

Igor Ribeiro Barretto da Silva

**CRIAÇÃO DE SELO COM O PERSONAGEM-MASCOTE
STELLARIS: *LAYOUT* DE MARCA GRÁFICA PARA O LIVRO-
JOGO DIGITAL MASKÁRIA**

Relatório do projeto de conclusão do curso de bacharelado em Design, apresentado como trabalho final e exigência parcial para obtenção do diploma de Bacharel em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Orientador- Professor Richard Perassi Luiz de Sousa, Dr.

Florianópolis
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silva, Igor Ribeiro Barretto da

Criação de selo com o personagem-mascote Stellaris:
Layout de marca gráfica para o livro-jogo digital Maskária
/ Igor Ribeiro Barretto da Silva ; orientador, Richard
Perassi de Sousa, 2021.
74 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2021.

Inclui referências.

1. Design. 2. Selo. 3. Mascote. 4. RPG. 5. Livro-Jogo.
I. Sousa, Richard Perassi de. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Igor Ribeiro Barretto da Silva

**CRIAÇÃO DE SELO COM A PERSONAGEM-MASCOTE STELLARIS:
LAYOUT DE MARCA GRÁFICA PARA O LIVRO-JOGO DIGITAL
MASKARIA**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 13 de Maio de 2021.

Prof.ª Mary Vonni Metêrer de Lima, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Douglas Luiz Menegazzi (Universidade Federal de Santa Catarina)

Marília Matos Gonçalves (Universidade Federal de Santa Catarina)



Documento assinado digitalmente

Richard Barretto da Silva

CPF: 147679821322-91-0000

UFSC 411200454-91

certificado de assinatura em <https://ufsc.br>

Professor Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho a minha família.

Aos meus pais Maria do Rosário e Francisco, que sempre me ofereceram condições e incentivos, para que eu prosseguisse com meus estudos, A meus irmãos Yuri e Dadi, por serem meus exemplos de bom caráter e disciplina. Também aos meus familiares da Bahia que, mesmo de longe, nunca deixaram de me oferecer o seu amor e o devido suporte, comemorando sempre as minhas vitórias.

AGRADECIMENTOS

Agradeço o suporte indispensável que, continuamente, é oferecido por meus familiares.

Ao meu orientador Richard Perassi que colaborou decisivamente neste trabalho.

As professoras e os professores do curso de Design/UFSC por seus valiosos ensinamentos.

A minha namorada Karina Kern Yasuda, por todo carinho e apoio.

A todos os meus amigos que sempre acreditaram no meu potencial.

Considero que as pessoas aqui citadas foram importantes para a realização deste trabalho e, por isso, deixo aqui meus agradecimentos, esperando que estejamos sempre juntos.

Um leitor vive mil vidas antes de morrer.

O homem que nunca lê vive apenas uma.

George R. R. Martin

RESUMO

Atualmente, vive-se o fenômeno da popularização do uso de recursos da mídia digital, com amplo acesso a diversos produtos e à comunicação em rede *online*. Assim, também são amplas e diversificadas a produção e as ofertas de jogos digitais, que podem ser acessados, jogados ou adquiridos através da rede digital *online*. Isso inclui os jogos do tipo *Role Playing Game* que, popularmente, são conhecidos como RPG. Entre os projetos que estão em desenvolvimento, há o jogo-livro digital denominado “Maskária”, cujo roteiro narra a ação de personagens mágicos e zooantropomórficos como a cabra “Stellaris”. A constante e significativa atuação da personagem Stellaris, na narrativa do jogo-livro, foi indicativa de sua condição de personagem-central e marca-mascote do produto digital. Neste contexto, este projeto de conclusão de curso (PCC) foi dedicado à criação do layout do selo gráfico, que é configurado com o desenho da personagem Stellaris, criado e proposto como marca-mascote, para ser apresentado como a figura central do selo gráfico. O desenho do selo é aqui proposto como marca de identificação do livro-jogo digital Maskária. Na realização deste projeto houve: (1) uma pesquisa exploratória (netnográfica) sobre a realidade cultural e as ilustrações de jogos RPG impressos e digitais; (2) a criação gráfica da personagem Stellaris como marca-mascote; (3) a criação do *layout* de selo-gráfico, como marca central do sistema de identidade visual do produto livro-jogo digital Maskária.

Palavras-chave: Mascote. Marca Gráfica. Ilustração. Livro-Jogo Digital. RPG.

ABSTRACT

Currently, there is a phenomenon of popularization of the use of digital media resources, with wide access to various products and online network communication. Thus, the production and offerings of digital games are also wide and diversified, which can be accessed, played or purchased through the online digital network. This includes role-playing games that are popularly known as RPG. Among the projects that are under development, there is the digital game-book called “Maskária”, whose script narrates the action of magical and zooanthropomorphic characters such as the “Stellaris” goat. The constant and significant performance of the character Stellaris, in the narrative of the game-book, was indicative of his condition as central character and mascot brand of the digital product. In this context, this course completion project (PCC) was dedicated to the creation of the layout of the graphic seal, which is configured with the design of the character Stellaris, created and proposed as a mascot brand, to be presented as the central figure of the graphic seal . The design of the seal is proposed here as an identification mark for the digital game book Maskária. In carrying out this project there was: (1) exploratory research (netnographic) on the cultural reality and the illustrations of printed and digital RPG games; (2) the graphic creation of the character Stellaris as a mascot brand; (3) the creation of the graphic stamp layout, as the central brand of the visual identity system for the digital book-game product Maskária.

Keywords: Mascot. Graphic Brand. Illustration. Digital Book-Game. RPG.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Selo ABRINQ de voluntariado em favor das crianças	15
Figura 2 - Representação gráfica da personagem Stellaris	17
Figura 3 - Personagem Zé Gotinha marca-mascote de campanhas brasileiras de vacinação	18
Figura 4 - (A) Representação gráfica e plana para impressão.....	19
- (B) Modelagem digital sugerindo três dimensões.....	20
Figura 5 - Mascotes de organizações nacionais e internacionais: Produto Cheetos; Magazine Luiza; Chocolates M&Ms; Produto Assolan; Produto sucrilhos Kellogg's; Empresa Sadia	21
Figura 6 - Imagem recorte da tela com resultado da busca digital	31
Figura 7 - (A) Capa da edição impressa (Marques Saraiva)	31
- (B) Edição portuguesa (Verbo Editora)	32
Figura 8 - Imagens fixas e móveis do <i>layout</i> do livro-jogo digital	33
Figura 9 - Painel imagético com ilustrações gráficas da cultura RPG..	36
Figura 10 - Livros clássicos de RPG com diferentes abordagens fantasiosas	38
Figura 11 - Painel semântico ou <i>moodboard</i> da cultura xamânica	45
Figura 12 - Exemplos dos primeiros desenhos livres para configurar a personagem	46
Figura 13 - Representação de silhuetas da personagem Stellaris	47

Figura 14 - Representação preliminares de <i>layouts</i> da personagem Stellaris, seus acessórios e instrumentos	48
Figura 15 - Incensário, bolsa e cajado, instrumentos xamânicos do personagem Stellaris	51
Figura 16 - <i>Layouts</i> da personagem Stellaris com diferentes vestimentas	53
Figura 17 - Poses diversas da personagem Stellaris	55
Figura 18 - Logotipo do livro-jogo Maskária	56
Figura 19 - Alternativa final do processo de criação do selo gráfico como marca do livro-jogo Maskária	64
Figura 20 - Versões da alternativa final do selo gráfico em tamanho reduzido	68
Tabela 1 - Criação de alternativas	56
Tabela 2 - Desenvolvimento, incremento e estudos das alternativas finais	62

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	15
1.1 A MARCA MASCOTE.....	18
1.2 SOBRE A CULTURA DOS JOGOS E OS JOGOS DIGITAIS.....	22
1.3 CARACTERÍSTICAS DE UM JOGO-LIVRO DIGITAL.....	25
2. ASPECTOS METODOLÓGICOS E ELEMENTOS DO PROJETO.....	27
2.1 SOBRE O PRODUTO LIVRO-JOGO DIGITAL MASKÁRIA....	27
2.2 DEFINIÇÃO DO PRODUTO E DA PERSONAGEM MASCOTE.....	29
2.2.1 Sobre o produto livro-jogo digital Maskária.....	29
2.2.2 Sobre o estilo da personagem mascote.....	35
2.3 A DEMANDA DO LIVRO-JOGO E DO SELO COM A MARCA MASCOTE.....	39
2.4 CRIAÇÃO E DESENHO DO PERSONAGEM MASCOTE STELLARIS.....	43
2.5 CRIAÇÃO E DESENHO DO SELO DE APRESENTAÇÃO DA MARCA-MASCOTE.....	55

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE O PROJETO REALIZADO.....	65
4. REFERÊNCIAS.....	71

1. INTRODUÇÃO

Historicamente, a palavra “selo” é relacionada com ideias de certificação de origem, confirmação, responsabilidade, autoria e autoridade entre outras. Nas épocas anteriores e em diversos lugares regidos por reis, nobres ou autoridades religiosas, as ordens enviadas a distância eram garantidas por selos que lacravam as cartas e identificam sua origem.

Posteriormente, a origem das cartas comuns entre organizações ou pessoas e também sua legitimidade eram informadas e garantidas por selos das empresas de correios. Atualmente, há selos digitais de origem e garantia de qualificação. Além disso, na comunicação das marcas de organizações, produtos, serviços ou campanhas sociais são anunciadas a merecida presença de selos de autenticidade, qualidade ou origem.

Figura 1- Selo ABRINQ de voluntariado em favor das crianças



Fonte: <https://www.foxlux.com.br/blog/foxlux-2/o-que-significa-o-selo-abrinq/>

Por exemplo, a instituição Fundação ABRINQ é responsável por emitir e garantir para instituições, empresas, produtos, pessoas e outras entidades, o uso do selo de responsabilidade social com a infância na comunicação com o público em geral (Figura 1).

Por essas e outras observações e considerações, foi tomada a decisão de desenvolver este projeto gráfico de criação do selo gráfico, como marca central do produto “Máskária”, que é um livro lúdico-digital, cujo conteúdo é a narrativa interativa de um jogo do tipo *Role Playing Game* ou RPG. No processo de criação do selo também foi considerada a composição gráfica da personagem central do jogo denominada “Stellaris” (Figura 2). Aliás, por ser central na dinâmica narrativa, a figura zooantropomórfica dessa personagem foi composta e proposta como marca-mascote do produto livro-jogo digital e também como a referência figurativa do selo gráfico de representação e qualificação da marca “Maskária”.

Figura 2- Representação gráfica da personagem Stellaris.



Fonte: Composição e imagens próprias.

Em síntese, o produto gráfico-comunicativo que foi proposto para ser criado e desenvolvido neste projeto de conclusão de curso (PCC) é um selo gráfico, que apresenta a personagem Stellaris como marca-mascote que identifica e representa o produto livro-jogo digital Maskária. Em função do que foi anteriormente proposto, optou-se pelo formato e o significado de selo gráfico, para simbolizar também uma certificação de origem, associada às ideias de responsabilidade, autoria e autoridade.

1.1 A MARCA-MASCOTE

Tomando-se por base as informações e considerações propostas por Soares e Manfroy (2013), as marcas-mascote são graficamente criadas para representar instituições, empresas, produtos, serviços ou projetos cuja oferta ao público não incluía necessariamente um personagem. Por exemplo, na atual crise de saúde pública e com a necessidade de vacinação em massa, a comunicação visual cotidiana recuperou e voltou a divulgar o já tradicional personagem Zé Gotinha (Figura 3), como marca-mascote dos projetos massivos de vacinação.

Figura 3- Personagem Zé Gotinha marca-mascote de campanhas brasileiras de vacinação.



Fonte: http://mundodasmarcas.blogspot.com/2006_09_17_archive.html

Em síntese, a marca-mascote é comumente o personagem que, como um mestre de cerimônias, expressivo e comunicativo com os públicos de interesse, como usuários, consumidores ou clientes, e com sociedade em geral, atuando como marca ou símbolo de identificação, distinção e representação de organizações, produtos, serviços ou campanhas e projetos sociais.

Figura 4- (A) Representação gráfica e plana para impressão.



Figura 4- (B) Modelagem digital sugerindo três dimensões.



Fonte: http://mundodasmarcas.blogspot.com/2006_09_17_archive.html

A evolução gráfica das marcas-mascote recupera a própria história das artes gráficas em geral, como ilustrações adaptadas aos diversos estágios de desenvolvimento dos meios de criação gráfica e impressão ou apresentação digital. Assim varia entre representações planas, técnicas artesanais de animação e modelagens digitais com imagens em movimento e sugestões de três dimensões (Figura 4 A e B).

Do mesmo modo que outras marcas visuais, a marca-mascote relaciona elementos e aspectos visuais que, simbolicamente, são considerados positivos em associação com a entidade, organização, produto ou serviço, que é representada. Por exemplo, o personagem Zé Gotinha representa graficamente a figura de uma gota que, na época de sua criação, era o elemento componente da dose de vacina aplicada por via oral. A figura da marca-mascote é, portanto, uma junção de formas e cores, que também representam postura e atitudes representativas de ideais ou valores da entidade emissora da marca. A apresentação e a

atuação da marca-mascote visam a empatia dos públicos de interesse. Além disso, devidos aos seus recursos de expressão e comunicação serem mais amplos e diversificados, o potencial de comunicação e mobilização da marca-mascote, costuma ser maior e mais eficiente que a apresentação de outros elementos da identidade visual como, por exemplo, o logotipo.

Figura 5- Mascotes de organizações nacionais e internacionais: Produto Cheetos; Magazine Luiza; Chocolates M&Ms; Produto Assolan; Produto sucrilhos Kellogg's; Empresa Sadia.



Fonte: <https://www.oaloo.com.br/mascote-impressao-3d/>

Como ocorre com as marcas em geral, a comunicação da marca-mascote é um típico recurso de Marketing e Relações Públicas, que requer contribuições de outras áreas como Design Gráfico, Animação e Publicidade. Assim, a marca-mascote resulta e é comunicada como

recurso eficiente para dar visibilidade e comunicar os valores positivos do posicionamento simbólico da imagem de marca da entidade emissora, seja instituição, empresa, negócio ou serviço entre outras possibilidades. Aliás, ao longo da história evolutiva da produção em Propaganda e Marketing, observou-se que a comunicação de marcas de grandes instituições, empresas e produtos, incluindo multinacionais, já utilizaram ou utilizam as marcas-mascote como elemento de comunicação com o público (Figura 5).

Soares e Manfroy (2013) consideram que as marcas-mascote são poderosas ferramentas de comunicação, que personificam valores abstratos do posicionamento de marca, contribuindo para a construção de sua imagem positiva na sociedade e no mercado. Através de linguagem verbal e não-verbal, a aparência e atuação da marca-mascote são atrativos que interessam e aproximam as pessoas em geral, incluindo e comunicando mensagens especialmente endereçadas ao público mais visado pela comunicação da marca.

1.2 SOBRE A CULTURA DOS JOGOS E OS JOGOS DIGITAIS

Considera-se que, há muito tempo, a cultura dos jogos é desenvolvida de maneira diversificada na história da humanidade. Isso ocorre desde as brincadeiras corporais infantis e atividades lúdicas de adultos, passando por jogos de palavras, gestos e objetos, como os jogos de tabuleiro, entre os quais o jogo de xadrez é um exemplo tradicional.

No contexto da cultura dos jogos, há diversas subculturas, comunidades ou grupos de interesse e, entre esses, há comunidades e grupos cujo interesse central recai sobre os jogos RPG. Na pesquisa sobre o perfil dos jogadores brasileiros, que foi realizada com uma dezena de entrevistados por Saldanha e Batista (2009), considerou-se que, naquela época, a maioria da comunidade em 2009 era composta por homens solteiros, todos haviam completado o nível médio de ensino, a maior parte era composta por universitários, sendo que 30% já eram graduados. Os jogadores entrevistados tinham entre 20 e 25 anos, sendo que a média foi de 23,9 anos.

Anteriormente, todos os respondentes já praticavam o jogo, alguns entrevistados indicaram cinco anos de prática e outros afirmaram até 17 anos, sendo que a média foi de 10,6 anos. Na pesquisa, também foi confirmado que, na década de 1990, ocorreu o início da popularização do jogo RPG no Brasil. Por isso, parte dos jogadores entrevistados, que tinha mais de 23 anos na época da pesquisa, sentia-se integrante do grupo fundador da prática na cultura brasileira. Além disso, foi indicado que logo de início, observou-se que os livros impressos com roteiros RPG eram muito caros. Assim, inaugurou-se na época a prática de tiragem e distribuição de cópias reprodutíveis do conteúdo narrativo. Em 2009, 40% dos entrevistados já praticavam algum tipo de RPG *online*.

Uma pesquisa mais recente, realizada pelo Estúdio de Pesquisas LIGA (2019), indicou a expectativa de que, em 2021, um pouco mais de 30% da população mundial será composta por jogadores digitais e *online*. Na época da pesquisa, a comunidade de jogadores digitais era composta por

pessoas das mais diversas tribos. Aliás, praticando os jogos em geral, o público feminino é um maior, porque representam um pouco mais de 50%.

Na mesma pesquisa, considerou-se ainda que os jogadores de RPG são pessoas imersivas, com habilidades para planejamento de estratégias de médio e longo prazo. Também, apreciam narrativas mais elaboradas e se envolvem afetivamente com a trama, principalmente porque assumem os personagens. Os temas de interesse são relacionados com ficção científica, filosofia e história.

Os jogos do tipo RPG relacionam a contação de histórias e a interpretação de papéis dramáticos, porque cada participante assume um personagem da história, que está sendo narrada e desenvolvida. Todavia, de maneira diferente de uma história convencional, cujo roteiro da narrativa é previamente definido do início ao fim, nos jogos RPG, a narrativa é influenciada e desenvolvida em função da atuação dos participantes e do desempenho de seus personagens. O roteiro desses jogos permite alterações na narrativa, principalmente, em função de ocorrências sorteadas, como um lance de dados ou a revelação do conteúdo, até então oculto, de uma carta escolhida pelo participante. Assim, em função de algumas jogadas de habilidade ou sorte dos jogadores, os personagens que esses representam, circunstancialmente, são considerados vencedores ou perdedores, por atingirem pontuações que permitem o avanço ou retardam o processo de busca pela vitória ou de cumprimento da jornada prevista.

Nas últimas três décadas, houve o rápido desenvolvimento da tecnologia digital e da computação gráfico-interativa. Isso ampliou o acesso e a

dinamicidade para a produção de informações multimídia e a comunicação interativa entre usuários e máquinas e entre os próprios usuários. Com a mediação de computadores, as pessoas passaram a interagir intensamente nas redes sociais *online*.

A produção e a distribuição literária foram revolucionadas com a tecnologia digital e a comunicação *online*. Além dos tradicionais textos escritos e ilustrações com imagens fixas, os livros digitais ou *e-books* interativos passaram a oferecer outros recursos. Por exemplo, *hiperlinks* para buscas e conexões dentro e fora dos limites da publicação digital, conteúdo audiovisual e imagens em movimento, além de efeitos de realidade aumentada, entre outros.

Por sua vez, os roteiros e a prática de jogos RPG também foram amplamente divulgados nas últimas três décadas. Isso promoveu a publicação de muitos livros impressos com narrativas para jogos RPG. Mas, considera-se que os livros digitais ou *e-books* são os suportes ideais para os jogos, por serem interfaces digitais dinâmicas, interativas e multimídia. Assim, além de apresentarem narrativas e roteiros, os *e-books* interativos suportam e apresentam a própria dinâmica dos jogos.

1.3 CARACTERÍSTICAS DE UM JOGO-LIVRO DIGITAL

Os livros-jogo são obras lúdico-interativas de ficção que, no formato de livro, permitem o leitor participar ativamente da história por meio de escolhas que alteram a narrativa. Primeiramente, os jogos de *Role Playing Game* ou RPG surgiram no Reino-Unido nos anos 1960. Mas, com o

passar do tempo, foram sendo produzidos em outras partes do mundo e também foram associados com obras populares de fantasia, como a coleção literário-juvenil “Senhor dos Anéis”, cujos livros foram escritos por J. R. R. Tolkien entre os anos de 1937 e 1949. Assim, outras histórias foram editadas em formato de livros-jogo de *Role Playing Game* ou RPG.

Há narrativas livres de RPG que, teoricamente, podem durar infinitamente, porque um mesmo narrador ou narradores diferentes podem continuar a mesma história em diversas sessões de jogo. Mas, de maneira diferente, os livros-jogos comumente apresentam início, meio e fim em suas narrativas. O modelo desse tipo de publicação são os livro-jogos que surgiram nos Estados Unidos por volta da década de 70. Por sua dinâmica, são jogos realizados na interação entre o mestre e os participantes. O mestre é o encarregado de narrar a história e os demais jogadores interpretam os personagens agindo diretamente na narrativa. Mas, geralmente, os jogadores seguem as regras pré-determinadas no livro-jogo de RPG, que normatizam o que é possível ou não ser realizado nas aventuras a como calcular os resultados das ações de cada personagem na história. Na década de 1990, os livros-jogos em geral e também os jogos de RPG se tornaram populares no Brasil, sendo que, atualmente, também são acessíveis na rede *online*, em diversos tipos e formatos digitais.

2. ASPECTOS METODOLÓGICOS E ELEMENTOS DO PROJETO

Em uma rápida pesquisa com recursos de busca digital-*online* em repositórios acessíveis pela rede Internet, foi possível observar a multiplicidade de produtos impressos ou digitais e estilos gráfico-representativos relacionados à produção de jogos ou livros-jogos digitais. Entre esses, foram identificados e selecionados alguns que foram qualificados como RPG. Assim, a partir da comparação do produto livro-jogo digital Maskária com os exemplos identificados e selecionados na pesquisa exploratório-netnográfica, foram identificadas e desenvolvidas as características dos elementos gráficos para configurar o selo proposto como marca-gráfica, incluindo a caracterização da personagem e marca-mascote Stellaris.

2.1 SOBRE O PRODUTO LIVRO-JOGO DIGITAL MASKÁRIA

O livro-jogo RPG digital Maskária é um projeto pessoal e autoral que ainda está em desenvolvimento. Mas, parte do que já foi projetado subsidiou a criação e o desenvolvimento do selo aqui proposto como marca gráfica do produto, apresentando inclusive sua personagem central Stellaris, como marca-mascote e figura componente do selo gráfico de identificação e representação.

Além da narrativa em formato de livro-jogo, o projeto da interface gráfico-digital do produto RPG também prevê a representação

de um tabuleiro, que poderá ser acessado em rede *online* e dinamizado com recursos tecnológico-digitais de plataformas como a “Roll 20”¹, para que os participantes também joguem *online*. Entre os recursos disponíveis, há *chat* de voz e vídeo ou texto, ferramenta de desenho, biblioteca virtual e outros. Isso incrementa os jogos em geral e facilita a jogabilidade *online* mesmo para jogos que não previam esses recursos no seu desenvolvimento.

No livro-jogo de RPG *Maskária* os personagens a serem interpretados pelos jogadores são seguidores de deuses em um mundo em transição do totemismo para o politeísmo. Os personagens vivem em guerra constante para provar a veracidade e a superioridade das divindades das quais são seguidores. O Mestre do Jogo é o responsável pela narrativa que orienta a vida dos personagens e a dinâmica do mundo de jogo, de acordo com as indicações previstas no livro-jogo.

O ambiente do jogo e o roteiro são caracterizados por uma narrativa ancestral que, visual e verbalmente, é denominada como “fantasia”. Isso é justificado pela construção de personagens mágicos, inclusive com formas híbridas antrozoomórficas ou zooantropomórficas, como é o caso da personagem central *Stellaris*, cujas formas são estruturadas a partir da figura de um carneiro. A fantasia e a magia também predominam nas relações interativas entre personagens e divindades no contexto da narrativa.

¹ <https://roll20.net/>

2.2 DEFINIÇÃO DO PRODUTO E DA PERSONAGEM MASCOTE

Para a definição do produto livro-jogo digital Maskária, cujo conteúdo narrativo é um roteiro de *Role Playing Game* (RPG), e também de sua marca mascote *Stellaris* foi realizada uma pesquisa netnográfica na base de dados *Google*, com a ferramenta de busca da própria da plataforma digital.

Para Silva (2001), “netnografia” é uma opção de pesquisa etnográfica realizada com a mediação de um computador com acesso ao sistema digital de busca *online*, cuja finalidade é o estudo de representações de fenômenos culturais na rede *Internet*.

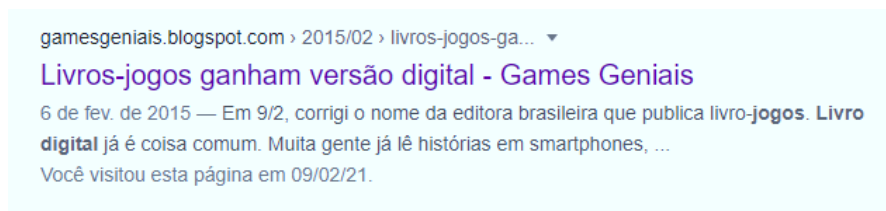
A denominação “netnografia” é considerada uma criação de Robert Kozinets que, no livro “Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online” (KOZINETTS, 2014), considera que o estudo de dados ocorre a partir de documentos digitais acessíveis à observação netnográfica, como arquivos de texto, imagens de gráficos ou capturas de tela e textos de entrevistas *online*. Inclusive, Kozinets (2014) indica diferentes tipos de ferramentas digitais, sendo especialmente citados os mecanismos de busca *Google* e repositórios como *Google Groups* e *Google Trends*.

2.2.1 Sobre o produto livro-jogo digital Maskária

Primeiramente as buscas ocorreram na plataforma digital *Google* com a própria ferramenta de busca e as seguintes palavras-chave ou descritores: “jogos em livros digitais” e “jogos em livros digitais RPG”. Na pesquisa por visualização imediata nos primeiros 17 resultados de cada busca, observou-se ampla oferta de livros digitais, ensinando sobre projeção, produção e execução de jogos digitais.

Além dos resultados indicativos de livros sobre jogos, também foram observados muitos resultados indicando livros e textos sobre o benefício pedagógico dos jogos infantis. Mas, entre os resultados encontrados foi principalmente considerado o *hiperlink* para o *website* *Blogspot*, cujo título é “Livros-jogos ganham versão digital – Games Geniais” (Figura 6)

Figura 6 – Imagem recorte da tela com resultado da busca digital.



Fonte:

https://www.google.com/search?q=jogos+em+livros+digitais&rlz=1C1CHBD_pt-PTBR908BR908&oq=jogos+em+livros+digitais&aqs=chrome..69i57.687j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Ao acionar o *hiperlink*, encontrou-se uma publicação do *weblog* “Games Geniais”², como título “Livros-jogos ganham versão digital” que, mais especificamente, trata do livro-jogo RPG “Floresta da Destruição”, roteiro precursor na prática brasileira de RPG, cuja versão impressa foi primeiramente publicada na década de 1980, pela editora Marques Saraiva (Figura 7A e B).

Figura 7- (A) Capa da edição impressa (Marques Saraiva).

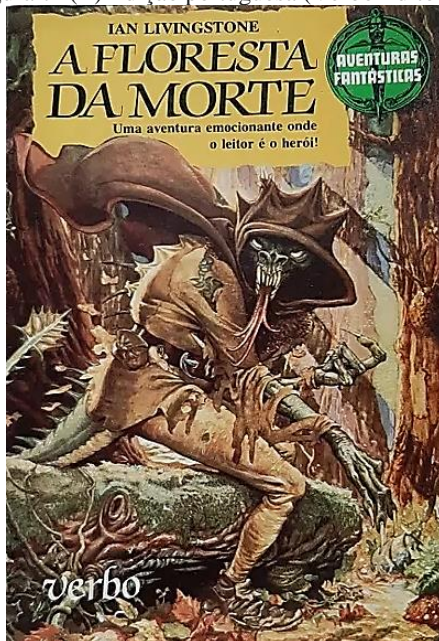


Cores saturadas e brilhantes.

² <http://gamesgeniais.blogspot.com/2015/02/livros-jogos-ganham-versao-digital.html>

Fonte: <http://gamesgeniais.blogspot.com/2015/02/livros-jogos-ganham-versao-digital.html>

Figura 7- (B) Edição portuguesa (Verbo Editora).



Cores esmaecidas com tons claros.

<https://www.olx.pt/anuncio/aventuras-fantsticas-a-floresta-da-morte-IDBZKEy.html>

Na página do *weblog*, além do texto escrito sobre o livro-jogo, também foram observadas imagens fixas e móveis do *layout* do produto digital (Figuras 8A, B, C, D).

Figura 8- imagens fixas e móveis do *layout* do livro-jogo digital

Figura 8- (A) Capa do livro-jogo



Figura 8- (B) Ilustração com Traços



Figura 8- (C) Técnicas e estilos: desenho e pintura





Figura 8- (D) Animação com dados e pontos



Fonte: <http://gamesgeniais.blogspot.com/2015/02/livros-jogos-ganham-versao-digital.html>

Diante do que foi descoberto na busca *online*, optou-se por considerar a versão digital do livro-jogo “Floresta da Destruição” como o

modelo formal na estruturação do livro-jogo RPG digital Maskária e no desenvolvimento da personagem Stellaris.

2.2.2 Sobre o estilo da personagem mascote

Com imagens relacionadas aos resultados da busca *online*, com a expressão “jogos em livros digitais RPG”, foi possível compor um painel imagético para orientar a concepção visual da personagem mascote do livro-jogo (Figura 9). Na apreciação do painel, observou-se que, apesar da variedade temática, há um estilo recorrente nas ilustrações relacionadas à cultura RPG.

Figura 9 – Painel imagético com ilustrações gráficas da cultura RPG



Fonte: <https://www.google.com/search?q=jogos+em+LIVROS+DIGITAIS+RPG>

Nas imagens fixas, as ilustrações observadas contam com efeitos visuais de espacialidade e dinamismo, personagens mágicos ou super-humanos desenhados com caráter naturalista.

A perspectiva é exagerada e coloca o observador em condição de relativa inferioridade, sob algum tipo de ameaça ou ataque. As cenas de ação são repletas de instrumentos mágicos e tecnológicos e, geralmente, informam a ocorrência de fenômenos espetaculares, com efeitos visuais, cromático-luminosos, que representam fumaça, raios e explosões, entre outros.

Essas características configuram o estilo gráfico reconhecido como “fantasia”, porque os elementos básicos da realidade humana são revestidos ou incrementados com adereços, figurinos e instrumentos fantasiosos. Além disso, as representações antropomórficas se misturam ou são hibridizadas como figuras antrozo-mórficas ou antro-míticas, porque as figuras humanas são representadas como entidades míticas, místicas e de conto de fadas ou hibridizadas, com partes ou características de deuses, magos, figuras mitológicas e outras entidades.

Na literatura RPG é tradicional a abordagem “fantasia medieval”, com narrativas em que as figuras, a dinâmica e a estrutura sociocultural, política e mítico-cultural do período histórico medieval é, fantasiosamente, representada em épocas passadas ou futuras e em lugares terrenos, espaciais ou multidimensionais. Mas, também são comumente representadas outras abordagens fantasiosas, seja seguindo a retórica dos contos de fada ou de terror entre outras.

Há exemplos de livros clássicos de RPG com diferentes abordagens fantasiosas (Figura 10 A, B, C, D):

- Changeling: Os Perdidos (14 anos) Temática (conto de fadas);
- Dragon Age RPG (Livro Básico) (2015) (14 anos) Temática (fantasia medieval);
- Chamado de Cthulhu - Livro do Guardião (1981) (18 anos) Temática (Terror);
- A Cripta do Vampiro (1989) - (10 anos) Temática (Terror. Aventura).

Figura 10- Livros clássicos de RPG com diferentes abordagens fantasiosas.



Figura A- Changeling: Os Perdidos.



Figura B- Dragon Age



Figura C- Chamado de Cthulhu



Figura D- A Cripta do Vampiro.

Fonte: <https://www.google.com/search?q=rpg+cl%C3%A1ssico+fantasia&tbm>

Há variações relevantes na composição das cores, porque algumas ilustrações apresentam cores muito saturadas e luminosas, sendo que noutras as cores são esmaecidas com tons claros ou fortemente rebaixadas com tons escuros.

Enfim, a partir da observação das imagens visualizadas na plataforma *Google*, considerando-se especialmente as que foram selecionadas para o painel imagético, optou-se na projeção gráfica da marca mascote Stellaris pela adoção do estilo “fantasia”, com o uso de linhas curvas, formas orgânicas, com acessórios mágicos acrescentados à personagem.

2.3 A DEMANDA DO LIVRO-JOGO E DO SELO COM A MARCA-MASCOTE

Inicialmente, é necessário afirmar que é própria e pessoal a demanda de criação do livro-jogo digital Maskária e do selo gráfico com a marca mascote, que representa Stellaris, a personagem central da narrativa. Contudo, o desenvolvimento gráfico da personagem e as ideias básicas para a criação do livro-jogo digital foram pensados a partir da pesquisa netnográfica aqui relatada, na qual foram identificadas e selecionadas produções, temáticas e linguagens gráficas características da cultura RPG.

Houve a interessante pesquisa realizada por Saldanha e Batista (2009), sobre o perfil dos pioneiros brasileiros na cultura dos jogadores de RPG, evidenciando que essas pessoas, com mais de 20 anos na época, já praticavam os jogos de RPG há pelo menos uma década. Parte dos

jogos clássicos (Figura 10) também é indicada para jogadores no início adolescência, por isso, as proposições do jogo Maskária e da personagem Stellaris foram pensadas para as pessoas em geral, sem distinções de gênero ou etnia e a partir dos 14 anos de idade.

Além disso, observado o estilo gráfico do jogo pioneiro “A floresta da destruição”, considerou-se realizar o desenho da personagem mágica e zooantropomórfica com estilo basicamente naturalista, mas com tratamento gráfico relativamente mais simples, sem exageros na representação dos contrastes de luz e sombra que salientam os volumes, de forma a contemplar o estilo mais simples geralmente utilizado no desenvolvimento de mascotes. Além do hibridismo fabuloso entre animal e pessoa, o acréscimo de instrumentos mágicos ressalta no desenho o estilo “fantasia”, que foi considerado adequado, porque agrada o público integrante da cultura RPG, desde a pré-adolescência até as etapas mais avançadas da fase adulta.

Unindo-se a temática de “fantasia” com o estilo de desenho foi definido o posicionamento estético-simbólico da personagem, mantendo-se as relações visuais e cognitivas com os personagens de livros de RPG e com a representação mais esquemática das marcas gráficas. Houve, portanto, a intenção de simplificar a estética do jogo pioneiro “A floresta da destruição”, com o uso de cores mais tonais ou rebaixadas e superfícies mais uniformes, com as representações de volumes menos contrastantes.

As considerações aqui apresentadas atendem à indicação técnico-metodológica que pressupõe a elaboração de um *briefing*, como etapa anterior ao planejamento do produto de comunicação que, neste projeto,

é a criação do selo gráfico que apresenta a personagem Stellaris como marca-mascote do livro-jogo digital Maskária. Porém, a principal diferença é a característica pessoal ou autoral da demanda, sendo que os modelos de *briefing* são comumente propostos para o conhecimento de demandas de terceiros, que são os clientes dos projetos. Esses podem ser gestores de instituições sociais ou empresas, incluindo editores ou produtores de jogos. Diante da demanda autoral, o planejamento do selo gráfico, como produto de comunicação, foi desenvolvido a partir da identificação e da seleção de possibilidades estético-simbólicas associadas à cultura RPG, as quais foram realizadas a partir da pesquisa netnográfica realizada nos acervos digitais acessados através da rede digital Internet.

Na pesquisa digital também foram identificadas orientações sobre a realização de *briefing* para a criação e desenvolvimento de marcas-mascote. De maneira aproximada, devido à demanda autoral, foram adotadas as indicações propostas por Bets (2017), as quais são baseadas nas boas práticas de empresas de criação e desenvolvimento de marcas-mascote, como a empresa ‘Agência do Site’³.

A partir do atendimento das indicações sobre *briefing* (BETS, 2017) foram considerado os seguintes itens básicos para o desenvolvimento deste projeto:

³ <https://www.agenciadosite.com.br/>

- O contexto de desenvolvimento do selo de apresentação da marca-mascote é composto por elementos e aspectos do mundo descrito na narrativa do livro-jogo Maskária;
- O seguimento de mercado para a comunicação do selo, como marca gráfica e produto de comunicação, é o de Entretenimento, Literatura e Jogos;
- O cronograma de desenvolvimento do produto inclui o período dos meses de fevereiro a abril de 2021;
- O tratamento gráfico do produto de comunicação é basicamente mais simples, plano e uniforme que a ilustração do livro de RPG “Floresta da Morte”, que foi indicada como modelo visual, seguindo a visualidade com cores menos saturadas e contrastantes. Adota-se ainda o estilo naturalista-fantástico, porque o desenho é basicamente naturalista, apesar da personagem-mascote ser uma entidade mágica e figurativamente híbrida ou zooantropomórfico.
- O nome de marca do livro-jogo é Maskária e o nome da personagem é Stellaris.
- A temática da narrativa do livro-jogo é culturalmente associada às ideias de tribo e povos primitivos. O animal carneiro é relacionado aos rituais xamânicos que inspiraram a criação do enredo do jogo, porque as partes com chifres desses animais eram usadas como adereços mágicos sobre a cabeça dos xamãs;

- A construção figurativa da personagem, portanto, é baseada na imagem do animal ovelha ou cabra, que é uma espécie de mamífero, ruminante, herbívoro, sendo que algumas subespécies, como a denominada “Argali”, dispõem de chifres longos. Isso é relacionado à inspiração místico-cultural, que decorre do xamanismo e suas práticas;
- Com a mesma base xamânica a personagem Stellaris também é apresentada como portador de instrumentos mágicos, como o cajado, o incensário e os recursos para a queima de incensos, entre outros adereços.
- O público de interesse da publicação livro-jogo Maskária e também do produto de comunicação selo gráfico, que apresenta a marca-mascote, é composto por pessoas diversas e provavelmente a partir dos 14 anos de idade.

2.4 CRIAÇÃO E DESENHO DO PERSONAGEM MASCOTE STELLARIS

A criação e os desenhos da personagem Stellaris foram desenvolvidos a partir da identificação e da seleção de imagens de elementos naturais e culturais, ainda como parte das atividades da etapa de *briefing* e no contexto da pesquisa netnográfica.

As imagens selecionadas foram representações de carneiros, pessoas com fantasias e adereços xamânicos, além da cena representando

a atuação extática de um xamã primitivo (Figura 11). A observação dessas representações permitiu a criação de um painel semântico sobre o contexto narrativo do mundo de Maskária e a estética da personagem Stellaris.

Figura 11- Painel semântico ou *moodboard* da cultura xamânica.



Fonte: composição própria com imagens da pesquisa netnográfica.

Depois da realização do briefing autoral e da observação de imagens cuja seleção resultou no *moodboard* xamânico (Figura 11) foi iniciado o projeto de criação da marca gráfica, com a produção de desenhos para a marca-mascote Stellaris e o selo gráfico de representação do livro-jogo Maskária. O método adotado para o desenvolvimento do projeto gráfico foi baseado nas indicações de Sheridan (1999).

A etapa de criação de desenhos foi iniciada com desenhos livres para a definição estilística da personagem-mascote. Tal decisão foi justificada com a indicação de Sheridan (1999) sobre a necessidade de realização de esboços, a serem executados depois que foi definido e compreendido o contexto da personagem, de acordo com a narrativa em que está inserido. Os esboços servem ao desenvolvimento gráfico do conceito básico-figurativo e da energia da personagem (Figura 12).

Figura 12- Exemplos dos primeiros desenhos livres para configurar a personagem.



Fonte: composição e imagens próprias.

Houve a seleção e o desenvolvimento de possibilidades gráficas entre os esboços realizados, até encontrar as soluções iniciais satisfatórias

para a representação gráfica da personagem. Depois da etapa de esboços e ainda seguindo as indicações de Sheridan (1999) foram representadas e observadas as silhuetas das figuras, porque a autora considera que o fácil reconhecimento das silhuetas, como figuras de alto contraste em tonalidade sólida de preto, indicam um bom design de personagem, com forte caracterização (Figura 13).

Figura 13- Representação de silhuetas da personagem Stellaris.



Fonte: composição e imagens próprias.

As silhuetas bem caracterizadas indicam que o público observador/leitor deve facilmente memorizar a figura e reconhecer o personagem e ler suas posições e atitudes em qualquer *background*.

Na etapa seguinte as indicações metodológicas de Sheridan (1999) preveem que seja definido o “tema visual” do personagem, com

diferentes *layouts*, confirmando a estrutura básica e as formas do corpo, incluindo também aspectos visuais das vestimentas e outros itens da indumentária, como joias, acessórios e instrumentos, entre outros. Os *layouts* do personagem também indicam se há forte caracterização visual, coerente e distintiva (Figura 14).

Figura 14- Representação preliminares de *layouts* da personagem Stellaris, seus acessórios e instrumentos.



Fonte: composição e imagens próprias.

Entre suas indicações, Sheridan (1999) também faz algumas advertências, porque considera que roupas e acessórios são informações ricas sobre o personagem e sua personalidade. Mesmo não sendo necessário explicar a história de cada peça de roupa ou acessório, o tema e o estilo desses elementos devem ser estética e simbolicamente coerentes com o contexto da narrativa e com a caracterização coerente do personagem.

Outra advertência é para que seja evitada a obviedade e a estereotipagem na composição e nas reapresentações do personagem, devendo-se cuidar dos detalhes e inserir variações coerentes que surpreendam positivamente o público e renove constantemente seu interesse.

De acordo com o *briefing* autoral previamente realizado, a criação e os desenhos da personagem Stellaris foram desenvolvidos de acordo com o contexto narrativo, cuja fantasia é inspirada em um período primitivo e mágico, cuja cultura está em transição entre o totemismo e o politeísmo religioso. Para Lidório (2008), o conceito de “totemismo” indica a dinâmica teórico-prática baseada na crença do parentesco místico entre seres humanos e aspectos ou elementos da natureza, sejam animais, vegetais ou minerais. Por sua vez, Harris (1983, p. 186) considera o conceito de “animismo” como “a crença de que dentro dos corpos comuns, visíveis e tangíveis, há um ser normalmente invisível, intangível: a alma”.

Sobre o politeísmo, indica-se a relação complementar ou antagônica entre diferentes deuses, os quais são adorados por suas

qualidades, generosidade ou possíveis ameaças e perigos. Portanto, há disputas entre as divindades que também resultam em divergências e lutas entre seus adoradores.

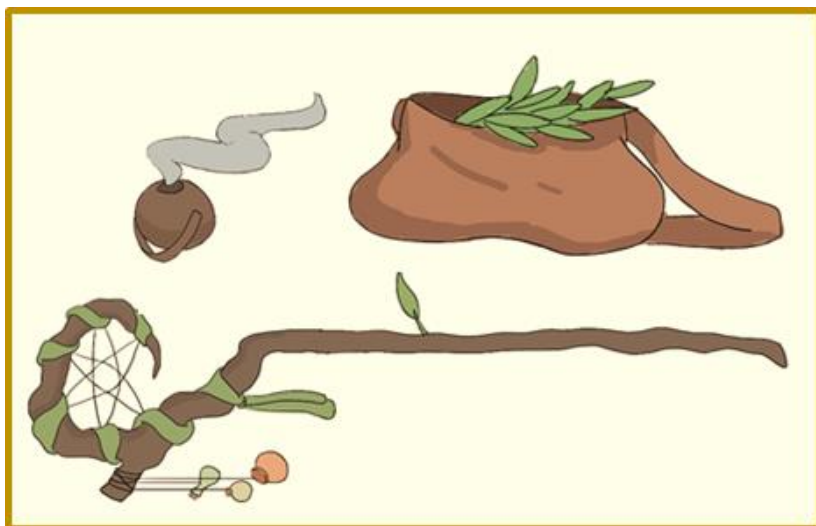
Na narrativa do livro-jogo, a vida dos seres habitantes do mundo de Maskária é drasticamente alterada com a chegada de poderosos seres extraterrestres que logo são adorados como deuses, consolidando parcialmente a cultura religiosa politeísta. Mas, o totemismo ou animismo baseados na interação entre os seres e seu ambiente ainda resistem em algumas comunidades. A personagem Stellaris é a entidade representativa do posicionamento antigo e tradicional que preserva o totemismo e o animismo. Por isso foram escolhidas as características xamânicas para a personagem que atua como um primitivo xamã ou líder místico-espiritual, sendo guia de seu povo e tratando de suas adversidades do corpo e da alma.

Para diferentes autores (FERICGLA, 2011; BAPTISTA DA SILVA, 2014; LAGROU, 2007), como um sistema cosmológico o xamanismo reúne diferentes manifestações e práticas socioculturais, cultivando mitos e rituais, como sistema de mediação místico-simbólica também com a realidade transcendente, cujos aspectos são intangíveis. o repertório do xamanismo pode incluir diversas expressões religiosas e também a adivinhação, a comunicação dos sonhos, as práticas espirituais ou animistas e outras.

A partir das considerações aqui apresentadas, a personagem Stellaris foi desenhado como um xamã, que habita e atua em um contexto fantasioso e primitivo que, culturalmente, está atravessando um período

conflituoso entre o totemismo e o politeísmo. Assim, foram estudados e selecionados instrumentos e aspectos característicos do xamanismo para incrementar o tema visual da personagem. O cajado, o incensário e a bolsa foram três instrumentos escolhidos para compor de maneira recorrente o incremento xamânico da personagem (Figura 15).

Figura 15- Incensário, bolsa e cajado, instrumentos xamânicos do personagem Stellaris.



Fonte: composição e imagens próprias.

O cajado é um instrumento comum em livros e jogos com temática fantasiosa. Geralmente, os seus usuários representam

personalidades associadas com inteligência e sabedoria, sua atuação ocorre por meio da magia e não pela força bruta.

Na representação do cajado que representasse um xamã foram escolhidos elementos associados com natureza, espiritualidade e medicina. A base do cajado é representada como sendo feita de madeira, como um cabo que apresenta uma curva na extremidade. O poder mágico é indicado pelo desenho da folha que ainda verdeja no galho seco. Há ainda a representação de um tecido verde, que foi envolto na parte curva do cajado que, no centro, mostra um fio trançado, compondo o “filtro dos sonhos”, arranjo que é utilizado por povos indígenas para filtrar e afastar maus espíritos. Na parte curva do cajado ainda foram representados três cordões ligados aos frascos de poções e remédios.

O incensário foi escolhido e representado porque é um instrumento comum aos rituais xamânicos, cumprindo a função de defumar o ambiente, para alterar a percepção dos envolvidos induzindo-os ao estado de êxtase. Assim, o personagem é comumente representado com um pequeno incensário portátil, para acender e queimar as ervas que carrega em sua bolsa, para usar sempre que precise iniciar um ritual ou purificar um ambiente. Portanto, a representação da bolsa de couro que aparece ao redor da cintura do personagem, serve para carregar ervas e outros ingredientes ou utensílios necessários para produzir ou aplicar poções ou realizar rituais.

Além da representação dos instrumentos, também foram consideradas duas opções de vestimenta (Figura 16) na composição da personagem sendo uma túnica na cor roxa e a outra um tipo de chale na

cor verde e com gola. Ainda foram desenhados detalhes como um adereço de pescoço junto com a túnica roxa e também há a representação de um cordão com pingente junto com a vestimenta verde. Há marcas desenhadas nos braços da personagem que podem ser interpretadas de diferentes maneiras, por exemplo, como adereços ou tatuagens.

Figura 16- *Layouts* da personagem Stellaris com diferentes vestimentas.



Fonte: composição e imagens próprias.

Nas etapas posteriores de evitar estereótipos do projeto, sugerida por Sheridan para a definição das figuras e elementos para compor o selo gráfico que apresenta a marca-mascote, foi selecionada a vestimenta verde, porque se considerou que a vestimenta roxa indicava uma

associação com a indumentária de alguns povos indígenas norteamericanos.

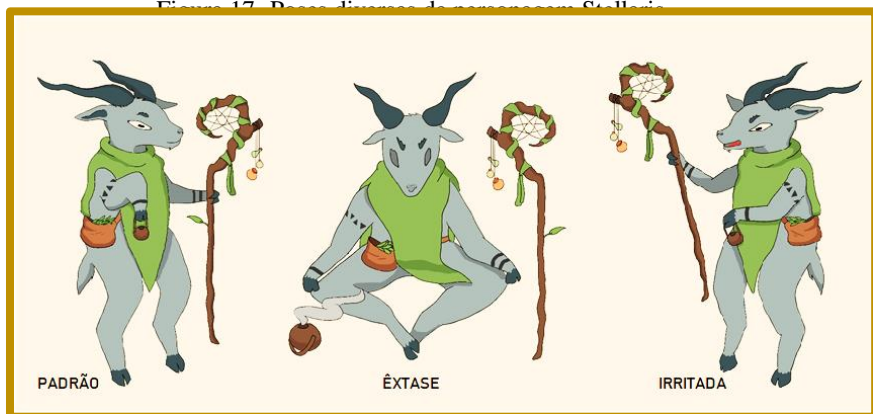
Além das diferentes versões de vestimenta, foram desenvolvidas e desenhadas três representações da personagem Stellaris em diferentes poses: (1) pose padrão, (2) pose em êxtase, (3) pose irritada, sugerindo também estados físico-afetivos diversos (Figura 17).

A pose padrão mostra a personagem com expressão facial e corporal branda, essa pose é a mais versátil e se encaixa bem em tutoriais e fases do jogo onde a mascote se comunica diretamente com o jogador ou com o público observador/leitor.

A pose em êxtase confirma a condição de xamã da personagem. Na posse, a expressão corporal e facial exprimem tranquilidade e paciência.

A pose irritada é mais dramática e indica situações de desagrado ou perigo. Por isso, a representação gráfica da expressão facial remete ao sentimento de raiva e a expressão corporal sugere mais movimento.

Figura 17. Desenvolvimento do mascote Stellaris



Fonte: composição e imagens próprias.

A partir do estudo das possibilidades gráficas em função do objetivo final do projeto, foram realizadas diversas ponderações e tomadas diferentes decisões, visando selecionar as melhores opções e, por fim, a melhor opção gráfica para ser apresentada e participar da configuração do selo projetado como marca gráfica do livro-jogo Maskária.

2.5 CRIAÇÃO E DESENHO DO SELO DE APRESENTAÇÃO DA MARCA-MASCOTE

A etapa final deste trabalho é o desenvolvimento do selo gráfico da marca Maskária, utilizando-se como principal elemento compositivo a personagem-mascote Stellaris, que foi desenvolvida nas etapas anteriores. Ao fim de vários estudos para a criação do selo foi escolhida a pose Êxtase da personagem, por apresentar uma simetria desejável para o estilo de

peça gráfica e confirmar o conteúdo mágico-místico que estrutura e sintetiza o enredo do livro-jogo.

Anteriormente e fora do âmbito deste projeto, foram realizados estudos preliminares para a definição da tipografia a ser usada na composição do logotipo do livro-jogo Maskária. Naquele momento, optou-se pela fonte *Londrina Solid Light*, desenhada por Marcelo Magalhães e liberada gratuitamente para uso público. Trata-se de uma tipografia composta por linhas predominantemente geométricas e rústicas, sugerindo letras esculpidas em um suporte de madeira. Por sua rusticidade, a tipografia foi considerada pertinente com a cultura primitiva relatada no contexto narrativo do livro-jogo Maskária (Figura 18).

Figura 18- Logotipo do livro-jogo Maskária.

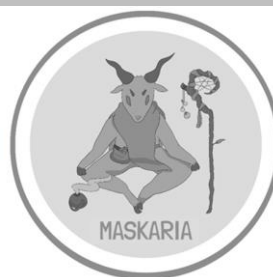


Fonte: composição e imagens próprias.

Para a definição do formato final do selo de apresentação da marca-mascote Stellaris, como símbolo gráfico síntese da identidade visual do livro-jogo Maskária, foram desenvolvidas diferentes ideias (Tabela 1), com variações na expressivas e de sintaxe visual:

Tabela 1- Criação de alternativas.

1. Aqui considerou-se o modelo clássico de selo redondo, com sugestão de simetria por causa da figura centralizada, como formato interessante devido à solução parcialmente simétrica, que já foi bastante considerada na tradicional teoria Gestalt. A ênfase cromática recaiu sobre matizes e tonalidades da cor verde, indicando os aspectos vegetais da natureza.



2. Aqui foi mantido o formato circular da moldura e parte da figura da personagem-mascote Stellaris. Com o centro da figura à direita do observador e o foco na parte superior da personagem, obteve-se efeito de aproximação e reforçou as ideias de volume, profundidade e dinamismo. Além disso as tonalidades usadas indicaram o elemento terra.



3. Aqui houve a intenção de incrementar o selo com uma moldura decorativa reincidento na ideia de natureza vegetal, floresta. Isso propôs o retorno do predomínio da cor verde e a tentativa de configurar uma moldura antiga com a temática de folhas.



4. Aqui teve início a ideia de reunir a posição de êxtase da personagem Stellaris, com a sugestão de fumaça ou nuvem. Assim, saiu-se do contexto telúrico de natureza, vegetação ou terra e buscou-se a ideia de devaneio, universo e espiritualidade, com ênfase na cor violeta e na figura interna ondulada.



Fonte: composição e imagens próprias.

Apesar de alguns resultados promissores, considerou-se que:

- A posição de êxtase da personagem-mascote inserida no centro do selo e compunha uma imagem mais tradicionalmente característica de um selo gráfico.

- Que o xamanismo é muito telúrico, ou seja, ligado às coisas da terra, da natureza, como o uso de raízes, ervas e poções. Mas, também é relacionado com os estados alterados da consciência, à espiritualidade e à transcendência holística, que estabelece contato com as forças intangíveis do universo. Por isso, tornaram-se mais fortes as ideias de fumaça, nuvem, espiritualidade e universo, como contextos indicados com as cores violeta e azul.
- Foi ainda considerado que a intensidade dramática da narrativa proposta no livro-jogo Maskária deveria ser manifesta em uma composição mais expressiva e eloquente.

De acordo com o que foi considerado, partiu-se para o processo de refinamento e desenvolvimento de uma composição mais incrementada, expressiva e intensa (Tabela 2), enfatizando os aspectos de transcendência, holismo, comunicação com o universo e espiritualidade:

Tabela 2- Desenvolvimento, incremento e estudos das alternativas finais.



Fonte: composição e imagens próprias.

Na alternativa final (Figura 19), o efeito gráfico que sugere um fundo de fumaça ou nuvem de fumaça, confirmando a função do incensário, foi acrescentado à estrutura básica já prevista para o selo gráfico, com a personagem-mascote Stellaris em posição de êxtase com seus adereços característicos: o cajado, a bolsa e o incensário. As cores violeta, roxo e azul avioletado foram usadas para compor a marca, apesar da figura da personagem-mascote permanecer configurada com as cores e tonalidades

básicas, que foram selecionadas e aplicadas nas etapas de criação e desenvolvimento da personagem como marca-mascote. Com isso, considera-se que foram privilegiados os conceitos de espiritualidade e transcendência holística em ampla comunicação com o universo. Também foi considerado pertinente o incremento de elementos verdes brilhantes como estrelas e linhas em expansão a partir da figura central que é a marca-mascote.

Figura 19- Alternativa final do processo de criação do selo gráfico como marca do livro-jogo Maskária.



Fonte: composição e imagens próprias.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE O PROJETO REALIZADO

A alternativa proposta como solução final foi emoldurada com uma margem circular e os elementos internos que rodeiam a figura central foram desenhados sob inspiração do estilo visual pré-modernista *Art Nouveau*. Além de definir com mais propriedade o conteúdo narrativo do livro-jogo *Maskária*, o incremento expressivo também representou a força dramática da narrativa verbal do livro.

A representação da nuvem de fumaça foi um achado que reforçou o conteúdo e dinamizou a forma. Mas, o conjunto não emoldurado se mostrou demasiado orgânico e carente de contorno, para melhor definir visualmente o formato do selo. Por sua vez, a versão gráfica ainda sem a representação da nuvem de fumaça foi inicialmente considerada muito simples, principalmente diante da complexidade dramática da narrativa do livro-jogo. Em síntese, a versão não emoldurada foi percebida como carente de melhor definição para o formato geral da peça gráfica e a versão gráfica sem o fundo representando a fumaça foi considerado muito simples. Portanto, essas considerações encaminharam a decisão de realizar a fusão do fundo visualmente orgânico com a moldura geométrica. Considerou-se ao final que a junção entre o fundo e a moldura em torno da figura central contemplou os pontos fortes das alternativas anteriores, indicando uma solução gráfica cujas qualidades estético-simbólicas foram mais satisfatórias que as anteriores.

A solução gráfica mostrou-se ainda mais coerente como ilustração síntese da narrativa, principalmente porque o nome da

personagem-mascote que exerce a função de xamânica é Stellaris, como uma referência direta ao conceito de “estelar” ou pertinente às estrelas. Isso foi determinante para a tomada de decisão que privilegiou a representação cuja principal referência é o universo, como sistema mais ainda mais amplo que a floresta como ambiente verde e vegetal. Tal ideia foi reforçada com a representação de estrelas que são projetadas a partir da figura central da xamã.

Não é demais enfatizar a relação do desenho com a fumaça presente nos rituais xamânicos que é associada à figura do incensário que, constantemente, é carregado pela personagem-mascote. As cores violeta, roxo e azul avioletado foram escolhidas por serem simbolicamente relacionadas com magia e espiritualidade. Essa relação é comumente enfatizada nos livros-jogo de RPG qualificados como “fantasia”. Mas, a ligação da personagem com a floresta e a natureza em geral também foi indicada no uso de cores verdes em diferentes nuances e tonalidades.

O proposto neste projeto de conclusão de curso foi descrever e justificar o processo de criação de um selo com a personagem-mascote do livro-jogo Maskária como um dos elementos centrais da identidade visual do produto. Isso foi realizado com a definição e apresentação do símbolo gráfico como alternativa final do projeto. Para se chegar ao resultado proposto, foram realizados:

- Pesquisa netnográfica para a identificação e seleção de informações e imagens sobre o tema do projeto;

- Estudo do material pesquisado, considerando-se aspectos gerais sobre jogos do tipo RPG e estilos gráficos das ilustrações relacionadas ao tema, principalmente, na categoria “fantasia”;
- Estudo dos elementos e aspectos característicos da narrativa do livro-jogo digital Maskária, principalmente, para desenvolver e definir a configuração da personagem Stellaris, como marca-mascote do livro-jogo digital Maskária;
- Criação e representação da figura da marca-mascote Stellaris;
- Estudo das possibilidades configurativas para compor graficamente o selo com a marca-mascote;
- Criação e representação de alternativas gráficas e indicação de uma alternativa como solução final do projeto.

Para servir de prévia do processo de aplicação do selo, como uma marca gráfica do produto livro-jogo digital Maskária e parte dos elementos da identidade visual do produto, foram informalmente testadas versões em escala de cinzas e preto e branco. Mas, no momento atual, não se dispõe de tempo e recursos para definir com qualidade as artes finais dessas versões ou compor minimamente um manual de aplicação da marca gráfica.

Ressalta-se, portanto, que se trata da criação e representação de uma proposta de marca gráfica em formato de selo de apresentação da personagem-mascote. Tratou-se de um projeto mais próximo às atividades de construção de personagem e ilustração, cujos resultados foram a criação de *layouts* que ainda carecem de arte finalização. Mas, permitem aos interessados a apreciação das qualidades estético-

simbólicas que caracterizarão as artes finais e orientam a aplicação do selo de apresentação da personagem-mascote como marca gráfica do produto livro-jogo digital Maskária.

É também possível apreciar e verificar que os desenhos propostos são flexíveis e resistem visualmente, com legibilidade aceitável. à redução proporcional de seus formatos: colorido, escala de cinzas e preto e branco (Figura 20).

Figura 20- Versões da alternativa final do selo gráfico em tamanho reduzido.



Fonte: composição e imagens próprias.

Ressalta-se que, desde o início, não foram previstos estudos ou produtos para a etapa de aplicação ou para a feitura de um manual básico da marca. Mas, foram testadas algumas poucas adaptações para a versão em preto e branco do selo gráfico. Para melhor resolução visual, foi suprimida uma parte inferior da mancha que representa a nuvem de

fumaça, para destacar o nome Maskária. Isso também propiciou variações monocromáticas do selo gráfico (Figura 20).

Diante do exposto, considera-se que foi cumprida neste projeto a proposta de criação do *layout* de apresentação do selo gráfico, com o personagem-mascote Stellaris, para representar o conteúdo narrativo e o contexto de fantasia do livro-jogo digital Maskária.

O projeto foi desenvolvido como a parte criativa da proposta de produção e aplicação do selo, como marca gráfica e parte da identidade visual do produto livro-jogo. Portanto, os aspectos aqui contemplados foram os relacionados com atividades de ilustração e construção visual de personagem. Particularmente, as ideais e ações aqui desenvolvidas foram aquelas de especial interesse para o autor deste projeto de conclusão de curso (PCC), como sendo a parte criativa no contexto das atividades possíveis de Design Gráfico e Editorial. Enfim, foi aqui desenvolvido um exercício criativo-adaptativo e ilustrativo da linguagem gráfica dos jogos RPG, para a criação e posterior seleção de *layouts* de marca gráfica.

4. REFERÊNCIAS:

BETS, André. **Briefing**. Disponível em

<https://andrebetts.com.br/briefing/> Acessado em 26/03/2021.

BIRD-DAVID, Nurit; CASTRO, Eduardo Viveiros de; HORNBERG, Alf; RIVAL, Laura; SANDSTORM, Alan; PÁLSSON, Gísli; INGOLD, Tim. “ANIMISMO” REVISITADO: pessoa, meio ambiente e epistemologia relacional. **Debates do Ner**, Porto Alegre, v. 1, n. 35, p. 93-171, 22 ago. 2019. Semestral. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

CAPARELLI, Naiade. O livro-jogo interativo e sua relação histórica com o RPG eletrônico. **Temática**, [S.L.], v. 1, n. 3, p. 187-205, mar. 2018. Mensal.

EDITORIAL AELA.IO. **Os 7 Princípios de Gestalt e Como Utilizá-los em Projetos de UI Design**. 2020. Disponível em:

[https://medium.com/aela/os-7-princ%C3%ADpios-de-gestalt-e-como-utiliz%C3%A1-los-em-projetos-de-ui-design-](https://medium.com/aela/os-7-princ%C3%ADpios-de-gestalt-e-como-utiliz%C3%A1-los-em-projetos-de-ui-design-46d6d832abf6#:~:text=4)%20Princ%C3%ADpio%20do%20Fechamento&text=Ele%20faz%20automaticamente%20com%20que,simples%20e%20Fou%20j%C3%A1%20conhecidas..)

[46d6d832abf6#:~:text=4\)%20Princ%C3%ADpio%20do%20Fechamento&text=Ele%20faz%20automaticamente%20com%20que,simples%20e%20Fou%20j%C3%A1%20conhecidas..](https://medium.com/aela/os-7-princ%C3%ADpios-de-gestalt-e-como-utiliz%C3%A1-los-em-projetos-de-ui-design-46d6d832abf6#:~:text=4)%20Princ%C3%ADpio%20do%20Fechamento&text=Ele%20faz%20automaticamente%20com%20que,simples%20e%20Fou%20j%C3%A1%20conhecidas..) Acesso em: 13 abr. 2021.

GAMES GENIAIS. **Livros-jogos ganham versão digital**. Disponível em <http://gamesgeniais.blogspot.com/2015/02/livros-jogos-ganham-versao-digital.html> Acessado em 11/02/2021.

IZIDORO, Gustavo Soares. **Desenvolvimento de personagem feminina para game de RPG próximo do modelo de mulher contemporânea**. 2018. 71 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://www.riuni.unisul.br/bitstream/handle/12345/5692/TCC%20-%20Gustavo%20Soares%20Izidoro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 13 abr. 2021.

KOZINETS, Robert V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.

PLANCHE, Barbara. **Criação de Concept Art para RPG**. 2015. 76 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2015.

SALDANHA, Ana A.; BATISTA, José R. M..A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia, Ciência e Profissão**. Vol.29, no 04. Brasília, 2009.

SANTOS, Fabiana Ramos dos. **A religião sob o ponto de vista filosófico de David Hume**. 2014. 24 f. TCC (Graduação) - Curso de Filosofia, Centro de Educação, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2014.

SCHRICKTE, Mariliz Regina. **A comunicação visual e corporal na criação de personagens como mascotes de marcas**. 2010. 68 f. TCC (Graduação) - Curso de Design Gráfico, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

SHERIDAN, Sherri; VOGEL, Nathan; COLEMAN, Tim. **Maya 2 Character Animation**. [S.L]: New Riders Pub, 1999. 450 p.

SILVA, Sergio Baptista da; GIUMBELLI, Emerson; QUINTERO, Pablo. O xamanismo e suas múltiplas manifestações e abordagens. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 24, n. 51, p. 7-15, ago. 2018.

SILVA, Suelen de Aguiar. Desvelando a Netnografia: um guia teórico e prático. Intercom: **Revista Brasileira de Ciência e Comunicação**. vol.38, no.2. São Paulo, July/Dec. 2015.

SOARES, Karen Isabelle; MANFROI, José. Personagens Ilustrados: criação para uso na comunicação empresarial. **Revista Philologus**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 55, p. 580-596, abr. 2013. Quadrimestral. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/revista/55supl/047.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2021.

UOL AD LAB. **Quem joga o quê:** pesquisa revela perfil comportamental dos gamers. Disponível em log.publicidade.uol.com.br/insights/quem-joga-o-que-pesquisa-revela-perfil-comportamental-dos-gamers/ Acessado em 11/02/2021.