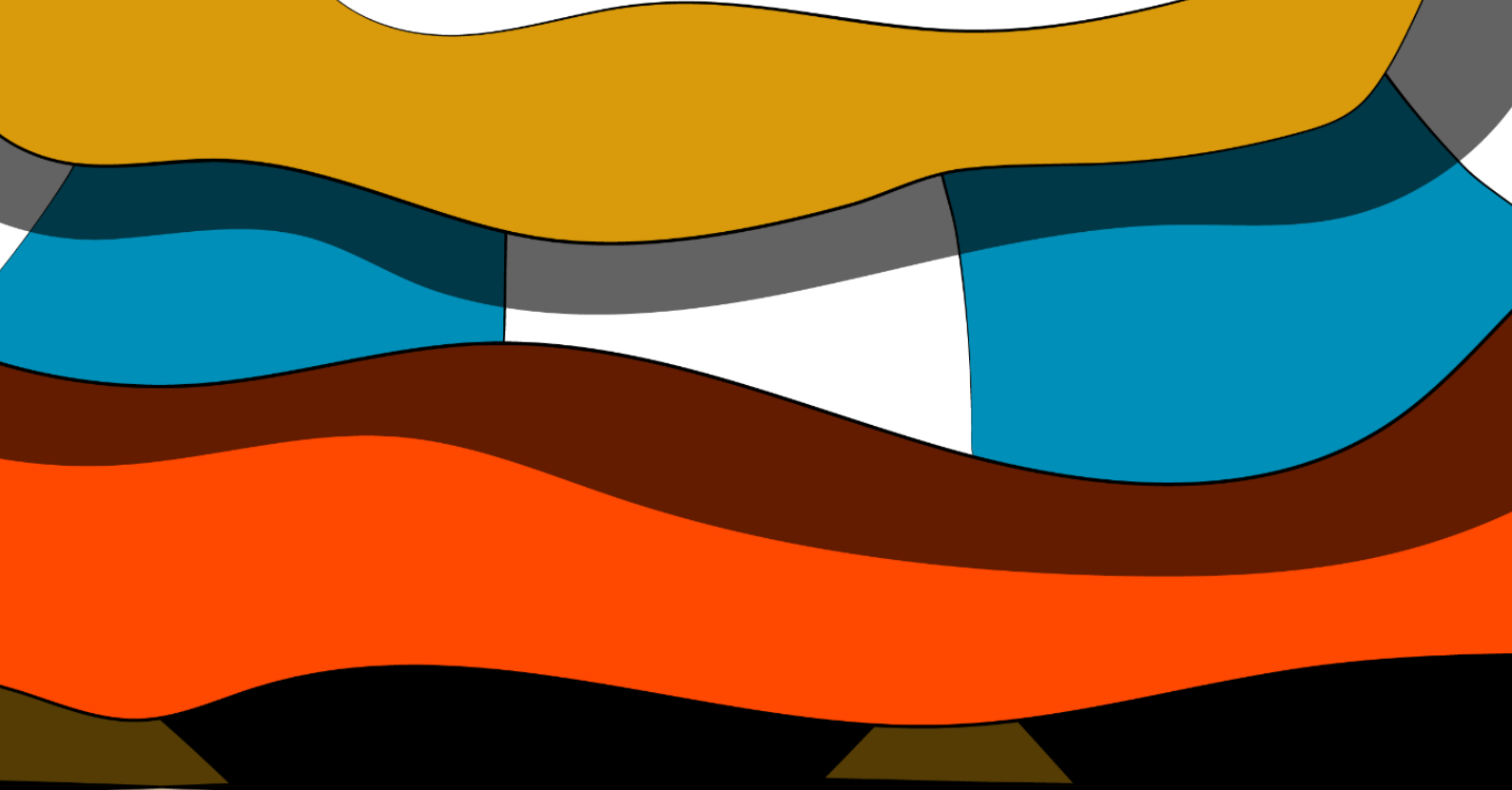




Bruna Santana Adão





Baobá

Criação de Concept Art Yorubá

BRUNA SANTANA ADÃO

UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho”
FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

Baobá

Criação de Concept Art Yorubá

BRUNA SANTANA ADÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Curso de Design, com habilitação em Gráfico, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design de Gráfico pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

Orientador: **Prof. Dorival Campos Rossi**
Banca Avaliadora: **Guilherme Cardoso Contini**
Banca Avaliadora: **Julia Navarro Lopes**

A221b Adão, Bruna Santana
Baobá : criação de concept art yorubá / Bruna Santana
Adão. -- Bauru, 2023
68 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Dorival Campos Rossi

1. Arte conceitual. 2. Iorubas (Povo africano). 3. Artes
gráficas. 4. Jogos na arte. 5. Arte e desenho (projetos). 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

- Primeiro Agradeço a Deus
- Segundo, mas tão importante quanto o primeiro, agradeço aos meus pais e minha família, que sempre me apoiaram.
- Agradeço à minha prima Marilene Ferreira que estava presente nos meus piores momentos, sempre foi meu porto seguro, minha esperança e me ajudava tanto na amizade quanto psicologicamente.
- Agradeço ao professor Dorival Rossi, pela sua compreensão e paciência.
- Agradeço aos meus amigos que me apoiaram psicologicamente e me fizeram lembrar que eu não estava sozinha.
- Agradeço a Universidade Estadual Paulista, professores, estudantes e todos que me proporcionaram uma evolução pessoal e intelectual.
- Agradeço a todos que acreditaram nesse projeto.

“Onde os olhos humanos nunca viram, onde os seres humanos nunca foram, eu construo um mundo de sonhos abstratos, e espero por você...”

Sun Ra - I'll wait for you

Resumo

Baobá é um projeto de concept art para um futuro jogo eletrônico com o objetivo de apresentar o desenvolvimento visual de personagens, com o roteiro baseado em lendas da árvore baobá e a cultura afro-brasileira com muita influência da mitologia Yorubá. Outro objetivo é utilizar recursos e ideias do design gráfico e fundi-los com aspectos literários, compreendendo sua importância nos jogos contemporâneos e a influência educacional, alinhando-se ao concept art e usando referências africanas e afro-brasileiras como temática do projeto, unindo conceitos históricos e fantásticos de cultura Yorubá e folclore brasileiro. Propondo com o projeto não ser usado apenas na forma literária ou ilustrativa, mas na forma interativa como ponto de partida para um futuro jogo eletrônico.

Palavras Chaves: Concept Art, Game Design Document, Ilustração, Yorubá.

Abstract

Baobá is a concept art project for a future electronic game with the objective of presenting the visual development of characters, with the script based on legends of the baobab tree and the Afro-Brazilian culture with a lot of influence from Yoruba mythology. Another objective is to use resources and ideas from graphic design and merge them with literary aspects, understanding their importance in contemporary games and educational influence, aligning with concept art and using African and Afro-Brazilian references as the theme of the project, uniting concepts historical and fantastic views of Yoruba culture and Brazilian folklore. Proposing that the project not only be used in a literary or illustrative way, but in an interactive way as a starting point for a future electronic game.

Keywords: Concept art, Game Design Document, Illustration, Yorubá.

Sumário

Introdução	9
Justificativa	10
Objetivo	11
Metodologia	12
Contextualização	13
Mitos	13
Yorubá e Religião	14
Árvore Baobá	16
Simbolismo	17
Concept art	18
O que é Concept Art	18
Ilustração e Concept Art	19
Design: Criação de concept art	20
Métodos de criação de Personagem	21
Jogos	22
História	22
Side Scrolling	24
Jogos Lúdicos e Culturais	25
Similares	27
Referências Visuais	29
Identidade Visual	31
Marca	31
Logo Final	34
Paleta de Cores	35
Tipografia	35
Game Design Document	36
Início	36
História	36
Cenário	37
Jogabilidade e Mecânica	37
Conteúdo Extra	38
Criação dos personagens	38
Jogador e NPCs	39
Personagens	39
Akin	39
Iansã Oyá	42
Exu	46
Xangô	49

Baobá	52
Produto final	55
Sprite Sheets	57
Level Design	58
Criaturas e Itens	59
Conclusão	60
Glossário	61
Bibliografia	63

Introdução

Um dos pontos que o *Design* visa é a criação de objetos, sejam funcionais ou estéticos, contudo visualizo uma possibilidade de transmitir uma ideia, de forma sintética e informativa, produzindo uma concepção visual e ressaltando a comunicação gráfica para transmiti-la da melhor forma os principais atributos.

Dentre estas áreas do design gráfico encontra-se o *Concept Art*, sendo frequentemente relacionado à forma estética, mas além de construir algo visualmente prazeroso, nos possibilita uma comunicação intermediária de informações e aprimoramentos. Sua produção gera a possibilidade de interagir com ilustrações que determinará o conceito artístico que será utilizado em sua finalidade, sendo usados como inspiração para livros, filmes e jogos, podendo atender conteúdos educacionais, atendendo contextos sociais, morais e ambientais.

Este projeto tem o intuito de compartilhar lendas, histórias, valores, conceito por meio de um *concept art*, apresentando o desenvolvimento visual de personagens e cenários, baseando-se em lendas da árvore baobá e cultura afro-brasileira como roteiro. Sendo o objetivo a construção do concept art yorubá baseado no resumo de um *Game Design Document*.

Justificativa

A temática desse projeto surgiu de duas combinações muito importantes pessoalmente. Os jogos sempre estiveram presentes na minha vida, em forma de tabuleiros ou eletrônicos, desde a infância um lugar de descobertas e aprendizados, assim como a paixão por contos, mitologia e mundos fantásticos. E ao longo dos anos acadêmicos a discussão de representatividade cresceu e se tornou cada vez mais forte em projetos pessoais, devido às pautas raciais serem atuais e necessárias. Com essa relação, veio a descoberta do culto a árvore baobá e todo seu significado na mitologia e religiões de matrizes africanas, tornando-se o tema de interesse pessoal com grande potencial para ser explorada.

Visto que a presença de temas africanos nas mídias está em constante expansão, porém os tabus ainda são recorrentes, a busca de referência em jogos digitais, especialmente para crianças, é escassa e mal divulgado e até mesmo carregado de preconceitos apenas por se tratar da cultura e ritos africanos, problemáticas que levam a má informação, intolerância e racismo.

Objetivo

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso consiste na criação de *Concept Art* para jogos, desenvolvido com técnicas e processos de Design Gráfico. Como estruturas base um projeto de *Game Design Document*, contendo história, personagens, mecânica e cenário a serem idealizados para o jogo, assim como fundamentos históricos e mitológicos, análise de jogos com referência culturais e sociais com temas Afro-brasileiro, com intuito de expandir conceitos mitológicos e visuais, em um mundo fantástico baseado na interpretação dos mitos da Baobá e Yorubá. Sendo uma maneira de explorar e aprender sobre diversidades culturais através de linguagens digitais e interativas com os jogos eletrônicos, possibilitando a expansão de conhecimentos históricos e culturais auxiliando a visibilidade questões raciais e minimizando preconceitos. Há outros objetivos mais específicos a serem obtidos, são eles:

- ❖ Ressaltar a importância dos processos atuais usados para a criação de *Concept Art*, como os fundamentos básicos.
- ❖ Apontar a relação entre jogos digitais e jogos educativos, para fundi-los com conceitos mitológicos afro-brasileiros.
- ❖ Unir conceitos mitológicos e visuais para criação de uma base de *Game Design Document* (GDD).
- ❖ Desenvolver *Concept Art* baseando-se no GDD, aplicando conceitos do *Design*, com a intenção de obter os melhores resultados criativos e técnicos.
- ❖ Produção de material gráfico de Personagens baseados no mito da Baobá e conceitos da mitologia Yorubá.
- ❖ Introduzir conhecimentos sobre mitologia, religião e cultura afro-brasileiras com intuito de minimizar conceitos preconceituosos.
- ❖ Produção de um site para divulgar as criações visuais com o intuito de ser um ponto de partida para o desenvolvimento de um jogo eletrônico.

Metodologia

A metodologia aplicada foi baseada nos seguintes pontos:

Teórica

- Pesquisa de campo e questionário digital sobre jogos e aprendizagem.
- Estudo do tema abordado.
- Estudo a respeito de *concept art*, definição e concepção.
- Estudo de jogos eletrônicos da atualidade e sua influência na aprendizagem.

Prático

- Análise de similares, coleta de dados e referências.
- Elaboração da identidade visual do projeto
- Execução de projeto gráfico referente ao *concept art*: *Brainstorm*, *Briefing*, *Sketches*, GDD (*Game Design Document*).
- Finalização das representações dos personagens em pintura digital.

Contextualização

Mitos

Algo ou alguém cuja existência não é real ou não pode ser comprovada. Crença construída sobre algo ou alguém; mitologia: o mito da Fênix. História fantástica, de teor simbólico, normalmente com personagens ou seres que incorporam as forças da natureza e as características humanas. (Dicionário Online de Português)

Entende-se como mito um conjunto de contos criados no passado com histórias e fundamentos de uma comunidade, com referências de fenômenos naturais ou místicos, muitas vezes com teor religioso ou educativo. Com isso a combinação de conceitos fictícios e a realidade constrói uma narrativa de metáforas e simbolismo, cumprindo o papel de ensinar através de suas histórias, onde a relação do sobrenatural e natural se unem para dar lições de como a vida deve ser vivida, por exemplo, ou contando algo realmente histórico ou novas versões em formas de mitos, expondo suas crenças em divindades e heroísmos mitológicos.



Contrário da antiguidade, onde mitos eram vistos como a verdade, no contemporâneo prevalece o estudo como algo ilustrativo, histórico de um grupo social, assim como as diversas mitologias: gregas, romanas e egípcias. Contudo, as lendas não são algo totalmente ficcional ou não real, mas sim considerado a verdade cultural, onde sua narrativa conta a história da humanidade e comunidade, manifestações culturais, conscientes e históricas.

Mitologias africanas e afro-brasileiras são frequentemente desconsideradas ou esquecidas, com olhar preconceituoso, são reprimidas e desvalorizadas, contudo são riquíssimas e presentes na cultura brasileira. Seus mitos são uma grande história de vivência e natureza repletas de simbologias.

Thor, Deus do trovão da mitologia Nórdica (quadro de Marten Eskil Winge de 1872)
Fonte: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thor%27s_Battle_Against_the_J%C3%B6tnar_\(1872\)_by_M%C3%A5rten_Eskil_Winge.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thor%27s_Battle_Against_the_J%C3%B6tnar_(1872)_by_M%C3%A5rten_Eskil_Winge.jpg)



Orixás do fotógrafo James C. Lewis.

Fonte: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2020/09/15/deuses-e-herois-das-mitologias-africanas-qu-e-seriam-campeoes-de-bilheteria.htm>

As principais mitologias afro-brasileiras foram trazidas por escravos na era colonial, com a repressão da época onde o catolicismo era obrigatório como única religião aceita, os povos africanos esconderam suas crenças, muitas foram esquecidas ou transformadas, uma dessas heranças foi o candomblé, religião com grande referência à mitologia Yorubá. Trazendo também conceitos folclóricos, tribais, mitológicos, heróicos e científicos, sendo os mitos um dos itens mais importantes para a sobrevivência de tradições e cultura de um povo contada através de contos, para manter-se viva e significativa.

Yorubá e Religião

A religião pode ser descrita como série de ritos, regras, cultos, tendo um objeto de devoção, uma doutrina a se seguir, conjunto de símbolos e práticas sociais que englobam uma comunidade seguidora de suas crenças, sendo algo sagrado e cultuado. As crenças podem ser construídas a partir de diversas situações, assim como a partir de mitos, passados de geração a geração, tornando um movimento coexistente entre contos e dogmas.

A mitologia e a religião dos yorubás estão relacionadas e baseiam-se em deuses e entidades, sendo vistas como história de fantasia ou em forma de credo religioso, respectivamente, em sua essência ambos tem seus mitos de criação e explicação de fenômenos da natureza. Segundo a filosofia a mitologia busca a origem do mundo e da humanidade, sendo assim como a yorubá baseia-se em lendas e contos para explicar a origem de suas fábulas, metáforas e utopias, tendo conceitos muito parecidos, a mitologia e a religião se diferenciam historicamente pela sua doutrina, possuindo muitos fiéis e cultos.

A mitologia Yorubá, vinda de povos africanos, em sua maioria na Nigéria, presentes em em comunidades da Costa do Marfim, Gana, Benin e Togo. Inicialmente surgiram a 5.500 anos atrás e se desenvolveram pela expansão comercial, o conceito do povo yorubá nasceu pelas semelhanças na cultura, dialetos, ritos religiosos e políticas, sua maioria vive na Nigéria, mais precisamente na região sudoeste do país. Há também importantes comunidades presentes em Benim, Gana, Togo e Costa do Marfim.



Imagem retirada do Google MAPS 2022.

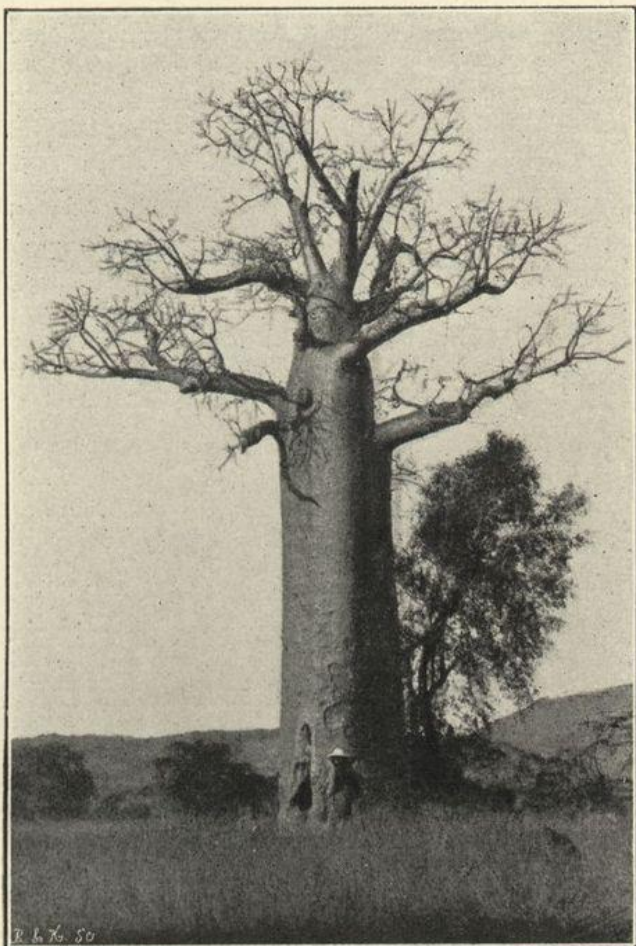
Fonte: <https://www.google.com/maps/@8.7532716,3.5164397,6z>

As diversas tribos possuíam suas próprias práticas religiosas, tendo cada região focada no culto de um orixá específico, porém reconhecia o culto das demais regiões. Atualmente a mitologia Yorubá se ramifica em diversas religiões de matriz africana, como: Santería em Cuba e o Candomblé no Brasil.

Árvore Baobá

Imbondeiro, popularmente conhecida como Baobá, árvore nativa do continente africano e da Austrália, possui oito espécies do gênero *Adansonia* e família *Bombacaceae*, sendo sete destas presentes na África, sendo em sua maioria nativas de Madagascar e apenas uma na Austrália, contudo esta árvore pode ser encontrada em outros lugares no mundo incluindo o Brasil, podendo encontrar a espécie *Adansonia digitata* em solos brasileiros. Estudos acreditam que a baobá chegou no Brasil na época da colonização, junto com as escravaturas e atualmente está presente nos estados: Pará, Bahia, Maranhão, Pernambuco, Rio Grande do Norte, Distrito Federal, Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo e Santa Catarina.

As baobás são árvores nativas da região Paleotropical, sua principal característica são seus troncos extremamente largos e longos podendo chegar a 30 metros de altura e de 10 metros de diâmetro e suas copas pequenas em relação ao tronco, possui grande capacidade de armazenar água, viver por séculos.



Florescendo uma vez ao ano suas grandes flores são brancas, solitárias e pêndulas de cabeça pra baixo, chegando a 1 metro de comprimento, se abrem durante a noite emitindo um cheiro azedo para atrair animais e insetos para sua polinização, um dos animais que auxiliam nesse processo são os morcegos.

Possuindo fruto comestível chamado Makua, exótico e rico em nutrientes e antioxidantes, encontrando também grandes quantidades de cálcio, ferro, potássio, vitamina C e minerais. Possui até 25 centímetros com miolo seco. Com suas folhas, o conteúdo do fruto e sementes produtoras de óleo, além de serem usadas na alimentação também são usadas para fins medicinais tradicionais africanos, em tratamentos como diarreia, doenças urinárias e febre.

Foto do século 19 de Baobab Tree, Madagascar.

Fonte: <https://discvr.blog/the-beauty-of-madagascars-giant-baobab-trees/>

Simbolismo

Baobá na mitologia Yorubá simboliza a ligação do mundo real, Aiê, com o mundo espiritual, Orum, considerada uma árvore sagrada no continente africano rodeada de mitos, lendas, ritos e poesias. Conhecida como símbolo de fertilidade, cura e fartura. Com tronco oco e grande capacidade de armazenamento de água, ela representa a vida, seja como cisterna de água como em rituais, como em Senegal, país africano que em sua cultura acredita que ao enterrar uma pessoa em seu tronco sua alma permanecerá viva enquanto a árvore viver, e como em Cuba que possui uma tradição de plantar baobás como símbolo de permanência no país caso seja um viajante.



Baobá na Praça da República, Recife / Brasil

Fonte: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Baoba_recife.jpg

Sua importância não se limitou apenas ao continente africano mas está muito presente na cultura afro-brasileira. No Brasil a árvore é um centro cultural, social e religioso. Tornando-se um símbolo de resistência negra, alguns registros contam que a planta foi trazida pelos escravos na época colonial como um vínculo a sua terra natal, ela cresceu marcando suas origens e consciência negra. Sendo um ponto de memória, um encontro com a ancestralidade, uma marca da diáspora africana. Com poucas árvores no Brasil, muitas delas são tombadas.

Concept art

O que é Concept Art

Conhecido também como Arte Conceito, é considerado a representação visual de um projeto para a indústria de entretenimento, como jogos, filmes, séries e animações. Segundo a Zupi, é uma “arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos.” (ZUPI 2010, p. 04). Seu objetivo é idealizar o conceito de forma a auxiliar o desenvolvimento do projeto nos estágios iniciais, sendo para um personagem, cenário, objetos ou mundo completo, com o intuito de representar uma ideia ou história que possa ser lida visualmente, podendo aplicado em diversas técnicas como, ilustração, pintura a tinta, carvão, grafite, esculturas e modelagem.

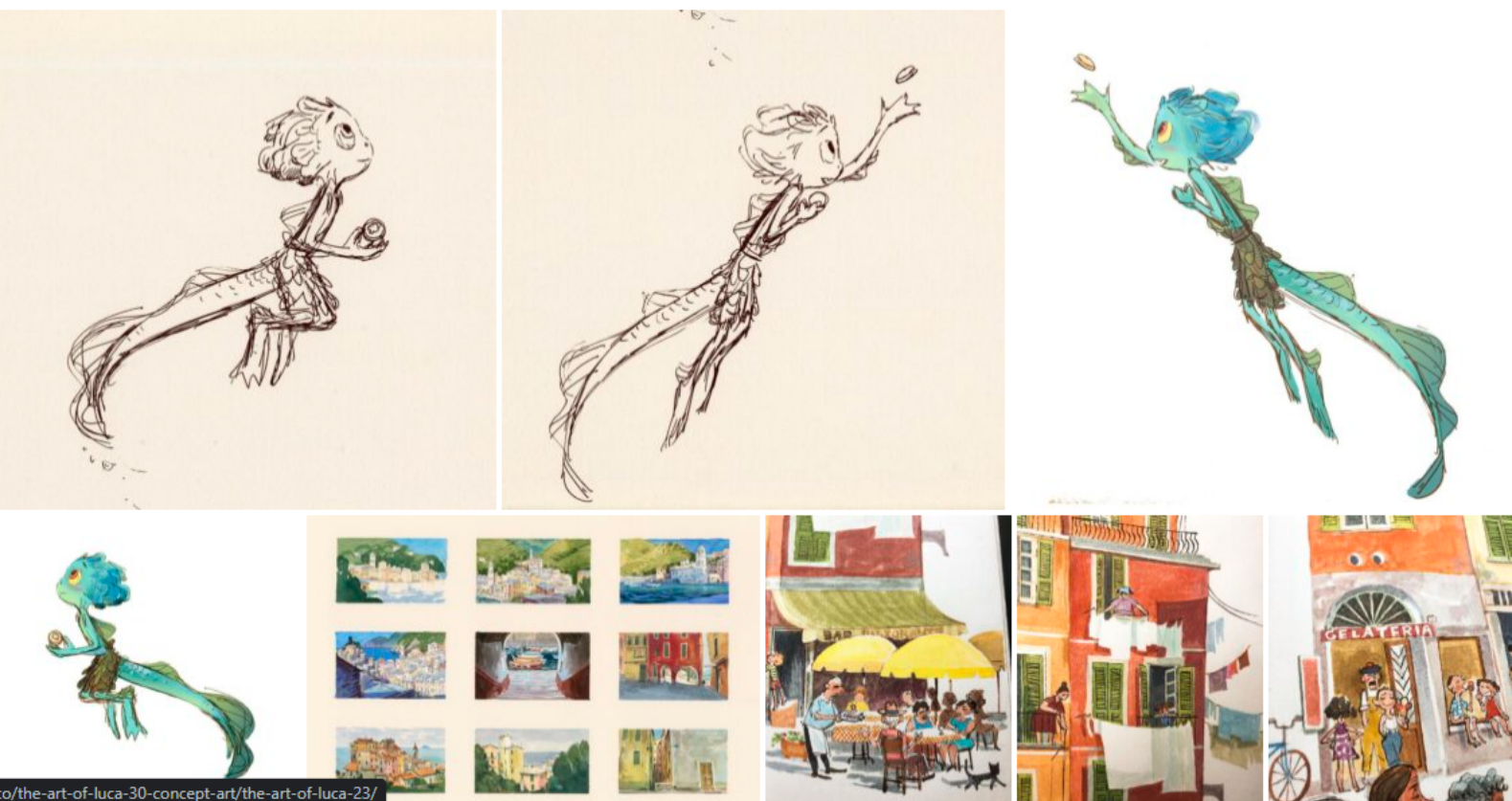


Imagem retirada da coleção gratuita do ARTBOOK para LUCA: The Art Of Luca- Disney e Pixar.
Fonte: <https://www.iamag.co/the-art-of-luca-30-concept-art/>

Ilustração e Concept Art

Segundo o Dicionário Online de Português, a definição de ilustração é “Ação ou efeito de ilustrar, de publicar algo por meio de gravuras, desenhos: texto sem ilustrações”, ou seja, um novo meio de comunicação e entendimento por imagens, uma expressão artística.



Capa do livro ilustrado por Karl James Mountford.

Fonte: <https://www.boxbird.co.uk/blog/2017/04/spotlight-onkarl-james-mountford/>

Essa é característica principal da Ilustração: passar uma mensagem não verbal que pretende informar algo por meio de entretenimento, até podendo acompanhar texto mas não deixando de ter sua própria função de comunicar, seja por diferentes técnicas e materiais como lápis, tinta, pastel, aquarela, guache ou confeccionado com estudos artísticos com foco em habilidades de composição, anatomia, texturas, desenho de figura, perspectiva.

Concretizar sua ideia levando lápis ao papel, ou mouse ao monitor, é o primeiro passo na jornada de executar uma ilustração. Para que o trabalho de ilustrador seja uma experiência frutífera em vez de uma tarefa tediosa, é essencial compreender como as ideias tomam forma, e como dar aquela ajuda ao processo quando elas não fluem tão rapidamente quanto o desejado. (ZEEGEN; CRUSH, 2009, p.11).

Concept Art pode não ser considerada ilustração, obrigatoriamente, por sua vez a ilustração é uma técnica empregada para seu desenvolvimento, classificada como uma das etapas mais importante e utilizada em sua concepção juntamente com *sketches*. Apesar disso, é importante destacar que *concept art* não é a mesma coisa que ilustração, uma vez que esta pode ser ela própria um produto, uma imagem que pode ser aplicada em produtos, telas, propagandas entre outros, visando sempre contar um contexto diretamente ao consumidor final.

A indústria faz uso de diversos softwares para a produção digital sendo como *Photoshop*, *Illustrator*, *Blender*, *ZBrush*, *3ds Max*, tanto para imagens 2D quanto modelagem 3D, entretanto ainda há artistas que optam por técnicas tradicionais como desenhos e pinturas em telas, *sketches*, pinturas de guache ou aquarela, entre outras métodos de desenho artístico. Produções autorais digitalizadas e ou encadernados, até mesmo mesclando estilos diferentes e aprimorando-as em formas digitais.

Design: Criação de concept art



As etapas para um processo de criação podem ser variadas e personalizadas, o *designer* pode iniciar tanto com os esboços quanto pelo *briefing*, sendo o método adotado que mais convém ao desenvolvedor. Muitos artistas optam por iniciar o processo por ilustrações, *sketches*, seja de personagens ou cenários, ideais e propostas focados em seu visual partindo destes para o macro. O mais popular método é iniciar pelo *briefing*, pode proporcionar mais profundidade e controle do objetivo, a construção de *storytelling* e formação de um conceito ainda mais concreto auxiliam o caminho, contudo, toda linha a ser escolhida será agregada ao desenvolvimento e trajetória do produto, sendo algo essencial para um projeto eficiente e funcional, assim obtendo resultados e metas condizentes ao proposto.

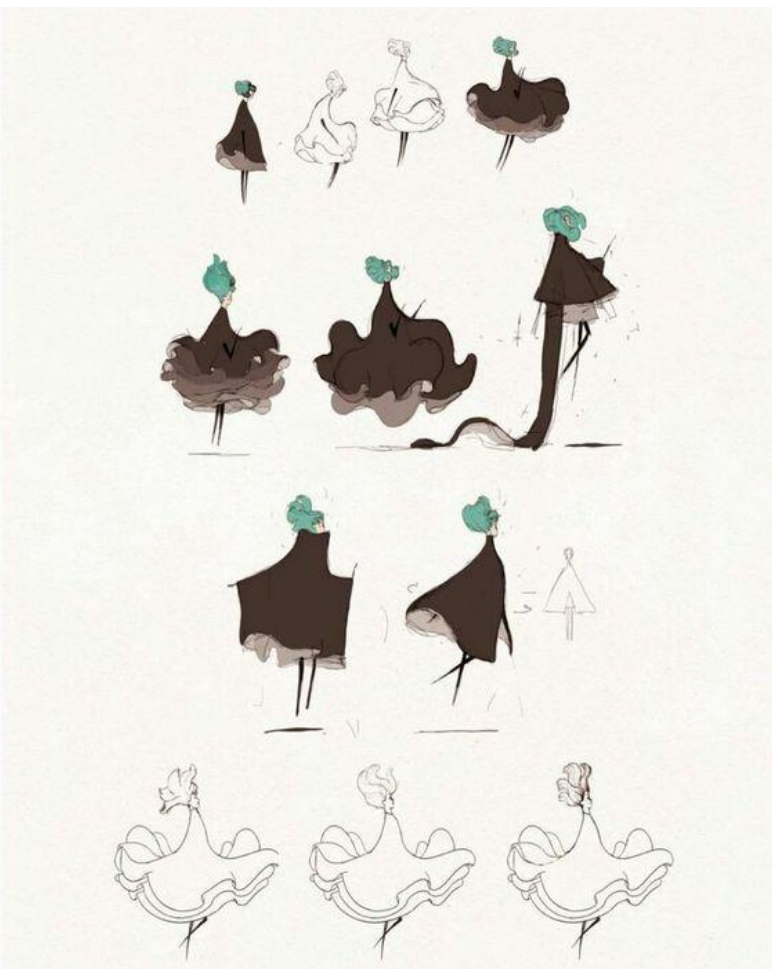
O desenvolvimento vai muito além de personagem e cenários, a escolha de cores e suas tonalidades, pois podem influenciar diretamente na personalidade do projeto, texturas, adornos, roupas, movimentos, equipamentos, como armas, carro, máquinas, assim como itens, ligados ao cenário e tempo, elementos que remetem a certo período histórico, territorial ou cultural. São ferramentas para criar o máximo de expressão das ilustrações para guiar o caminho com clareza.

Concept art de The Art of Journey de Matthew Nava (2012, p. 188)
Fonte: <http://en-b.blogspot.com/2013/10/holy-moly-been-forever.html>

Métodos de criação de Personagem

Além de um simples desenho, a criação de um personagem pode trazer conteúdo e camadas características, contando sua história, ambições, medos, alegrias, cultura, gestos, religião. A sua forma física não é apenas uma mera ilustração, mas as cores usadas, os adornos adicionados, os caracteres comportamentais, como eles se movem, como se comportam ao estímulo de outro fatos, tudo tem um significado e conceito a ser projetado. Segundo Seegmiller (2018), a criação de um personagem vai muito além de *sketchs*, mas o planejamento de *design* de criação é fundamental para um pré-projeto de sucesso.

A elaboração de um *concept art* segundo Seegmiller (2008), é muito parecida com um projeto de *design*, se inicia com um *briefing*, um documento guia, podendo conter uma série de questões estratégicas, dados do projeto, objetivos e propostas, um *brainstorm* para gerar ideias criativas e filtrar conteúdos. Ao gerar as perguntas, pode-se ampliar o conteúdo do projeto, proporcionando a estrutura inicial e influenciando as etapas seguintes, auxiliando na produtividade.



A metodologia de desenvolvimento pode ter suas perguntas alternadas de acordo com cada projeto, tendo em vista conteúdo macros como:

- *Brainstorm*
- *Briefing*
- História do personagem
- Ambientação
- Vivência
- Personalidade
- Problemas e Medos
- Motivação e Objetivos
- Competitividade e Cooperatividade
- Gênero
- Referências
- Simbologia
- *Sketchs* e Estruturas
- Ilustração

Concept art de Gris: The Art of the Game de Nomada Studio
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/297941331611414863/>

Jogos

História

Os primeiros jogos eletrônicos foram criados por William Higinbotham na década de 50 e vendido como nova relação entre homem e computadores, porém o conceito de jogar vem muito antes disso, a sociedade tem a necessidade de criar formas lúdicas para distração e ensinamentos desde os primórdios da civilização, sendo jogos esportivos, jogos de tabuleiro, entre outros, contudo todos com o mesmo intuito de ser uma atividade de diversão e crescimento. As brincadeiras estão presentes não somente na sociedade mas também no reino animal, observando cães e gatos, por exemplo, desde filhotes são rodeados de jogos que conduzem seu desenvolvimento com gestos e atitudes, criando regras como o quão forte posso morder até brincadeiras de caça.

(...) mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1980, p. 4).



Um dos objetivos do jogo é proporcionar elementos lúdico e muitas vezes educativo, atuando como uma motivação ao esforço exercido, garantido recompensas físicas ou imaginárias, o reconhecimento de troca e aprendizagem. Segundo Huizinga (1980), o jogo é a própria cultura onde pode nos servir como entretenimento à evolução intelectual. “Encontramos o jogo na cultura, como um componente existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (Huizinga, 1989, p.6).

Imagem do jogo Metroid - Nintendo 3DS

Fonte: https://www.nintendo.pt/Jogos/NES/Metroid--275726.html#Galeria_de_imagens

Entre as atividades de jogar estão conquistas ou perdas, jogos de competição ou cooperação, com constante mutação de regras de acordo com os jogadores, em grupo ou individual, jogos que darão recompensas ou prazer de participar. A evolução da indústria trouxe os jogos digitais, com um potencial de expansão tanto para idealizadores como jogadores, possuindo novos mecanismos e histórias a serem contadas.

Atualmente com o auxílio dos gráficos e mecânicas dos predecessores a evolução e conceito foram exaltados, abrindo portas para novos jogos, logo após a entrada de fliperamas no mercado foi um sucesso ainda maior, vendo o potencial, grandes empresas investiram na área criando assim a grande indústrias, garantindo qualidade de gráficos e novas ferramentas e plataformas.

A evolução da indústria é inevitável, tornou-se com uma manufatura global que moveu cerca de 180.3 bilhões de dólares, segundo dados de pesquisa da newzoo (2021), sendo *videogames* presentes em 74,5% na população brasileira, contemplando várias faixas etárias e diferentes gêneros, porém tendo predominância em jovem entre 17 e 25 anos, resultados da Pesquisa Game Brasil (2022). Suas diversas plataformas facilitam o consumo e acesso de pessoas de diversas classes sociais e idades, sendo a mais consumida a *mobile*, seguida de *console* e computadores.



Imagem 1: The Witcher 3 Wild Hunt da CD Projekt Red. Imagem 2: GTA da Rockstar Games.
https://store.steampowered.com/app/292030/The_Witcher_3_Wild_Hunt/?l=portuguese
Fonte: https://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/?l=portuguese

A lista de estilos está em constante evolução, com uma grande diversidade de jogos, combinações e elementos formando conceitos e subgêneros novos, classificar todos os categorias seria uma tarefa extensa, mas suas principais características são: ação, aventura, *RPG (Role-Playing Games)*, simulação, *puzzle*, esportes, estratégia. Possuindo jogos para todos os gêneros e gostos pessoais, a jogabilidade muitas vezes entra como subcategoria, os mais populares da atualidade são: *FPS (First Person Shooter)*, *FPA (First Person Adventure)*, *PVP (Player vs Player)*, *RTS (Real Time Strategy)*, *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, *MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games)*.

Side Scrolling

É uma expressão no inglês usada para jogos onde a câmera é fixa, vendo assim somente um lado da tela seja ela frontal ou lateral, fazendo com que o personagem se mova apenas para os lados e para cima e baixo. Essa técnica foi criada para jogos arcades e evoluiu de jogos de fliperama para *video games* até celular atualmente, com estilos diversos como *Side Scrolling Shooters* onde o objetivo é atirar em um alvo, corrida, aventura, movimentam se diversas maneiras como andar correr nadar voar, dirigem veículos temáticos. Esta característica proporciona um melhor controle do ambiente e personagem para jogos de plataforma, sendo os que mais utilizam esse recurso.



Imagem do jogo Super Mario World - Nintendo 3DS

Fonte: <https://www.nintendo.com/store/products/super-mario-world-vc-snes-3ds/>

Desde clássicos como *Mario Bros* até atuais como *Hollow Knight*, o conceito continua presente e carregado de referência de grandes clássicos de sua história, agregando inovações, tecnologias e técnicas.

Por ser uma categoria de mecânicas básicas, o foco do jogador é amplificado em outras áreas como em controle total de comandos básicos aos avançados, exploração do mapa, mecânicas e técnicas alternativas, cenário e personagens diversos. Além de modos de jogabilidade divergentes, como, focado em exploração do mapa, colecionadores de recursos ou *Speed Run* é uma modalidade onde o objetivo é finalizar a história no menor tempo possível, ou de maior pontuação, maior número de itens colecionados e conquistas adquiridas.

Jogos Lúdicos e Culturais

Jogos lúdicos fazem referência a brincadeiras e diversão, até mesmo um estado emocional, fato de ser prazeroso, ou seja, estar brincalhão como uma recreação com bola, passatempos, tabuleiros ou crianças interagindo entre amigos com piadas e atividades.



Imagem de Nerina Canzi, Ilustração.

Fonte: <http://nerinacanzi.blogspot.com/2015/04/domingo.html?sref=pi>

Pode se dizer que nem todo jogo é lúdico, e nem toda interação lúdica é um jogo, não necessariamente, contudo em uma ação em conjunto pode proporcionar uma experiência, descoberta, aprendizagem, um estímulo a uma atividade livre fora da condição cotidiana habitual, segundo Huizinga (1995), ressoando com outros aspectos culturais e relacionando diretamente a convívios sociais experimentando novas regras e sistemas, construindo assim um ambiente de entretenimento e instrutivo, formando uma união ideal para a evolução social, cultural e educacional.

A noção de jogo associa-se à de sagrado. Qualquer prelúdio de Bach, um verso de qualquer tragédia prova isso. Decidindo considerar toda a esfera da chamada cultura primitiva como um domínio lúdico, abrimos caminho para uma compreensão mais direta e mais geral de sua natureza, de maneira mais eficaz do que se recorrêssemos a uma meticolosa análise psicológica ou sociológica. (HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1980, p. 30).

Cultura é um conjunto de comportamentos, manifestos e padrões humanos, dentro de uma comunidade, é moldada pela vivência, sendo a cultura um compilado de tudo que é aprendido, refletindo e desenvolvendo a partir de interações sociais dentro de um contexto temporal, histórico e espacial. O entretenimento reflete a cultura em níveis distintos, trazendo a tona conceitos de um todo como rivalidades de times em partidas de futebol, ou de uma parcela como competições de um povo específico com uma aldeia indígena, todo jogo carrega em si um valor de conhecimento seja algo social, histórico, sentimental, religioso, econômico, material, educacional, popular.



Imagens do jogo Aritana and the Harpy's Feather - Duaik Entretenimento

Fonte: https://store.steampowered.com/app/314360/Aritana_and_the_Harpys_Feather/?l=portuguese

Atualmente existe uma grande quantidade de jogos com elementos culturais no mercado, cada um tem caracteres motivadores e atraentes ao público, colocando o desenvolvedor a definir o projeto adicionando referências estéticas, históricas, técnicas e mecânicas ao jogo para melhor comunicação.

Similares

Hollow Knight



Imagens do jogo Hollow Knight - Team Cherry

Fonte: https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/

Hollow Knight é desenvolvido pelo *Team Cherry* em Adelaide, Austrália. Time de três pessoas, Ari Gibson, William Pellen e David Kazi, sendo os dois primeiros responsáveis pela arte e desenvolvimento do jogo e o último responsável pela direção técnica. O jogo é uma mistura de ação e aventura inspirada em clássicos como *Metroid* e *Dark Souls*, o mundo de *Hollownest* é expansivo e aberto mesmo sendo um jogo de plataforma 2D, seu mapa é cheio de surpresas e com a possibilidade de fazer seu próprio caminho.

Hollownest mundo de *Hollow Knight* é contaminado por uma criatura e os leva à loucura devastando o reino por séculos, o cavaleiro por sua vez é um dos muitos que tem a missão de conter a contaminação, em um ciclo sem fim de novos guerreiros sendo os receptáculos, podem continuar o ciclo ou rompê-lo, em meios as ruínas ele tenta salvar e libertar este reino.

Clássico de ação *Side Scrolling* de plataforma, jogo renomado pela sua arte 2D quadro a quadro, animações tradicionais, mesmo sem grandes técnicas em *game design* ou complexos sistemas 3D, a equipe optou por técnicas simples e focada nas figuras e ornamentação, o resultado foi uma arte notória e criativa com ilustrações precisas e detalhada, arte feita a mão, no *Photoshop*, salva em PNGs comuns, adicionando estas em ambientes 3D criando camadas, exaltando jogos clássicos 2D e criando uma técnica honrosa para futuros jogos.

Dandara

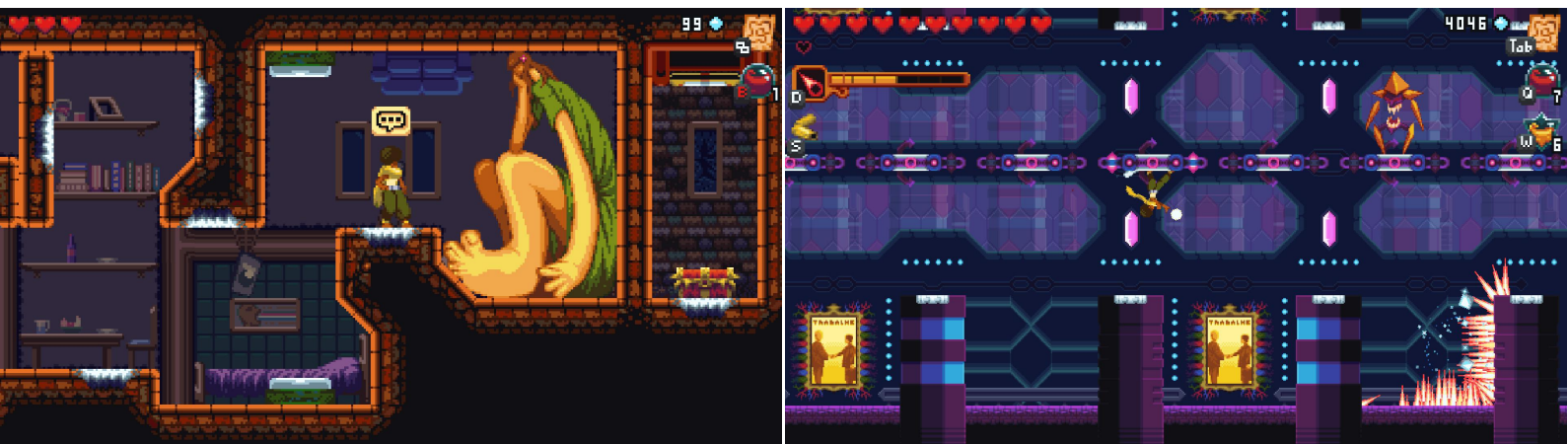


Imagem do Jogo Dandara: Trials of Fear Edition - Long Hat House

Fonte: https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara_Trials_of_Fear_Edition/

Jogo brasileiro, especificamente de Belo Horizonte, desenvolvido pelo estúdio *Long Hat House* e distribuído pela *Raw Fury*, seus produtores João Brant e Lucas Mattos criaram o estúdio em 2014 e lançaram o jogo em 2018. Conquistando indicações e prêmios como Melhor Jogo Brasileiro do Ano 2018 pela BGA (*Brazil Game Awards*), ficando entre os 10 melhores jogos pela *TIME Magazine* em 2018, e indicações para o *D.I.C.E. Awards*, *SBGames* e *Big Festival*.

Inspirado na cultura afro-brasileira, tendo como sua protagonista Dandara, representando a guerreira de mesmo nome Dandara dos Palmares, mulher negra que viveu no período colonial brasileiro, lutou pela libertação dos direitos de povos afro-brasileiros, sendo uma grande figura de representatividade e valor simbólico. Sua história ainda é um grande mistério e pouco estudada por conta dos padrões da época em que mulheres não eram reconhecidas, caracterizada como uma mãe da resistência, Dandara é uma verdadeira heroína, com este contexto foi criada a personagem do jogo, uma guerreira que luta contra opressão de seu mundo de Sal, com seu despertar traz liberdade e equilíbrio para seu povo.

Contudo, os desenvolvedores decidiram não fazer uma narrativa histórica, criando assim um conteúdo ficcional. Contém uma campanha intrigante e cheia de referência da cultura brasileira como a artista Tarsila do Amaral. Dandara é um jogo de plataforma 2D estilo metroidvania, sub-gênero de ação-aventura reconhecido pela sua jogabilidade tipicamente *side scrolling*, em seu *level design* foi criado de maneira fluida e flexível, inovando com diversos meios de controle sendo eles toque de tela, mouse ou *joystick*, tudo em harmonia. Tanto em seus movimentos de combate quanto em quebras-cabeças que exigem agilidade e velocidade com uma ótima mecânica e jogabilidade, porém seu grande diferencial é na estética e simbologia, elementos da cultura brasileira estampam diversos cenários e trilha sonora, explorando um grande mapa não linear.

Pixel art foi o conceito artístico escolhido, que remete a nostalgia de jogos clássicos, tendo a arte brasileira como inspiração. A animação feita em *pixel art* trouxe uma originalidade juntamente com suas referências brasileiras.

Referências Visuais

As referências da árvore, Baobá, surgiram de suas lendas, contos, histórias e tradições de povos yorubás. Além de sua profunda conexão com a cultura afro-brasileira, atualmente suas influências são tanto nas religiões de matriz africanas como na história da diáspora da África para o Brasil, trazendo consigo seu simbolismo ancestral e criando novos ao longo dos anos. Outros registros da cultura yorubá foram coletados, gerando a busca de inspirações gráficas reunidas em painéis para melhor visualização das referências:



Imagens 1: Painel Semântico com figuras retiradas da exposição virtual do museu África do MAB e acervo do Museu Arte Contemporânea (MAC).

Imagens 2: Ilustrações de Baobás do artista John McGuire.

Fonte: https://www.entremeio.com/africanomab/#02_Modulo_II

Fonte: <https://acervo.mac.usp.br/acervo/index.php/Detail/entities/6102>

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

Foram coletadas referências de máscaras dos povos yorubá que são consideradas sagradas para visualizar as formas, adicionando também conteúdos geométricos e coloridos com trabalhos do escultor e pintor Rubem Valentim, nascido em Salvador em 1922 foi um grande participante do movimento de renovação das artes plásticas na Bahia, segundo o pintor, suas obras expressam a linguagem visual ligada aos seus valores míticos da cultura afro-brasileira.

Além de referências históricas, a busca de artistas atuais dentro da área ou semelhantes fez parte da pesquisa de campo, nomes conhecidos no design gráfico e *game design*, estilos e técnicas foram alguns aspectos a serem observados.

Hugo Canuto

Hugo Canuto, arquiteto e ilustrador brasileiro, nascido em 1986 em Salvador, possui diversas obras sobre mitologias dos povos da América, orixás e mitologia yorubá, lançou uma série de quadrinhos, *Contos de Orixás* com inspiração de publicações literárias como as de super heróis.



Ilustrações de Hugo Canuto
Fonte: <https://hugocanuto.com/artes/>

Edson Ikê

Edson Ikê, designer gráfico brasileiro que nasceu em 1980, suas obras possuem forte influência da cultura negra com diversas técnicas como xilogravura, e interesses como *fanzines*, atualmente com projetos para grandes editoras sobre questões culturais afro-brasileiras, alguns de seus trabalhos foram para editora Moderna, Evoluir e Abril, incluindo um projeto australiano, *Vira-Lata Food Truck* onde expressa artes e tipografias.



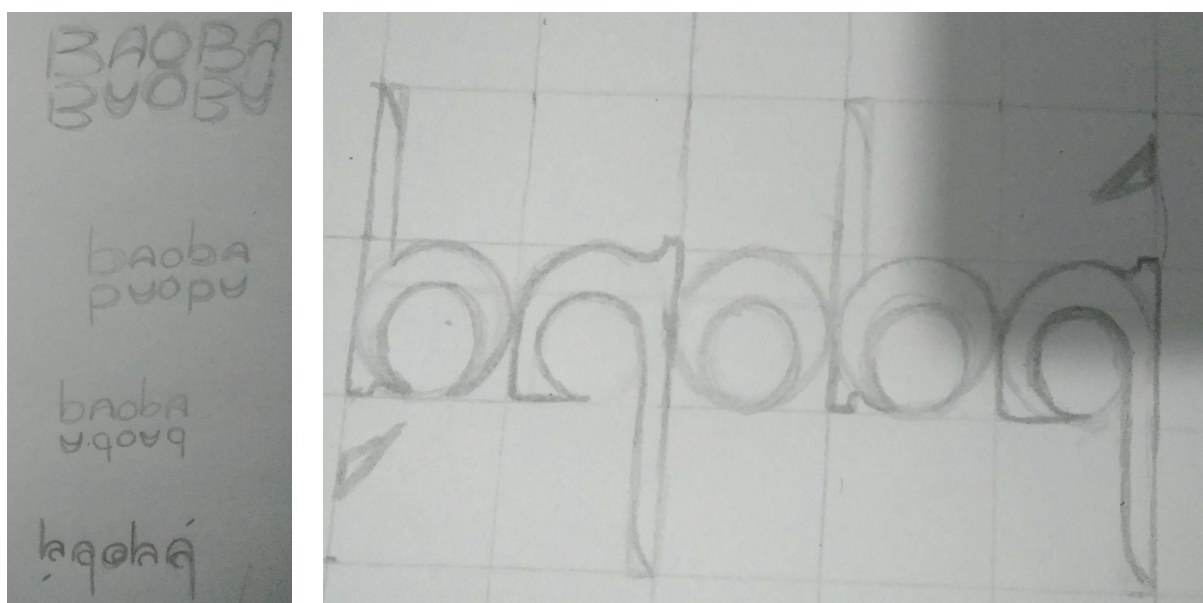
Revista Sorria. Editora Mol. 2017
Fonte: <http://www.ensaiografico.com.br/revista-sorria/>

Identidade Visual

Marca

O nome escolhido para o título foi da própria árvore por carregar uma grande carga histórica e simbólica sobre a cultura afro-brasileira, tendo também uma grande importância no *storytelling* do jogo. No projeto busquei adicionar algumas características da árvore como as letras bem redondas, cheias e alongadas em suas extremidades fixadas.

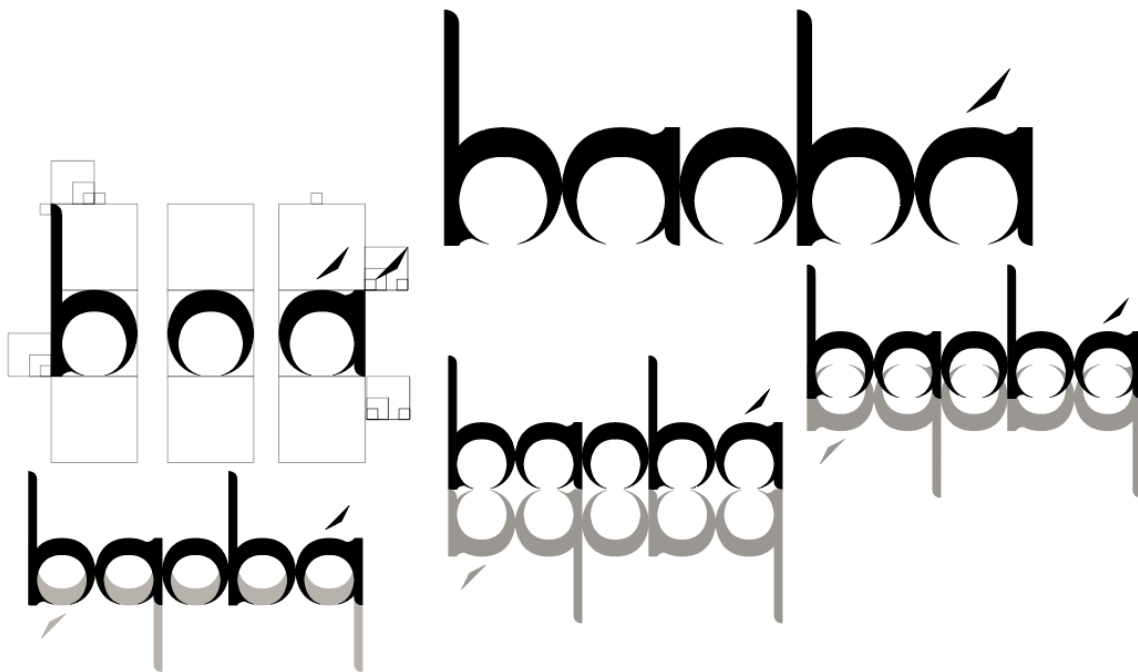
A escolha de cores a partir de referências predominantes na cultura afro-brasileira e terrosos, pensando na natureza, os tons escolhidos foram mais fechados e quentes. Esboços da marca foram testados em diversas paletas, sendo os 2 tons de marrom escolhidos como principais, reafirmando as características da Baobá, a importância de seu tronco e lendas sobre sua natureza.



Fonte: Elaboração própria da autora

Os esboços se iniciaram a partir da ideia de flexo. Palavras palíndromos que, segundo Dicionário Online de Portugues (DICIO), são frases, palavras e números que podem ser lidas tanto da esquerda para a direita como da direita para esquerda sem perder o sentido, foram usada como referência na criação, mesmo não sendo um nome palíndromo, a mescla do nome invertido foi testada e a palavra que está invertida pode ser lida normalmente ao ser girada, essa ideia vem da própria lenda da árvore baobá, contada principalmente pelo povo yorubá, em sua criação diz que deus a virou como forma de aprendizagem e repreensão às condutas da árvore.

Todos os testes foram feitos após a digitalização e aprimoramento da marca no *Adobe Illustrator* (2020).

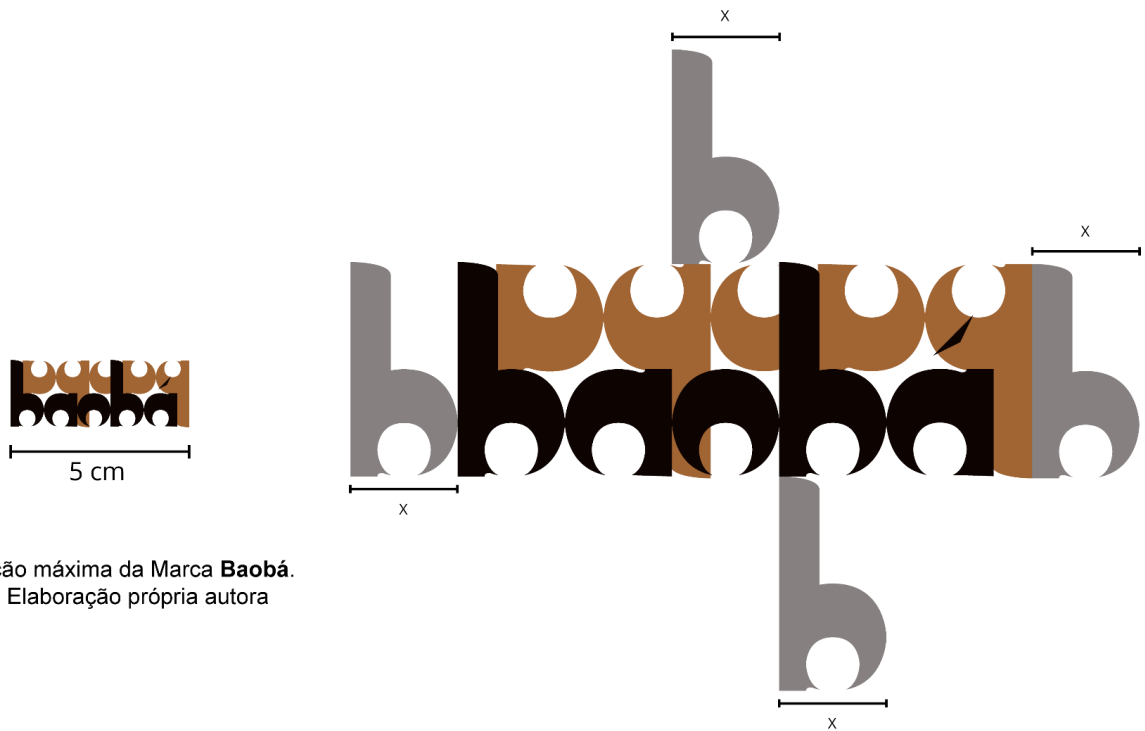


Fonte: Elaboração própria da autora



Fonte: Elaboração própria da autora

Em Baobá, a marca foi estruturada em caixa baixa para uma composição específica da estética escolhida. Para preservar a legibilidade é recomendado a redução máxima de 5cm e área de proteção, para não ser invadida por itens próximos. A marca possui a possibilidade de utilizar combinações distintas dentro da paleta de cores.



Redução máxima da Marca **Baobá**.
Fonte: Elaboração própria autora

Área de Proteção da Marca **Baobá**.
Fonte: Elaboração própria da autora



Marca **Baobá**. Fonte: Elaboração própria da autora

Logo Final

Com aplicação de textura. Marca Baobá. Fonte: Elaboração própria da autora.

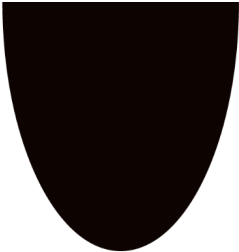
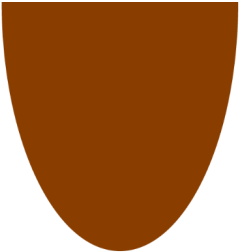
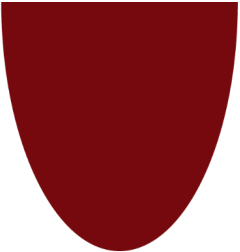
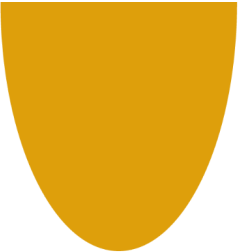


Logo com aplicação de fundo. Marca Baobá. Fonte: Elaboração própria da autora.



Paleta de Cores

No Projeto Baobá a presença de árvores é predominante, visto que a paleta de cores foi escolhida a partir de inspirações da natureza, com tons terrosos, enfatizando juntamente com cores e elementos geralmente referenciadas a cultura afro-brasileira e urbana.

				
#0D0402	#893E00	#193B07	#75090D	#DE9F0B
C 82	C 30	C 83	C 31	C 12
M 76	M 76	M 51	M 100	M 39
Y 62	Y 100	Y 96	Y 95	Y 98
K 94	K 35	K 61	K 46	K 2

Fonte: Elaboração própria da autora

Tipografia

O projeto atualmente possui uma fonte escolhida para ser ligada aos conteúdos principais, pode ser usada em múltiplas mídias, digitais ou impressas, para intenções comerciais e divulgação. A família tipográfica escolhida foi *Open Sans*, ideal para plataformas digitais, projetada por Steve Matteson, é uma fonte sans-serif neutra para facilitar a leitura, acessível para disléxicos.

A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l
m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
á à ã â ü ? ! @ # \$ % & *

Open Sans
Open Sans
Open Sans
Open Sans
Open Sans

Open Sans
Open Sans
Open Sans
Open Sans
Open Sans

Open Sans

Fonte: Elaboração própria da autora

Game Design Document

Início

A ideia inicial do *concept art* era para jogos estilo aventura em mundo aberto ou *openworld*, que é um conceito de *level design* onde o jogador tem total liberdade de movimento dentro do jogo, possuindo em conjunto a escolha de realizar os objetivos como e quando quiser, contendo a campanha principal com foco no personagem enfrentando as provações em busca do coração da sua árvore Baobá. Visando um jogo com alta complexidade e 3D essa ideia foi descartada e adaptada para melhores experiências como: a mudança de jogo 3D para um 2D; com o mantimento do conceito de mundo aberto o jogador poderá seguir o caminho que desejar pelo mapa com algumas barreiras de desenvolvimento e habilidades. O roteiro, por sua vez, sofreu diversas alterações, ainda estando em constante construção para melhor aprofundamento e qualidade.

Resumo

- Público-alvo: todos os gêneros
- Idade: 12 a 30 anos
- Gênero: *Side Scrolling*, Adventure em plataforma 2D
- Plataforma: Computadores e Consoles
- PC (Personagem jogável): Akin
- NPC (Personagens não jogáveis): Baobá; Orixás e Criaturas
- Controle: Mover (WASD / Analógicos); Atirar (click do mouse esquerdo / R1); Pular (espaço / X ou A); Interagir (espaço ou click esquerdo / X ou R1); Dash (click do mouse direito / R2); Especial (Q, E / L1, L2).
- Poderes ou magias: Controle de elementos e poções mágicas
- Sistema de Pontos: Moedas; Colecionáveis; Novas habilidades; Aprimoramento de arma; Movimentos adicionais.

História

O mundo Aiê está em colapso, as árvores Baobás foram contaminadas, condenadas ao esquecimento e aprisionando os espíritos no plano terrestre. Cada pessoa é ligada à sua árvore plantada ao nascer e enterrada em suas raízes ao partir para o mundo espiritual, contudo algo está errado com a Grande Baobá, conhecida como A Árvore do Mundo, a mais antiga de todas as Baobás, que está conectada com todos os seres que já viveram e já partiram, guardando sua memória e ligando com o mundo espiritual.

Akin, é uma poderosa guerreira escolhida por Baobá para restaurar o equilíbrio do mundo, reconectar as ligações com o mundo espiritual e combater o

esquecimento, para isso a árvore a permite viajar pelas suas raízes e entrar nos nove reinos espirituais. Em sua busca encontrará diversos enigmas e desafios e grandes batalhas a enfrentar.

A cada reino desbloqueado se encontrará com divindades, os orixás, novas habilidades serão adquiridas, conhecimentos, novos artefatos encontrados, tornado-a ainda mais forte. A batalha final é encontrar a Grande Baobá, enfrentar o esquecimento e libertar seu espírito, renovando assim a memória da humanidade e reconstruindo a conexão entre os reino de Orum e Aiê.

Cenário

Baobá é a árvore que liga os mundos do jogo, viajando entre planos espirituais e invertidos. O mundo está obscuro tomado pelo esquecimento, onde suas cores e tradições foram contaminadas. Contudo o mundo espiritual é colorido e cheio de vida e morte, uma linha fina entres esses dois elos que conduz a sua ancestralidade, guiada pela Baobá com a ajuda dos Deuses libertará o mundo real da escuridão, encontrar assim as memórias do antigo mundo e a esperança para um novo.

Os nove mundos espirituais são paralelos a Aiê, o mundo físico, localizando-se o centro do mapa. Os nove mundos ao redor são: Rerê, Alafiá, Funfum, Babá, Afefé, Isolum, Apadi, Burucu e Marê. Sendo os três primeiros orum para pessoas bondosas, inocentes e sinceras, contudo, alguns espíritos estão sendo levados à loucura pelo esquecimento, salvá-los é um dos objetivos do jogo. Babá é a moradia dos sacerdotes sua lealdade deve ser conquistada para caminhar entre eles, senão serão ceifados. Em Afefé o caminho do personagem será encontrar novos guias que caberá ao jogador confiar ou não em seus conselhos, é um local de oportunidade e correção espiritual, os *NPC* serão duvidosos e misteriosos podendo levar o jogador a glória ou derrota, com muitos confrontos e *puzzles*. Isolum, ao chegar nesse mundo, enfrentará o poderoso Olodumarê, seu julgamento para decidir qual Orum irá seguir, tendo de passar por ele para desbloquear cada um dos Orum. Dentro de Apadi e Burucu encontrará lugares completamente corrompidos pelo mal, tóxicos e com muitos desafios mortais e monstros ainda mais fortes. Finalizando em Marê morada dos deuses, daqueles que permanecem, onde Akin encontra os grandes deuses supremos e a Grande Baobá, local onde enfrentará sua jornada final.

Jogabilidade e Mecânica

Baobá é um jogo de aventura 2D de plataforma com muita exploração, inspirado em clássicos desse estilo, ação com combates progressivos e quebra-cabeças e obstáculos para ajudar no desbloqueio de novas habilidades. A jogabilidade com alternância entre dois mundos, sendo o mundo físico, situado no centro do mapa que foi infestado de monstros e aliados dispostos a atacar ou ajudar

o personagem, com mecânicas de esquiva, armas e artefatos para ajudar em suas batalhas. O mundo espiritual está em toda a volta de Aiê fechando em um círculo, sendo conectado pela árvore Baobá, o viajante buscará respostas para salvar seu povo. Além do mapa ser considerado livre para o jogador seguir o caminho desejado, ainda possui a mecânica de inversão, onde terá portais de baobá espalhados que o teletransporta a outro local, podendo assim inverter o sentido do personagem, essa mecânica será de grande auxílio para a exploração.

Contendo um mapa vasto e não linear, o viajante poderá ir e vir diversas vezes na mesma tela, explorando e descobrindo novos conteúdos, tesouros, quebra-cabeças e itens escondidos, garantindo horas de exploração. A morte não é um problema até o personagem perder todas as suas vidas, ao chegar no zero será outra entrada para o mundo espiritual, não tão agradável, tendo que enfrentar um duro caminho em Afefé para voltar ao mundo físico Aiê podendo acontecer algumas consequências como perda de Búzios, moeda do jogo e objetos em seu inventário.

Combate com movimentos simples sendo: ataque simples, ataque forte, ataque imersivo, lança. Podendo ser aprimorados, assim como as armas, juntamente artefatos e habilidades como esquiva, esquiva rápida e saltos adquiridos ao decorrer do jogo.

Conteúdo Extra

- **Animações:** aplicadas como *storytelling* em momentos como no início e fim do jogo para envolver e contextualizar o jogador, possuindo outras maneiras de descobertas como conversas com outros personagens do jogo.
- **Mapa Interativo:** mapa dos locais já explorados, com possibilidade de viajar para pontos específicos através da árvore.
- **Inventário:** local onde mantém artefatos, armas, porções, tesouros ou conteúdos adquiridos durante o jogo.
- **Magias:** Alguns orixás irão permitir o uso de seus elementos se forem realizados oferendas de grande valor.

Criação dos personagens

O desenvolvimento dos personagens evoluiu junto com a mudança de jogabilidade, a construção consistiu em diferentes análises, como as referências literárias, visuais e influências artísticas afro-brasileiras. Após a análise foram criados *briefing*, ficha de personagens e *sketches*, até chegar no *design* final que foi

concluído com pintura digital. Muitos dos personagens são inspirados da mitologia yorubá, conhecida e cultuada na religião candomblé, contudo no jogo houve algumas alterações para se adaptarem ao conteúdo ficcional.

Jogador e NPCs

Dentro do *game* o único personagem jogável é Akin, a guerreira, sendo a protagonista que leva o jogador a descobrir esse novo universo. O *NPC* é um conceito conhecido como *Non-Playable-Character* (personagens não jogáveis), ou seja, personagens que podem interagir e desenvolver o enredo com o jogador, podem ser ajudantes; lojistas; monstros; guias; historiadores; desafios; animais ou humanos; se encaixam em qualquer categoria ou propósito, porém nunca serão jogáveis, contudo quanto mais complexo forem os *NPC's* mais complexo será seu jogo e história.

Personagens

Akin

Primeira ideia, primeira escolha, primeira criação, Akin foi o estopim para todo o projeto sendo a representação de todos os seres. No jogo é a única personagem a ser jogável. Seu nome é masculino em yorubá, significa “homem valente, herói, guerreiro”.

Akin é a personagem principal escolhida de Baobá para restaurar o equilíbrio do mundo, e em busca de sua própria história e ancestralidade. Uma guerreira poderosa, buscadora de sabedoria, que ao ver a ruína de seu mundo entra na missão de salvar a Grande Baobá e restaurar *Aiê*. Em sua missão nos nove reinos novas habilidades são adquiridas, além de poderes ou artefatos dados pelos deuses para sua batalha. Exu, Orixá das encruzilhadas primeiro a ser encontrado que irá oferecer diferentes caminhos a ela. Ogum é o orixá ferreiro que concede uma espada a Akin. Iansã, portadora dos ventos senhora de batalhas, oferece seu artefato *Litúrgico (Irukerê)* para ligar os mundos dos vivos e mortos auxiliando assim na jogabilidade do jogador a reviver com mais facilidade.

Referência para criação do personagem

As Roupas de Akin foram inspiradas em colares e capas africanas com muitas cores e texturas. Como grande referência a Sun Ra, músico dos anos 70, criador do filme de ficção científica “*Space is the Place*”, sendo um filósofo afrofuturista que possuía uma visão sobre o surrealismo cósmico pelas artes, considerado por muitos “pai do afrofuturismo”.



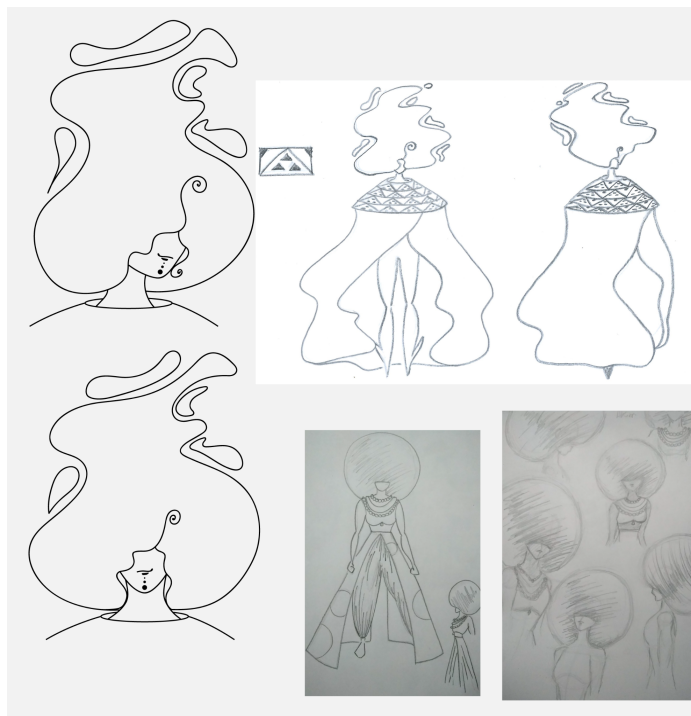
Imagens da produção norte-americana *Space is the Place*.

Fonte: <http://www.capitolio.org.br/eventos/4938/projeto-raros-250-space-is-the-place/>

Fonte: <http://www.afreaka.com.br/notas/mostra-de-cinema-em-sao-paulo-discute-afrofuturismo/>

Akin é uma personagem fictícia criada pela autora, sem ligação real com a mitologia yorubá, apenas referências.

Primeiros sketches



Fonte: Elaboração própria da autora

Definição de formas e cores

A partir da definição do *sketch* final iniciaram-se os trabalhos vetoriais do personagem começando apenas com o traçado, *line art* inicial simplificado. Seguindo para a análise da silhueta para melhor visualização das formas desejadas. Logo em seguida a definição de cores, a paleta escolhida para esta personagem foram decididas por meio de referências, contendo em sua maioria cores primárias e secundárias.



Fonte: Elaboração própria da autora

Na finalização são adicionados os detalhes no personagem, estampas e acessórios. Seguindo com os efeitos de luz e sombra, degradês e *line art* final detalhada. A forma de Akin foi pensada para ser fluida e com bom movimento de animação, tanto em seu cabelo quanto em suas roupas. A maior inspiração para suas vestes foi em homenagem a Sun Ra, compositor de jazz e filósofo da década dos anos 90, conhecido pela suas performances e filosofia cósmica.



Fonte: Elaboração própria da autora

Personagem Akin Finalizado



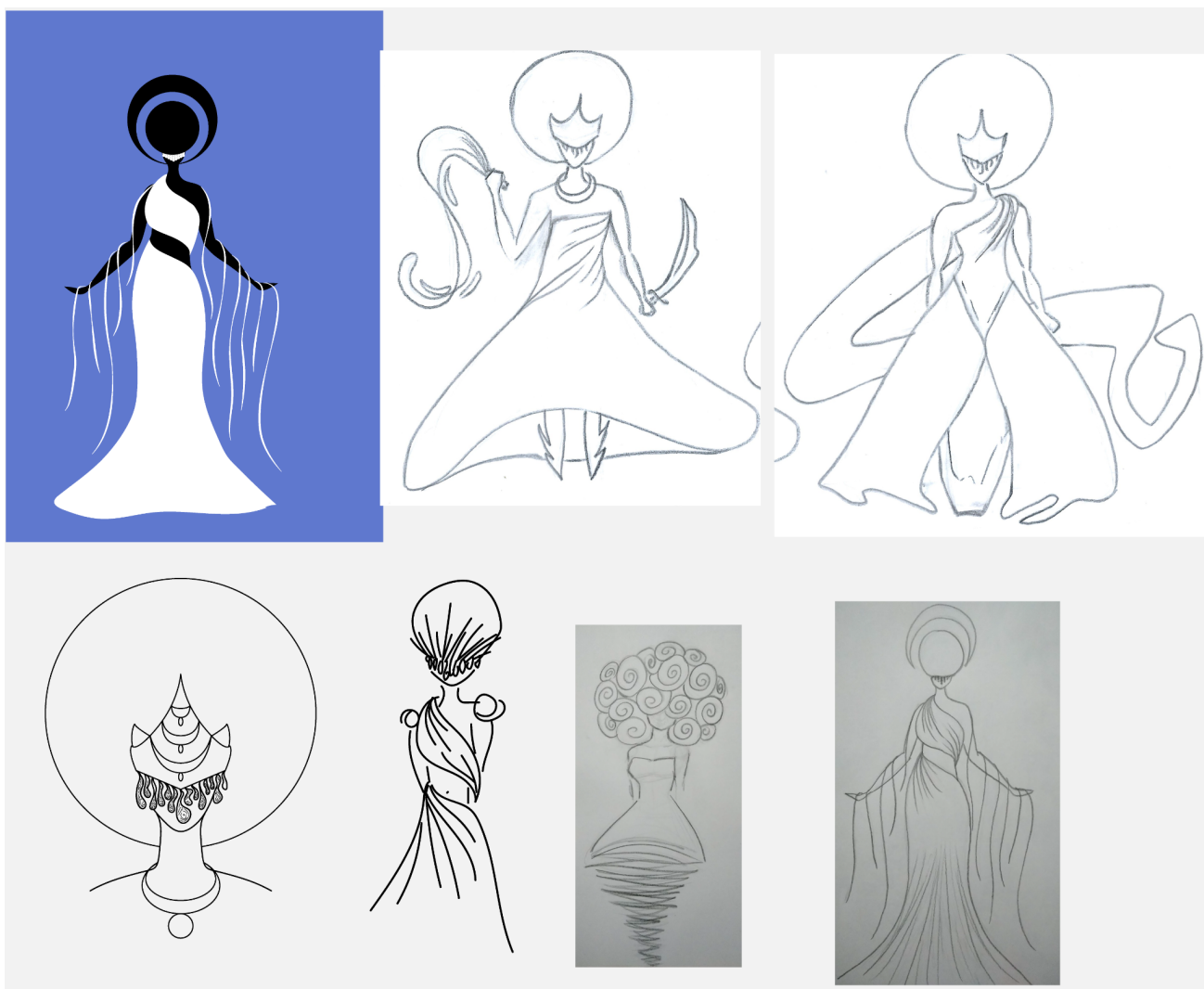
Fonte: Elaboração própria da autora

Iansã Oyá

Orixá rainha dos raios, senhora das tempestades e ventos, rainha guerreira, esposa de vários orixás. Conhecida por sua resistência e liberdade, capaz de destruir e reconstruir a todo momento impedindo a ruína do mundo, popular pela sua energia feminina ligada ao fogo e paixão, transformação da vida, guerreira poderosa e sempre pronta para lutar.

Akin tem sua estética e personalidade baseada em Iansã por se identificar com a poderosa guerreira. Seus símbolos são raio, espada e *Irukerê* (chicote) que auxilia na ligação entre os mundos dos vivos e mortos. As cores de Iansã são vermelho, amarelo, laranja e marrom.

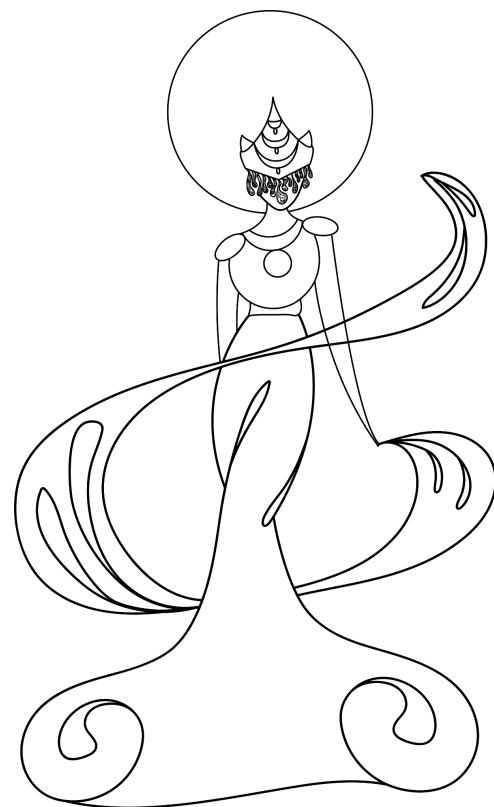
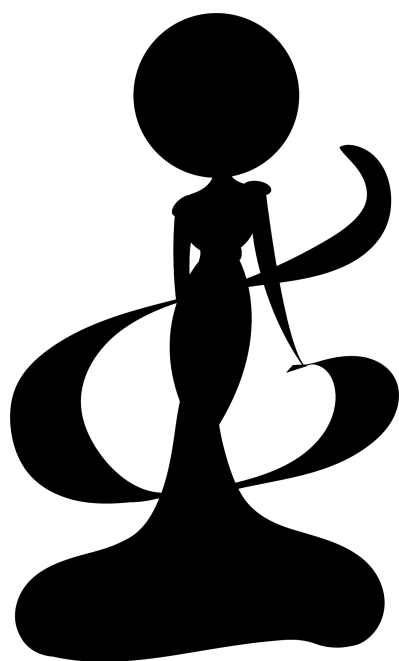
Primeiros sketches



Fonte: Elaboração própria da autora

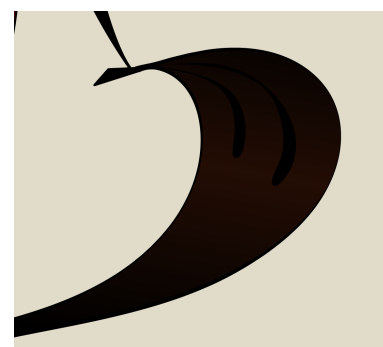
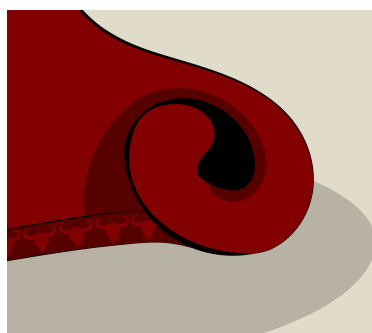
Definição de formas e cores

Na definição da personagem ocorreu o mesmo processo que os demais, sua silhueta foi pensada em uma forma de passar poder, força, sabedoria e feminilidade, com ondulações e arabescos. A escolha das cores foi inspirada em contos originais, vermelho e dourado.



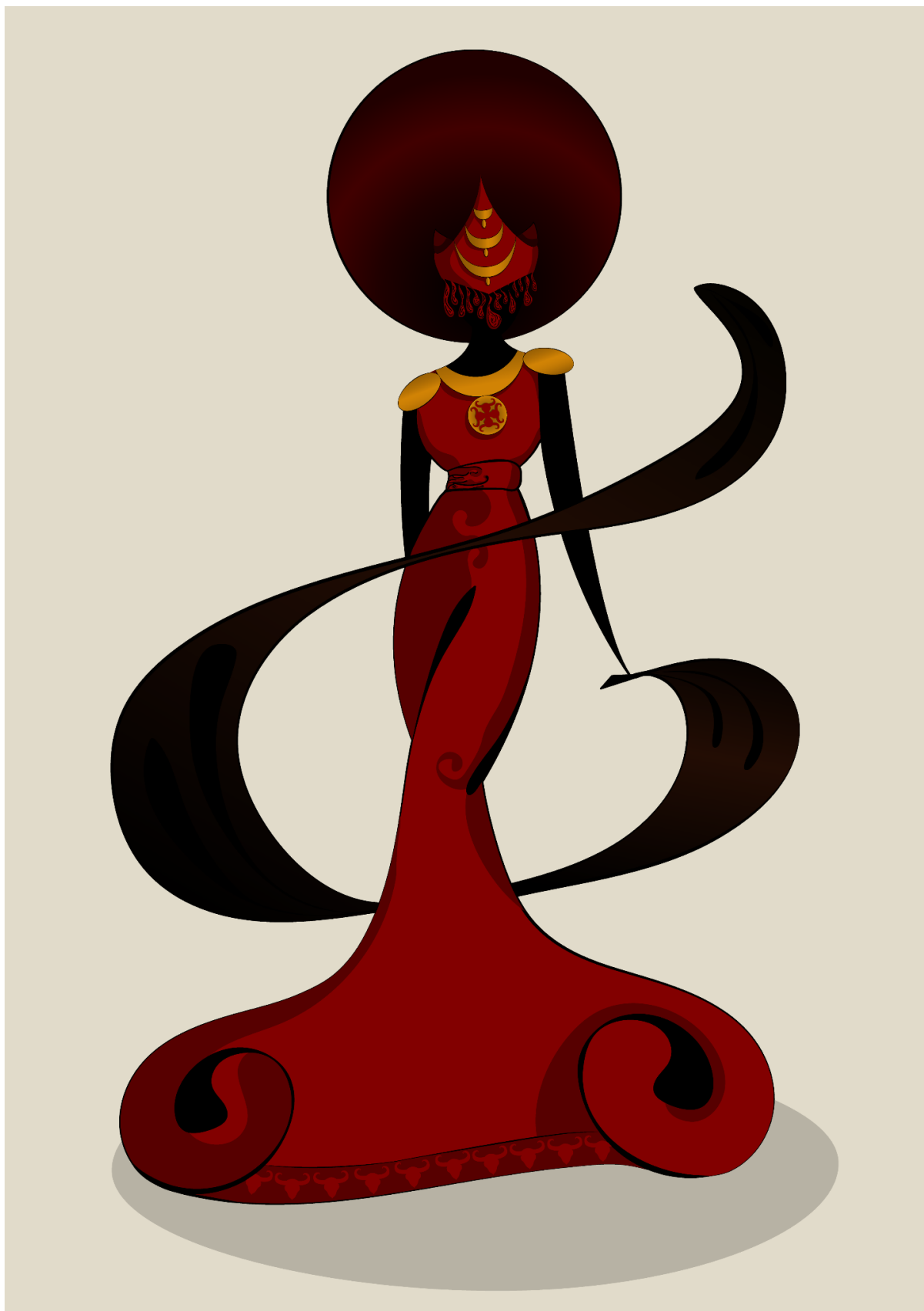
Fonte: Elaboração própria da autora

Na finalização com cores e texturas foram adicionados seus símbolos como os arabescos que remetem às tempestades e nuvens; detalhes de búfalos em suas roupas que é sua representação animal. Além de seu *Irukerê*, instrumento feito de rabo do próprio búfalo que carrega grandes poderes no mundo dos vivos e mortos.



Fonte: Elaboração própria da autora

Personagem Iansã Finalizado



Fonte: Elaboração própria da autora

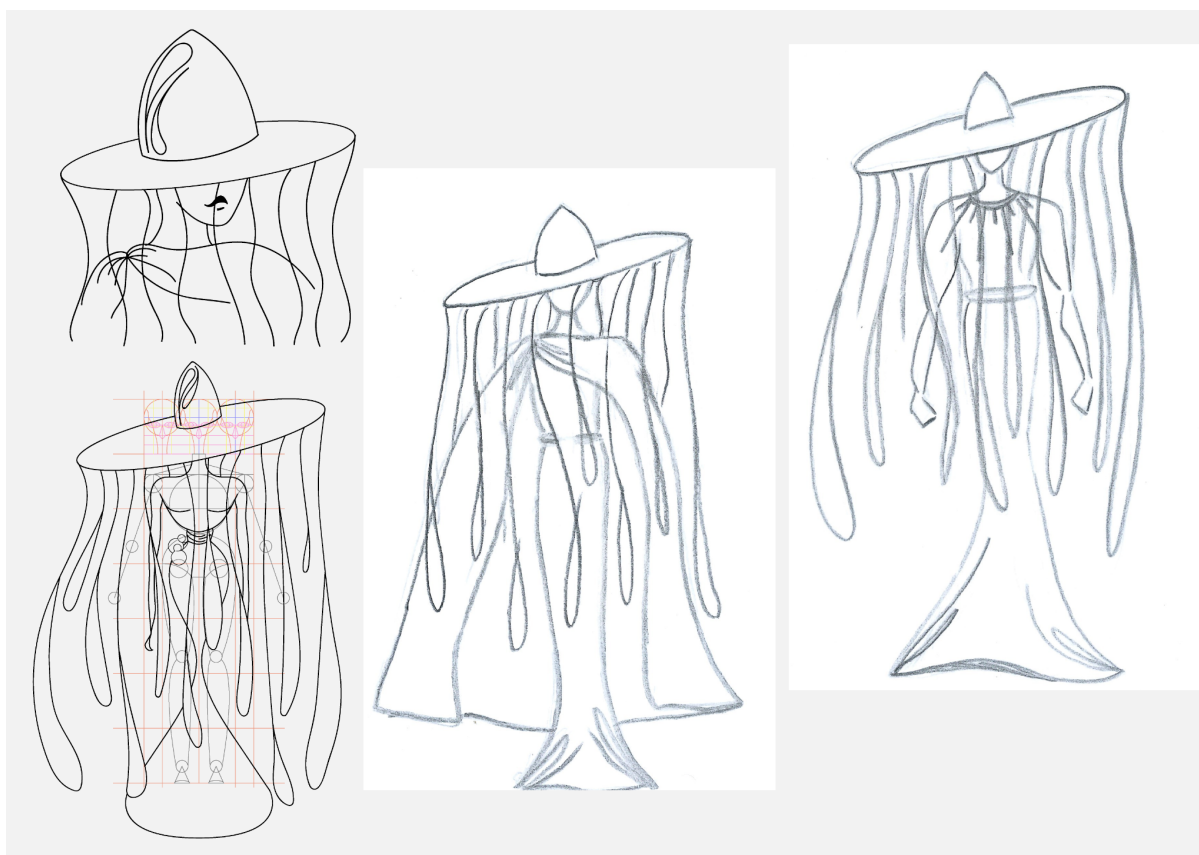
Exu

O Orixá mensageiro, considerado guardião da comunicação recebendo títulos e responsabilidades de fazer a interação e interpretação entre os humanos e o mundo espiritual.

Na mitologia Yorubá é um dos orixás ligados a criação dos humanos, observando e protegendo, sendo conhecido principalmente por ser o orixá das encruzilhadas, “um dia Oxalá disse a Exu para ir postar-se na encruzilhada por onde passavam os que vinham à sua casa. Para ficar ali e não deixar passar quem não trouxesse uma oferenda a Oxalá.” (Prandi, 2020, p. 40), e assim começou seu novo trabalho e ganhando parte das oferendas, tornando assim a encruzilhada sua casa.

No jogo Baobá, Exu é o mensageiro responsável por avisar dos mistérios do plano espiritual e sua jornada, concede ao jogador proteção em sua passagem entre mundos, contudo, sua características brincalhonas e controversas também podem colocar o jogador em perigos e testes em suas encruzilhadas, decisões devem ser tomadas, ele estará presente em todas as passagem entre reinos concedendo suas bênçãos ou travessuras.

Primeiros sketches



Fonte: Elaboração própria da autora

Definição de formas e cores

A forma de exu foi pensada em formas geométricas mesclando com características de mistério e malandragem, sua silhueta bem definida com formas pendentes. O chapéu pontudo e as cores são inspirados em alguns contos.



Fonte: Elaboração própria da autora

O Processo de criação do personagem foi feito baseado em seus elementos, a terra, fogo, poder e sexo. Muitas vezes é representado como Deus da fecundidade, por isso é visto junto com um pênis, sendo este a inspiração alegórica de tentáculos e formas circulares. Exu possui características boas e ruins representando encruzilhadas.



Fonte: Elaboração própria da autora

Personagem Exu Finalizado



Fonte: Elaboração própria da autora

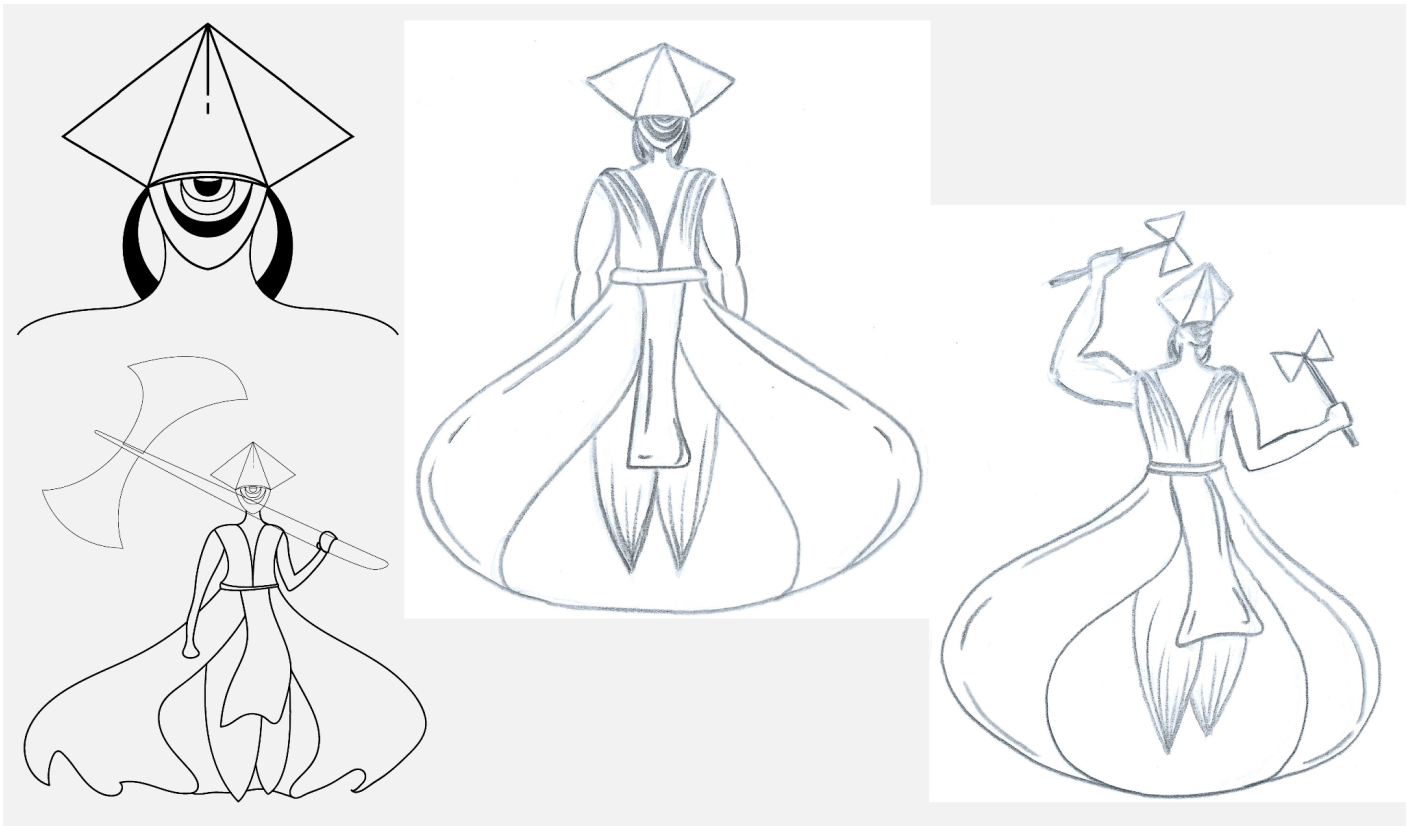
Xangô

Xangô é escolhido rei de Oió; orixá da justiça... Xangô ganhou a guerra, os chefes inimigos que haviam ordenado o massacre dos soldados de Xangô foram dizimados por um raio que Xangô disparou no auge da fúria. Mas os soldados inimigos que sobreviveram foram poupados por Xangô. (Prandi, Reginaldo, 2020).

O mais popular dos orixás, dentro das suas principais características estão: a justiça; os trovões e raios; senhor do fogo; guerreiro; protetor; viril. Frequentemente comparado com deuses de outras mitologias como Zeus e Thor, da mitologia grega e nórdica respectivamente.

Apesar de ser extremamente violento, ele é um mestre político e da justiça, com sua sabedoria e poder. No jogo o Orixá representará um desafio ao jogador, tendo que enfrentá-lo em batalhas, porém ao vencê-lo novas conquistas serão adquiridas, ofertadas pelo justo Xangô.

Primeiros sketches



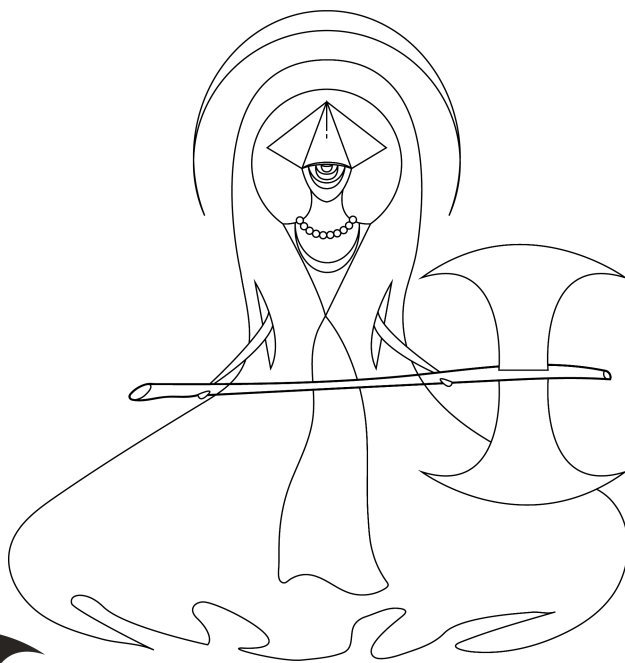
Fonte: Elaboração própria da autora

Definição de formas e cores

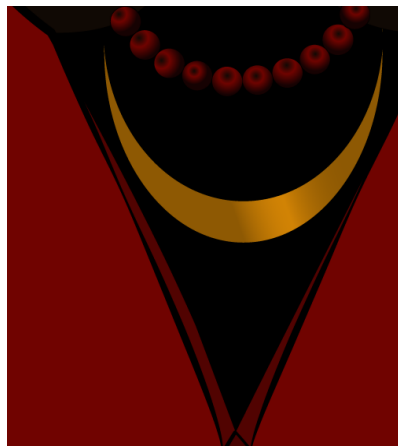
Para Xangô foi pensado em mostrar realce e equilíbrio empunhando um de seus martelos demonstrando sua força, atributos que refletem em suas cores, vermelho força e dourado suas riquezas. Sua silhueta foi criada assim como Akin em sua fluidez de movimento, pois além de um dos guias do personagem também será um de seus inimigos de batalha.



Fonte: Elaboração própria da autora



Com detalhe dourado Xangô possui 2 coroas sendo a superior para representar sua balança e seu senso de justiça, este semi círculo irá pender para os lados durante o jogo decidindo o destino do jogador. Conhecido como Senhor dos raios, encontra-se em sua saia alguns de seus elementos como pequenos símbolos de trovão e machado de lâmina dupla.



Fonte: Elaboração própria da autora

Personagem Xangô Finalizado



Fonte: Elaboração própria da autora

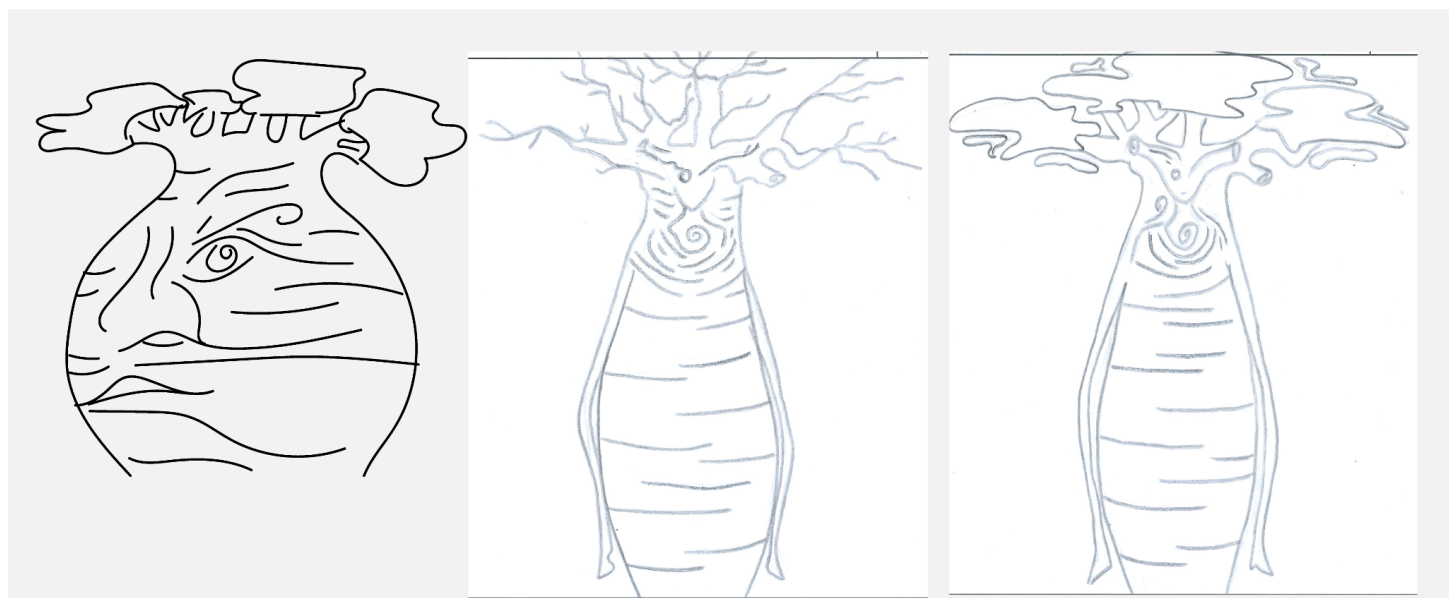
Baobá

O grande foco é a Baobá, sendo ela o elemento de destaque do jogo, ela não é apenas um personagem, mas está presente em todos os ambientes, seu espírito é o guia da guerreira abrindo passagem em sua missão, agindo como uma entidade protetora, conduzindo através dos ancestrais ligados a ela. Como todo mundo fantástico, o cenário é essencial para contextualização, a representação da árvore e seu simbolismo foi projetada cuidadosamente para cada um dos cenários, apresentando pequenos detalhes em cada fase, as diversas características da árvore são incorporadas em detalhes importantes para o cenário e história seguindo o Akin em seu caminho.

O desenvolvimento partiu das referências visuais de fotos e quadros da própria árvore, assim como seus contos e mitologia. Foram incorporadas suas características botânicas, seu tamanho, formas, crescimento, resiliência, distribuição geográfica, solo, diversos nomes e espécies. Elementos estes que serviram de referência para a ambientação do *game*.

No processo foram criados diversos *sketches* feitos no papel, brincando com formas e diferentes estruturas e estilos de animação. Apenas a forma final foi passada para *softwares* como o *Adobe Illustrator*, com a ajuda de uma mesa digitalizadora ocorreu outras mudanças e aprimoramentos até a pintura digital final.

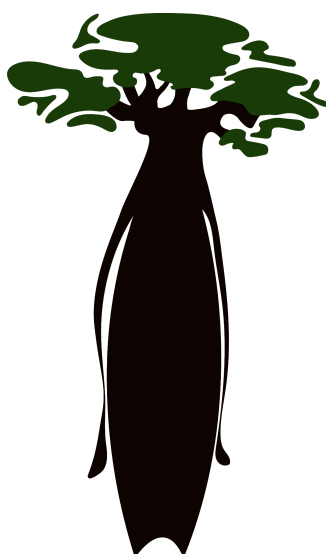
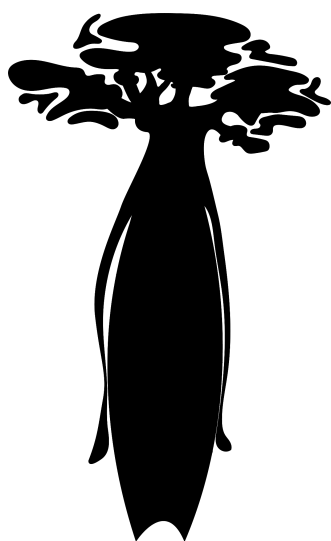
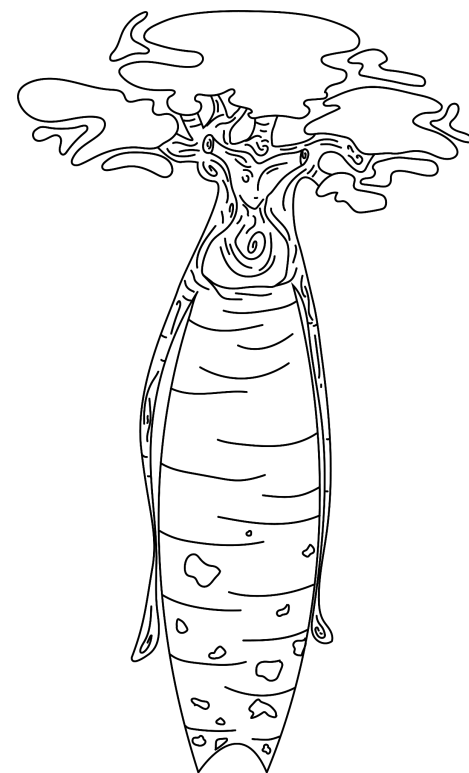
Primeiros sketches



Fonte: Elaboração própria da autora

Definição de formas e cores

Sua forma foi inspirada na própria árvore baobá comprida, gorda na base do tronco e com uma pequena copa. Baobá é a narradora do jogo e consciência do personagem, seus pequenos pés serão enraizados com o cenário do jogo, pois ela é o que liga todos os mundos. Sua face é a mais visível de todos os personagens demonstrando suas emoções. Suas cores seguem a paleta de cores de árvores Baobá com tons levemente escurecidos.



Fonte: Elaboração própria da autora

Na finalização do tronco da árvore foram aplicados detalhes em camadas de degradê, luz e sombra, formas orgânicas e aleatórias e pinturas em branco em formas geométricas muito usadas em estampas africanas. A copa da Baobá possui uma grande similaridade com os cabelos do personagem Akin, sua forma e movimentos, propositalmente, pois a árvore é a ligação do Akin com sua ancestralidade e a tudo no mundo espiritual, como uma entidade guia.



Fonte: Elaboração própria da autora

Personagem Baobá Finalizado



Fonte: Elaboração própria da autora

Produto final

Como produto final obtivemos as ilustrações. Finalizando com a produção de um site pela *Wix*, como um meio de divulgação. O acesso ao site a seguir:

<https://adaosbruna.wixsite.com/baoba>

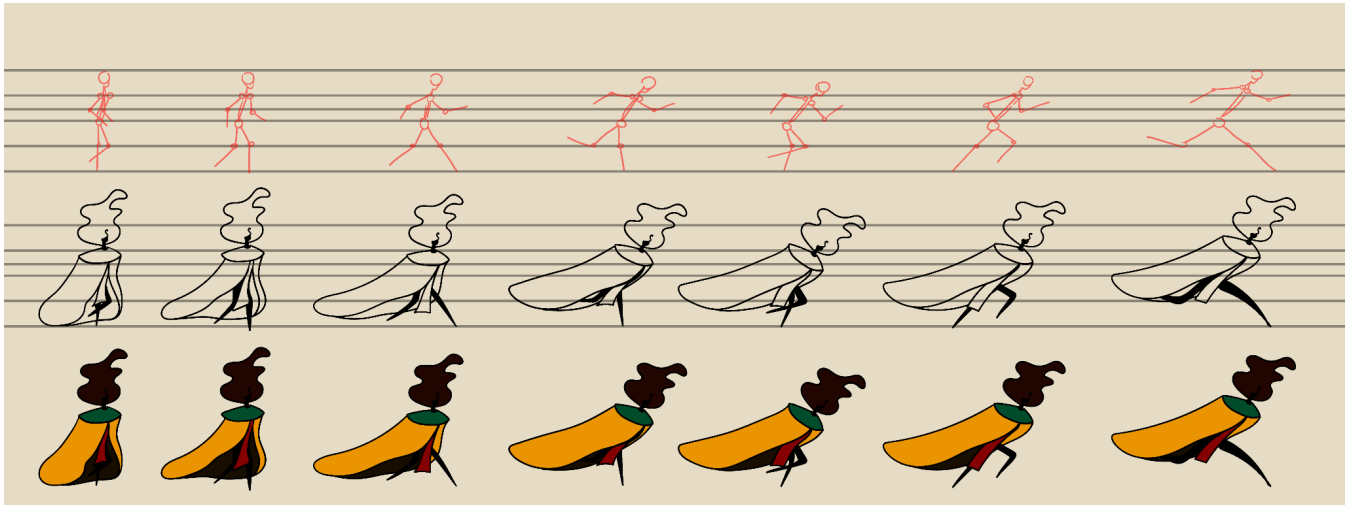


Fonte: Elaboração própria da autora

Fonte: Elaboração própria da autora

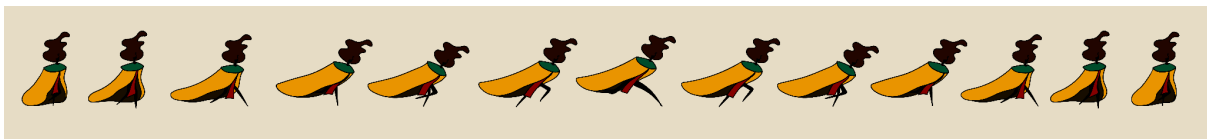


Sprite Sheets



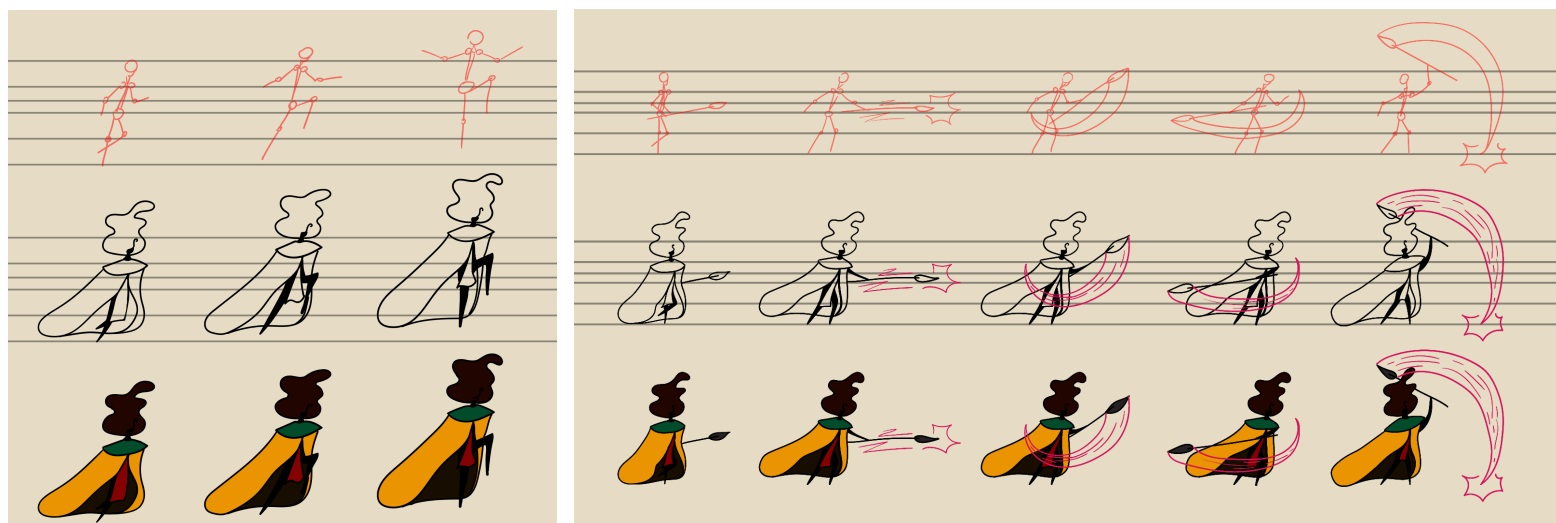
Fonte: Elaboração própria da autora

Sprite sheets são um dos primeiros passos da animação, sendo uma sequência de imagens simulando movimentos passo a passo transformando em movimento animação, sendo o principal conceito de jogos 2D. A composição criada foi de 12 quadros indo do estado imóvel ao correndo.



Fonte: Elaboração própria da autora

Outros ciclos foram idealizados para a movimentação do personagem dentro do jogo, como salto e movimentos com a lança, arma principal.



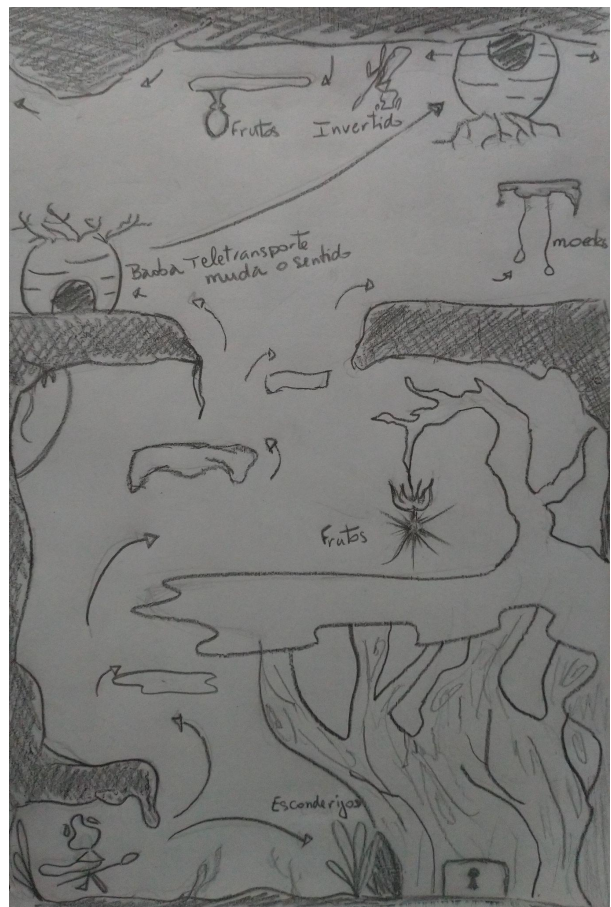
Fonte: Elaboração própria da autora

Level Design

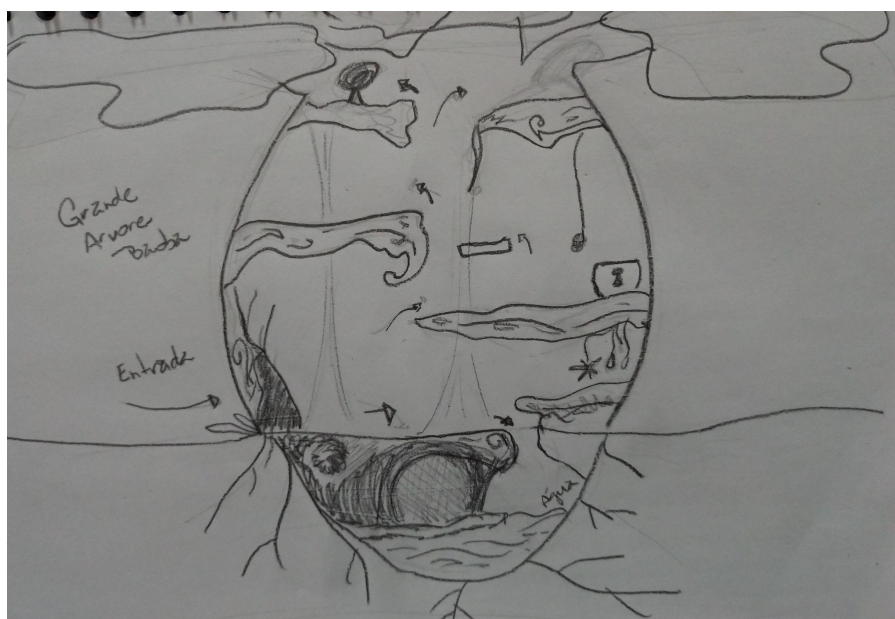
A criação de *Level Design* é um processo de planejamento, campanhas, missões, rotas e fluxo do mapa. A construção de mecânicas e recursos para o jogador obter uma interação desafiadora. Sendo também responsável por definir o conceito e experiências vivenciadas ao jogar, sendo a função do *designer* organizar as fases do jogo como um todo, conduzindo o aventureiro a evoluir com os níveis do *game*, distribuindo elementos para serem internados.

Alguns *sketches* foram produzidos para simular desafios que podem ser encontrados no decorrer da campanha, aparecendo em diversos níveis com mecânicas básicas. Ao longo do jogo novas habilidades e trajetos serão adquiridos possibilitando ao personagem acessar áreas antes não possíveis, o mapa é aberto com livre acesso a todos os níveis sendo o próprio jogador a seguir o caminho que desejar e visitar quantas vezes achar necessário.

Agora, um *sketch* do interior de uma árvore baobá que necessita de itens ou habilidades específicas para ultrapassar:



Fonte: Elaboração própria da autora



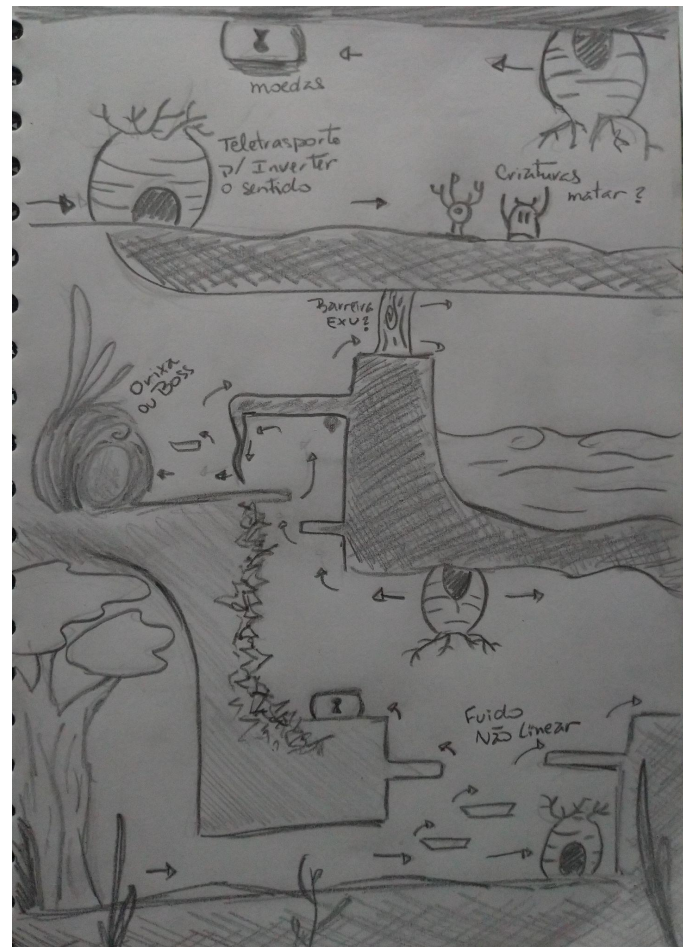
Fonte: Elaboração própria da autora

A seguir, uma ideia dos diversos caminhos a serem seguidos pelo jogador e sua fluidez, uma das mecânicas do jogo é alternância do personagem no sentido normal e invertido, sendo acessado por portais no mapa em busca de concluir desafios e recompensas.

Criaturas e Itens

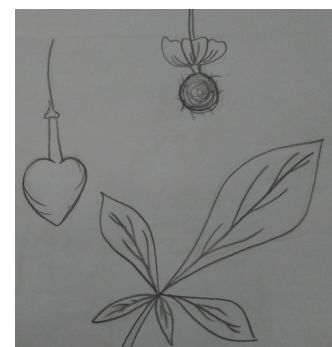
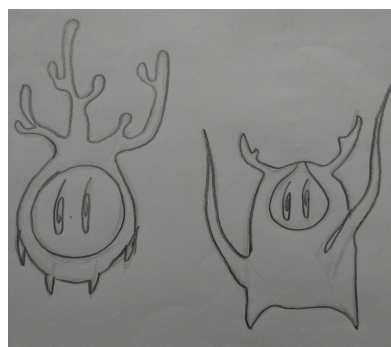
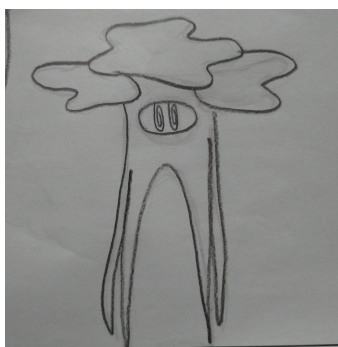
Em Baobá, seguimos Akin em uma aventura entre mundos interagindo com diversas divindades que o auxiliam em sua jornada, porém também encontra diversas criaturas que o atacam. Cada região possui criaturas novas, aumentando a dificuldade de companheiros, sendo desafios a serem aprimorados.

Itens são fundamentais para a evolução do personagem e aprimoramento de suas habilidades. O búzios é a moeda do jogo sendo o objeto de troca nas lojas e pagamentos para desbloquear áreas ou armas novas. Frutos funcionam como baterias, dão vida a seu personagem, outras aprimoram as habilidades por um curto período.



Fonte: Elaboração própria da autora

A seguir, sketches da criação da baobá, pequenas árvores protetoras. Contendo também algumas amostras de itens que estarão presentes no jogo:



Fonte: Elaboração própria da autora

Conclusão

O início não foi fácil com muitas dúvidas e contratempos pessoais, foi uma tarefa de superação e persistência. Contudo em relação ao processo foi uma busca longa e trabalhosa de conhecimentos de uma cultura presente em nossa nação, finalizando esse relatório com a apresentação de um projeto de *concept art* com início de um *game design document*.

Em meus projetos iniciais era um jogo ambicioso e super complexo, mas ao analisar melhor, a simplicidade pode se tornar um conteúdo com mais efetividade histórica e de aprendizado. Confesso que procrastinei muito e lutei pela minha saúde mental nos últimos anos, onde cada obstáculo se tornava cada vez mais pesado de carregar, finalmente venci minhas inseguranças e continuei esse projeto. Busquei um tema que me representasse mas também fosse uma diversão.

No final esse projeto se tornou uma conquista, uma nova motivação, um novo marco inicial para um projeto ainda maior, entrar na área dos jogos nacionais. Todo esse processo se tornou uma forma de autoconhecimento, de explicar áreas fora da minha zona de conforto. Uma oportunidade de seguir um caminho diferente e seguir em frente com novas habilidades.

Criar, desenhar, projetar mundos fantásticos em todos os meus sonhos de criança e conseguir reconquistá-los nesse projeto. Esse jogo é apenas o início.

Glossário

Adansonia digitata - Nome científico da árvore Baobá, conhecida também como imbondeiro.

Aiê - Mundo físico segundo a mitologia Yorubá, paralelo ao Orum, mundo espiritual.

Brainstorm - Técnica criativa para estimular soluções, conhecida como tempestade de ideias.

Briefing - Conjunto de dados para o desenvolvimento de um projeto.

Console - Um videogame, computador dedicado para jogos.

Fanzines - Revista para fãs.

Game - Jogo eletrônico conectado a um tela com interação do jogador interagir com o dispositivo, conhecido também como videogame.

GDD - Sigla para Game Design Document, é um documento contendo todas as informações do design de um jogo.

Irukerê - Chicote feito de rabo de búfalo, instrumento sagrado da Orixá Iansã, um Litúrgico (elemento sagrado).

Joystick - É um periférico de controle para videogames e computadores.

Level Design - Área de desenvolvimento de jogos responsável pela ambientação e funções, como desafios, missões e fases.

Line art - Técnica minimalista de desenho artístico com apenas linhas.

Metroidvania - É um subgênero para jogos de ação e aventura.

NPC - Sigla para Non-Player-Character, personagens que compõem um jogo apenas para ambientação, não podendo ser controlados.

Openworld - Termo usado em vídeos games de mundo aberto, conceito de level design designado ao jogador poder se mover livremente pelo jogo.

Orixás - Divindades da mitologia africana Yorubá popular no Brasil com as religiões de matriz africanas como umbanda e candomblé.

Orum - Mundo espiritual segundo a mitologia Yorubá, tendo como as seguintes nove subdivisões: Rerê, Alafiá, Funfum, Babá, Afefé, Isolum, Apadi, Burucu, Marê.

Pixel art - Técnica artística em formato de pontos digitais, ponto a ponto, baseadas em pixels (pontos de uma imagem).

Side Scrolling - Estilo de jogo característico pela movimentação rolagem lateral de tela, jogador podendo se mover apenas da esquerda para a direita ou vice-versa.

Side Scrolling Shooters - Variação de games com movimento de rolagem lateral de tela usando uma arma durante o jogo.

Sketch - Desenhos e rascunhos.

Softwares - Programas de computador composto por uma sequência de instruções, uma máquina virtual.

Speed Run - Termo usado em videogames referente a tentar terminar um jogo no melhor tempo possível.

Sprite Sheets - sequência de arquivos contendo movimentos de um personagem para gerar uma animação.

Storytelling - Habilidade de contar histórias utilizando técnicas inesperadas como audiovisuais.

Bibliografia

ALEXANDER, Bruno (tradutor) e Vários Autores - **O Livro da Mitologia**. São Paulo: 1ª edição. Globo Livros, 2018.

Baobá – árvore símbolo das culturas africanas, **Geledés**, 2011. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/baoba-arvore-simbolo-das-culturas-africanas/>. Acesso em: 20 de mai. 2023.

Baobá, **UENF**, 2000. Disponível em: <https://uenf.br/projetos/arvoresdauenf/especie-2/baoba/>. Acesso em: 20 de mai. 2023.

BASTIDE, Roger. **As religiões africanas no Brasil**. Tradução: Maria Eloísa Capellato e Olívia Krähenbühl. São Paulo: Pioneira, 1985.

BENISTE, José - **Mitos Yorubás: o outro lado do conhecimento**. José Beniste; ilustrações do próprio autor - 9ª ed. -Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2020.

CARNEIRO, Souza - **Os Mitos Africanos no Brasil: Ciência do Folk-Lóre**. Brasil: Companhia Editora Nacional, 1937.

Galeria dos baobás, **Baoba Brasil**, 2021, Disponível em: <https://www.baobabrasil.com/galeria>. Acesso em: 20 de mai. 2023.

HUIZINGA, Johan - **Homo Ludens**. São Paulo: Ed Perspectiva s.a., 2000.

KABRAL, Fábio - **O Caçador Cibernético da Rua Treze**. Rio de Janeiro: Malê, 2017.

KACOWICZ, Júlia. Baobás devem ser protegidos por Lei: Professor americano diz que Pernambuco é o coração da espécie no Brasil. Diário de Pernambuco, Recife, 2004. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2014/04/baoba-protegido-por-lei.pdf> >. Acesso em: 20 de mai. 2023.

KATIE, Salen e ZIMMERMAN, Eric - **Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos (vol.1)**. Ed. Blucher, 2012.

LIDWELL, William - **Universal Principles of Design: a cross- disciplinary reference/** William Lidwell, Kristina Holden, Jill Butler. Estados Unidos: Rockport Publishers, 2010.

Long Hat House - **Dandara**. Belo Horizonte, 2018

MAC USP, 2023. Disponível em: <https://acervo.mac.usp.br/acervo/>. Acesso em: 20 de mai. 2023.

Iorubá, **Masp**, 2015. Disponível em: <https://masp.org.br/acervo/obra/exu>. Acesso em: 20 de mai. 2023.

MURR, Caroline Elisa - **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, pra que serve, potencialidades e desafios**/ Caroline Elisa Murr, Gabriel Ferrari - Florianópolis: UFSC: UAB, 2020.

Newzoo Global Games Market Report 2021 | Free Version, **New Zoo**, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version> . Acesso em: 20 de mai. 2023.

PRANDI, Reginaldo - **Mitologia dos Orixás**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

Report PGB 2022, **Pesquisa Game Brasil**, 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 20 de mai. 2023.

Sun Ra - **Space is the Place**. Estados Unidos, 1974. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fgz-iQ5ISw4>>. Acesso em: 20 de mai. 2023.

Team Cherry - **Hollow Knight**. Austrália, 2017

WELLS, Paul - **Desenho para animação**/ Paul Wells, Joanna Quinn, Les Mills; Tradução: Mariana Bandarra; revisão técnica:Sérgio Nesteriuk. - Porto Alegre: Bookman, 2012.

ZEEGEN, Lawrence - **Fundamentos de Ilustração**. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2009



Baobá

Criação de Concept Art Yorubá

BRUNA SANTANA ADÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN

ORIENTAÇÃO: DORIVAL CAMPOS ROSSI

