para se alcançar aquilo que é descrito acima, o conceptual painting para game design, é necessário tomar base de alguns conceitos tanto estéticos como cenográficos e do teatro. Sendo o campo dos jogos uma forma de arte narrativa audiovisual assim como o cinema e teatro, diferenciando-se dos citados pela característica do controle do jogador sobre as personagens envolvidas na trama.

2.2 WORLDBUILDING

Worldbuilding é uma das ações de criação e design atreladas ao processo de game design, não só ao game design mas como também mídias como cinema, comics ou mesmo Livros.

Todas as histórias necessitam de worldbuilding, seja uma história que ocorre em Roma no ano de 500 A.C., ou nos presentes dias em Tokyo, ou mesmo em uma galáxia muito distante (tradução nossa) (ZAIDI, LAIDI, 2019 p.18)

Para o desenvolvimento do *worldbuilding* de uma obra é possível tanto gerar estudar esse mundo por meio de ilustrações em *concept art* quanto fazendo uso de pequenas histórias **contos ou narrativas** que permita aos integrantes desse projeto ou mesmo os espectadores desse mundo em desenvolvimento por meio de um recorte da narrativa desse universo.

Worldbuilding é o processo de construção de um mundo imaginário plausível e completo, o qual serve para contextualizar uma narrativa, ou seja “a criação de mundos ficcionais com geografia, sociedade, cultura e outras características coerentes” (tradução nossa) (ZAIDI, LAIDI, 2019 apud von Stackelberg & McDowell, 2015, p.32)

Um exemplo de *worldbuilding* embasado em ilustrações narrativas e também contos é o jogo eletrônico para desktop **League of Legends**, desenvolvido pela empresa **Riot Games**.

O *worldbuilding* de **League of Legends** cresceu e se desenvolveu através dos 13 anos desde seu lançamento oficial em 27 de outubro de 2009, criando uma narrativa complexa e extensa com base no mapa da geografia do continente, culturas e demais características do mundo de Runeterra, continente onde as histórias do jogo ocorrem.

Figura 1 - Mapa do mundo conhecido de League of Legends.



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](http://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/)).

Ao se observar os espaços criados nesse mundo por meio da interação entre os seus habitantes e ambiente é possível ver como esse mundo se desenvolve em sua complexidade espacial e cultural, onde tanto o espaço influencia o indivíduo quanto o habitante em resposta passa a influenciar o espaço.

Dentro da narrativa do jogo essa concepção aprofundada do espaço e arquitetura gerada por uma cultura auxilia na compreensão de narrativas possibilitando que aquele que leia um conto ou observe uma imagem obtenha conclusões sobre a região onde ela ocorre por meio das influências arquitetônicas ou da atmosfera desse espaço.

Dentro do processo de estabelecer uma região é possível observar como essa reação mútua entre habitante e espaço se desenvolve. Pegando como exemplo o Monte Targon, Maior pico rochoso do mapa situado na cadeia de montanhas ocidentais e local de conexão entre o plano dos mortais e os aspectos de Targon Prime, dimensão de origem dos aspectos de targon, Devido a essa conexão entre os deuses e habitantes do Monte Targon os habitantes das encostas do monte vivem vidas de devoção religiosa aos aspectos tendo seus expoentes arquitetônicos baseados em templos e espaços de devoção.

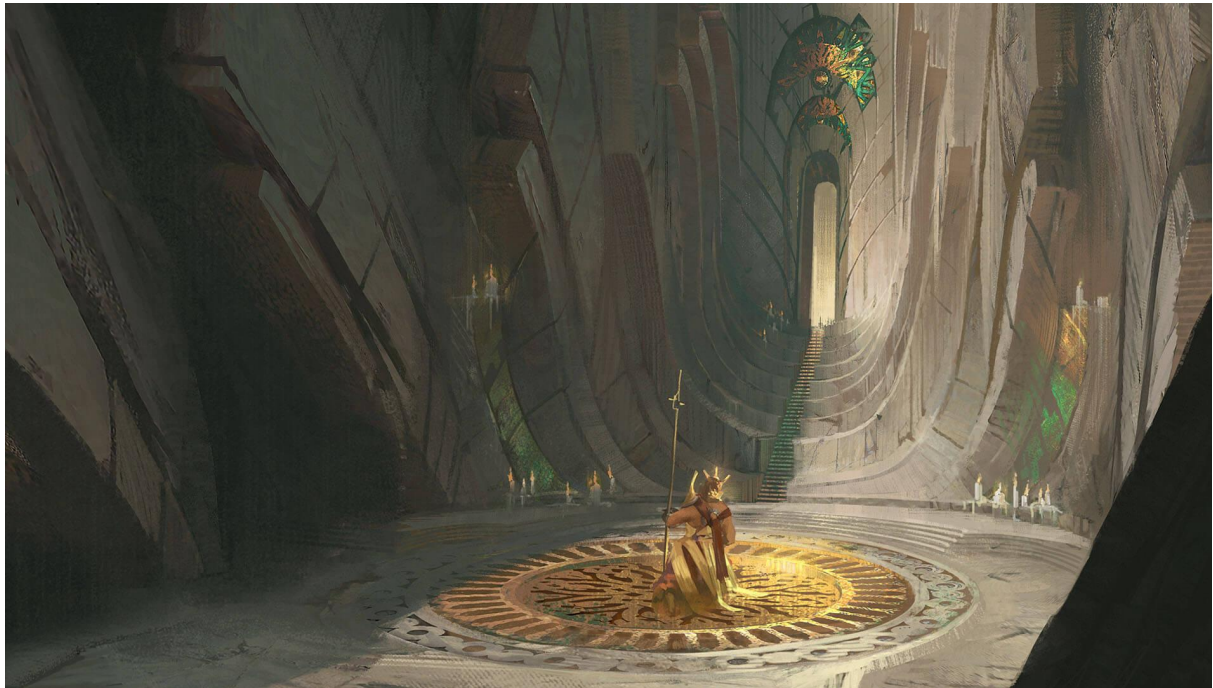
O espaço de Targon também é influenciado pelas suas condições extremas devido a declividade das montanhas, e nas ilustrações e histórias que concebem esse espaço é possível ver como a construção de espaços das tribos dessa região se adaptaram por meio de corredores túneis e escadarias para percorrer a montanha. assim influenciando de volta o espaço da montanha que originalmente influenciou o estilo de vida dos moradores.

Figura 2 - Localização Monte Targon, ao lado do antigo império de Shurima.



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)).

Figura 3 - Santuário de orações dos Solari

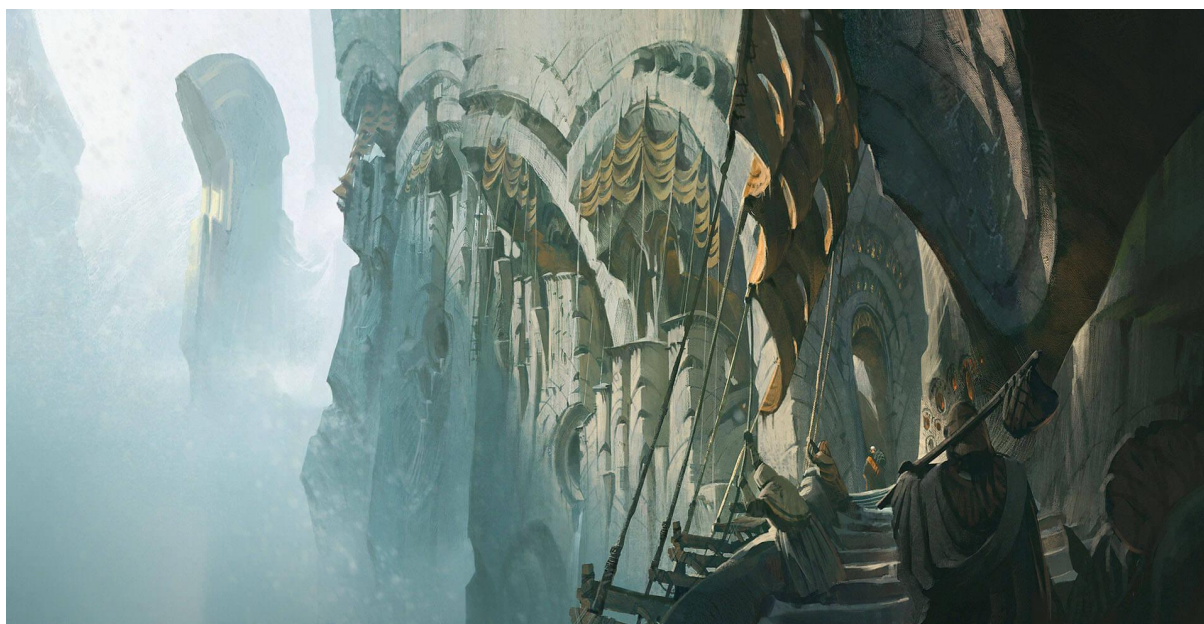


Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)).

Neste espaço sagrado, aspirantes buscam um lugar entre os Ra'Horak, tribo politeísta de Targon, os templários dos Solari. Se o aspirante se provar digno, é admitido no grupo de guerreiros de elite. Este santuário foi construído para exibir importantes eventos celestiais, observáveis através de suas janelas cuidadosamente posicionadas.

(Trecho de texto extraído do site oficial do mapa de League of Legends acessado em 10/08 de 2022)

Figura 4 - A vida a beira do precipício



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)).

Assim como se encontra no site Site oficial do mapa de League of Legends no trecho abaixo o autor defende que:

Usando a curvatura natural da rocha, os Rakkor esculpiram rotas e escadarias de pedra que levam às seções inferiores da montanha. Painéis de tecido grosso sustentados por fibras de corda trançada oferecem abrigo contra o vento e a neve.

A Figura 4 demonstra essa relação de influência mútua que constrói narrativa oculta, a partir das condições de vida do povo Rakkor, e sua arquitetura, é possível se subentender características dessa tribo, implicando trações de resiliência força mas também engenharia e criatividade com os tecidos e cordas que usam para proteger seus caminhos das intempéries ou pelo modo que utilizam da curvatura natural característica das rochas dessa região para esculpir caminhos. essa mútua influência ajuda tanto a caracterizar o espaço quanto seus habitantes dentro da fantasia desse mundo.

3. CATIVAÇÃO DO INTERESSE DO CONSUMIDOR E FUGA DA REALIDADE

Para estabelecer um mundo complexo e capaz de iludir, segundo a definição de ilusão dada no Dicionário de Teatro de Patrice Pavis, o interlocutor a crer na veracidade dos fatos descritos ou representados em imagens, seria necessário utilizar das narrativas implícitas as quais não teriam sido observadas, como foram utilizadas em Targon para através de fatos incitar o interlocutor a crer e informações subentendidas.

Ferramentas pertencentes aos campo do teatro e da arquitetura que podem ser utilizadas dentro do processo de *Concept Art* são:

Atmosfera, conceito de Peter Zumthor, que descreve o conceito de atmosfera visando nomear o sentimento que é gerado em um ambiente vivo e em constante mutação através do templo e dos indivíduos que com ele interagem, a essa categoria da estética do espaço, é conferido o nome de **Atmosfera** em sua obra “Atmosferas ambientes arquitetônicos envolvendo objetos” **Catarse**, dentro da interpretação aristotélica o conceito de catarse descrito por Aristóteles na poética vem junto da sua concepção da mimese artística que diferente da mimese de Platão que censurava fortemente a arte.

Platão

Na República, livros 3 e 10, a mimese é a cópia de uma cópia (da idéia, que é inacessível ao artista). A imitação (essencialmente pelos meios dramáticos) é banida da educação, pois poderia levar os homens a imitarem coisas indignas da arte e porque ela só se prende à aparência exterior das coisas. A imitação se torna, sobretudo para os neoplatônicos (PLOTINO, CÍCERO), a imagem de um mundo exterior oposto ao das idéias. Daí, talvez, a condenação do teatro, e, mais particularmente, do espetáculo, durante séculos, em nome de seu caráter exterior, físico, contrário à idéia divina.

(PAVIS, Patrice 2008, p.132)

Aristóteles defende uma recriação da realidade embasada em componentes conhecidos, porém utilizando deles para gerar uma nova percepção dessa realidade com novas características.

Interpretando a “mimese artística” segundo uma perspectiva oposta, Aristóteles se opõe claramente a esse modo de conceber a arte. Longe de reproduzir passivamente a aparência das coisas, ele faz dela uma atividade que quase recria a realidade segundo nova dimensão. Assim, a arte imita segundo a dimensão do “possível” e do “verossímil”, elevando os seus conteúdos a nível universal. (QUEIROZ, Álvaro 2013 p.1)

Então a mimese artística aristotélica seria algo que além da possibilidade de através de mimese gerar a consequência do expurgo obtido com a catarse, gerar uma catarse de emoções e anseios complexos e não completamente enraizados na realidade, expandindo então a abrangência desse fenômeno.

3.1 ATMOSFERA

O conceito de Atmosfera poderia ser utilizado dentro do **Concept art** dentro das ilustrações criadas para desenvolver **World Building**. A característica fenomenológica da atmosfera é um traço que não só pode ser observado dentro dessas imagens como é de se desejar que a ilustração de concept art que busque por estabelecer narrativas implícitas, caracterização de espaço e dar ao observador a ideia das sensações e paisagem que poderiam vir a ser experienciadas dentro desse recorte espaço temporal da pintura, tenha como característica a qualidade atmosférica descrita em Peter Zumthor.

Qualidades arquitetônicas só pode significar que sou trocado por uma obra. Mas, por que diabos me tocam estas obras? E como posso projetar tal coisa?
(ZUMTHOR, 2006, p.11)

Como posso projetar tal coisa, que tem uma presença tão bela e natural que me toca sempre de novo ? Uma denominação para isso é a atmosfera
(ZUMTHOR, 2006, p.11)

Como sugere Peter Zumthor nessa passagem, é o ato de experienciar um lugar e ser trocado por ele que se percebe sua atmosfera, objeto central da discussão deste trabalho. Sistematicamente, pode-se descrever esse processo como uma experiência multissensorial, em que todas as qualidades que conformam o ambiente serão percebidas de forma global e genérica, sendo influenciado, porém, pelas características do indivíduo que o vivencia. Sobre atmosfera, corresponde a esse conjunto completo de características que define um espaço, incluindo-se aí os aspectos físicos do ambiente e os relativos do lugar onde se insere, capaz de despertar no usuário sensações diversas e que lhe renderá memórias sobre a experiência percorrida.
(GUILHERMINO, 2015 p.19)

Estudar atmosferas arquitetônicas, portanto, presume não só a compreensão do momento histórico e dos fatores que levam a definição do conceito em si, mas, sobretudo, o entendimento da relevância da produção de lugares dotados desses valores, em vez de mera construção, bem como da importância do processo de experiência de um lugar, em vez da sua mera visita.
(GUILHERMINO, 2015, p.19)

A ideia transmitida pela ilustrações desses espaços teria função de alinhamento da equipe de produção de uma peça de mídia, no caso do enfoque desta dissertação o desenvolvimento dentro da indústria dos games, ao estabelecer uma referência visual forte é possível que a equipe de desenvolvimento compreenda melhor a direção que pretende-se seguir com o desenvolvimento da narrativa e como essa narrativa será contada.

A qualidade atmosférica dada ao espaço também contribui para a solidificação da realidade desse mundo, transformando os conceitos abstratos e soltos em uma paisagem de sentimento palpável que pode em segundos identificar o espaço que está sendo tratado na imagem e dar dicas para a compreensão daquilo que ocorre nesse lugar ou mesmo da vivência e interação dos habitantes e a paisagem.

Figura 5 - A day in the life of Heisenberg



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://conceptartarchives.com/residentevilvillage8.com)

Na figura 5 das ilustrações de Resident evil mostra a concepção dos artistas do dia a dia de um dos personagens da trama, Heisenberg. Essa imagem cumpre algumas funções dentro do processo de criação.

Caracterização e lapidação dos traços da personagem, A concept art acima mostra Heisenberg no que é imaginado pelos desenvolvedores ser um dia comum de sua vida, na trama o personagem usa dos mortos e tecnologia para reanimá los e criar um exército metálico, na esperança de tomar o poder de outra personagem, Mãe Miranda, é possível ver que a personagem está vivenciando o momento da ilustração em um momento particularmente nublado tanto literalmente quanto metaforicamente, sob a proteção do véu da chuva e da noite Heisenberg busca pelos recursos para lutar contra sua nêmesis sem risco tão alto de ser descoberto .

Ainda discutindo o aprofundamento da personagem dado pela janela da vida de Heisenberg que é provida pela **Concept art** pode-se ver também que ele não trabalha sozinho mas também não faz o esforço muscular do trabalho nessa situação, dando a ele uma característica de poder, o colocando como um chefe e suas criações de seu exército metálico como Subordinados na hierarquia de poder estabelecida dentro da cena da figura 5.

Esses são alguns dos traços do personagem que podem ser extraídos da imagem já em relação à atmosfera da imagem acaba por ao dar essa deslumbre de um momento da vida de Heisenberg, nos mostrar um ambiente escuro úmido e sombrio, não só transmitindo como o espaço se apresse mas como ele é sentido, é um espaço que se é sentido com um sentimento de receio, onde somente silhuetas são visíveis e o som seria obstruído pela chuva, a imagem cria uma presença obnubila na personagem e no ambiente uma sensação de receio constante

quando não se pode tomar certeza de tudo que se decorre neste momento devido a sua penumbra e ofuscamento vindo da luz do carro.

A ideia de atmosfera seria visível então nessa peça de *Concept Art* no modo em que a imagem traduz o espaço não somente como representação bidimensional de um espaço tridimensional mas sim como uma representação de um fragmento do espaço tempo contendo dentro dele a narrativa, uma vez que esse momento no tempo ocorre devido a uma série de acontecimentos prévios e resulta em acontecimentos futuros, acontecimentos esses que são sugeridos mas não representados visualmente na ilustração. vivência, demonstrando também como esse espaço é sentido e experienciado pelas personagens envolvidas nesse momento mas também permite o espectador se colocar no lugar do ponto de vista da câmera e pertencer a cena que está sendo construída.

Com isso é possível entender como a atmosfera originalmente descrita por Peter Zumthor para descrever a sensação experienciada pelo usuário do espaço ao interagir com ele, também pode ser observada em imagens, claramente em um nível controlado, mas um fragmento dessa experiência pode-se ser impresso na representação visual, e uma vez unido ao sound design e narrativa demais fragmentos dessa experiência acabam por se unir para gerar uma experiência simulada desse espaço ainda mais imersiva.

Tomando como exemplo a Figura 5, as de Atmosfera e espaço presentes nela são fortes e o ilustrador consegue transmitir as sensações desejadas, porém imaginando por um momento que sobreponha-se junto à imagem o som da chuva e das pás batendo contra o chão úmido movendo a lama, ou mesmo que se imagine esses sons através dos gatilhos visuais apreendidos. Instantaneamente esse mundo se torna mais palpável e real possibilitando que durante um momento aquele que observa suspenda sua descrença e possa ser imerso dentro desse novo universo através desse fragmento de vida de uma personagem.

Figura 6 - Caminhante sobre o mar de névoa



Fonte: Pintura de Caspar David Friedrich, em 1817, Caminhante sobre o mar de névoa, óleo sobre tela, localizada em Hamburg Kunsthalle, Hamburgo, Alemanha

A pintura Caminhante sobre o mar de névoa a qual é uma pintura a óleo de 1818 do artista alemão Caspar David Friedrich, esta retrata em primeiro plano um homem junto a um rochedo, e em segundo plano a névoa e demais formações geológicas, seguindo então ao horizonte de névoa que acaba por ser esmaecido pela perspectiva do ar.

Na pintura mostrada na figura 6 também é possível observar algo semelhante aquilo que foi descrito na figura 5, no que diz respeito a um recorte espaço temporal que devido às técnicas e características do espaço apresentadas ganham nova profundidade desse lugar, na pintura da figura 6 o observador pode apreender parte da atmosfera do espaço representado, e da característica sublime da névoa sobre os rochedos, a imagem é nublada, porém é nublada em tons claros usando da névoa e da perspectiva do ar dando ao espaço uma incerteza confortável diferente do do jogo de silhuetas obscuros da figura y.

Esses exemplos tem função tanto ilustrativa como empírica ao mostrar que uma centelha da da experiência da atmosfera pode ser extraída da ilustração mesmo que a ilustração não contenha a possibilidade de experienciar o espaço em primeira instância, é possível entretanto imprimir uma sugestão à experiência do lugar que implícita a ideia de atmosfera.

3.2 CATARSE

A catarse quando pensada em função da concept art e experiência do jogador ao interagir com a mídia criada pelos desenvolvedores está embasada na sua relação de empatia, buscando por meio da mimese artística, descrita por Aristóteles, estabelecer uma relação se subtrair da realidade e suspensão da descrença do observador e junto expurgar sentimentos que não são completamente baseados na realidade do jogador que empatiza com a narrativa.

A sedução do desenvolvedor que ao observar a **Concept art** desenvolvida para ilustrar a fantasia que busca-se atingir ou a cativação experienciada pelo jogador ao dentro desse mundo desenvolvido por meio das ilustrações e designs, viria da ideia de catarse, onde se busca expurgar desejos anseios e fantasias que por meio de uma perspectiva fora da primeira pessoa, como se experiencia na maior parte dos jogo, seria uma situação difícil de ser transmitida em mesma capacidade da mídia dos jogos. Tomando como exemplo o jogo eletrônico **Super hot**, um jogo de visuais simples porém que acaba seduzindo o jogador por meio da fantasia de poder provida em sua premissa.

No jogo Super hot, game desenvolvido para Realidade Virtual, o jogador toma a posição do herói em uma ponto vista de câmera em primeira pessoa que imerge o jogador e o induz a se ver como o protagonista mais facilmente, além disso o jogo vende uma forte fantasia de poder por meio do **Slow motion** onde o jogador enfrenta múltiplos inimigos ao mesmo tempo porém devido a mecânica de passagem do tempo o jogador possui um maior tempo de planejamento e ação.

Figura 7 - Captura de tela de super hot feita com Unity



Fonte: [ArtStation - SUPERHOT](#)

Essa fantasia de poder mostrada atrai o jogador a quem se imaginar no lugar do protagonista, e a catarse estaria relacionada a essa busca por essa fantasia, uma ideia que a maioria das pessoas não experienciam na sua vida ou mesmo nenhuma devido a natureza sobre humana dos movimentos do jogo. porém o jogador acaba buscando esse expurgo de seus desejos de ação e de sentir-se na situação de poder amostrada e oferecida pelo video game.

4. ESTUDOS DE CASO

Ao escolher os Objetos para essa análise foi levado em consideração alguns fatores norteadores, como temática, disponibilidade de material acessível e presença de uma narrativa e atmosfera clara nesses jogos. Em Resident Evil Village, o fato de ser uma narrativa fantástica do gênero do terror, que subverte uma paisagem romenia implicando dentro dessa paisagem uma nova realidade implícita nas tensões e embasada tanto no visível quanto no oculto, contribui ao objetivo final em ser um exemplo de subversão da realidade adicionando leve fantasia e elementos de terror. Como segundo objeto de estudo será estudado a **Concept Art** de League of legends que contribui para a o objetivo deste trabalho em seu extenso processo de **world building**, através de seu desenvolvimento de anos League

of Legends cresceu e evoluiu muito em seu *world building* além da construção de narrativa através de imagens, contos, novelas, animações e quadrinhos, assim contribuindo com essa experiência de anos de desenvolvimento de um mundo complexo e palpável capaz de suspender a descrença do espectador.

4.1. RESIDENT EVIL VILLAGE

O jogo **Resident Evil Village**, publicado pela empresa CAPCOM Co.LTD. em 2 de maio de 2021, sendo o oitavo jogo de sua franquia, continua a subversão do estilo tradicional da série iniciada no sétimo jogo da franquia, em substituir as características de ação e ponto de vista em terceira pessoa por uma premissa de terror em primeira pessoa. Resident Evil Village não somente subverte sua franquia e mundo conhecido em parâmetros de jogabilidade mas também em seu world building e cenografia, ao introduzir as personagens em um novo ambiente vivo pré existente estabelecendo novas histórias e espaços. A ambientação romênia do jogo toma inspiração de elementos do mundo real porém os subverte a estética e atmosfera necessária ao ambiente desejado para a imersão do jogador. jogador esse que se vem um um ambiente familiar e ao mesmo tempo estranho acolhedor e intimidador devido união entre inspirações da realidade e criação de tensão para o gênero do terror.

Figura 8 - Concept art para uma cena onde o protagonista encontra Moreau procurando por cadáveres para seus experimentos



Fonte: [Fishing Village - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](https://residentevilvillage8.com/).

A concepção da cena da imagem acima onde a personagem Moreau está próxima ao centro da composição e apresenta uma única fonte de luz quente dentro da imagem é um demonstrativo de como ao desenvolver a ideia do espaço que seria habitado pelas personagens a equipe dirigida por Tomonori Takano, diretor de arte do projeto **Resident Evil Village**, deu atenção a uma atmosfera que representa a dinâmica mútua de influência entre espaço e habitante, além da presente dinâmica entre subversão do mundo conhecido e confortável unido que detalhes que perturbem esse conforto, nessa imagem é apresentada um clima nublado e um reflexo no solo indicativa de umidade presente, já as tábuas que compõem a vila indicam dano constante por motivo da mesma umidade, dando características molhadas e pantanosas ao ambiente. essas características não são ao acaso mas refletem o habitat da personagem Moreau, um homem que após a exposição ao componente mutagênico presente no jogo adquiriu características anfíbias se tornando parcialmente como um peixe. Essa possível análise de uma personagem completamente oculta nas sombras por meio de seu ambiente é um indicativo do cuidado da equipe de desenvolvedor e artistas envolvidos, ordem sem a presença das características do personagem é possível adquirir uma centelha de sua história e perceber suas características por meio do ambiente gerado em uma imagem.

Figura 9 - Concept art do personagem Moreau



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](https://conceptartarchives.com/residentevilvillage8.com)

Para uma análise mais assertiva foi dado o enfoque em duas zonas do mapa em particular, a história do jogo é segregada por meio dos múltiplos Lordes que funcionam como **Boss**, Criatura de maior dificuldade a ser combatida dentro do jogo, marcando transição entre estágios do jogo, de cada área, sendo o domínio de cada Lorde sua habitação e terras, assim será feita a análise de duas sessões de duas área do jogos. A primeira o castelo de Alcina Dimitrescu que apresenta inspirações da arquitetura elegante e opulente, e em o segundo enfoque sendo a Residência Beneviento, uma residência de menor extensão e maior modéstia porém dispondo de um ambiente externo complexo.

4.1.1 CASTELO DIMITRESCU

O espaço analisado dentro deste tópico é o castelo de Alcina Dimitrescu sendo o primeiro espaço com o qual o jogador interage após sua primeira exposição aos lordes da vila, após cruzar o espaço desolado da vila e ser capturado pelos lordes o jogador se encontra em um novo ambiente completamente distinto dos apresentados anteriormente um castelo imponente e rústico adornado com estátuas, lustres e uma escadaria imponente em madeira escura, envernizada e encerada.

Figura 10 -Print do jogo, aposentos de Alcina Dimitrescu



Fonte: [Resident Evil Village | CAPCOM](https://www.residentevilvillage.com/).

Figura 11 -Closet de lady Dimitrescu



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](https://conceptartarchives.com/residentevilvillage8.com/).

Figura 12 - Conceituação inicial do castelo Dimitrescu e de sua lady



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://residentevilvillage8.com)

Figura 13 - Concept art de uma das casas da vila



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://residentevilvillage8.com)

Figura 14 - Concept de cabana na floresta, feito para demonstrar ao time de desenvolvedores a nível de renderização buscado para as concept arts.



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://residentevilvillage8.com).

O castelo de Dimitrescu é a perfeita oposição à desolação e miséria da vila que o faz vizinhança, assim quando o jogador é introduzido em esse novo ambiente a sensação é completamente diferente da anterior mostrando um demarcador da progressão do jogo, a história deixou sua introdução e agora a narrativa inicia um novo arco, e o Castelo Dimitrescu faz seu papel muito bem em distinguir essas sessões da narrativa, mas o contraste criado que firma tão fortemente essa ideia de distinção na narrativa não poderia ser alcançado sem o estudo, análise e desenvolvimento desse espaço por meio das ilustrações de *concept art* que auxiliam nessa forte concepção espacial e da atmosfera do interior do castelo .

O Castelo Dimitrescu se apresenta como um lugar vivo e ainda ativo diferente do ambiente anterior que se mostra como devastada e desconectado de qualquer indivíduo que esteja atualmente habitando esse espaço, já dentro do castelo a constante presença da Lady Alcina Dimitrescu e suas 3 filhas apresenta uma nova camada para o ambiente tanto a influência de seus habitantes no espaço mas para o jogador a presença das 3 ocorre como um agente caracterizador do espaço assim como limitando seu posicionamento e induzindo o medo no jogador, ao experienciar o espaço existe uma distinção entre experienciar o espaço puro e experienciar junto de uma presença alheia.

Figura 15 - Lady Alcina Dimitrescu e suas filhas



Fonte: [New Resident Evil Village Concept Art Reveals More About Lady Dimitrescu - Game Informer](#)

Um exemplo dessa presença da personagem no espaço e do ambiente na personagem é a *concept art* que mostra Alcina abaixando-se para passar por uma das portas de seu castelo demonstrando um traço marcante da personagem, seu tamanho, essa característica é extremamente marcante da personagem e acaba por tornar as interações com ela ainda mais imersivas e assustadoras, o espaço tão imponente quanto sua residente que a força a tomar uma reverência ao passar por suas portas.

4.1.2 RESIDÊNCIA BENEVENTO

Das áreas do jogo nesse tópico foi dado enfoque a Residência Benevento, sendo sua moradora um dos confrontos o qual o protagonista vem a passar durante o jogo e uma das personagens a qual se pode conseguir informações por meio de seu ambiente e dicas espalhadas pelos espaços de sua residência, dentro das ilustrações de concept art é possível se observar uma quantidade de indicativos e experimentos de como seria a vida dessa personagem e sua interação com o espaço.

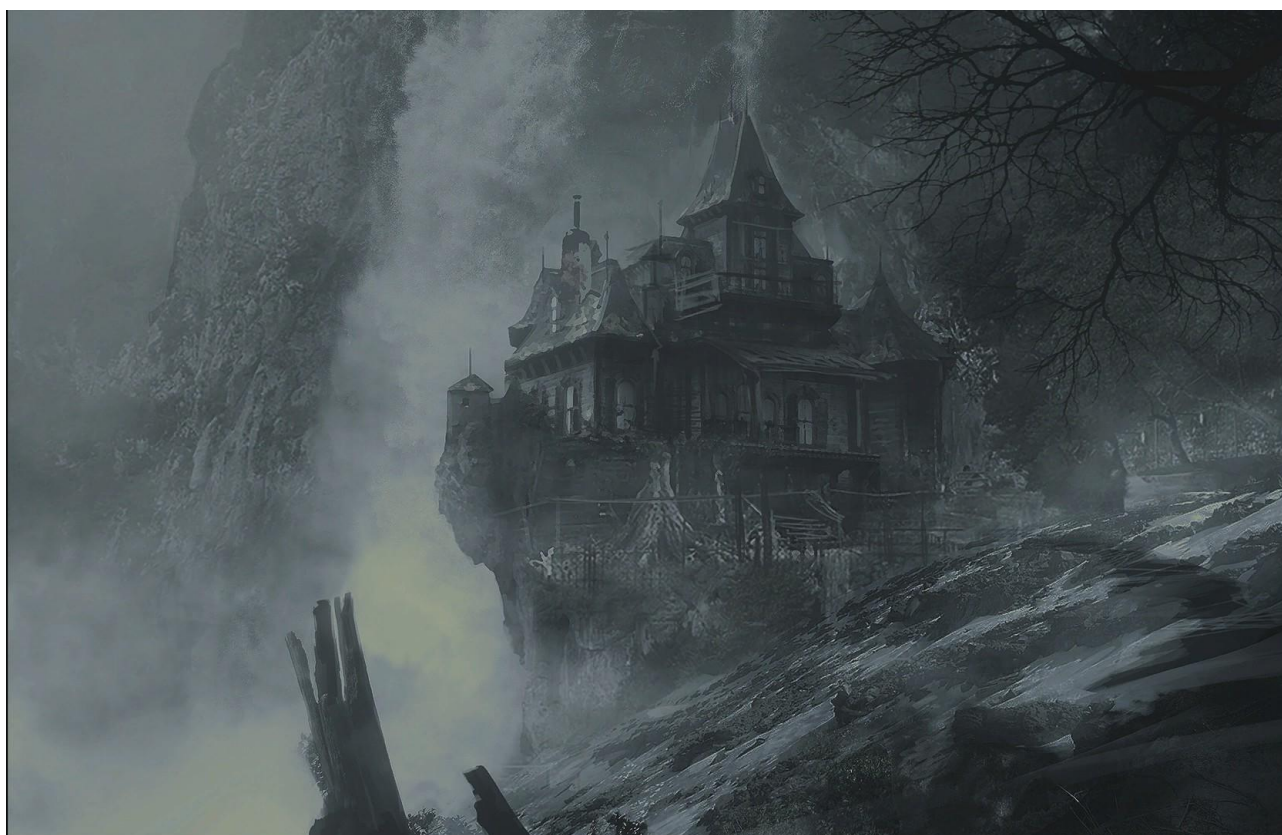
Figura 16 - Ilustração inicial da casa e família Benevento



Fonte: [House Benevento - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://residentevilvillage8.com).

Dentro das concept arts desenvolvidas para o desenvolvimento da história e espaços do jogo é possível observar a mistura de uma realidade em arquitetura e ambientação mas também a tensão criada pelos elementos obscurecidos por névoas e objetos posicionados dentro das cenas que tornam o ambiente uma realidade acrescida de elementos fantásticos do gênero do terror.

Figura 17 -Residência Beneviento



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://conceptartarchives.com/ResidentEvilVillage/).

Figura 18 - Oficina de bonecas de Donna Beneviento



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://conceptartarchives.com/ResidentEvilVillage/).

Como é possível se observar na imagem “Oficina de bonecas de Donna Beneviento” os elementos conhecidos como bonecas e frascos típicos a uma oficina são subvertidos em algo mais algo macabro através da atmosfera criada na imagem por meio de suas texturas e jogos de luz e sombra. assim os concept art de Resident Evil consegue subverter objetos cotidianos como bonecas e espaços comuns em ambientes que possuem uma atmosfera de incerteza e receio.

Figura 19 -Screenshot do jogo mostrando o interior da Residência Beneviento durante o jogo



Fonte: [Story of Donna Beneviento And Her Doll Angie - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](https://residentevilvillage8.com/).

Quanto aos espaços externos, estes são compostos de um jardim e uma cama de flores, ambos espaços possíveis de se observar no mundo real, porém subvertido pelos desenvolvedores por meio da atmosfera do local e das escolhas de composição do espaço.

Esses espaços auxiliam a narrativa e caracterização da personagem dando maiores detalhes tanto durante o jogo quanto no processo de desenvolvimento do história, esse maior detalhamento proveniente da construção dessa realidade por meio do *world building* é facilitadora do processo de imersão tanto da equipe de desenvolvimento quanto no produto final o jogador, dando uma sensação de mundo completo e cheio de pequenos detalhes que vem da interação das personagens com o seus ambiente.

Figura 20 - A cama de flores alucinógenas tendo um lápide grande ao centro cercada por múltiplas lápides menores.



Fonte: [Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://conceptartarchives.com/ResidentEvilVillage/).

A cama de flores de Donna Beneviento é um espaço que deixa algo escondido sobre a personagem ao mesmo tempo que incita a imaginação, a quantidade de lápides e a diferença de tamanho entre a maioria delas quanto a lápide central, não somente isso mas as flores que crescem na floreira atrelam na história da personagem sendo utilizadas para provocar as alucinações no jogador, mecânica principal dessa personagem no jogo.

A ilustração dos ambientes mostrados mesmo que inicialmente não corresponde completamente ao produto final como visto no contraste entre figura 17 e figura 16 , apresenta fortes bases para o desenvolvimento e compreensão da ideia do espaço e atmosfera do lugar, o desenvolvimento das *concept arts* então norteia e elucida questões do desenvolvimento da narrativa e do jogo sendo então uma ferramenta valiosa da direção de arte não só no game design mas também em demais área de atuação onde existe a necessidade da ilustração como ferramenta auxiliar a concepção de um mundo, narrativa ou personagem.

4.2. LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends é um exemplo diferente de Resident Evil, no qual a concept art guia a direção de arte tanto na narrativa quanto no jogo em si. O jogo League of Legends pelo contrário existe de maneira alheia a sua lore, ao menos durante o período de redação desta monografia. Dentre desse jogo aquilo que se experimenta é somente uma fantasia de poder deixando um espaço maior para a análise crítica e a não catarse uma vez que é um jogo de estratégia e sua finalidade principal não é contar uma história mas sim proporcionar um ambiente de embate estratégico PVP, combate player versus player do contrario a player versus máquina .

A lore de League of Legends é no entanto relevante devido a extensão de sua experiência como um jogo a doze anos no mercado continuando a experimentar e expandir seu worldbuilding em diversas áreas como ilustrações, contos e animações.

O worldbuilding de league of legends se iniciou de maneira distinta do caminho que tomou em após a reformulação de sua história, inicialmente a narrativa do jogo era atrelada a sua história, onde os personagens possuíam histórias de origem e motivação para que esses se filiassem ao Instituto da guerra² instituição essa que proporciona os embates vistos pelo jogador durante o jogo, no entanto essa narrativa foi a muito abandonada, um tanto quanto limitante à possibilidade de desenvolvimento da história dos personagens e progressão do mundo, foi tomada então uma nova abordagem quanto concepção da história do mundo a ser criado , o mundo de runeterra, e como esse worldbuilding se associaria ao jogo. Com esse novo método de abordagem o worldbuilding de League of Legends foi separado de seu jogo, deixando o jogo isento de narrativa sendo apenas uma competição estratégia e fantasia de poder vendida ao jogador. A lore ou história do jogo tornou-se livre da jogabilidade e consequentemente uma multiplicidade de narrativas e visuais puderam ser criados, essa nova visão sobre a lore do jogo possibilitou uma grande expansão de sua complexidade e sua extensão.

Figura 21 - Mapa Antigo de League of Legends, foi criado por fãs e integrado pelos desenvolvedores a história.



Fonte: [Valoran | Wiki League of Legends | Fandom](#)

Figura 1 - Mapa do mundo conhecido de League of Legends atualmente.



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)).

A análise tomou como ponto de partida a Concept art assim como ilustrações que acompanham contos, porém todas pertencentes a narrativa atualizada após o pagamento da história original de league of legends envolvendo o instituto da guerra.

A experiência da equipe de league of legends ao desenvolver seu jogo com uma narrativa amplas à parte pode ser vista em múltiplas característica de como a concept art do jogo se desenvolve ao longo dos anos, porém para facilitar a observação desse processo será submetido a essa análise uma das regiões do jogo, dentre todas as regiões a mais recente, adicionada após anos de desenvolvimento e mesmo assim se atrelando fortemente na história já pré estabelecida, essa região é o Império e Ixtal.

4.2.1 IXTAL E A INTRODUÇÃO DE NOVA PROFUNDIDADE EM UM MUNDO ESTABELECIDO

O império de Ixtal e sua capital Ixaocan são adições relativamente recentes ao mundo de League of Legends, esta região sendo introduzida no ano de 2019 junto da herdeira do trono de Ixtal, Quiana, a região ao leste do deserto de shurima anteriormente apenas constituída de uma grande floresta inexplorada acaba por revelar uma cidade escondida a qual resistiu à passagem do tempo e grandes catástrofes do mundo de runeterra, como a ruína da Ilha das Bênçãos e a queda dos ascendente de Shurima.

Figura 22 - "Uma fronteira Inexplorada " Concept art de uma cidade de Ixtal .



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)).

Figura 23 - Concept Art de Ixaocan capital de Ixtal .



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)).

Ixtal é caracterizado como um Império recluso e fechado tornando plausível a ideia de que sua adição a história do jogo só venha tardiamente mas sua característica milenar atrela a narrativa do império à grandes eventos da história do jogo.

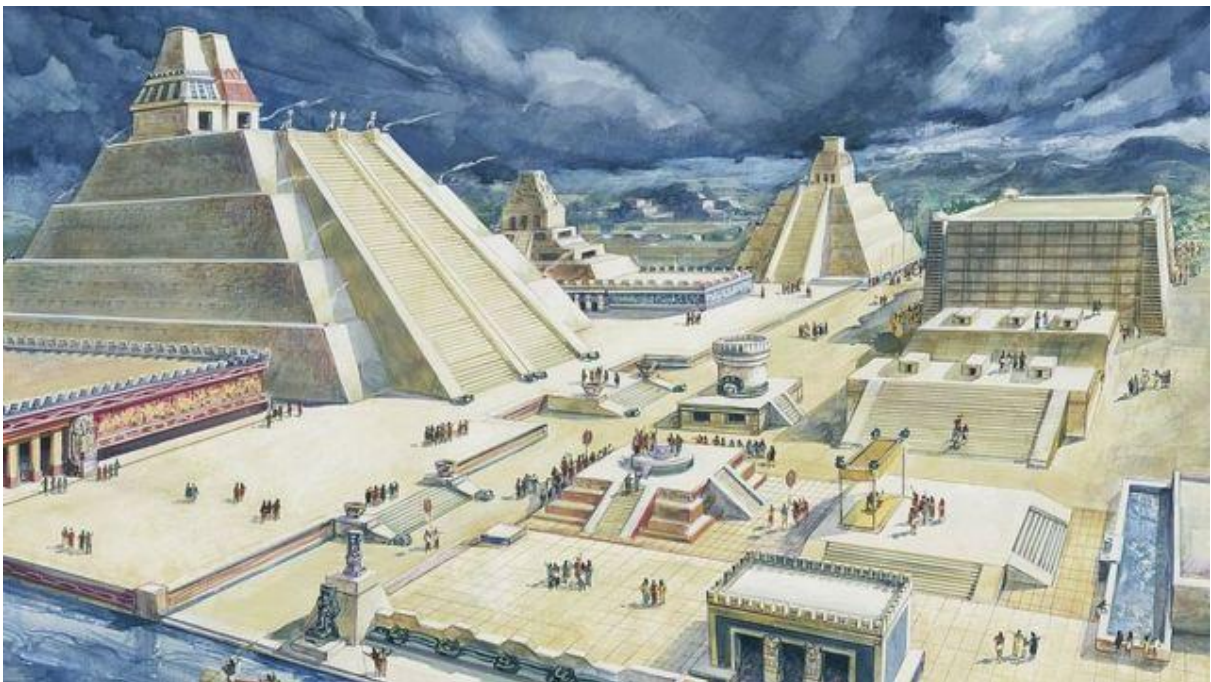
Ixtal é um exemplo de mimese artística aristotélica, assim como múltiplas regiões do jogo, Ixtal toma de inspirações mesoamericanas as subvertendo com um toque de magia elemental e alquimia antiga, a equipe cria então uma fantasia em cima da ideia da região da mesoamérica adicionando dos elementos necessários a diferenciação dessa fantasia e da realidade, gerando dentro do mundo de League of Legends uma cultura rica e ainda sim única e nova a ser descoberta.

Figura 24 - Pirâmide de Teotihuacan, México.



Fonte: [Civilizações da América pré-colombiana são tema de evento nesta semana – Jornal da USP](#)

Figura 25 - Ilustração especulativa da cidade asteca, Tenochtitlan



Fonte: ['Veneza do Novo Mundo': conheça a capital asteca antes da colonização espanhola - BBC News Brasil](#)

A construção dessa nova região em concept art é interessante no quão pouco se é descrito do seu povo em primeiro momento com a recém descoberta de região do ponto de vista dos exploradores sua conceituação é feita em primeiro momento em vistas panorâmicas das cidade em escala monumental, aquilo que pode-se absorver da civilização de Ixtal é sua rigidez e reclusao nao so por suas muralhas e estruturas remanescentes dos zigurates colossais

mas também sua integração com uma mata nativa fechada, mantida assim por meio da magia elemental dos povo de Ixtal.

O Worldbuilding dessa região é desenvolvido de modo a se entrelaçar com a história antiga mas mostrar seu isolamento e rigidez atual, pode se abstrair por meio das dinâmicas de poder apresentadas e contos juntos a ilustrações e concepts uma certa rigidez no sistema autocrático de Ixtal. e na análise da concepção de mundo é possível se chegar a conclusão de que ao presenciar eventos catastróficos como a queda dos ascendentes a região se fechou e para o mundo em busca de uma proteção, fechamento esse que ebuiu em uma política rígida e autoritária. Algo semelhante pode-se ser observado em na nação de Demacia onde após as guerras rúnicas, grande guerra causada pelos antigos magos a qual devastou a regiões e desalojou famílias gerando um grande números de refugiados, um grupo de refugiados encontrou refúgio em uma floresta petrificada, floresta essa com a capacidade de anular magia os protegendo dos magos. À medida que a nação de Demacia se estabeleceu também estabeleceu-se uma política de repressão contra magos devido ao trauma sofrido pela população. Este é um exemplo de como os escritores de League of Legends geram uma cultura de maneira embasada em uma linha do tempo assim como demacia Ixtal mesmo introduzida tardiamente tem uma cultura derivada dos fatos do passado do continente, possui um trauma e uma motivo para sua configuração atual.

Figura 26 - Concept Art das edificações de Demacia .



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](https://runeterra.leagueoflegends.com/)).

Figura 27 - Concept Art de templo Demaciano dos arautos da luz .



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)).

Além do embasamento da região em seu passado a região também é veiculada na história por meio de seu futuro, A região de Ixtal é introduzida ao jogador ou mesmo ao leitor da narrativa do jogo por meio do conto Digna de governar, escrito por John O'Bryan Escritor de narrativa na empresa Riot Games Inc, nesse conto é introduzida a ideia de que a exploração de uma das cidades estado do continente, Piltover, está invadindo as florestas de Ixtal e consequentemente revelando o império, que busca por se manter à parte do resto do continente, dando então uma tensão entre a cidade de piltover e Ixaocan gerando uma possibilidade de narrativa a ser desenvolvida e unindo Ixtal à narrativa atual de League of Legends.

Figura 28 - Concept Art de uma das cidades da região de Ixtal.



Fonte: Site oficial do mapa de League of Legends ([Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)).

A assim League of Legends mostra aspectos importantes da concepção de worldbuilding e sobre o desenvolvimento de concept art, tanto em forma visual quanto em contos, demonstra também a concepção de mimese aristotélica em seu desenvolvimento de mundo tomando o mundo conhecido como base em múltiplas ocasiões e o subvertendo e adicionando de elementos fantásticos mantendo a possibilidade de suspender a descrença em detalhes fantásticos por meio de um forte embasamento da história deste mundo e de sua pré concepção dentro do mundo conhecido pelo observador.

5. FOTÓGRAFA CURITIBANA E VIVÊNCIA PARANAENSE

A coletânea fotográfica, “Ukrainos”, por Larissa Guimarães ganha o primeiro lugar no Festival Internacional de Fotografia de Paraty, que ocorreu em outubro de 2020, é uma um ensaio que demonstra alguns dos traços da cultura dos imigrantes ucranianos na região do Paraná.

Figura 29 - Fotografia por Larissa Guimarães do interior de uma casa de imigrantes ucranianos.



Fonte: [Fotógrafa curitibana retrata casas e dia a dia de descendentes ucranianos em Prudentópolis - Curitiba de Graça \(curitibadegraca.com.br\)](http://curitibadegraca.com.br).

O ensaio “Ukrainos” Mostra um grupo de imagens que remetem ao interior e exterior de casas de imigrantes mas também seus habitantes, a fotógrafa capta não só o espaço mas sua atmosfera, além de descrever a experiência da fotografia dando a ela uma nova camada de significado e profundidade de narrativa, apesar de narrativas simples contadas em suas fotografia os detalhes dos ambientes e de seus habitantes os quais os alteraram são fortes preenchem as composições com seus significados e sugestões de histórias.

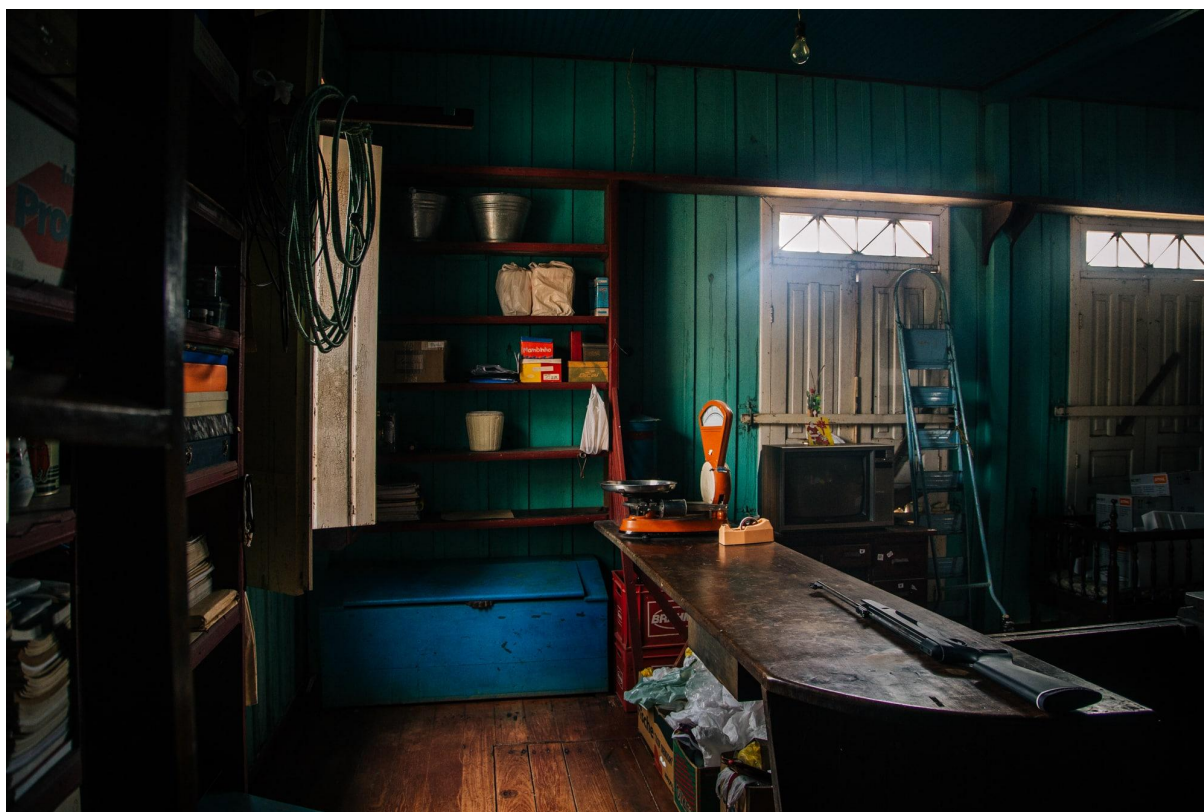
O ensaio foi utilizado como fonte de inspiração ao desenvolvimento de concept art, acrescentando sobre os visuais tirados do mundo real uma narrativa fantástica um acréscimo de realidade, mimese aristotélica.

Figura 30 -Fotografia por Larissa Guimarães do interior de uma casa de imigrantes ucranianos ,parede com santos e flores.



Fonte: [Fotógrafa curitibana retrata casas e dia a dia de descendentes ucranianos em Prudentópolis - Curitiba de Graça \(curitibadegraca.com.br\)](http://curitibadegraca.com.br).

Figura 31 - Fotografia por Larissa Guimarães do interior de comércio.



Fonte: [Fotógrafa curitibana retrata casas e dia a dia de descendentes ucranianos em Prudentópolis - Curitiba de Graça \(curitibadegraca.com.br\)](http://curitibadegraca.com.br).

Figura 32 - Fotografia por Larissa Guimarães do interior de uma casa de imigrantes.



Fonte: [Fotógrafa curitibana retrata casas e dia a dia de descendentes ucranianos em Prudentópolis - Curitiba de Graça \(curitibadegraca.com.br\)](http://curitibadegraca.com.br).

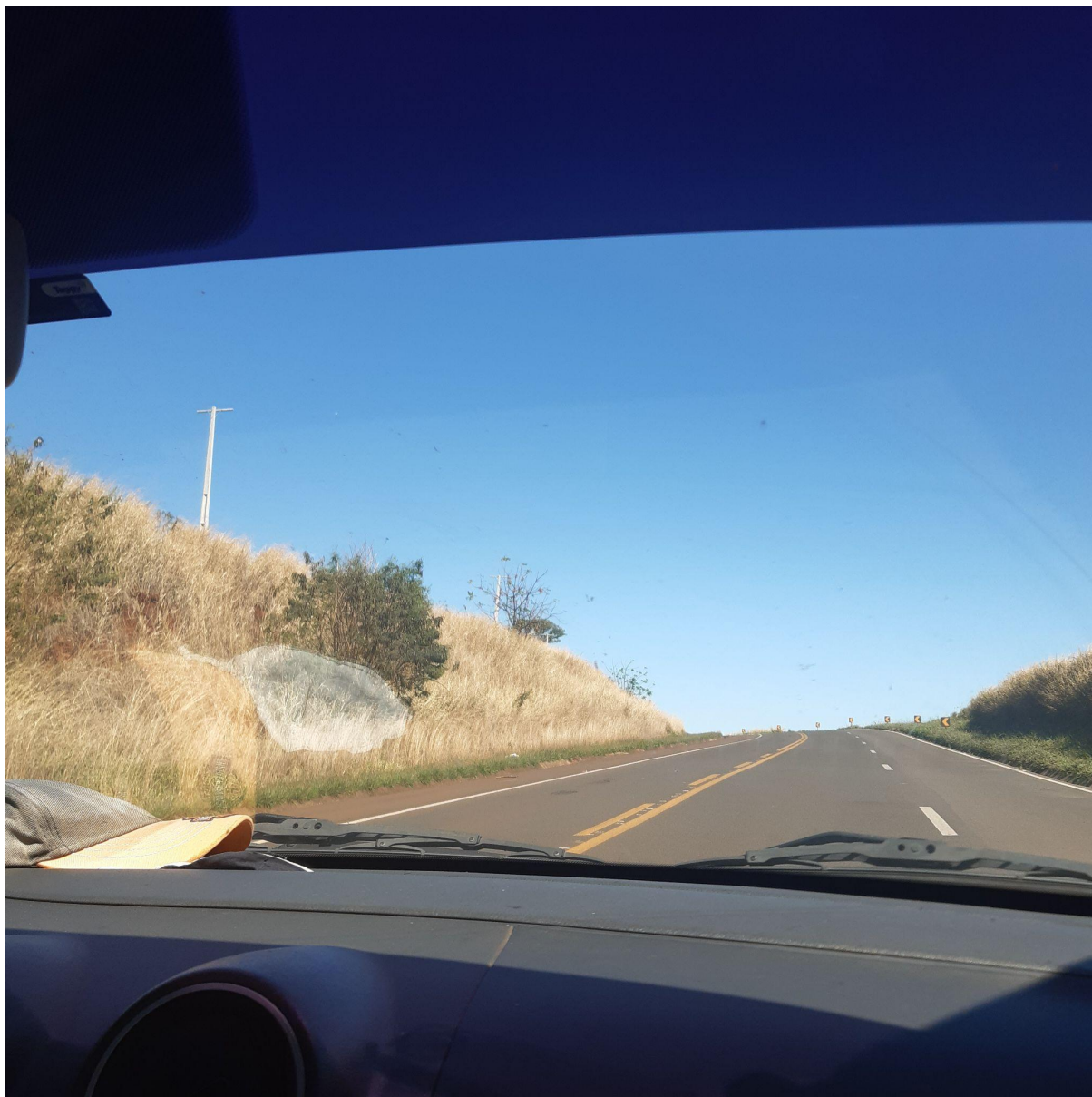
Figura 33 - Fotografia por Larissa Guimarães de cortina com quadro religioso ao seu centro.



Fonte: [Fotógrafa curitibana retrata casas e dia a dia de descendentes ucranianos em Prudentópolis - Curitiba de Graça \(curitibadegraca.com.br\)](http://curitibadegraca.com.br).

Além das fotografias da fotógrafa Larissa Guimarães, também foi tomado como base ao desenvolvimento deste projeto, a vivência do autor inserido na região em análise, essas referências visuais são mostradas por meio das fotografias feitas pelo autor durante uma viagem com o propósito de coletar dados por meio de fotografia realizada em 16 de setembro de 2022. As imagens referem-se aos espaços fotografados pelo autor durante essa coleta.

Figura 34 - Paisagem PR-456 sentido palmital.



fonte: Autor 2022

Figura 35 - Paisagem PR-456 sentido palmital.



Fonte: Autor 2022

Figura 36 -Paisagem de Araucárias.



Fonte: Autor 2022

Figura 37 - Casa em tons azuis, construída em madeira em laranjeiras do sul-PR, no Brasil



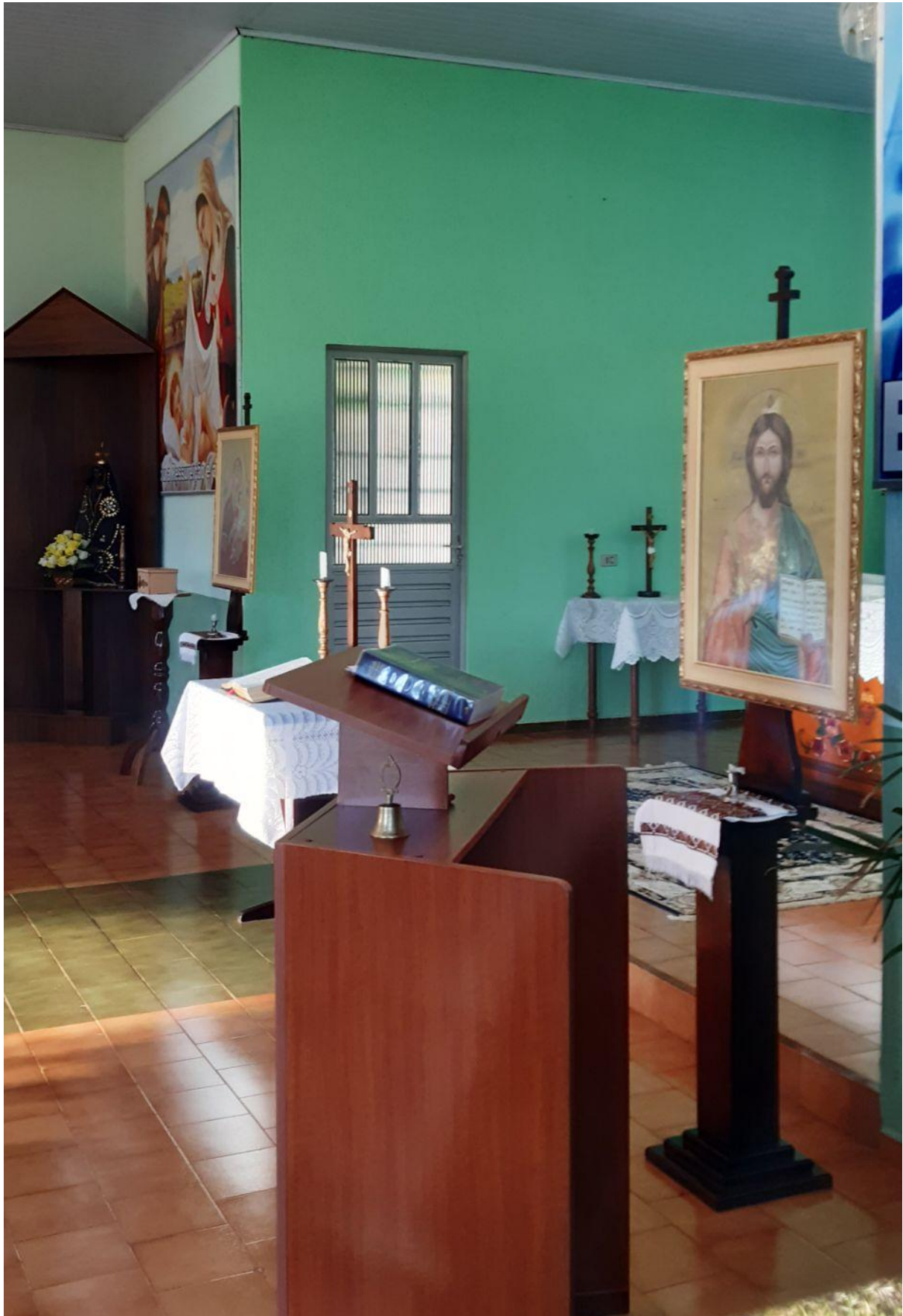
Fonte: Autor 2022

Figura 38 - Igreja ucraniana da cidade de Virmond.



Fonte: Autor 2022

Figura 39 - Fotografia Interna da igreja ucraniana da cidade de Virmond.



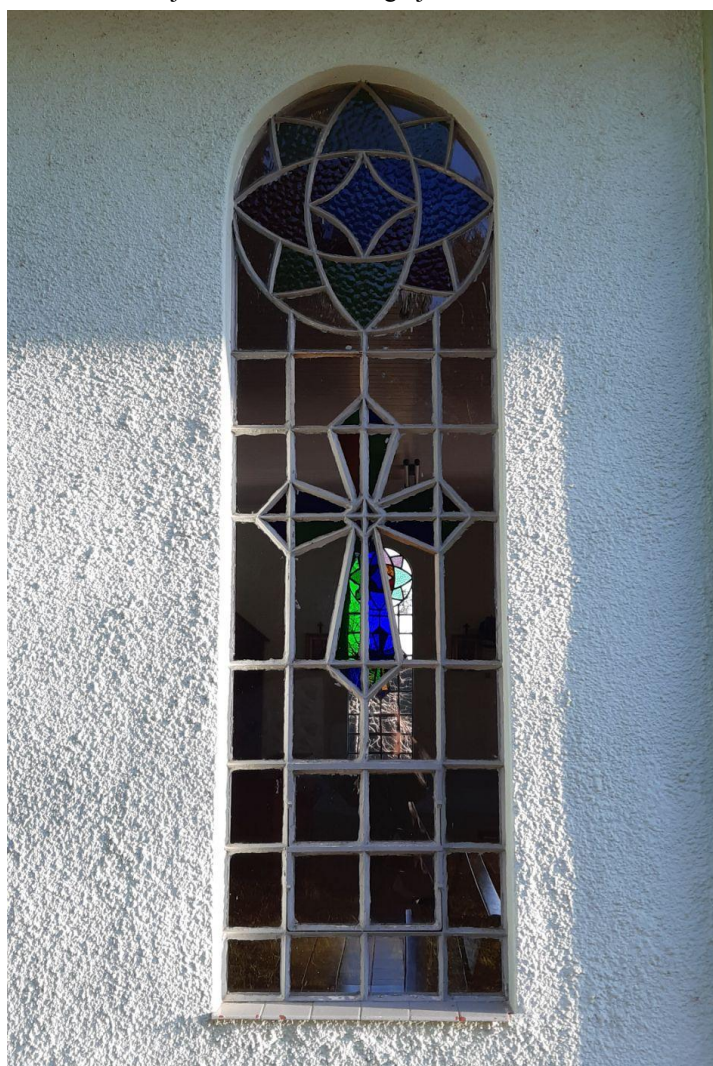
Fonte: Autor 2022

Figura 40 - Igreja ucraniana da cidade de Virmond.



Fonte: Autor 2022

Figura 41 -Detalhe da janela em vitral de igreja ucraniana da cidade de Virmond.



Fonte: Autor 2022

Figura 42 -Estrutura em madeira para fechamento das tesouras .



Fonte: Autor 2022

Figura 43 -Paisagem rural Virmond.



Fonte: Autor 2022

Figura 44 - Cruz da igreja ucraniana de Laranjeiras do sul-PR.



Fonte: Autor 2022

Fonte: Figura 45 -Paisagem Palmital-PR.



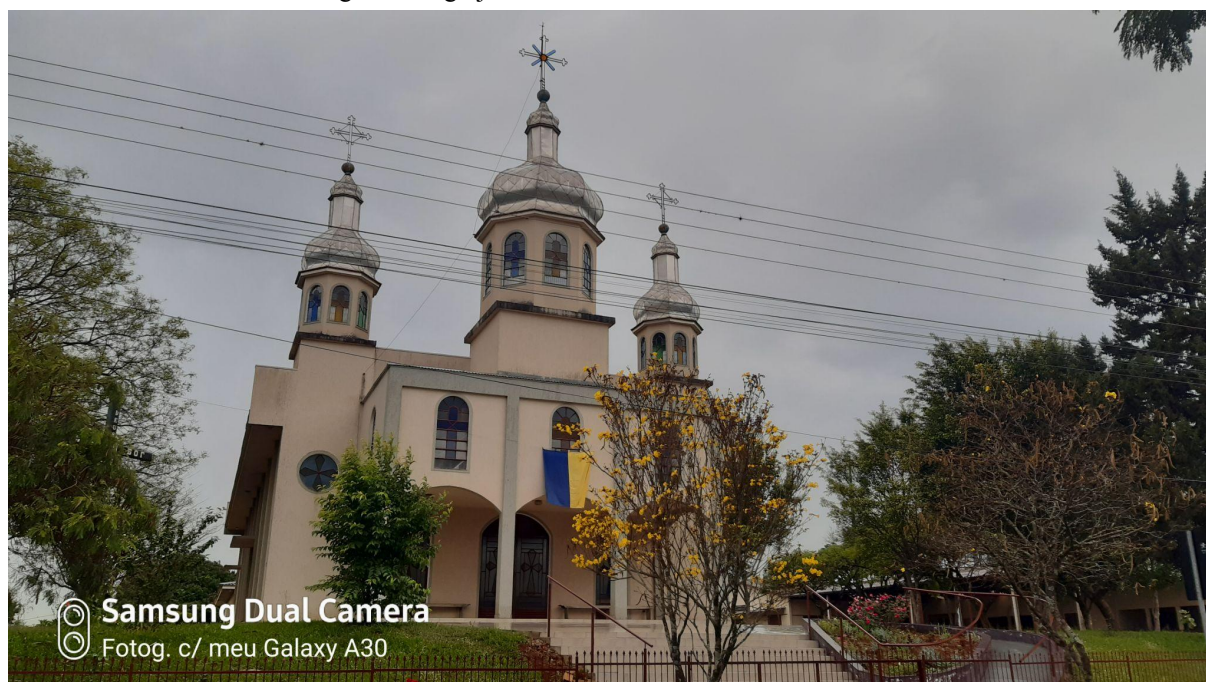
Fonte: Autor 2022

Figura 46 -Igreja Ucraniana da cidade de Palmital-PR.



Fonte: Autor 2022

Figura 47 -Igreja Ucraniana da cidade de Palmital-PR.



Fonte: Autor 2022

Figura 48 -Igreja ucraniana da zona rural de Palmital-PR.



Fonte: Autor 2022

6. PROPOSTA PROJETUAL

Esse trabalho então vem a definir diretrizes de desenvolvimento, baseadas nessa fundamentação teórica, para o desenvolvimento de ilustrações de *Concept Art* que possuam A qualidade de *Atmosfera*, conforme os conceitos definidos por Peter Zumthor sobre, essa

qualidade estética e habilidade de subentender narrativa por meio dessas imagens com a intenção de utilizá las para ***World Building***. Para o embasamento dessa proposta será usado o ensaio fotográfico de Larissa Guimarães, “Ukrainos”, e vivência desse autor no centro-sul paranaense, brasileiro, buscando tomar inspiração do mundo conhecido e confortável adicionando de uma narrativa fantasiosa e obscura. Buscando com esses parâmetros gerar concept art que possua as qualidades acima referidas e também expressam uma familiaridade e facilidade de compreensão por sua base no mundo real.

7. DESENVOLVIMENTO DAS ILUSTRAÇÕES DE CONCEPT ART

Tomando como base a inspiração e referências visuais providas, pelas fotografias e experiência da vivência do autor no centro-sul paranaense, foram desenvolvidas 6 peças de ilustração digital, que buscam definir o espaço, atmosfera e cenografia de uma colônia de imigrantes ucranianos imaginária no interior do Paraná.

Essas 6 ilustrações buscam criar um panorama da experiência pela a qual o jogador deve experienciar ao percorrer esse espaço e interagir com suas paisagem, atmosfera e narrativa.

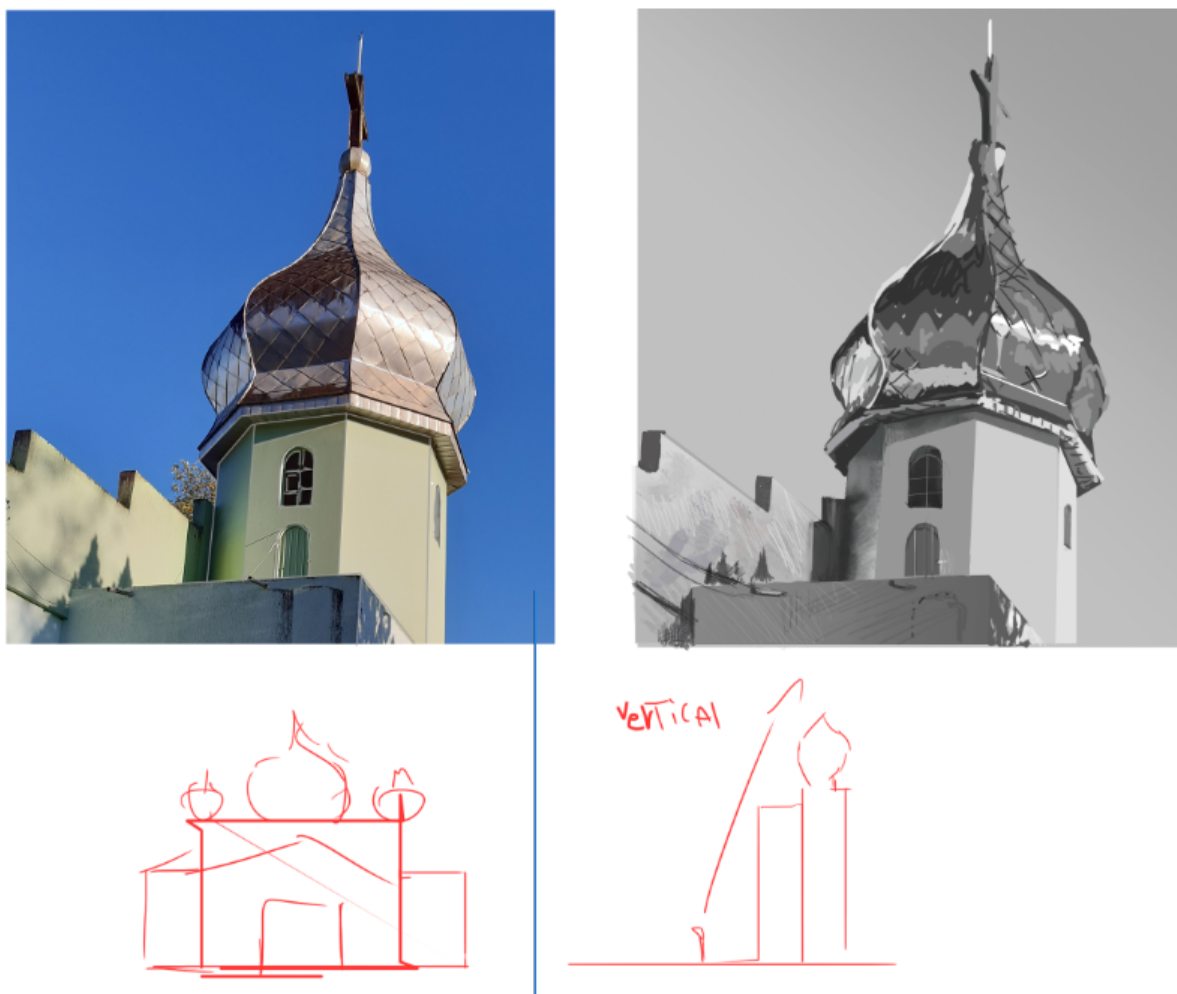
Buscou-se então estabelecer uma atmosfera de incerteza e sobrenatural, utilizando de contrastes altos e grandes áreas de penumbra junto a iluminação cênica e cromática, simbolizando a natureza sobrenatural desses espaços.

Para dar início ao desenvolvimento das concept arts após o estabelecimento das referências e definição de um tema sobrenatural a permear a paisagem foi então definido seis peças as quais foram desenvolvidas, a primeira mostrando um personagem frente a igreja da colônia, segunda mostrando aquilo que poderia ser experienciado dentro da igreja, a terceira vendo a colônia durante a noite, a quarta mostrando um espaço confortável ao jogador que funcione como um checkpoint, a quinta vislumbrando o interior da residência de uma personagem e mostrando uma ideia de atmosfera de uso e espaço vivo, e por fim uma vista da perspectiva do jogador ao chegar a colônia, vendo igreja, grupo de casas e natureza em uma única composição. em todas as vistas que olham para o exterior foi importante inserir a silhueta da igreja sempre a observar e monitorar o personagem mesmo à distância.

7.1. VISTA UM, A IGREJA

O processo de concepção da vista um teve início em um estudo da fotografia tirada de uma cúpula da igreja ucraniana do Virmond no estado do Paraná ,Brasil. E então foi dada continuidade a concepção da cena por meio de estudos preliminares:

Figura 49 -Estudo de valores da cúpula da igreja ucraniana de Virmond-PR.



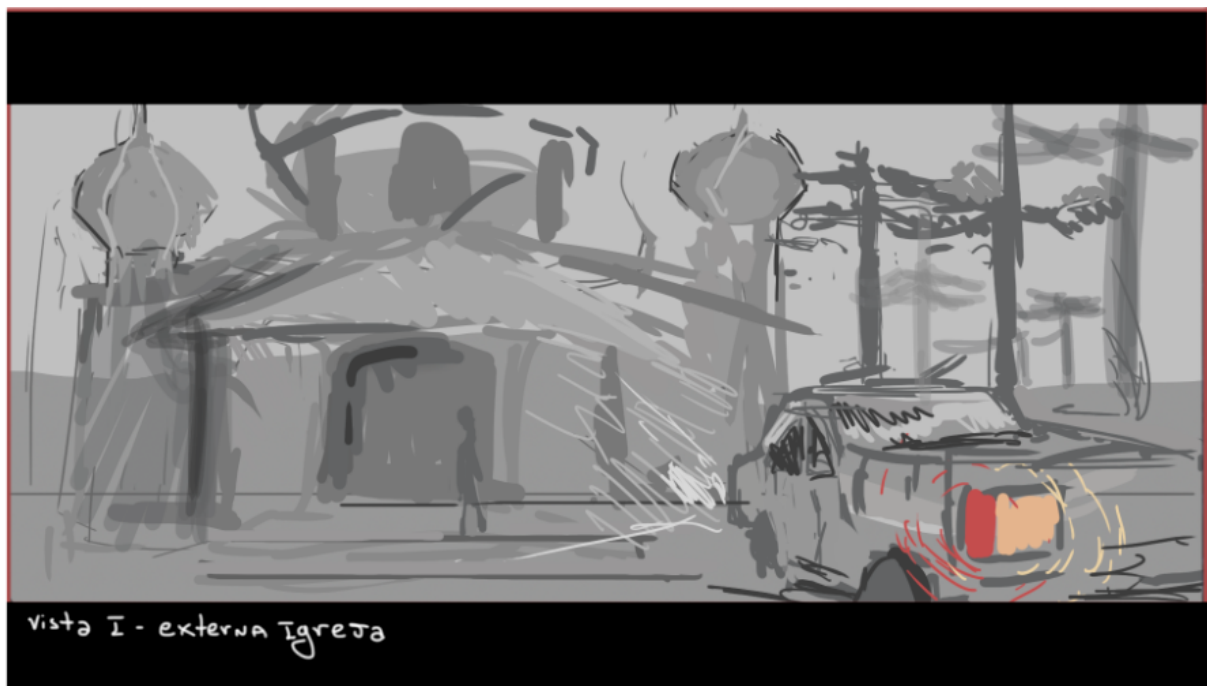
Fonte: Autor 2022

Figura 50 -Croqui cena um.



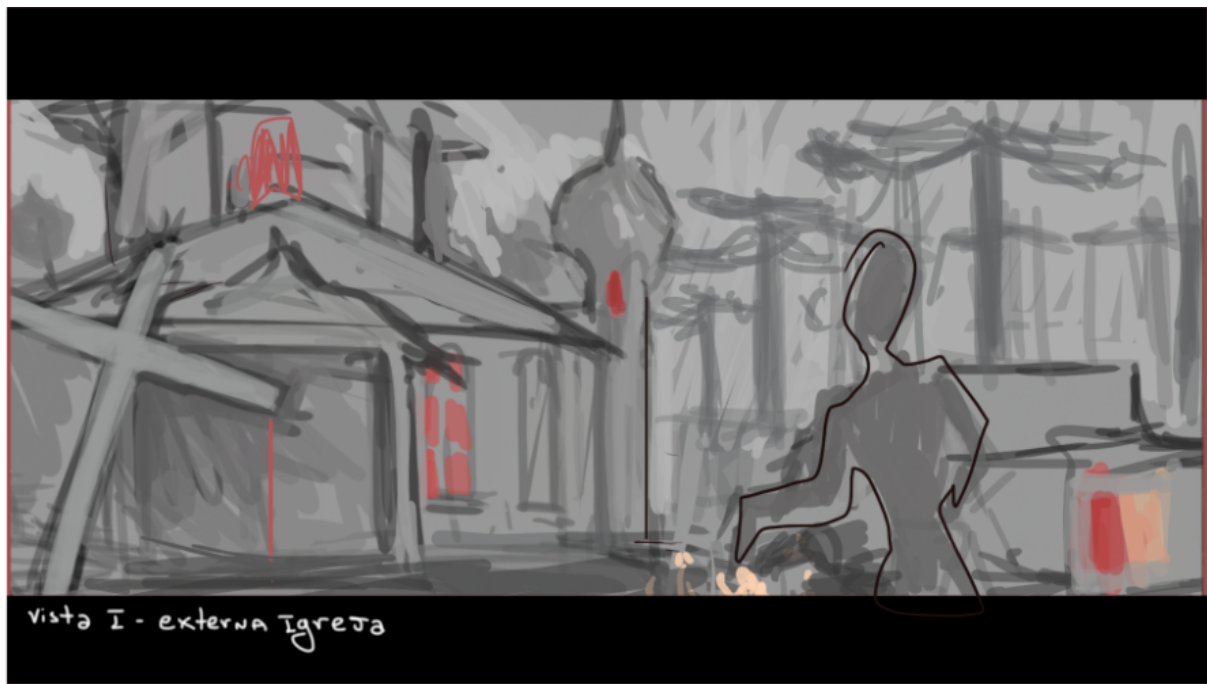
Fonte: Autor 2022

Figura 51 -Estudo 1 de valores e composição da primeira cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 52 -Estudo 1 de valores e composição da primeira cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 53 -Estudo 3 de valores e composição da primeira cena.



Fonte: Autor 2022

Após o desenvolvimentos desses estudos, foi tomado outro curso de desenvolvimento, concebendo a forma da igreja por completo antes de estabelecer uma cena na qual a igreja esteja inserida.

Figura 54 -concepção da igreja visível na primeira cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 55 -Estudo 4 de valores e composição da primeira cena.



Fonte: Autor 2022

após encontrar a composição que julgou-se apropriada para a atmosfera de imponência da paisagem da igreja que desejou-se criar, então a ilustração foi desenvolvida a partir desse estudo de composição e valores.

Figura 56 -Desenvolvimento das cores para a primeira cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 57 -Primeira cena finalizada.



Fonte: Autor 2022

7.2. VISTA DOIS, INTERIOR DA IGREJA

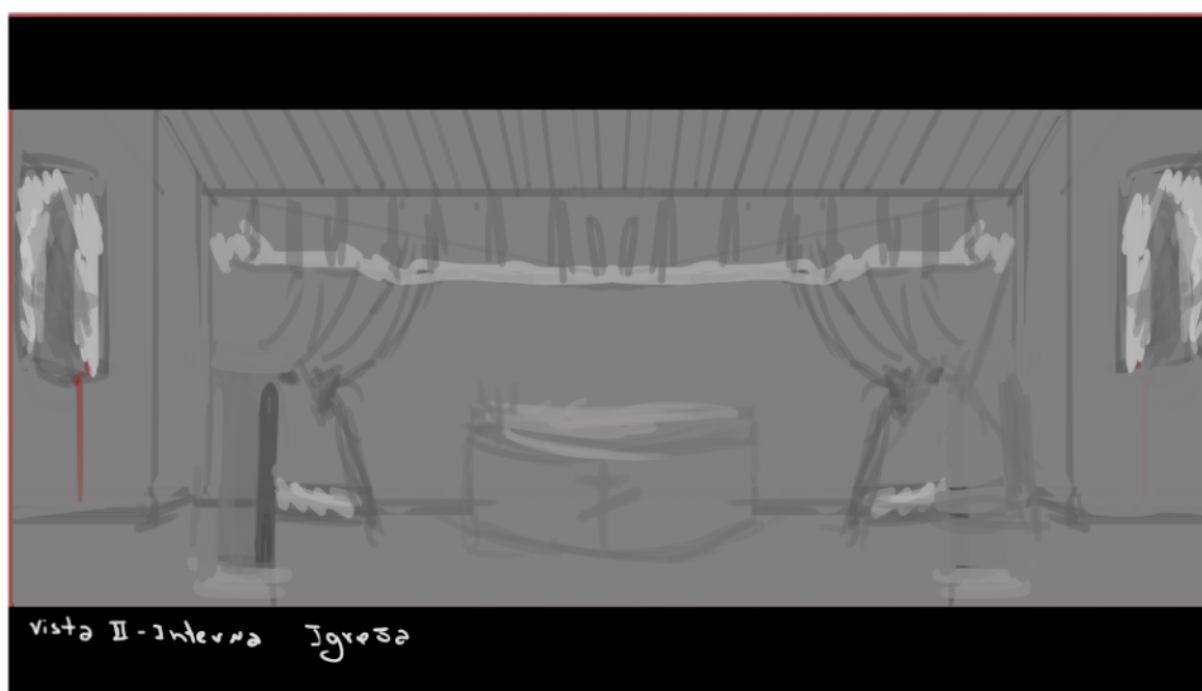
Para as demais vistas o mesmo processo de desenvolvimento descritor para a vista um, foi adotado, estudando a composição em valores inicialmente e então prosseguindo para as cores e detalhes uma vez que a atmosfera representa a ideia que se busca transmitir desse espaço, sendo essa dentro do contexto da vista dois uma atmosfera mística de incerteza com fortes cores provenientes dos raios de sol pelos vitrais e ao mesmo tempo penumbras intensas que geram uma sensação de desconforto.

Figura 58 -Estudo 1 de valores e composição para a segunda cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 59 -Estudo 2, valores e composição para a segunda cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 60 -estudo 3 de valores e composição para a segunda cena.



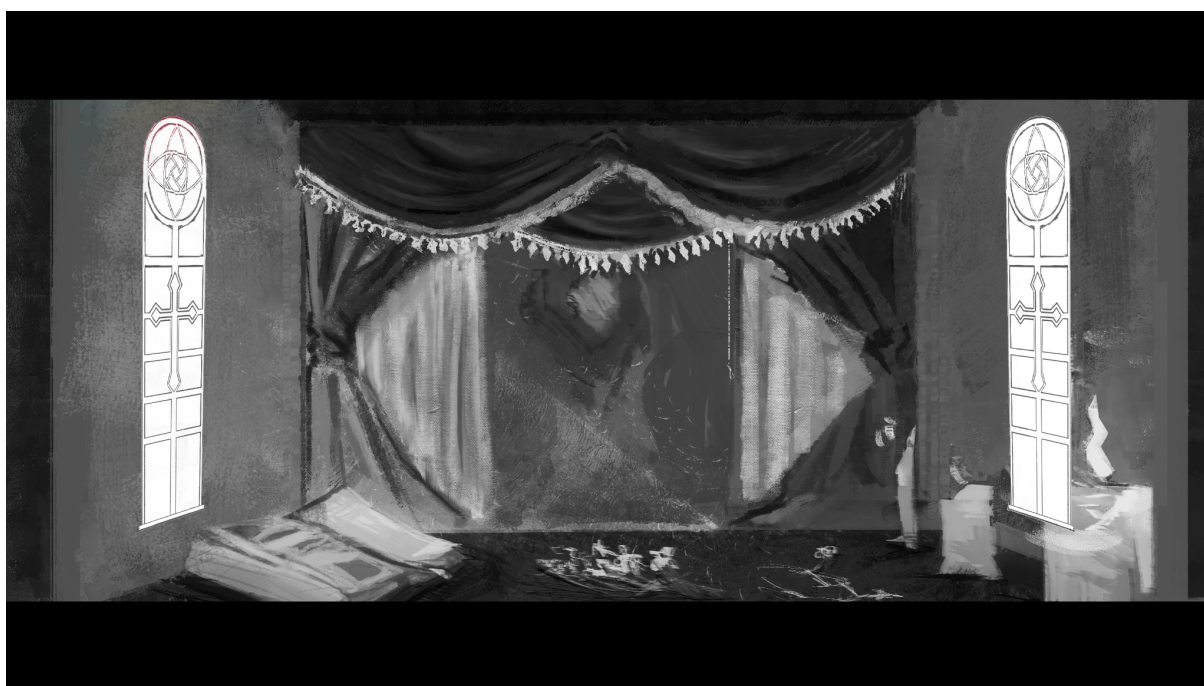
Fonte: Autor 2022

Figura 61 -Desenvolvimento da segunda cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 62 -Desenvolvimento da segunda cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 63 -Desenvolvimento das cores para a primeira cena..



Fonte: Autor 2022

Figura 64 -Segunda cena finalizada.



Fonte: Autor 2022

7.3. VISTA TRES, A COLÔNIA DURANTE A NOITE

Ao conceber a terceira vista da colônia durante a noite, inicialmente foi pensado em um ambiente completamente nebuloso devido a configuração de vale do centro-sul paranaense, porém ao longo do processo o maior contraste noturno se provou um elemento necessário a

atmosfera desse espaço, sendo então incorporado em uma paisagem ao mesmo tempo sombria e nebulosa, provida de uma iluminação artificial central a qual dissipa a escuridão da composição ao mesmo tempo que projeta novas sombras de caráter sobrenatural.

Figura 65 -Estudo 1 de valores e composição para a terceira cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 66 -Desenvolvimento da terceira cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 67 -Desenvolvimento da terceira cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 68 -Desenvolvimento da terceira cena com introdução de cores na imagem.



Fonte: Autor 2022

Figura 69 -Desenvolvimento da terceira cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 70 -Terceira cena finalizada.



Fonte: Autor 2022

7.4. VISTA QUATRO, CHECKPOINT

No espaço mostrado na vista quatro buscou-se criar na vista quatro e um espaço diferente dos demais, trocando a atmosfera de incerteza e alerta constante por uma paisagem ensolarada e

confortável, buscando guiar o jogador a entender esse espaço como um checkpoint no qual é possível ter segurança e uma sensação de paz.

Figura 71 -estudo 1 de valores e composição para a quarta cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 72 -Desenvolvimento da quarta cena, com a introdução das cores na composição.



Fonte: Autor 2022

Figura 73 -Desenvolvimento da quarta cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 74 -Quarta cena finalizada.



Fonte: Autor 2022

7.5. VISTA CINCO, ESPAÇO INTERNO COM SINAIS DE USO CONSTANTE

A casa do personagem busca mostrar que a personagem leva uma vida e existe nesse espaço, não é simplesmente um local, mas um lugar que é vivido e se altera junto de seu uso constante, essa foi a atmosfera que buscou-se criar nesta cena, de um ambiente de constante

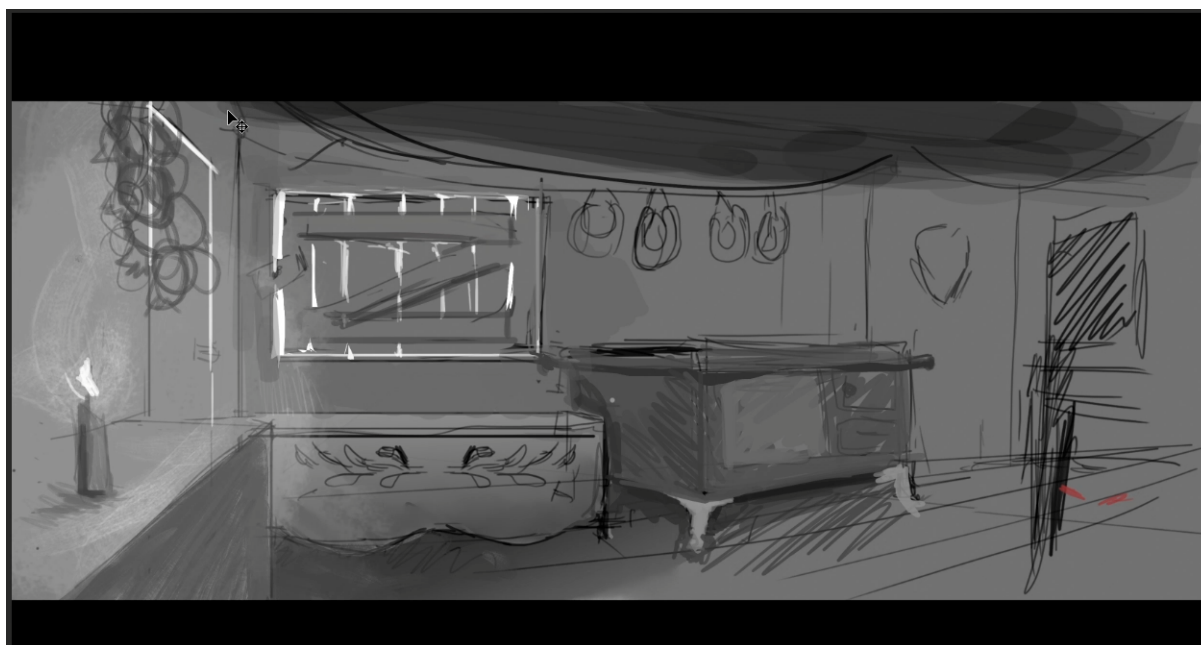
uso, porém não foi somente essa a intenção da cena, lançando mão de recursos anteriormente usados como a penumbra para estressar o fato do qual apesar do ambiente parecer inocente ele pode esconder perigos ocultos nas sombras.

Figura 75 -Croqui para desenvolvimento da quinta cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 76 -Estudo 1 de valores e composição da quinta cena.



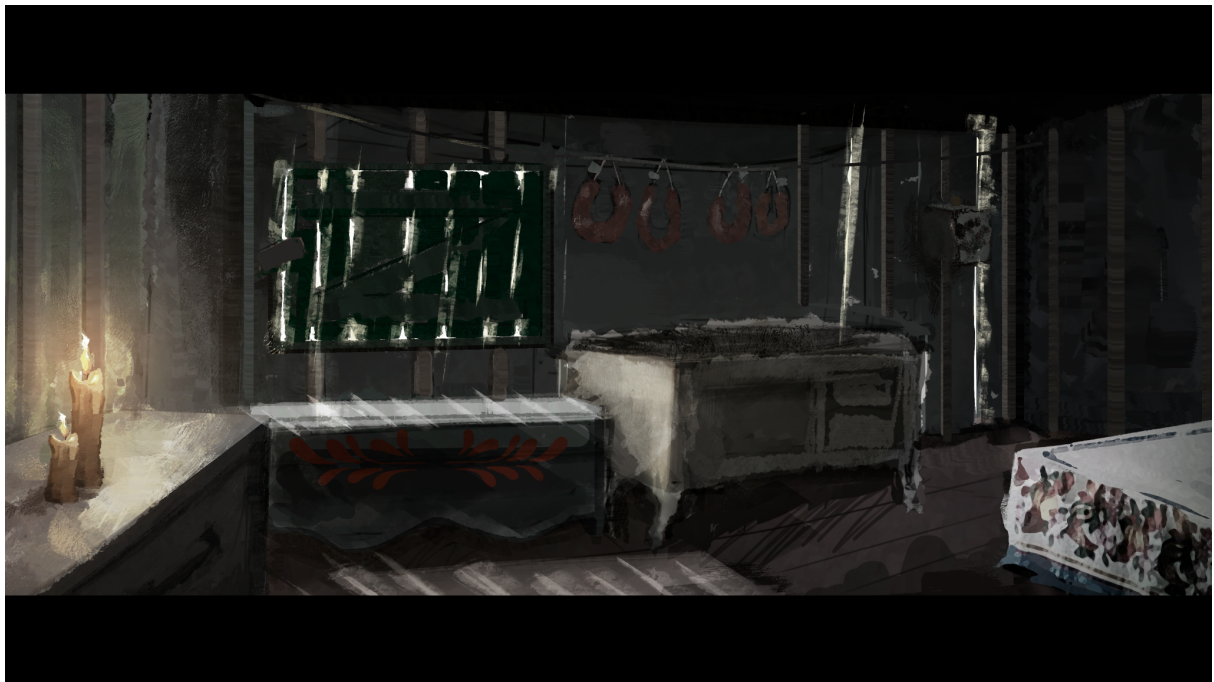
Fonte: Autor 2022

Figura 77 - Desenvolvimento da quinta cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 78 - Desenvolvimento da quinta cena com adição de cores na composição.



Fonte: Autor 2022

Figura 79 - Quinta cena finalizada.

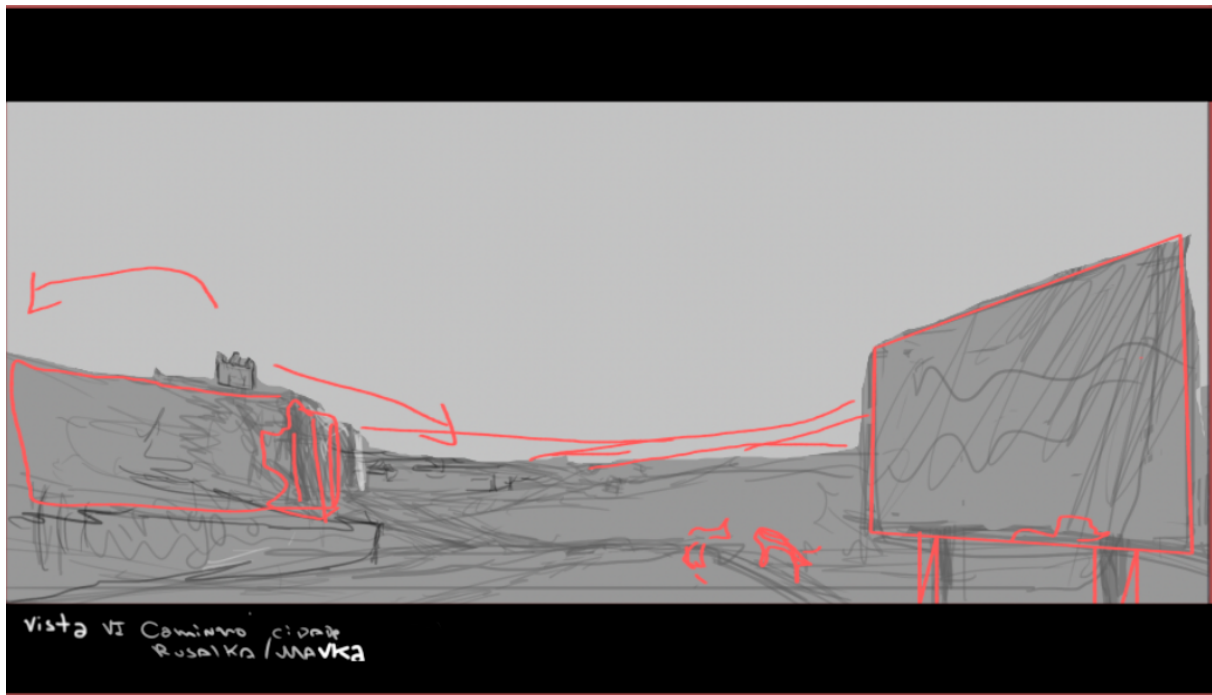


Fonte: Autor 2022

7.6. VISTA SEIS, CAMINHO A COLÔNIA

A criação da última cena teve como base uma atmosfera mais leve mostrando que os elementos a serem temidos não residem na natureza do entorno da colônia mas sim em um ponto específico, porém dentro dessa visita foi implantado a sugestão do rosto de uma mavka, sendo uma entidade da mitologia ucraniana a qual é frequentemente representada junto da natureza e utilizando um Vinok, espécie de coroa de flores pertencente à cultura Ucraniana.

Figura 80 - Estudo 1 para desenvolvimento da sexta cena.



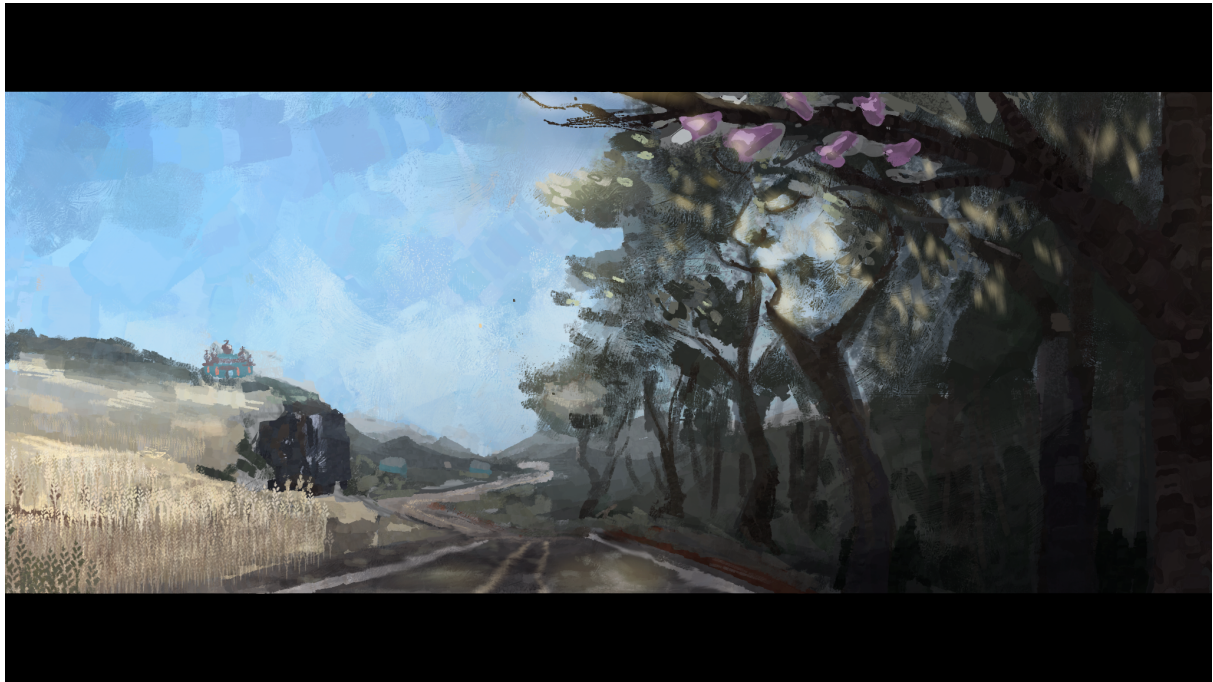
Fonte: Autor 2022

Figura 81 - Estudo 2 para o desenvolvimento da sexta cena.



Fonte: Autor 2022

Figura 82 - -Sexta cena finalizada.



Fonte: Autor 2022

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Partir do trabalho realizado nesta monografia é possível confirmar a importância de um estudo complexo de referenciais e do espaço e sua atmosfera para gerar concept art para cenografia digital de jogos que captem as qualidades atmosféricas do espaço deixando com que o storytelling seja auxiliado pelos visuais apresentados ao jogador por meio da cenografia. Por meio desse trabalho também é possível se afirmar a importância do profissional da arquitetura como profissional que estuda o espaço, esteja atrelado também a criação de espaços virtuais.

9. BIBLIOGRAFIA E REFERÊNCIAS

9.1 TEXTOS

ARISTÃO DE ATENAS, Platão. **Banquete de platão**. [S. l.: s. n.], 380 a.C. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000048.pdf>. Acesso em: 2 jun. 2022.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. 1. ed. [S. l.]: Perspectiva, 2010. 592 p.

CABERTI, S. **Da imagem à atmosfera: a materialização da obra de Peter Zumthor**.

2013.130 f. Dissertação (Mestrado)- Universidade do Porto, Porto, 2013

DE PAULA, Mário. **CENÁRIOS NOS DESENHOS ANIMADOS: A CIDADE DE**

FÍLIDE. 2022. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo) -

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Bauru, SP, 2022.

PAVIS, Patrice. **O Dicionário de Teatro**. [S. l.]: Perspectiva, 2008. 512 p. ISBN

9788527302050.

VON STACKELBERG, P. **What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures**

Studies. Journal of Futures Studies, 2015.

ZAIDI, L. **Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design**. Journal of Futures

Studies, 2019.

ZUMTHOR, Peter. **Atmosferas**. Basilea.: Birkhauser Verlag, 2006.

9.2 SITES

[ArtStation - SUPERHOT](#)

[Civilizações da América pré-colombiana são tema de evento nesta semana – Jornal da USP](#)

[Concept Art Archives - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](#)

[Fishing Village - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://residentevilvillage8.com)

[Fotógrafa curitibana retrata casas e dia a dia de descendentes ucranianos em Prudentópolis - Curitiba de Graça \(curitibadegraca.com.br\).](http://curitibadegraca.com.br)

[House Benevento - Resident Evil Village \(residentevilvillage8.com\)](http://residentevilvillage8.com)

[Mapa de Runeterra - Universo - League of Legends](#)

[New Resident Evil Village Concept Art Reveals More About Lady Dimitrescu - Game Informer](#)

['Veneza do Novo Mundo': conheça a capital asteca antes da colonização espanhola - BBC News Brasil](#)

[Valoran | Wiki League of Legends | Fandom](#)

9.3 FILMES

CHUNGKING Express. Direção: Wong Kar-Wai. Hong Kong, RAE da China: [s. n.], 1994. DVD.

PINK flamingos. Direção: John Waters. Produção: Dreamland; Saliva Films. [S. l.: s. n.], 1972. DVD.