

Arthur Pereira Neves

Semiótica aplicada ao desenvolvimento de Concept Art

Linha de Pesquisa: Projeto de Design
Temática: Design de Personagens; Design de jogos;
Desenvolvimento 2D.

Projeto de Conclusão de Curso (PCC) submetido ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Design. Orientador: Profa. Msa. Monica Stein.

Florianópolis
2022

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

Neves, Arthur Pereira
Semiótica aplicada ao desenvolvimento de concept art /
Arthur Pereira Neves ; orientadora, Monica Stein, 2023.
59 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. Concept art. 3. Design. 4. Semiótica. 5.
Digital. I. Stein, Monica. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Arthur Pereira Neves

Semiótica Aplicada ao Desenvolvimento de Concept Art

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, 01 de novembro de 2023.



Documento assinado digitalmente

Marília Matos Gonçalves

Data: 05/12/2023 14:11:53-0300

CPF: ***.625.909-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof^a. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof^a, Marília Matos Gonçalves, Dra. (UFSC)

Prof^a, Fernanda Iervolino, Ma. (UFSC)



Documento assinado digitalmente

Monica Stein

Data: 05/12/2023 21:45:06-0300

CPF: ***.707.249-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof^a, Monica Stein, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

Este trabalho tem como propósito o estudo prático da atividade de concept art para um game autoral, buscando conteúdos teóricos e práticos sobre os processos de desenvolvimento baseados em conceitos da semiótica peirciana. Como aplicação prática este projeto desenvolve uma coleção de artes de personagens, cenários e objetos para o projeto do game digital “Knives”, aplicando os conceitos e processos estudados para geração de artes para o desenvolvimento do jogo.

Palavras chave: concept art, cenários, personagens, game.

ABSTRACT

The purpose of this work is the practical study of concept art activity for an authorial game, seeking theoretical and practical content on development processes based on concepts from Peircean semiotics. As a practical application, this project develops a collection of artworks of characters, scenes and objects for the digital game project “Knives”, applying the concepts and processes studied to generate arts for the development of the game.

Key words: concept art, scenarios, characters, guide, development.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Concept art estúdio “One Pixel Brush”	8
Figura 2 - Concept art realizado por artista Feng Zhu.....	9
Figura 3 - Concept art realizado por artista Feng Zhu.....	10
Figura 4 - Infográfico representando as etapas de Bruce Archer.....	12
Figura 5 - Imagem de Feng Zhu em sua aula no Youtube.....	20
Figura 6 - Concept art do jogo “Mafia 3”	24
Figura 7 - Concept art do jogo “Mafia 3”	24
Figura 8 - Concept art do jogo “Mafia 3”	25
Figura 9 - Concept art do jogo “Mafia 3”	25
Figura 10 - Concept art do jogo “Mafia 3”	26
Figura 11 - Concept art do jogo “Mafia 3”	26
Figura 12 - Concept art do jogo “Sleeping Dogs”	27
Figura 13 - Concept art do jogo “Sleeping Dogs”	28
Figura 14 - Concept art do jogo “Sleeping Dogs”	28
Figura 15 - “Sketches” artista Feng Zhu.....	29
Figura 16 - “Sketches” realizados por artista Feng Zhu.....	30
Figura 17 - “Sketches” realizados por artista Feng Zhu.....	30
Figura 18 - Concept art estúdio “One Pixel Brush”	31
Figura 19 - Concept art estúdio “One Pixel Brush”	32
Figura 20 - Concept art estúdio “One Pixel Brush”	32
Figura 21 - Lista de regras da franquia “The Roffather”	35
Figura 22 - “Sketches” de características fenotípicas de personagens.....	36
Figura 23 - Painel semântico de personas da máfia japonesa.....	37

Figura 24 - Painel semântico de arquitetura da cultura japonesa.....	37
Figura 25 - Painel semântico de personas da máfia ítalo-americana.....	39
Figura 26 - Painel semântico de arquitetura da cultura americana.....	39
Figura 27 - Painel semântico de personas da cultura brasileira.....	41
Figura 28 - Painel semântico de arquitetura brasileira.....	41
Figura 29 - Concept art de vestimentas da cultura americana.....	44
Figura 30 - Concept art de vestimentas da cultura japonesa.....	45
Figura 31 - Concept art de arquitetura da cultura japonesa.....	45
Figura 32 - Concept art de vestimentas da cultura brasileira.....	47
Figura 33 - Concept art final da cultura japonesa.....	49
Figura 34 - Concept art final da cultura americana.....	50
Figura 35 - Concept art final da cultura brasileira.....	51

SUMÁRIO

1 Introdução	6
1.1 Objetivos	7
1.1.1 Objetivo geral	7
1.1.2 Objetivos específicos	7
1.2 Justificativa	7
1.3 Metodologia Projetual	11
1.4 Referencial Teórico: Teoria da Investigação semiótica de Charles S. Peirce	12
2 O projeto	21
2.1 Problematização	21
2.2 Objetivo	21
2.3 Temática	21
2.4 Conteúdos necessários	22
3 Coleta de dados	23
4 Análise	34
4.1 Painéis Semânticos	35
5 Síntese	43
6 Desenvolvimento	48
7 Comunicação	52
8 Considerações Finais	55
9 Referências bibliográficas	57

1. Introdução

Para compreender o significado de concept art, é relevante ter em mente que este termo é relativamente recente. Conforme apontado por Senna (2013), existem escassos registros históricos ou literários que teorizam sobre sua origem e evolução, abordando tanto os conceitos subjacentes aos desenhos quanto os métodos de execução. A maior parte das informações disponíveis pode ser encontrada em blogs na internet ou em artigos de revistas relacionadas ao desenho, os quais oferecem uma visão concisa e superficial do assunto discutido por Senna (2013). (SENN, 2013)

Por ser uma área recente, como dito por Senna (2013), não foram encontradas metodologias consolidadas nessa área, por isso a metodologia para estruturar as etapas desse projeto será o método sistemático para designers de Bruce Archer. Essa metodologia apesar de não ser voltada para o concept art, possui etapas que podem ser bem aproveitadas na construção dessa temática. Suas etapas são bem amplas em relação à área de abrangência das suas diretrizes e o processo traz bastante liberdade criativa para o desenvolvimento do produto final, uma vez que o direcionamento inicial foi concluído. (SENN, 2013)

De acordo com Senna (2013), o concept art representa visualmente personagens, objetos ou ambientes, visando conferir expressividade às ideias e explorando diversas possibilidades para um mesmo elemento. O autor destaca que o artista responsável pela criação de concept art acaba por definir a atmosfera do projeto, estabelecendo a linguagem que guiará o desenvolvimento do projeto.

Para Lilly (2015), o concept art deve conseguir transmitir uma ideia de forma tangível a toda equipe, de forma que todos visualizem os conceitos e concordem com tal. O propósito é eliminar qualquer tipo de dúvida, tornando mais coerente à execução das demais etapas do projeto. O autor ainda diz que pode ser solicitado ao concept artist que seja executado desenhos das vistas do objeto, mostrando a frente, lado, por cima e por traz, e que por mais que não seja relacionado ao concept art em si, é uma forma de visualização que auxilia no projeto.

Embora a prática de utilizar desenhos para conceituar ideias não seja algo novo, o emprego do termo concept art é uma novidade. A ausência de um histórico teórico detalhado sobre o termo, conforme discutido por Senna (2013), resultou em uma origem imprecisa para a criação do concept art.

Atualmente, cerca de 3,1 bilhões de pessoas jogam algum tipo de videogame (DFC INTELLIGENCE, 2020). Sendo videogame um termo que indica qualquer jogo que possui um elemento interativo e mostra os resultados da ação de um jogador em um

display (PITTOL, 2019). Uma tecnologia que passou por grandes mudanças desde seus primeiros exemplares, cerca de 80 anos atrás.

Com o crescimento populacional de jogadores de videogame, a indústria e a tecnologia evoluíram simultaneamente. Consequentemente, os jogos tornaram-se empreendimentos mais robustos, com vendas ultrapassando a marca dos 100 milhões de dólares, como observado nos lançamentos de "GTA V" e "Cyberpunk 2077". Essa expansão resultou na criação de diversas funções especializadas na indústria, desde o programador encarregado da física dos carros em títulos como "Forza Horizon 5" até o artista conceitual incumbido de transformar as ideias do diretor em representações visuais, como visto em "God of War". Essa diversidade de funções reflete a demanda por uma ampla variedade de jogos, abrangendo desde os jogos de console até os aplicativos de celular.

1.1 Objetivos

Para a criação dos concept arts e seu direcionamento conceitual foram elencados os objetivos geral e específicos.

1.1.1 Objetivo Geral

- Este projeto de conclusão de curso tem como objetivo comunicar, através das concept arts, as diretrizes estéticas do projeto Knives RPG.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar, estudar e analisar conceitos e aplicações de concept art em projetos voltados para área de jogos;
- Estabelecer relações entre o projeto autoral Knives RPG e as diretrizes provenientes da propriedade intelectual da franquia "The Rotfather";
- Estudar e analisar conceitos de semiótica aplicados à produção de concept art.

1.2 Justificativa

Shaddy Safadi, CEO da One Pixel Brush, diz em sua palestra durante a GDC¹ de 2015, "O que os jogos AAA precisam agora não são de artistas conceituais, mas designers conceituais com uma sensibilidade refinada para contar histórias, design de formas e iluminação cinematográfica. Isso significa abandonar algumas ideias antigas sobre como fazer "esboços" e como envolver o cliente, e avançar para a construção de maquetes em 3D, kitbashing, photo bashing e utilização de novas

tecnologias para ajudar a visualizar verdadeiramente um mundo que é claro e único, diz uma história e é realmente muito útil para um modelador construir.” (Safadi, 2015 - traduzido pelo autor, GDC)

Assim como Safadi apontou, existem muitos benefícios na adoção do concept art como uma etapa da pré-produção de jogos. Como o projeto Knives RPG prevê a construção de um jogo a longo prazo, surgiu a necessidade da criação de artes que demonstrem o conceito geral do projeto, assim como seus elementos, enredos e limitações.

Em produções como a de jogos, séries e filmes onde há a necessidade de equipes multifuncionais, o conceito do universo precisa estar bem definido. Isso evita que haja divergências na produção dos elementos que irão servir de base para o desenvolvimento dos enredos.



Figura 1 - Concept arts produzidos pelo estúdio “One Pixel Brush”. | Fonte: <https://www.gdcvault.com/play/1021808/Art-Direction-Bootcamp-Concept-Art> . Acesso em 10 de setembro de 2023.

O concept art é um aspecto crítico do processo de pré-produção dos grandes estúdios da área do entretenimento para jogos, filmes, animações, entre outras mídias, utilizado por grandes estúdios como a Pixar, Riot Games e a Disney. Ele pode ajudar a garantir que um projeto permaneça no caminho certo, fornecendo um guia visual claro para todos os membros da equipe de produção.

No artigo “Desenvolvimento de Concept Art para Personagens”, escrito por Patrícia Kelen Takahashi e Marcelo Castro Andreo (2011), ambos da Universidade Estadual de Londrina, encontramos a seguinte definição:

[...] O Concept Art pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma

relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do projeto para possíveis investidores, por se tratar de algo concreto e que torna as ideias mais palpáveis e convincentes. O concept art encontra-se no processo inicial da produção, quando a estrutura e a história básica do jogo são estabelecidas e os concept artists (artistas de conceito) são convocados para criar uma determinada visão do jogo. Nesta etapa, o artista visa à criação da identidade visual do jogo, determinando a linguagem a ser utilizada durante todo o desenvolvimento do projeto. (TAKASHI e ANDREO, 2011)

Em outras palavras, o concept art é a produção de arte de designers para designers. Seus objetivos são se concentrar em outros fatores além do apelo estético comercial. Um desses fatores é facilitar para as diferentes áreas que fazem parte da produção, o entendimento dos conceitos que devem ser atingidos.

Outro artista que não pode ser deixado de fora quando falamos em concept art é Feng Zhu, fundador da conceituada e famosa escola FZD - Feng Zhu Design School, em Singapura. Já atuou em diversos títulos de filmes e games, desde 1997, em empresas como Electronic Arts, Blur Studio, NC Soft.



Figura 2 - Concept arts produzidos pelo ilustrador e diretor Feng Zhu. | Fonte: <https://twitter.com/FengZhuDesign> . Acesso em 3 de setembro de 2023.

Nessa etapa Feng Zhu nos mostra que a parte de Design thinking é a mais importante, pois é uma etapa que segue um processo iterativo de definição e ideação de conceitos e representações visuais. Nessa etapa é necessário fazer uma pesquisa cultural, estética e histórica, para ambientar os personagens, cenários entre outros elementos seguindo as especificações

do projeto, o Briefing. Durante esse processo muitas variações de desenho são feitas e discutidas e validadas em workshops com a equipe de criação ou diretamente com o próprio cliente.

O infográfico abaixo pode ser encontrado no site iamag.com e faz parte do curso “Creating Worlds” de Feng Zhu, fundador da escola FZD, uma das escolas mais renomadas na área de concept art. Nele o artista representa a forma com que organiza o processo de produção dos seus projetos. Podemos ver que a etapa relacionada aos desenhos finais não representa a maior parte do processo.

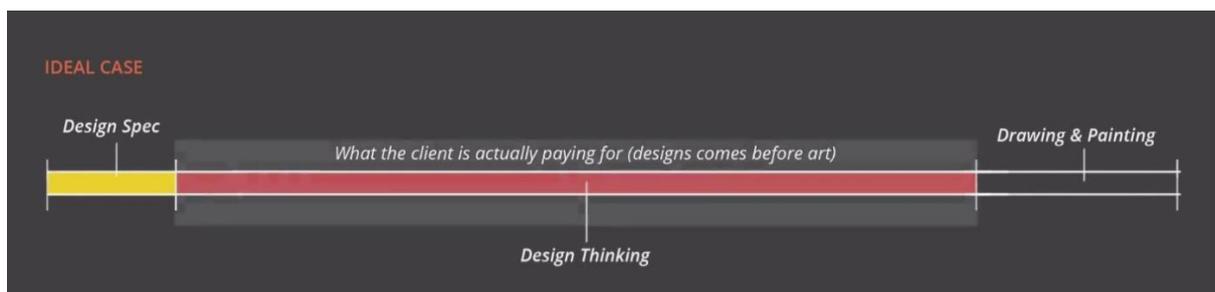


Figura 3 - Infográfico apresentado por Feng Zhu em sua aula no Youtube. | Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=5R92hhYaX_Q . Acesso em 15 de Agosto de 2023.

Os fundamentos de design desempenham um papel crucial na produção de concept art, fornecendo uma base sólida e estruturada para a criação de mundos e personagens visualmente envolventes. Ao compreender e aplicar princípios como composição, equilíbrio, proporção, cor, textura e perspectiva, os artistas de concept art são capazes de criar imagens que não apenas contam histórias visualmente cativantes, mas também comunicam efetivamente a essência e a atmosfera desejadas para um projeto.

Para que os elementos utilizados na construção dessas imagens tenham validação, utilizaremos o direcionamento semiótico, através da Teoria da Investigação de Charles Sanders Peirce. Seu modelo irá auxiliar as etapas propostas pela metodologia projetual escolhida para esse trabalho.

Enquanto a metodologia projetual irá definir as etapas a serem seguidas na estruturação do projeto, a teoria da investigação semiótica de Peirce será aplicada durante o processo de análise, síntese e desenvolvimento. De acordo com as etapas de Peirce, iremos encontrar os ícones, índices e símbolos que, segundo o autor, são elementos fundadores da transmissão de uma ideia.

1.3 Metodologia Projetual

Para o desenvolvimento deste projeto de conclusão de curso dentro do meio acadêmico, a metodologia escolhida foi a desenvolvida por Leonard Bruce Archer (1922 – 2005) e se chama Systematic Method for Designers.

Ela foi escolhida para o desenvolvimento desse projeto, pois como dito anteriormente por Senna (2013), o concept art é um campo muito recente de pesquisa, por isso possui poucas metodologias consolidadas para seu desenvolvimento. O método de Archer, por sua vez, é um método consolidado que organiza o desenvolvimento de forma sistêmica e dá liberdade criativa após o direcionamento inicial.

Archer (2004) sugere que o trabalho do designer deveria combinar a intuição com a cognição e que, com a formalização do processo criativo, o trabalho tenderia a ser mais científico, com base em metodologias e possíveis de serem compreendidos e replicados.

A tarefa central do método sistemático, segundo o autor, seria reduzir as maçantes tarefas supressoras da imaginação que agora o designer tem que aprender, liberando-o para dedicar mais tempo em se preparar para o seu ato principal, o salto criativo. Ela define um processo dividido nas seguintes etapas:

Problematização – Definir os objetivos do projeto, sua temática e quais conteúdos serão necessários para seu desenvolvimento;

Coleta de dados – Buscar e classificar os conteúdos que foram definidos como necessários. Coletar e armazenar informações;

Análise – Estudar os materiais obtidos referente ao tema e analisar os conteúdos relevantes a serem abordados;

Síntese – Replicar os dados relacionados ao tema, definir os elementos chave que guiarão o desenvolvimento do projeto;

Desenvolvimento – Produzir concept arts, refinar a qualidade e assertividade das suas características utilizando processos iterativos em conjunto com fundamentos da teoria da investigação de Charles Sanders Peirce;

Comunicação – Realizar uma pesquisa qualitativa, com um grupo focal, para validação do resultado simbólico das artes.



Figura 4 - Infográfico apresentando a metodologia de Leonard Bruce Archer. | Fonte: <http://www.vigha.com/artigo-bruce-archer-metodo-sistematico-para-designers/> . Acesso em 15 de Agosto de 2023.

1.4 Referencial Teórico Semiótico: Teoria da Investigação de Charles Sanders Peirce

Abaixo temos a estrutura de aplicação do método de Peirce em projetos. Nele, Peirce explica como organizar o processo de investigação em 3 principais etapas, a abdução, dedução e indução. Ele também explica sobre o que é a busca ideal pela verdade e como ela está ligada a fatores sócio-históricos e culturais.

A Teoria da Investigação também pode ser chamada de Teoria do Método Científico. Para Peirce, somente o método científico pode nos levar à verdade, em longo prazo, num longo percurso, que constitui o processo dinâmico da investigação. Este processo está sujeito ao erro, ao acaso, mas também é passível de autocorreção. (BACHA, 1997).

A concepção peirceana de ciência destaca um dos aspectos fundamentais da Teoria da Investigação, enfatizando seu vínculo com um "processo sócio-histórico de investigação". A teoria da investigação de Peirce compreende três estágios distintos. O primeiro estágio, conhecido como abdução, corresponde ao processo de formulação de hipóteses. Em seguida, a dedução, como segundo estágio, engloba o traçado imaginativo das

implicações necessárias decorrentes da adoção da hipótese. Por fim, a indução, terceiro estágio, envolve o teste da hipótese e suas previsões dedutivas, através da comparação dos resultados experimentais com as previsões iniciais.

Peirce (CP) enfatiza que a verdadeira compreensão de qualquer disciplina científica advém da análise imparcial dos fatores e das condições sócio-históricas que envolvem o tema, sem que o pesquisador tenha a intenção de direcionar os resultados para uma conclusão específica. Peirce cita o estudo da matemática, que segundo ele, não é uma ciência positiva pois “constrói no seu interior as hipóteses com as quais opera, independente do universo dos fatos”.

As teorias matemáticas são meras possibilidades. O falso e verdadeiro na Matemática tem a ver somente com suas próprias regras e não com o mundo. Segundo ele, as hipóteses da matemática pura são ideais na intenção, e seu interesse é completamente intelectual. Segundo Peirce, a realidade é aquilo que não é o que eventualmente pensamos, mas que permanece não afetado pelo que possamos dela interpretar.

A execução de projetos de games podem incorporar a dimensão da arte, algo que Peirce classifica como "Ciências Especiais". Segundo o autor, as ciências especiais abrangem todas as ciências específicas existentes e em potencial, as quais, por meio de treinamento especializado, instrumentos específicos ou circunstâncias particulares, investigam eventos específicos passíveis de experimentação e inferem verdades que geralmente são plausíveis, embora ainda passíveis de teste.

Este processo, quando aplicado na arte, e por consequência em artes de games, procura levar ao aprimoramento da estética, a fim de, de forma imparcial, coletar e analisar informações relacionadas a nossa história e ao cotidiano, na busca de aproximar criações fantasiosas ao nosso senso de realidade.

Bacha (1997) afirma que Peirce associa a estética à ciência, enquanto o “belo” é algo natural do mundo. E que grande parte dos seres humanos possuem algo que ele denomina de “capacidade para o prazer estético”. O próprio Peirce chegou a dizer em uma passagem que "era um perfeito ignorante em estética", e que não "se sentia autorizado a ter nenhuma opinião segura sobre ela", mas acreditava ter “certa capacidade para o prazer estético”. (BACHA, 1997)

Então Bacha (1997) conclui que a ética está submissa à estética, por isso o bem ético aparece como uma espécie particular de bem estético, ao mesmo tempo em que o bem lógico é uma espécie de bem ético. Pois para haver a possibilidade de convencimento sobre outros indivíduos qualquer pensamento lógico deve possuir sentido ético, que por sua vez só pode ser transmitido através de um símbolo estético. (BACHA, 1997)

Bacha (1997) diz que a lógica, segundo Peirce, não só estabelece regras que deveriam ser, mas também é a análise das condições de obtenção de algo que tem propósito como um ingrediente essencial. A lógica é “o estudo dos meios de atingir a meta do pensamento e é a ética que define a meta”. (BACHA, 1997)

Nossa maneira de alcançar objetivos é influenciada por nossas crenças, o que estabelece uma ligação entre o conceito e a ação. Ter crença em algo não implica sua veracidade; ao longo da história, a humanidade acreditou em ideias posteriormente reveladas como falsas. No entanto, quando acreditamos em algo, o consideramos como verdadeiro, o que molda nossa conduta.

Não se trata apenas do discurso; é crucial que os efeitos dessa crença se concretizem na prática. Quando possuímos conhecimento, temos uma compreensão do futuro. Assim, se fazemos uma previsão e o resultado se desenrola de acordo com nossa expectativa, não há razão para duvidar de nossa teoria ou crença.

Segundo Bacha (1997), Peirce apresenta uma definição de crença, segundo três propriedades: crença é algo de que estamos cientes, crença sana a irritação da dúvida e crença envolve o surgimento, em nossa natureza, de uma regra de ação, um hábito.” Então, para o autor, sendo a essência da crença a criação de um hábito, então diferentes crenças se distinguem pelos diferentes tipos de ação a que dão lugar. (BACHA, 1997)

Porém não se pode sempre chegar indutivamente às conclusões de uma inferência hipotética, porque sua verdade pode não ser suscetível de observação direta em alguns casos. Logo, do fato de que todo conhecimento provém da inferência sintética, pode-se inferir que “toda certeza humana consiste meramente no fato de sabermos que os processos a partir dos quais se derivou nosso conhecimento são tais que devem, geralmente, conduzir a conclusões verdadeiras.”

Em 1866, em “A Lógica das Ciências ou Indução e Hipótese”, Peirce introduz o termo hipótese ao lado da indução, contrariando “a certeza vigente na época” de que só há dois tipos de argumentos: dedução e

indução. Posteriormente, Peirce reconhece a hipótese como uma inferência ampliativa diferenciando-a da indução. Assim a hipótese é responsável pelos julgamentos perceptivos e pela introdução de premissas menores em geral.

Durante o período entre 1890 e 1900, Peirce implementou novas modificações ao substituir hipóteses ou inferências hipotéticas por abdução. A partir desse ponto, as três formas de inferência se tornaram os três estágios da investigação científica, conectados como um método, e a inferência passou a ser predominantemente tratada como um processo metodológico.

Vide Bacha (1997), a abdução é o “primeiro degrau do raciocínio científico”. A abdução tem a ver com a geração e recomendação de hipóteses explicativas. No que diz respeito ao método científico, a abdução é “meramente preparatória.” “Abdução é o processo de formação de uma hipótese explanatória. É a única operação lógica que apresenta uma ideia nova...” (BACHA, 1997)

Numa outra passagem, Bacha (1997) cita que Peirce explica que “a hipótese pode ser definida como um argumento que se desenvolve a partir da suposição de que um caráter do qual se sabe que envolve necessariamente certa quantidade de outros caracteres, pode ser provavelmente predicado de qualquer objeto que possua todos os caracteres que se sabe envolvidos por esse caráter.” (BACHA, 1997)

Peirce (CP) caracteriza a abdução como um instinto racional, referindo-se a ela como "conjecturas espontâneas da razão instintiva", destacando assim sua natureza simultaneamente racional e instintiva (a habilidade de intuir a hipótese correta). O momento de "percepção súbita" é instantâneo, contudo, o processo de elaboração e seleção das hipóteses é consciente, controlado, voluntário, deliberado e suscetível a críticas e autorreflexão.

De acordo com o autor, a abdução é paradoxalmente intuitiva e discursiva, instintiva e inferencial, podendo possuir um caráter "insight" e original ao mesmo tempo em que mantém uma estrutura lógica. Esse instinto de criar hipóteses não é um mecanismo que dita nossas suposições específicas, mas sim uma habilidade que nos capacita a realizar suposições corretas.

Portanto, a abdução pode ser entendida num contexto de eficiência, como um modelo para explicação da escolha de uma dada hipótese, colaborando para tornar a investigação convergente com a verdade no menor tempo possível. A abdução seria apenas uma condição necessária para a investigação ter início.

Segundo Santaella (2018), a abdução sendo o tipo mais frágil de argumento lógico, serve com perfeição às necessidades da arte, pois esta não tem nenhum compromisso com a verdade da ciência. No seu núcleo central ela se refere ao ato criativo de invenção de uma hipótese explicativa, sendo conseqüentemente, "o tipo de raciocínio através do qual a criatividade se manifesta na ciência e na arte, do que decorre que é aí, justamente nesse ponto de encontro, onde os caminhos de ambas se cruzam." (SANTAELLA, 2018)

A segunda etapa da investigação envolve analisar as hipóteses independentemente das evidências a favor ou contra, buscando gerar todas as conseqüências experienciáveis necessárias e possíveis. A dedução está relacionada à elaboração lógica das hipóteses, demonstrando que "algo deve ser" com base no "pode ser" da hipótese. A dedução envolve duas etapas:

1. Explicação, ou seja, a análise lógica das hipóteses representando-as da forma mais distinta, compacta e consistente possível;
2. Demonstração, ou seja, derivar certas previsões experienciáveis que possam ter influência em sua veracidade.

Assim sendo, uma das principais características da dedução reside no fato de que, se utilizada corretamente com premissas verdadeiras, não pode conduzir a conclusões falsas. Se as premissas forem verdadeiras, a conclusão deve ser verdadeira. No entanto, isso não implica que o raciocínio dedutivo seja infalível, pois, para Peirce, todo raciocínio é falível.

Bacha (1997) diz que, Peirce afirma que partimos de um estado de coisas hipotético, "definidos certos aspectos abstratos", a dedução tira as conclusões necessárias. Admite-se a hipótese e daí se verifica o que dela decorre. Não devemos nos preocupar com a possibilidade de nossa hipótese se adequar ou não ao estado de coisas hipotético do mundo externo. Se a hipótese está certa ou não, nossa inferência será válida, apenas se houver realmente tal relação entre o estado de coisas suposto nas premissas e o estado de coisas enunciado na conclusão. (BACHA, 1997)

Todo raciocínio necessário, sem exceção, possui uma natureza diagramática. Isso implica que construímos um ícone que representa nosso estado de coisas hipotético e começamos a observá-lo. Em nosso processo de investigação, estabelecemos um plano no qual não apenas selecionamos os elementos do diagrama, mas também introduzimos abstrações pertinentes. O raciocínio diagramático se refere a um tipo de raciocínio que envolve a construção de um diagrama com base em um princípio formulado em termos gerais. Nesse processo, conduzimos experimentos com o

diagrama, registramos os resultados e expressamos essas conclusões em termos gerais.

A dedução é a etapa da investigação que se inicia com uma hipótese e a aprimora ao conferir-lhe uma definição pragmática. Em outras palavras, em uma situação ou contexto específico de fatos, a dedução oferece o significado da hipótese, demonstrando suas implicações necessárias.

Apud Bacha, para Peirce (CP 2.703), a validade da dedução foi devidamente explicada por Kant: Este tipo de raciocínio tem a ver exclusivamente com puras ideias vinculadas primariamente a símbolos e derivados de outros signos de nossa própria criação, e o fato de que o homem tem o poder de explicar seus próprios significados torna a dedução válida.

A indução constitui o terceiro estágio da investigação, consistindo no teste que busca confirmar ou refutar hipóteses por meio de experimentos futuros. A incerteza sobre a realidade da hipótese enfatiza a importância da validação da indução.

A justificativa por trás da indução reside na ideia de que ao aderirmos consistentemente a esse método, ao longo do tempo, teremos um entendimento mais aprofundado da realidade do problema em questão. A verdadeira essência da validação da indução está no fato de que é um método que, com o tempo, certamente corrigirá quaisquer equívocos temporários.

Segundo Bacha (1997) é interessante observar que para Peirce, a abdução é um método de formar uma predição geral sem nenhuma certeza positiva, mas é a indução, "que a partir de experiências passadas nos encoraja fortemente a esperar que ela seja bem sucedida no futuro." (BACHA, 1997)

Bacha afirma que, numa outra passagem do texto os "Três Tipos de Raciocínio", Peirce (CP 5.171) diz que a "Dedução prova que algo deve ser", portanto ligada à necessidade da secundidade. Já a "Indução mostra que alguma coisa é realmente operativa", seria o "would be" da Terceiridade e a "Abdução simplesmente sugere que alguma coisa pode ser", o "may be", a possibilidade da Primeiridade. (BACHA, 1997)

Segundo Bacha, se nós entendermos a indução como posterior à dedução e abdução, então ela está relacionada à terceiridade e da abstração da terceiridade chega-se à secundidade da dedução. Segundo ele, a partir de 1896 não há mais dúvida quanto à primeiridade da Abdução. (BACHA, 1997)

A lógica da investigação pode ser compreendida como um guia a ser seguido em todas as formas de pesquisa. Ela consiste em um ciclo que se inicia com abdução/dedução/indução/nova abdução... Esses três estágios da investigação estão interligados de maneira harmônica e interdependente, delineando a pesquisa desde a formulação das hipóteses até sua seleção baseada em considerações de economia, métodos de construção teórica e testes de verificação das hipóteses, levando em conta os erros, acertos, sucessos e fracassos inerentes a esse processo.

Como por exemplo neste trabalho, onde a investigação buscará coletar, estudar e comprovar elementos relacionados às culturas de máfia, para serem aplicados na plataforma jogável, a fim de gerar emoções no público condizentes com as expectativas sócio-históricas relacionadas à essa temática.

Como se pode verificar a validade de uma hipótese? A hipótese precisa ser testada experimentalmente para determinar sua veracidade. Aqui é onde a indução entra em jogo. A dedução apenas extrai das hipóteses uma consequência necessária e observável, enquanto a indução, ao testá-la, valida a hipótese. O que torna a indução singular? A indução difere da dedução porque sua eficácia depende, em parte, da abordagem adotada pelo pesquisador, o que impacta a indução devido à sua ligação com a experiência.

Durante o processo de indução, o pesquisador avalia se as consequências observáveis previstas de fato se concretizam. Com base nessa avaliação, o pesquisador pode optar por aceitar, ajustar, modificar ou rejeitar a hipótese. Se a hipótese não for aceita após a verificação, o ciclo é reiniciado. Pode surgir a necessidade de uma nova abdução e assim por diante, ou um novo fato pode emergir, exigindo uma nova hipótese e, novamente, o ciclo recomeça.

De acordo com Peirce, essa estrutura é fundamental para todas as formas de investigação, seja no âmbito científico ou no cotidiano. Operamos no dia a dia com esses mesmos três estágios de raciocínio. Na vida cotidiana, quando nos deparamos com um evento surpreendente, formulamos uma hipótese que gera certas consequências. Em seguida, verificamos se essas consequências se confirmam, e se assim for, a hipótese é considerada verdadeira.

A Semiótica, de acordo com Bacha (1997), além de ser a ciência de todos os tipos de signo é também, como consequência da relação triádica signo-objeto-interpretante, uma teoria da significação (da relação do signo consigo mesmo), uma teoria da objetivação (da relação do signo com seu objeto) e

uma teoria da interpretação (da relação do signo com seu interpretante). (BACHA, 1997)

A investigação tem início a partir de um estado de dúvida, um desconforto paralisante que impede a escolha entre duas opções de ação. Essa dúvida, que marca o começo da investigação, é genuína e real, não se trata simplesmente de uma dúvida metodológica ou de um mero exercício teórico. Deve haver uma dúvida viva e autêntica, caso contrário, toda discussão será vazia. Essa incerteza surge de um fato que contradiz o que a crença antecipou, ou de uma novidade que nenhuma crença ou teoria consegue explicar.

No contexto da investigação sobre arte, o objetivo não é apenas buscar a efemeridade da beleza em uma obra. Trata-se da beleza que se revela por meio da conduta, não sendo a mesma beleza das formas ou das cores atrativas. É uma beleza que está vinculada à temporalidade, que se revela não de imediato, mas ao longo do tempo. Apenas a passagem do tempo revela a beleza de uma conduta. O Belo, considerado meramente como aparência, se revela na imediatidade. A contemplação de uma conduta só é possível no tempo, somente então podemos traçar um diagrama daquilo que foi exibido ao longo do tempo.

Para orientar nosso raciocínio e direcionar nossas investigações, adotamos métodos que só se justificam se efetivamente contribuírem para o avanço do conhecimento. Isso implica que tais métodos devem estar alinhados com nossos objetivos. Se nosso propósito se restringir unicamente a uma aplicação prática da Teoria da Investigação, corremos o risco de nos desapontar.

O indivíduo é impulsionado a buscar crenças para aliviar a dúvida, mas se essa busca foi orientada apenas pela busca de satisfação imediata, ele inevitavelmente se desapontará a longo prazo. Seus critérios não devem ser dominados apenas pela satisfação imediata individual, mas sim estar em conformidade com normas que conduzem à satisfação duradoura e à busca da verdade.

Dessa forma, descobrir a verdade significa investigar o admirável, é a descoberta heurística do belo que se revela na temporalidade. É o belo que eu descubro heurísticamente como verdadeiro. A verdade não surge por meio da contemplação, mas sim durante o processo de investigação. Ao final desse percurso, algo aguarda como recompensa, possuindo uma beleza que representa o encontro supremo entre nosso espírito e a inteligência divina. Esse é o Belo em si, a beleza absoluta que independe de se manifestar nas coisas belas.

Bacha nos diz que, neste contexto, a investigação nunca é completamente fechada. Dessa unidade genética entre homem e natureza, decorre a harmonia que deve existir entre a teoria e o fato, portanto o objeto último da investigação seria conhecer “um fragmento do pensamento divino”, conhecer os desígnios do “geômetra divino”, porque o fundamento último da realidade é mental.

Diante disso tudo, pode-se compreender que a teoria semiótica de Peirce tem seu foco absoluto na busca pelos elementos que compõem nosso entendimento sobre toda a concepção sócio-histórica de significado. Esse estudo irá se basear nessa teoria pois seu caminho é a chave para uma boa construção na área de concept art.

Podemos encontrar uma aplicação semelhante à essa ideia em uma das aulas de Feng Zhu (2019), onde o autor faz uma comparação entre dois métodos de criação de concept art, os comparando à 2 labirintos, como representa a figura abaixo retirada do seu vídeo no Youtube.

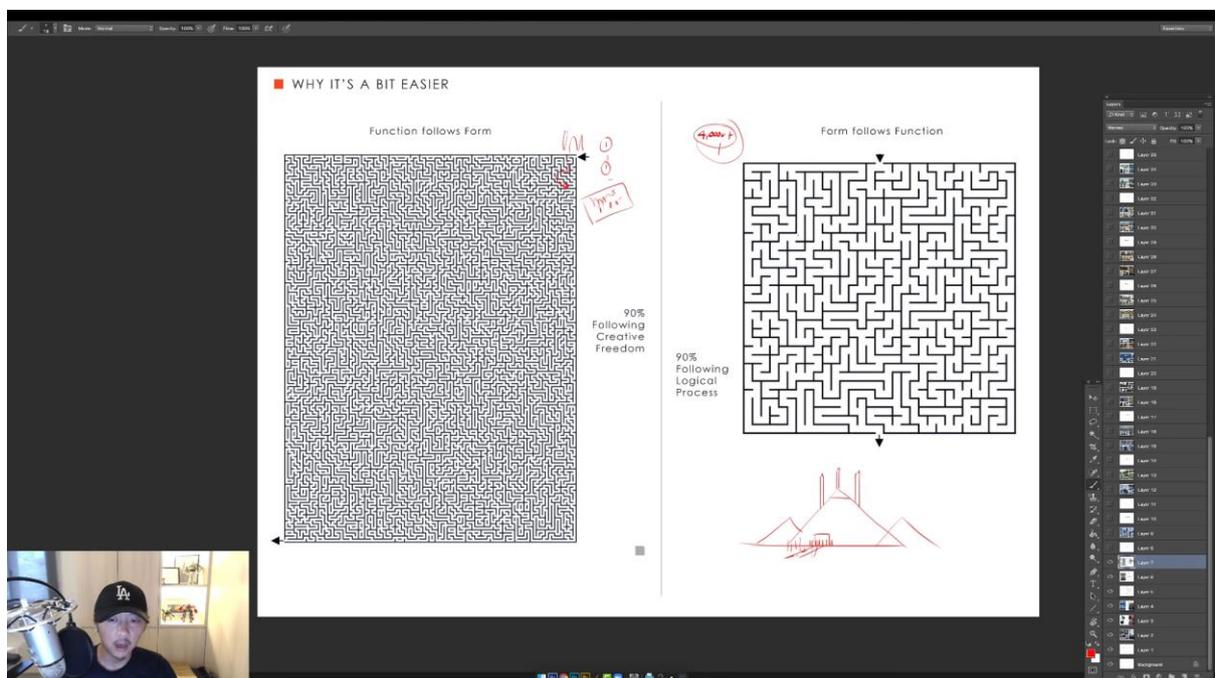


Figura 5 - Esquema comparativo apresentado por Feng Zhu em sua aula no Youtube. Fonte | https://www.youtube.com/watch?v=5R92hhYaX_Q . Acesso em 15 de Agosto de 2023.

Aqui o artista explica que o primeiro método seria o intuitivo, onde o artista começa a desenhar sem referências sócio-históricas, apenas buscando construir um bom design baseado na sua intuição. Ele diz que o número de desafios e decisões seriam tão grandes quanto as daquele labirinto, onde muitas vezes longos caminhos seriam completamente descartados por chegarem em becos sem saída.

O segundo é o método construtivo onde o artista faria uma pesquisa do que Feng Zhu descreve como “função”, ou seja, o porquê das coisas terem sido daquela forma, segundo os relatos históricos das nossas sociedades. Com isso, segundo ele, os problemas de design são automaticamente solucionados e os ambientes gerados fazem sentido, independente das técnicas que forem escolhidas para sua execução.

2. O projeto

A temática concept art é um processo consideravelmente novo na produção de jogos, por isso não possui metodologias muito difundidas até o momento. Levando isso em consideração a metodologia que foi adotada para esse projeto foi a de Leonard Bruce Archer, chamada “Método Sistemático para Designers”.

Seu método pode ser aplicado na produção de concept art, pois como citado anteriormente, seu objetivo é reunir e organizar o maior número de informações para que o designer possa executar as últimas etapas, o salto criativo, com total liberdade criativa.

Para auxiliar na coleta e organização dos dados referentes à temática principal do projeto, as máfias, será utilizado a teoria semiótica de Peirce. A teoria de Peirce nos auxilia no entendimento de como os significados são criados, difundidos e de que forma podemos analisar os padrões sócio-históricos já estabelecidos.

A etapa da análise proposta por Bruce Archer irá focar em encontrar os elementos icônicos da temática de máfias. A síntese e o desenvolvimento irão criar os índices, ou seja, os enredos e situações sociais onde os ícones serão expressos. E por fim, a comunicação irá analisar o valor simbólico gerado pelas peças de concept art produzidas.

3. Problematização

3.1 Objetivo

O objetivo do projeto é desenvolver concept arts de personagens e cenários para o game Knives RPG.

3.2 Temática

Esse projeto aborda a temática das máfias, inserida no contexto da franquia “The Rotfather”, onde ao invés de humanos, a sociedade é composta por seres antropomorfizados, como baratas, aranhas, sapos, entre outras espécies que vivem nos esgotos. Alguns elementos do mundo humano são aplicados nas narrativas, como utensílios, materiais e objetos.

A grande maioria dos enredos existentes na franquia hoje, se passam na cidade de “Fauxcity”, dentre os projetos estão histórias em quadrinho, web séries, animações, jogos analógicos e digitais, entre outros. Suas tramas

contam desde grandes enredos que envolvem diferentes organizações mafiosas, até tramas que relatam o dia a dia de algum personagem casual.

A história por trás do jogo digital Knives, envolve uma garota que foge com seu tio para outra cidade, após um atentado contra seus pais. Essa cidade, Underland, também é lar de muitas espécies de animais, assim como grandes organizações de poder. Nela o jogador irá experienciar desafios relacionados à busca por poder, fama e riqueza.

Para manter a coerência durante o desenvolvimento do projeto serão produzidos personagens e cenários relacionados às diferentes culturas que serão encontradas nesse universo.

O contexto de estudo deste trabalho irá focar em analisar elementos que compõem os enredos existentes sobre máfias, como filmes, séries, novelas, jogos, histórias em quadrinho e aplicá-las em conjunto com a temática dos esgotos criada pela franquia “The Rolfather”.

3.3 Conteúdos necessários

Para o desenvolvimento das concept arts, serão necessários materiais para análise, como projetos similares da indústria do entretenimento. Essas produções consolidadas servirão como guia para explorar os diferentes símbolos, signos e ícones, que foram utilizados como base para a fundação do tema e transmissão dos conceitos desejados.

A partir das leituras sobre Peirce, surgiu a possibilidade de criação de uma sistemática para analisar os projetos e desconstruir o produto final. Com isso, iremos encontrar os elementos que formaram aquele contexto, para então inserir as variáveis que irão tornar esse projeto único e poderão incrementar a experiência relacionada a temática de máfias.

Como os projetos similares são casos de sucesso, sua terceiridade já foi validada pelo meio, o que nos leva a tomar como verdade os elementos utilizados para sua criação. Com isso, podemos retroceder para o processo de secundidades, onde analisaremos os esquemas (índices) que organizaram a produção e então para os ícones, elementos simbólicos fundadores do nosso entendimento sócio-histórico sobre essa temática, como vestimentas, arquitetura, objetos pessoais, tecnologia, comidas, tradições, entre outros.

4. Coleta de dados

O gênero “Máfias”, profundamente enraizado na cultura popular, gira principalmente em torno do crime organizado, normalmente apresentando mafiosos ítalo-americanos e suas atividades criminosas. Este gênero tem sido amplamente retratado na literatura, filmes e programas de televisão, muitas vezes romantizando a vida dos mafiosos enquanto mostra seu submundo sombrio e violento.

O gênero máfia é altamente difundido entre as diversas plataformas da indústria do entretenimento, através de filmes, jogos, séries, histórias em quadrinho, entre outros. Dentre esses projetos, dois jogos foram considerados como os principais similares, “Máfia 3” e “Sleeping Dogs”, tanto por possuírem concept arts que guiaram sua produção, quanto por sua temática ter relação com máfias.

Além desses jogos, dois artistas da área de concept art também foram usados como similares. O primeiro é Feng Zhu, fundador da FZD School of Design, suas artes são referência para grandes estúdios de ilustração e sua escola é uma das mais renomadas na área de concept art da atualidade. E também Shaddy Safadi, CEO da One Pixel Brush, estúdio que trabalha na produção de grandes jogos, como The Last of Us.

O concept art pode ser aplicado como uma etapa da pré-produção de todas essas diferentes mídias, servindo como validação do conceito e guia para diversas etapas da produção. Nesse projeto utilizaremos o método de Peirce para investigar os elementos icônicos, indiciais e simbólicos presentes nesses projetos.

Dentre os projetos analisados estão as artes do jogo “Máfia 3”, e do jogo “Sleeping Dogs”, assim como o artista Feng Zhu e o estúdio One Pixel Brush. Suas artes serão usadas como análise, considerando seus ícones e índices como válidos, por terem se tornado símbolos de sucesso na área de concept art.

Jogo Digital Máfia 3:

As imagens abaixo podem ser encontradas no site, mafiagame.com | Fonte: <https://mafiagame.com/pt-BR/news/mafia-definitive-edition-art/>, e serviram de guia conceitual para o jogo "Mafia 3". As artes capturam de forma impressionante a essência da ambientação e atmosfera característica do universo das máfias. Cada aspecto visual, desde a representação das ruas urbanas até os personagens intrigantes e os detalhes de época, trabalha em

harmonia para evocar a intensidade e a complexidade desse contexto histórico específico.



Figura 6 - Concept art do jogo “Mafia 3”. | Fonte: <https://mafiagame.com/pt-BR/news/mafia-definitive-edition-art/> . Acesso em 20 de agosto de 2023.

Ao explorar as imagens, somos imediatamente transportados para um cenário meticulosamente recriado, imerso na intriga e na luta pelo poder que define o mundo da máfia. Os elementos visuais, como as estruturas arquitetônicas decadentes e os carros clássicos da década de 1960, transmitem a atmosfera desolada e carregada de nostalgia da época.

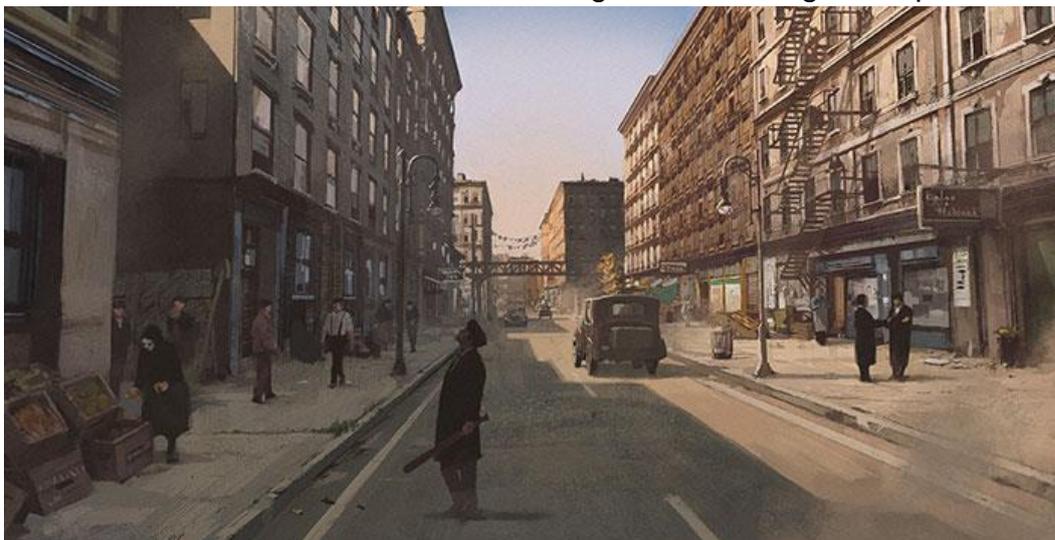


Figura 7 - Concept art do jogo “Mafia 3”. | Fonte: <https://mafiagame.com/pt-BR/news/mafia-definitive-edition-art/> . Acesso em 20 de agosto de 2023.

A paleta de cores escolhida estrategicamente, com tons saturados e sombras acentuadas, contribui para a criação de uma sensação de suspense e perigo iminente, que são características marcantes desse

gênero de jogo. Além disso, os detalhes minuciosos na representação das roupas, dos cenários e dos elementos de estilo de vida da época ajudam a contextualizar e a imergir o jogador em um mundo rico e detalhado, repleto de nuances e tensões típicas do submundo das máfias.



Figura 8 - Concept art do jogo "Mafia 3". | Fonte: <https://mafiagame.com/pt-BR/news/mafia-definitive-edition-art/>. Acesso em 20 de agosto de 2023.



Figura 9 - Concept art do jogo "Mafia 3". | Fonte: <https://mafiagame.com/pt-BR/news/mafia-definitive-edition-art/>. Acesso em 20 de agosto de 2023.

Essa abordagem visual não apenas complementa a narrativa do jogo, mas também enriquece a experiência do jogador, proporcionando uma imersão profunda em um período histórico e em um ambiente social repleto de complexidades, rivalidades e dinâmicas interligadas. É uma representação

envolvente e cativante que convida os jogadores a explorar as camadas mais profundas e obscuras desse universo intrigante e perigoso.



Figura 10 - Concept art do jogo “Mafia 3”. | Fonte: <https://mafiagame.com/pt-BR/news/mafia-definitive-edition-art/> . Acesso em 20 de agosto de 2023.



Figura 11 - Concept art do jogo “Mafia 3”. | Fonte: <https://mafiagame.com/pt-BR/news/mafia-definitive-edition-art/> . Acesso em 20 de agosto de 2023.

Jogo Digital “Sleeping Dogs”:

Através de ilustrações detalhadas e meticulosamente elaboradas, a concept art de “Sleeping Dogs” foi uma ferramenta poderosa para transmitir a atmosfera singular e a intensidade das relações sociais dentro do submundo da máfia japonesa.

Além disso, a concept art pode retratar com detalhes os personagens principais e secundários, seus trajes distintivos, expressões faciais marcantes e gestos corporais que refletem a hierarquia e as tensões sociais inerentes à estrutura da máfia.



Figura 12 - Concept art do jogo "Sleeping Dogs". | Fonte: https://tcrf.net/Category:Sleeping_Dogs_concept_art . Acesso em 22 de agosto de 2023.

Ao unir elementos estéticos, culturais e sociais, a concept art se torna um veículo poderoso para a imersão e a compreensão das complexidades e nuances do universo fictício retratado no jogo "Sleeping Dogs".



Figura 13 - Concept art do jogo "Sleeping Dogs". | Fonte: https://tcrf.net/Category:Sleeping_Dogs_concept_art . Acesso em 22 de agosto de 2023.

A ambientação visual é crucial para capturar a essência dos cenários urbanos, refletindo a arquitetura única, os elementos culturais e os contrastes entre a vida cotidiana e as atividades ilícitas da máfia.



Figura 14 - Concept art do jogo "Sleeping Dogs". | Fonte: https://tcrf.net/Category:Sleeping_Dogs_concept_art . Acesso em 22 de agosto de 2023.

Feng Zhu - FZD



Nas imagens abaixo, Feng Zhu faz iterações de desenhos de fachadas em um contexto que mistura elementos arquitetônicos com elementos orgânicos do ambiente.

Ele explica durante suas aulas sobre a importância desses desenhos iniciais para testar muitos conceitos antes das etapas de produção.

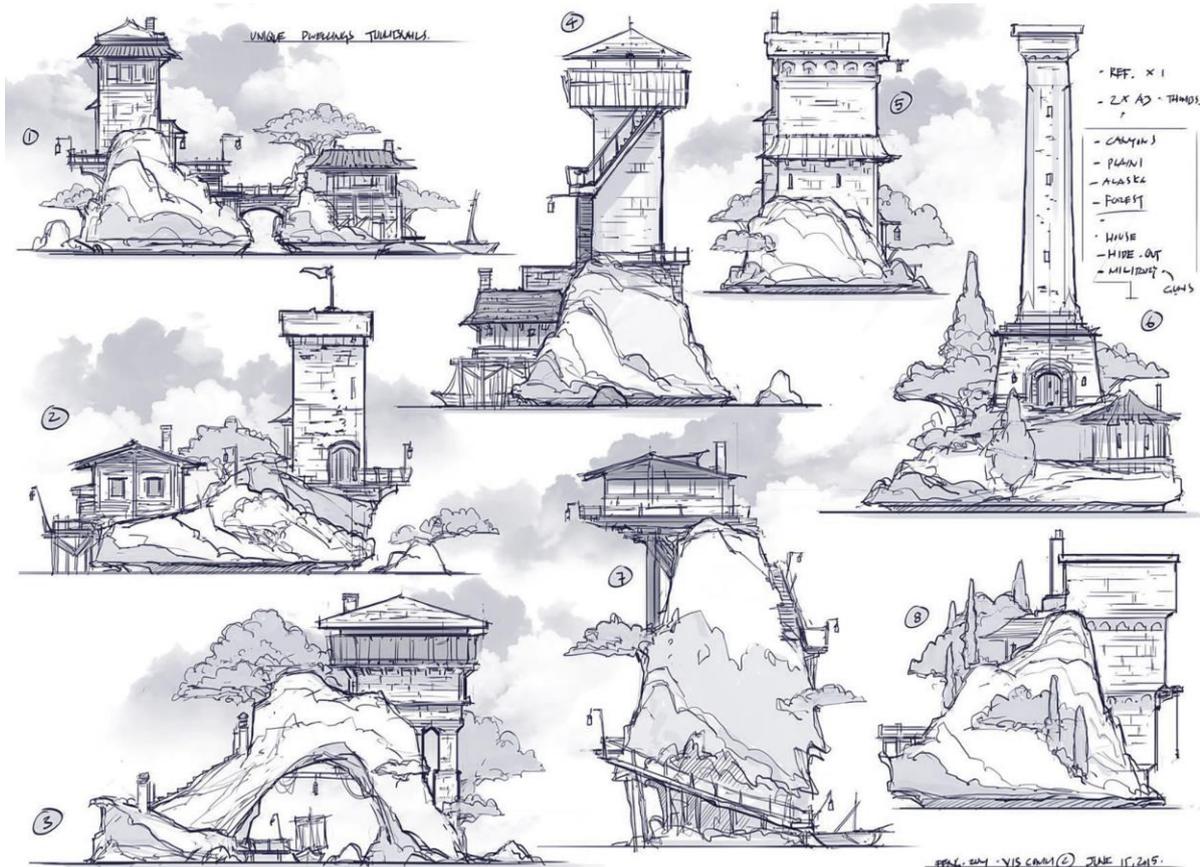


Figura 15 - “Sketches” produzidos pelo ilustrador e diretor Feng Zhu. | Fonte: <https://twitter.com/FengZhuDesign> . Acesso em 3 de setembro de 2023.

Esse estilo de desenho é geralmente chamado de “sketch” e tem a intenção de definir formas e tons, sem se preocupar com detalhes e cores. Além dos “sketches”, Feng Zhu faz anotações ao lado para direcionar o contexto dos desenhos que está produzindo.

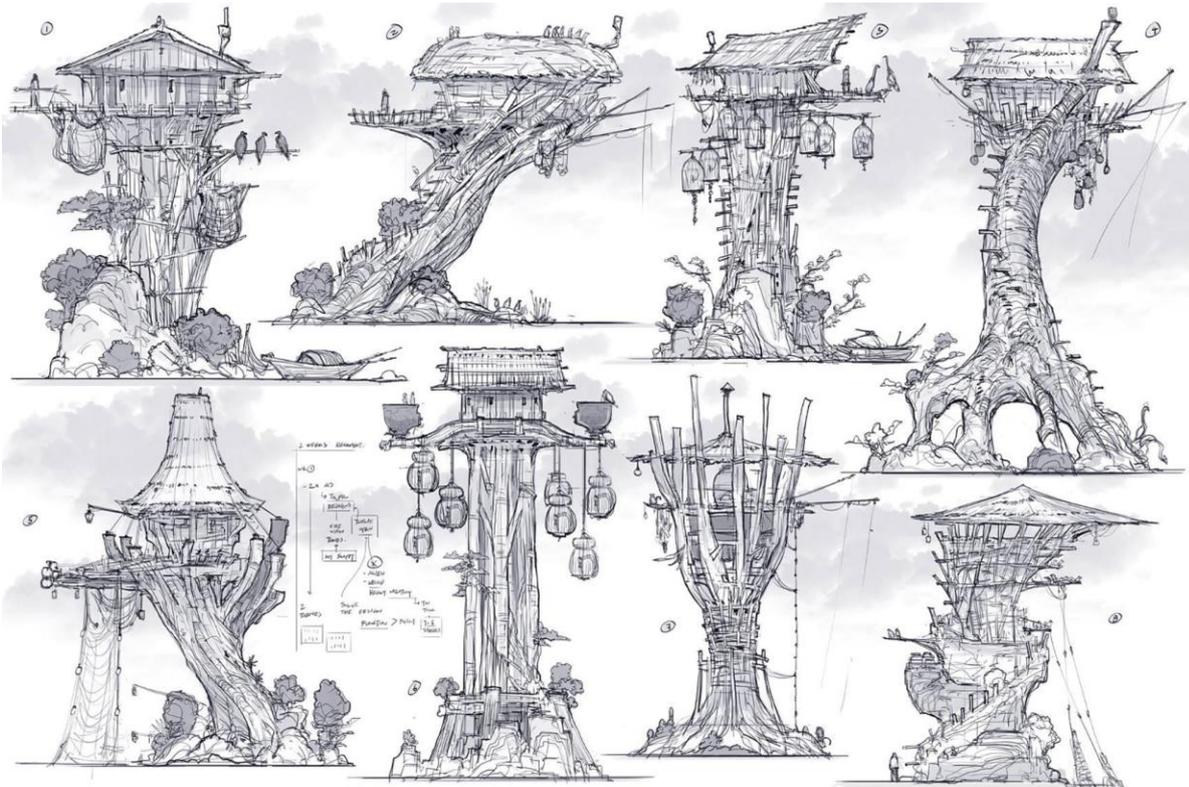


Figura 16 - "Sketches" produzidos pelo ilustrador e diretor Feng Zhu. | Fonte: <https://twitter.com/FengZhuDesign> . Acesso em 3 de setembro de 2023.

Ele enfatiza diversas vezes a importância de realizar múltiplos desenhos rápidos, esses desenhos tem a intenção de comprovar as ideias iniciais, então não podem consumir muito tempo com o refinamento de ideias que não funcionam.



Figura 17 - "Sketches" produzidos pelo ilustrador e diretor Feng Zhu. | Fonte: <https://twitter.com/FengZhuDesign> . Acesso em 3 de setembro de 2023.

Estúdio One Pixel Brush

O estúdio One Pixel Brush é um dos estúdios mais reconhecidos na área de concept art, com um grande diretor criativo, Shaddy Safadi. Em seu site podemos encontrar um breve relato sobre alguns trabalhos realizados por eles:

“Nosso Diretor Criativo Shaddy Safadi teve 3 indicações e 1 vitória no 26º Art Directors Guild Awards anual. Com o designer de produção François Auduoy, Shaddy Safadi ajudou a dirigir a arte de um videoclipe com Coldplay e BTS, um videoclipe com Pink e o premiado comercial da Apple com Billy Eilish.”

“Reunimos talentos de elite em concept art e os incentivamos a estar entre os melhores do mundo. Nossa reputação em jogos nos ajudou a criar mais de 850 conceitos para The Last of Us 2, definindo o estilo artístico de um dos jogos digitais mais aclamados pela crítica de nossa geração.”

A imagem apresentada é um exemplo notável de concept art que efetivamente transmite a essência e a atmosfera de uma determinada situação social. Ao observar atentamente os elementos visuais e simbólicos retratados, somos imediatamente imersos em uma narrativa subentendida, que vai além do que é meramente perceptível.



Figura 18 - Concept art produzido pelo estúdio “One Pixel Brush”. | Fonte: <https://www.gdcvault.com/play/1021808/Art-Direction-Bootcamp-Concept-Art> . Acesso em 10 de setembro de 2023.

O artista, por meio de escolhas meticulosas de cores, texturas e composição, habilmente articula a complexidade e as nuances de uma realidade social específica. Cada detalhe, desde as tonalidades vibrantes até os contrastes sutis, é cuidadosamente trabalhado para evocar uma sensação particular de lugar e contexto social. A mescla de elementos abstratos e figurativos convida o observador a interpretar e refletir sobre os temas e questões que permeiam a sociedade retratada.



Figura 19 - Concept art produzido pelo estúdio “One Pixel Brush”. | Fonte: <https://www.gdcvault.com/play/1021808/Art-Direction-Bootcamp-Concept-Art> . Acesso em 10 de setembro de 2023.

Essa abordagem artística, que se baseia na transmissão de uma ideia ou conceito, transcende a mera representação visual. A imagem funciona como um convite à reflexão profunda sobre os desafios, as tensões e as nuances da vida social, convidando-nos a contemplar e compreender as complexidades inerentes às interações humanas e aos contextos em constante evolução. É um testemunho poderoso do papel da arte como uma ferramenta para expressar e explorar as dinâmicas sociais, despertando um diálogo sensível e enriquecedor sobre os diversos aspectos da vida contemporânea.



Figura 20 - Concept art produzido pelo estúdio "One Pixel Brush". | Fonte: <https://www.gdcvault.com/play/1021808/Art-Direction-Bootcamp-Concept-Art> . Acesso em 10 de setembro de 2023.

5. Análise

Para alcançar o potencial comunicativo, a semiótica propõe três etapas fundamentais e complementares através das quais se procede à análise. Elas são:

- o ponto de vista qualitativo-icônico;
- o singular-indicativo e;
- o convencional-simbólico.

Durante a análise, iremos focar na abdução dos elementos qualitativos-icônicos, ou seja, quais foram as peças primordiais utilizadas para compor os enredos que nos passa a sensação de um ambiente mafioso.

Lucia Santaella (2002) nos diz que, sob a perspectiva qualitativo-icônica, são examinados os elementos qualitativos de um produto, peça ou imagem, incluindo a qualidade dos materiais utilizados, suas cores, linhas, volume, dimensão, textura, luminosidade, composição, forma, design, entre outros. Esses componentes desempenham um papel fundamental na primeira impressão que o receptor tem do produto. É a impressão que surge instantaneamente ao observá-lo. Essas características visíveis, ou seja, os traços perceptíveis diretamente, também sugerem qualidades abstratas, como leveza, sofisticação, fragilidade, pureza, severidade, elegância, delicadeza, força, monotonia, e assim por diante.

Ela diz, “São responsáveis ainda pelas associações de idéias que a primeira impressão desperta. Embora as associações de idéias sejam incontrolláveis, sabe-se que elas são produzidas por relações de comparação, na maior parte das vezes, por comparações de semelhança. As cores, texturas, composição e formas têm grande poder de sugestão: uma cor lembra algo com a mesma cor, ou lembra uma outra cor; uma forma lembra algo que tem uma forma semelhante, e assim por diante. São as sugestões que estimulam as comparações. Essas relações de comparação por semelhança são chamadas icônicas.” (SANTAELLA, 2002)

O signo na semiótica peirciana segundo Santaella é, “uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto. Portanto, ele só pode representa esse objeto de um certo modo e de uma certa capacidade” (SANTAELLA, 2007, p.58)

[...] Dependendo do fundamento, ou seja, da propriedade do signo que está sendo considerada, será diferente a maneira como ele pode representar seu objeto. (SANTAELLA, 2002)

Dentre os projetos que envolvem a temática das máfias, é possível analisar que possuem características muito parecidas, com distinções baseadas em elementos de cada cultura. Por isso, a fim de gerar um entendimento mais claro, foram feitos painéis específicos para cada cultura distinta escolhida. Pois apesar de suas propriedades serem semelhantes, o fundamento dos elementos que compõem seus enredos depende de fatores sócio-culturais exclusivos. Elas foram separadas em 3 principais: Japonesa, ítalo-americana e brasileira.

Como este guia está sendo feito com o propósito de ser aplicado na produção do jogo Knives RPG, que será desenvolvido para a franquia The Rotfather, ele irá seguir as diretrizes de conceito já estabelecidas pelo projeto. Essas diretrizes dizem respeito à construção do conceito de uma sociedade de animais antropomorfizados que vivem no subsolo. Isso inclui a relação entre a proporção de objetos, materiais e utensílios, assim como as expressões das características de cada espécie.

- I. Nenhuma espécie se alimenta dos indivíduos de outra espécie consciente dentro deste universo, pois isso se caracterizaria como canibalismo. A alimentação consiste de vegetais, legumes, frutas e carnes encontradas no lixo humano. No caso de alimentos de origem vegetal, alguns podem ser produzidos na Zona Rural da cidade;
- II. Todas as espécies usam calçado, adaptados ergonomicamente;
- III. A higiene pessoal segue os padrões humanos;
- IV. Existem preservativos, porém seu uso não é comum ou difundido;
- V. Aborto é ilegal;
- VI. Historicamente, relações amorosas que não permitem a possibilidade de procriação são mal vistas (fato que perdura em círculos mais conservadores), principalmente os relacionamentos interespecies. Por volta de 1930, percebe-se uma mudança neste pensamento, principalmente entre as gerações mais jovens, que se mostram mais abertas a estes relacionamentos. A partir do século XX, o casamento civil tanto homoafetivo quanto interespecies é legalizado;
- VII. Bebidas que contém algum tipo de açúcar (ex: sucos e refrigerantes) são legalizadas, pois não tem o mesmo efeito que o açúcar puro. Possuem o mesmo status que bebidas alcóolicas;
- VIII. Venenos produzidos pelas espécies dentro do universo podem ser comercializados e entram na categoria de farmacêuticos, necessitando-se de uma licença especial para vendê-los. Há também a venda destes produtos no mercado clandestino;
- IX. Teias são artigos de luxo, usadas principalmente na confecção de roupas;
- X. Ratos usam o rabo para fora da roupa, salvo raras exceções (quando usam vestidos, por exemplo). Eles também enrolam os rabos ao redor do corpo em lugares com muita gente, como regra de etiqueta.

Figura 21 - Lista de regras de construção do minimundo da franquia "The Rotfather". |
Fonte: Apresentação interna.

O enredo principal da franquia se passa na cidade de Fauxcity, enquanto o jogo Knives será em uma cidade próxima, Underland. Nela, cada uma das três culturas citadas acima será expressa por uma das três classes predominantes de seres, sendo as mais predominantes os ratos, os sapos e as baratas.

Nessa etapa foram desenvolvidos desenhos que representam as principais disparidades anatômicas geradas pelas diferenças entre espécie. Como o

ambiente da franquia The Rofffather tem como base a representação de animais como seres antropomorfizados, suas diferenças se expressam através de características fenotípicas distintas. Abaixo podemos ver algumas dessas características nas principais espécies encontradas no enredo do projeto Knives RPG.

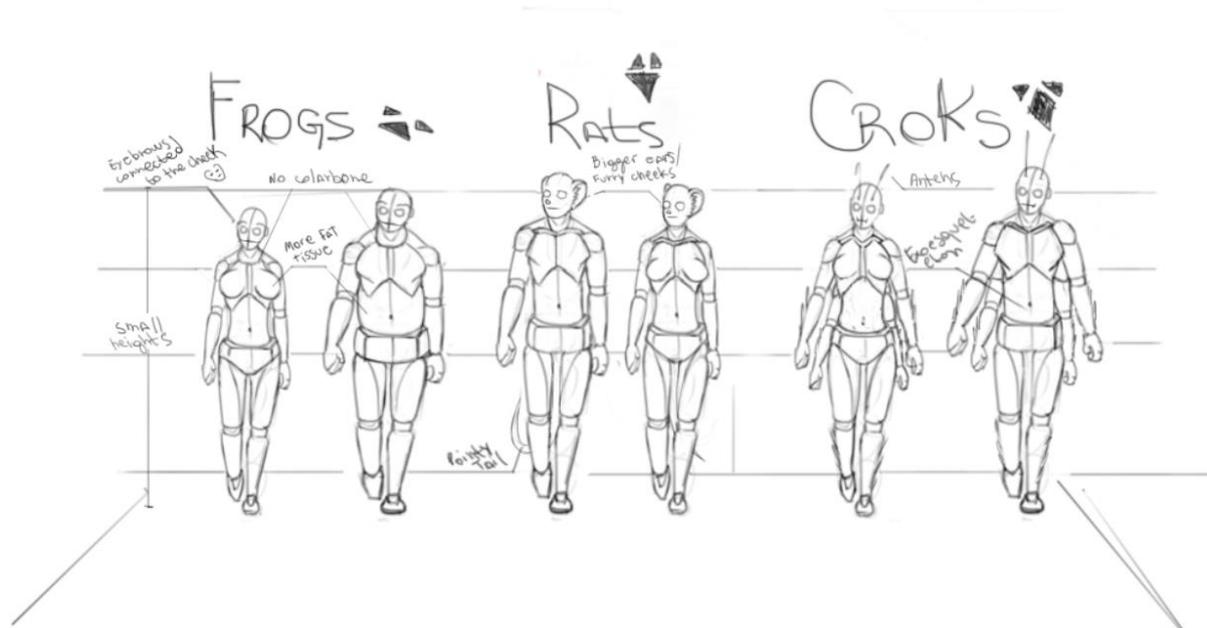


Figura 22 - “Sketches” de características fenotípicas de personagens. | Fonte: Elaborado pelo autor.

Sapos: não possuem clavícula, osso temporal maior, mais tecido adiposo e menores em altura.

Ratos: Possuem orelhas maiores, cauda e pele revestida de pelos.

Baratas: Possuem antenas, cerdas nos antebraços e tornozelo, assim como pele rígida (exoesqueleto de quitina)

5.1 Painéis Semânticos

A partir de cada painel, será feita uma análise separada para cada um, sobre ícones encontrados em cada enredo, para entender quais deles tem relação com a máfia e quais são fatores puramente culturais.

Máfia Japonesa



Figura 23 - Painel semântico de personas da máfia japonesa. | Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 24 - Painel semântico de arquitetura da cultura japonesa. | Fonte: Elaborado pelo autor.

Elementos: A Yakuza, a máfia japonesa, é marcada por uma série de elementos distintivos, incluindo a ênfase na lealdade, hierarquia rígida, códigos de conduta rigorosos, tatuagens corporais elaboradas, bem como a prática de cortes de dedos como punição ou sinal de remorso.

Vestimentas: Os membros da Yakuza são frequentemente identificados por suas vestimentas distintas, que podem incluir ternos elegantes e sob medida, adornados com acessórios tradicionais japoneses, como lenços de seda, óculos de sol escuros e sapatos de couro polidos, exibindo um equilíbrio entre elegância e autoridade.

Arquitetura: A Yakuza mantém um forte controle sobre certos setores da arquitetura, especialmente em áreas urbanas, com edifícios e estabelecimentos comerciais frequentemente sob sua influência. Eles podem operar em escritórios disfarçados, clubes noturnos exclusivos ou estabelecimentos de jogos de azar, com a arquitetura frequentemente refletindo a opulência e o poder discreto da organização.

Cores Marcantes: As cores associadas à Yakuza geralmente incluem tons escuros e ricos, como preto, vermelho profundo e dourado, que simbolizam autoridade, paixão e riqueza. Essas cores são frequentemente usadas em trajes formais, emblemas, decorações de interiores e em outros elementos visuais associados à presença da máfia japonesa.

Ícones: Hierarquia, tatuagens, rigidez, ternos, lenços, áreas urbanas, estabelecimentos comerciais, discrição, preto, vermelho e dourado.

Máfia Ítalo-Americana

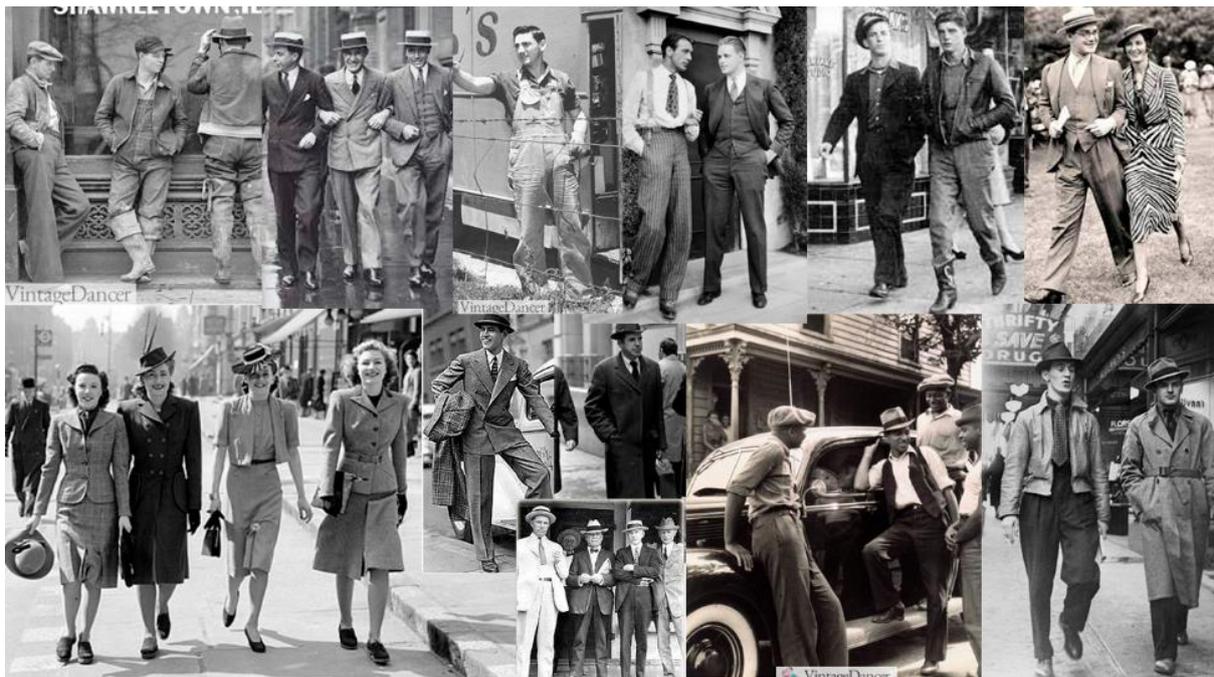


Figura 25 - Painel semântico de personas da máfia ítalo-americana. | Fonte: Elaborado pelo autor.

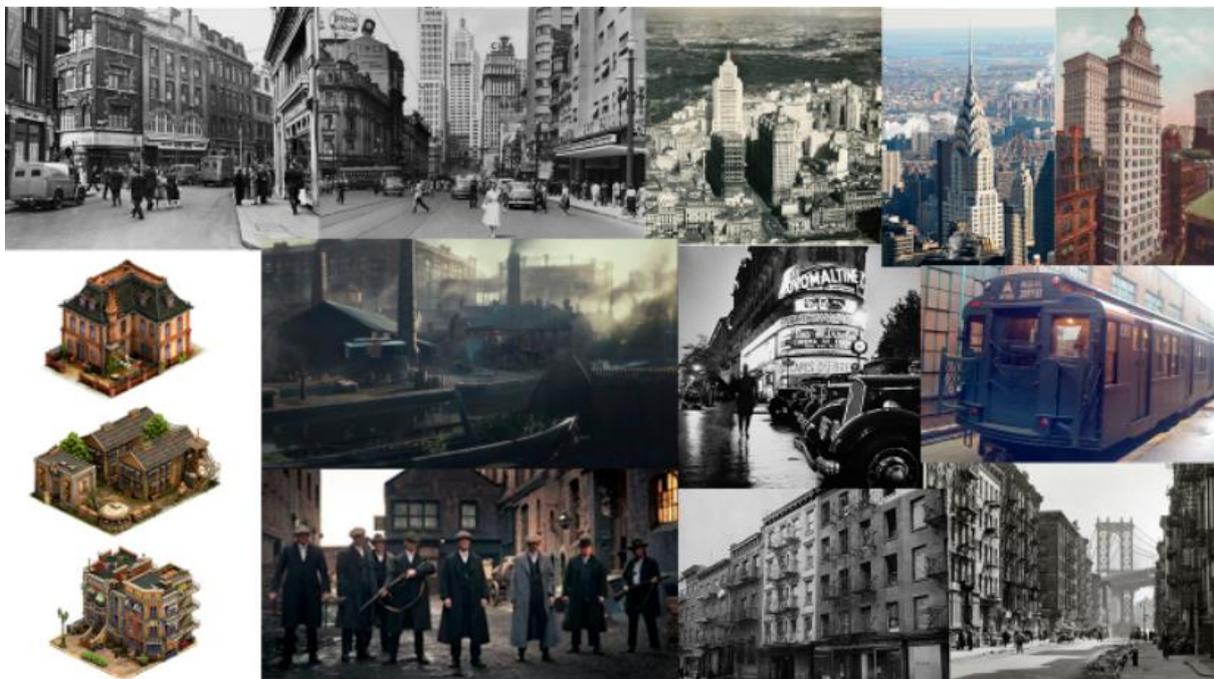


Figura 26 - Painel semântico de arquitetura da cultura americana. | Fonte: Elaborado pelo autor.

Elementos: As máfias ítalo-americanas são conhecidas por elementos como estruturas familiares rígidas, código de silêncio (Omertà), rituais de iniciação, bem como a influência de tradições culturais italianas, como o respeito pela família e a importância do prestígio.

Vestimentas: Os membros das máfias ítalo-americanas frequentemente se destacam por suas vestimentas sofisticadas e elegantes, incluindo ternos bem cortados, camisas de seda, gravatas elegantes, chapéus fedora clássicos, e às vezes ostentam joias luxuosas, refletindo um estilo de vida de riqueza discreta.

Arquitetura: As máfias ítalo-americanas historicamente estiveram envolvidas em vários setores da arquitetura, como empreendimentos imobiliários, construção e estabelecimentos de entretenimento. Eles podem controlar bares, restaurantes, clubes noturnos e estabelecimentos de jogo, muitas vezes infundindo uma sensação de exclusividade e influência em suas operações.

Cores Marcantes: As cores frequentemente associadas às máfias ítalo-americanas incluem tons escuros e ricos, como preto, marinho, vermelho profundo e ocasionalmente verde, que simbolizam poder, paixão, respeito e riqueza. Essas cores são utilizadas em trajes formais, emblemas, decorações de interiores e em outros elementos visuais que refletem a presença da máfia ítalo-americana.

Ícones: estrutura familiar, cultura italiana, prestígio, vestimentas sofisticadas, ternos, camisas de seda, gravatas, chapéus, fedora, jóias, empreendimentos imobiliários, estabelecimentos de entretenimento (clubes, bares, jogos de azar, restaurantes, etc), exclusividade, preto, vermelho e verde.

Facções Brasileiras



Figura 27 - Paineis semânticos de personas da cultura brasileira. | Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 28 - Paineis semânticos de arquitetura das comunidades brasileiras. | Fonte: Elaborado pelo autor.

Elementos: As facções que controlam as periferias no Brasil são muitas vezes caracterizadas pela estrutura hierárquica rígida, a imposição de códigos de conduta, o envolvimento em atividades criminosas, bem como a

influência de fatores socioeconômicos, como pobreza, desigualdade e exclusão social.

Vestimentas: Os membros dessas facções frequentemente se identificam por meio de um estilo de vestimenta casual, que pode incluir roupas de marcas populares, tênis de grife, bonés de times de futebol, além de acessórios como correntes de ouro e tatuagens que expressam lealdade à facção.

Arquitetura: As facções que controlam as periferias no Brasil muitas vezes estão associadas ao controle de áreas urbanas específicas, incluindo bairros, comunidades e favelas. Eles podem influenciar o comércio local, estabelecimentos de drogas, festas e eventos na região, muitas vezes refletindo a presença e influência das facções por meio de murais e grafites. As edificações geralmente apresentam pouco ou nenhum acabamento, deixando fundações e tijolos à mostra.

Cores Marcantes: As cores frequentemente associadas a essas facções incluem uma ampla gama de tons, refletindo a diversidade e a mistura cultural do Brasil. Cores como vermelho, preto, verde, e azul são comuns, representando identidades locais, lealdade a equipes de futebol e símbolos de resistência, que são incorporados em roupas, bandeiras e pinturas em murais em toda a periferia. O alaranjado é muito predominante na arquitetura, pois a maioria das casas não possuem acabamento, deixando os tijolos à mostra.

Ícones: facções, rigidez, código de conduta, pobreza, desigualdade, exclusão social, vestimenta casual, bonés, camisa de time, correntes de ouro, tatuagem, periferia, favela, comércio local, grafite, tijolos, edificações sem acabamento, diversidade cultural, ampla gama de tons, cenários alaranjados.

6. Síntese

Segundo Santaella (1983), do ponto de vista singular-indicativo, o produto, peça ou imagem é examinado como uma entidade que existe em um espaço e tempo específicos. Quais são os atributos distintivos de sua identidade? Nessa perspectiva, as características pelas quais esse objeto é composto - cores, forma, tamanho, material - são consideradas em relação à sua manipulação e utilização.

A autora disserta que, de um lado, o produto é analisado na sua relação com o contexto a que pertence. Que índices apresenta de sua origem? De seu ambiente de uso? Que indicações contém da faixa de usuário ou consumidor a que se destina? De outro lado, é analisado de acordo com as funções que desempenha, as finalidades a que se presta. A adequação do aspecto qualitativo-icônico com este segundo aspecto contextual, utilitário, deve ser avaliado. (SANTAELLA 1983)

Dentre os possíveis enredos encontrados em projetos relacionados à máfia, foram selecionados 3 principais: Dualidade, Quebra de tradição e resistência à opressão. Esses enredos servirão de base para criação de um ambiente, nesse ambiente os ícones encontrados na etapa anterior estarão relacionados com sua expressão na sociedade.

Para expressar as características de cada um desses enredos, serão produzidas concept arts como apresentação do conceito e futuramente, guia de desenvolvimento. Essa primeira etapa de produção foca na quantidade de iterações de cada peça, buscando explorar ao máximo as combinações possíveis para determinada situação.

Índice nº 1 "Sangue e honra"

Na cidade de Underland, os irmãos gêmeos Anthony e Michael, criados em uma família ítalo-americana, seguem caminhos opostos. Anthony, impulsionado pela lealdade ao legado familiar, ascende rapidamente na hierarquia da máfia local, liderada pelo temido Don Salvatore. Por outro lado, Michael, dotado de um forte senso de justiça, se destaca como um detetive implacável no departamento de polícia da cidade.

Conforme os irmãos seguem suas respectivas trajetórias, Anthony se torna um dos capos mais influentes, controlando o tráfico de drogas e extorsão em Nova York, enquanto Michael ganha destaque por suas operações bem-sucedidas de desmantelamento de organizações criminosas. A relação entre

os dois se deteriora à medida que suas posições antagônicas na sociedade se chocam.

Enquanto Anthony se empenha em expandir o território e o poder da família, Michael fica determinado a derrubar a operação criminosa que está minando a segurança da cidade. À medida que a pressão aumenta, eles se encontram em um perigoso jogo de gato e rato, onde lealdades são testadas e alianças são quebradas. O confronto culmina em um embate explosivo, revelando segredos de família há muito enterrados e obrigando os irmãos a confrontar a verdade sobre seus caminhos opostos na vida.

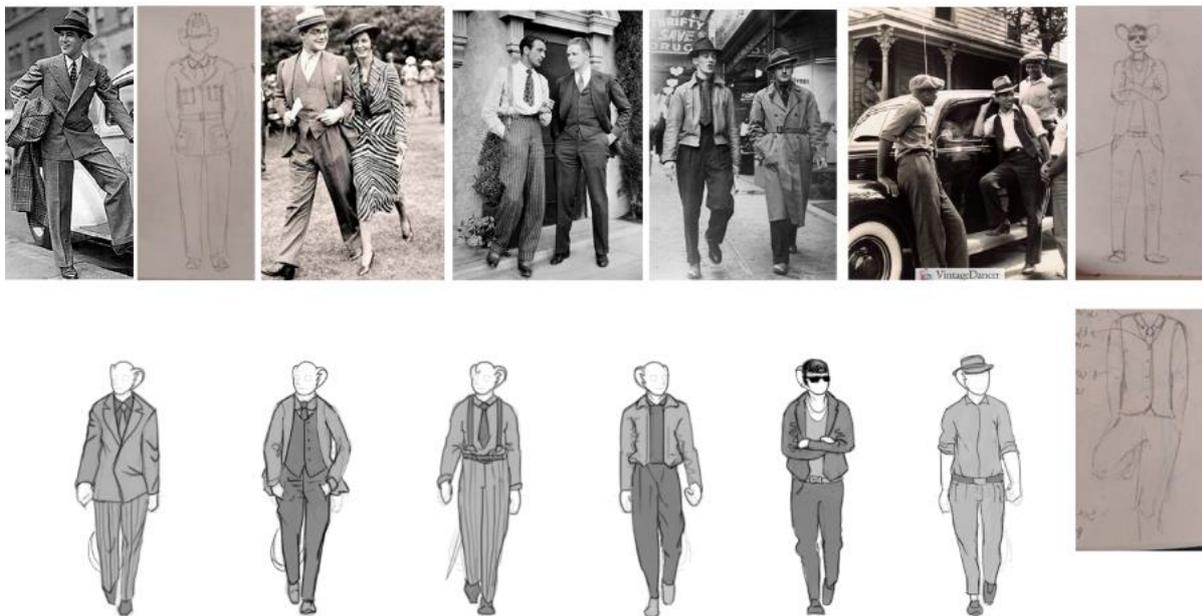


Figura 29 - Concept art de vestimentas da cultura americana. | Fonte: Elaborado pelo autor.

Índice nº 2 "Ruptura"

Em Underland, a família Yakuza, há muito tempo respeitada por sua adesão rígida às tradições, enfrenta uma crise quando a nova geração, liderada pelo impetuoso e ambicioso Kazuki, questiona os valores enraizados da organização. Enquanto os anciãos da família insistem na manutenção das tradições e da honra, a nova geração deseja expandir os negócios de forma inovadora.

Kazuki, vendo uma oportunidade lucrativa, propõe a venda de café fresco de alta qualidade, uma mercadoria preciosa e altamente lucrativa, mas estritamente protegida pelas regras da máfia japonesa. Enfrentando a feroz resistência dos líderes mais antigos, incluindo o tradicionalista chefe Yakuza, o venerável Ishikawa, Kazuki e seus aliados desafiam abertamente as antigas normas em nome do progresso e do enriquecimento da família.

Conforme a rivalidade cresce, a família se divide em facções rivais, ameaçando a estabilidade e a tradição de séculos. Enquanto Kazuki luta para implementar suas ideias revolucionárias, ele se vê em uma luta cada vez mais perigosa não apenas contra os rivais internos, mas também contra outras famílias Yakuza que veem a sua ousadia como uma afronta aos valores ancestrais.

No clímax emocionante, em um leilão de café de prestígio, a batalha culmina em um confronto épico entre a velha e a nova geração, forçando a família a confrontar não apenas a quebra de tradição, mas também a essência do que significa ser Yakuza em uma era de mudanças radicais.

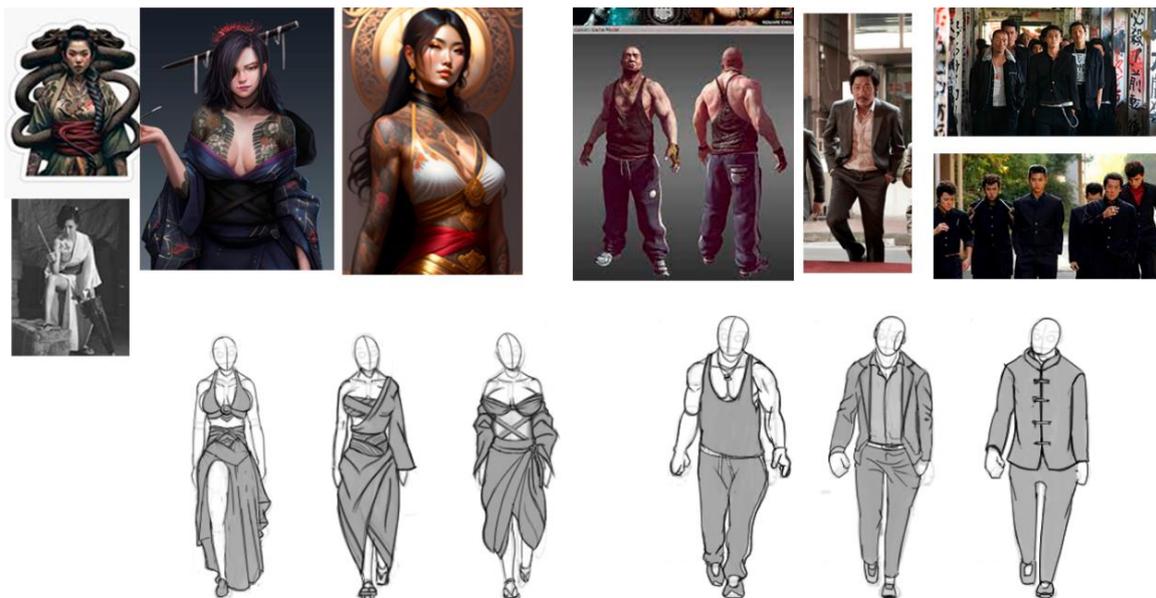


Figura 30 - Concept art de vestimentas da cultura japonesa. | Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 31 - Concept art de arquitetura da cultura japonesa. | Fonte: Elaborado pelo autor.

Índice nº 3 "Diamantes da lama"

Em uma vizinhança desfavorecida e esquecida da cidade de Underland, os moradores do bairro de Croktown enfrentam décadas de opressão e negligência pelas mãos das autoridades corruptas da cidade e de gangues locais. Liderados pela destemida e carismática ativista comunitária, Maya, os residentes se unem para desafiar o status quo e reivindicar a dignidade e a segurança que lhes foram negadas por tanto tempo.

À medida que a influência de Maya cresce, ela mobiliza os moradores para formar uma facção determinada a resistir à extorsão e à exploração daqueles que tentam manter a comunidade subjugada. A facção opera nos bastidores, oferecendo apoio e recursos vitais aos necessitados, enquanto enfrenta diretamente os abusos de poder e a corrupção que afligem a vizinhança.

Enquanto a luta se intensifica, Maya e seus aliados enfrentam ameaças cada vez mais perigosas, incluindo retaliações violentas das forças estabelecidas que buscam dismantelar a crescente resistência. No entanto, a determinação incansável da facção em promover a justiça social e a solidariedade comunitária inspira uma onda de apoio popular, unindo não apenas os residentes locais, mas também ativistas de toda a cidade em uma luta conjunta pela mudança significativa.

No clímax emocionante, a facção de Ravenwood desafia abertamente as figuras de poder da cidade, desencadeando um confronto final que não apenas define o destino da comunidade, mas também lança um poderoso lembrete de que a união e a resiliência podem desafiar até mesmo os sistemas de opressão mais implacáveis.



Figura 32 - Concept art de vestimentas da cultura brasileira. | Fonte: Elaborado pelo autor.

7. Desenvolvimento

Por fim, para representar visualmente os enredos que representam o valor indicativo do tema de máfias, as concept arts serão utilizadas como base para a produção de peças mais refinadas através das técnicas de ilustração, colagem e matte painting. Essa etapa abrange a parte da semiótica relacionada a dedução, onde as hipóteses são organizadas e esquematizadas.

Segundo ele, a parte principal em que o tempo deve ser investido é na solução de problemas através de ferramentas de design thinking e tomadas de decisão baseadas em um conceito bem definido. Reforçando a importância da característica indicativa dos concept arts, podemos relacionar o infográfico apresentado por Feng Zhu, com o que Shaddy Safadi, CEO da One Pixel Brush disse em sua entrevista "Is Concept Art Really Dead?" no Youtube.

Ele diz que, se você está começando a criar um conceito e não sabe para onde o cara ou a garota estão indo e o que estão fazendo, então você não tem um razão para tomar todas as decisões, portanto você não o fará, portanto simplesmente não sentirá que é uma composição de nada porque você não sabe por que está fazendo. Então a razão pela qual adicionamos uma história não é apenas porque é divertido ver um personagem em uma cena, é porque agora a história dá significado à imagem.

Para criar os enredos, que servem como índices para expressar os elementos icônicos, foram produzidas ilustrações utilizando a técnica de matte painting. Os elementos encontrados na síntese, como vestimentas, objetos e arquitetura, foram utilizados para compor cenas que representam o contexto social proposto para cada cultura.

Abaixo está a arte relacionada ao conceito da máfia japonesa realizada com a técnica de matte painting. O matte painting tem sido uma escolha amplamente adotada na produção audiovisual devido aos seus excelentes resultados estéticos, sua capacidade de fundir elementos fictícios com cenas reais e sua eficiência em acelerar o processo de produção. Esta técnica oferece uma solução criativa e versátil para a criação de cenários complexos e ambientes imersivos, proporcionando uma aparência visual impressionante que amplia a experiência do espectador.



Figura 33 - Concept art final da cultura japonesa. | Fonte: Elaborado pelo autor.

Além disso, o matte painting oferece uma solução eficiente para a criação de cenários complexos em um curto espaço de tempo, o que é crucial em produções que demandam prazos apertados. A capacidade de criar ambientes de maneira rápida e precisa contribui para a agilidade do processo de produção, permitindo que os cineastas materializem suas visões de maneira oportuna, sem comprometer a qualidade visual do produto final.

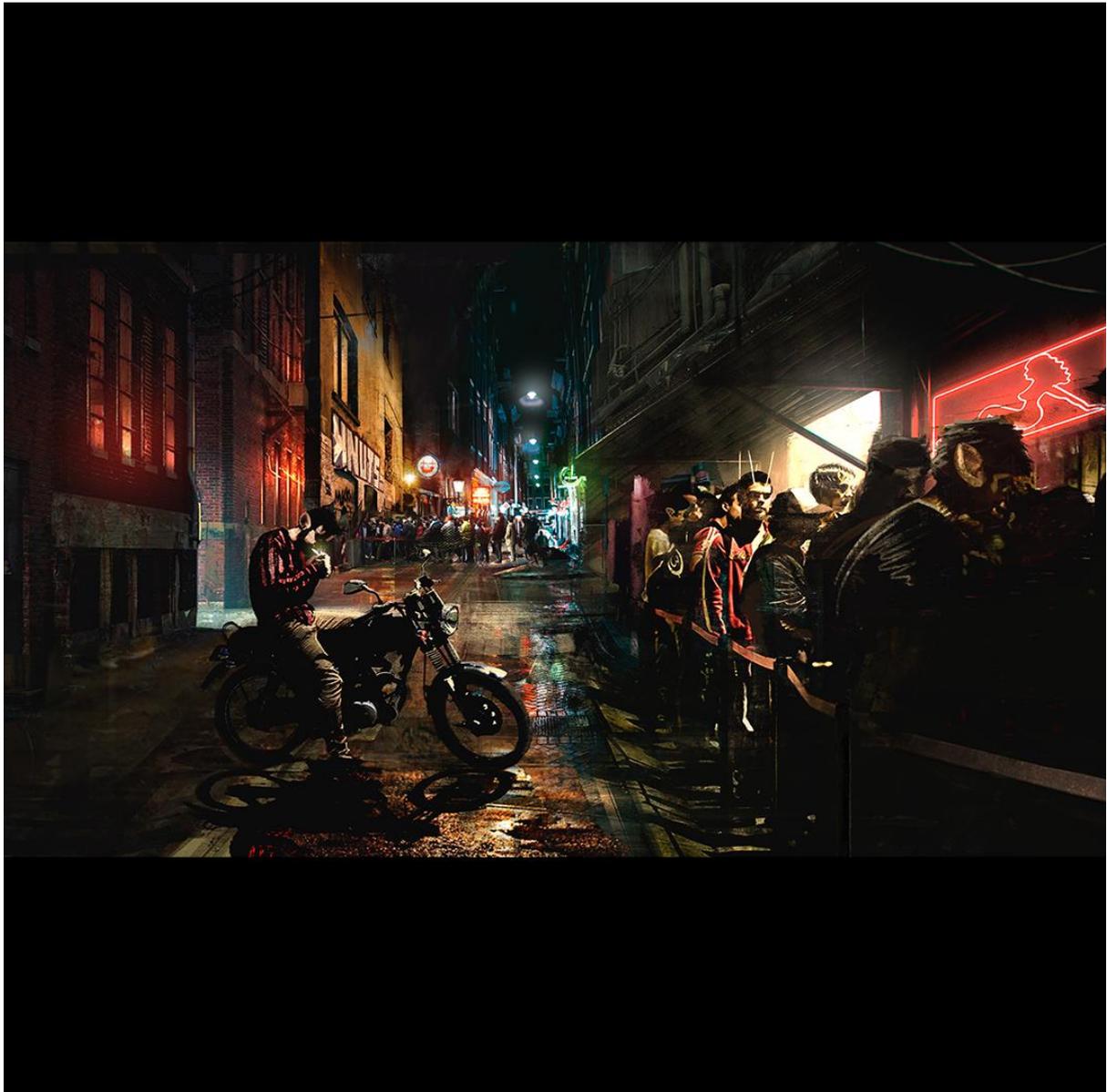


Figura 34 - Concept art final da cultura americana. | Fonte: Elaborado pelo autor.

Com sua habilidade de proporcionar resultados estéticos impressionantes, uma base sólida na realidade e uma velocidade de produção eficaz, o matte painting continua a ser uma escolha vantajosa e popular na indústria cinematográfica contemporânea, demonstrando sua importância como uma ferramenta essencial para a criação de mundos visuais imaginativos e imersivos.

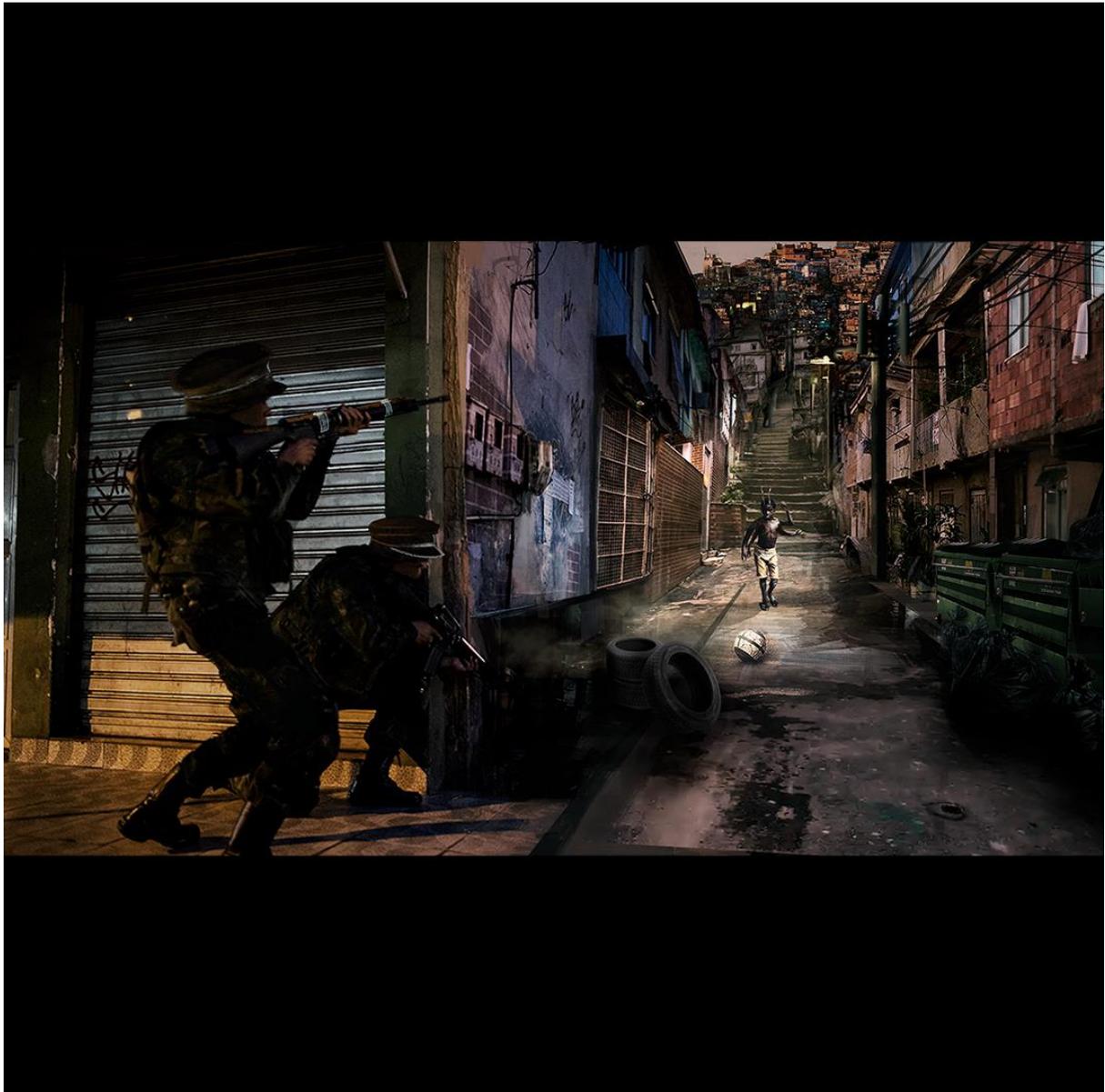


Figura 35 - Concept art final da cultura brasileira. | Fonte: Elaborado pelo autor.

8. Comunicação

Durante a comunicação, iremos validar o potencial indutivo das peças geradas na etapa anterior, analisando se os enredos tem potencial de se tornarem símbolos de uma cultura.

Santaella (1983) nos diz que, sob o ponto de vista convencional-simbólico, o produto é analisado no seu caráter de tipo, quer dizer, não como algo que se apresenta na sua singularidade, mas como um tipo de produto. (SANTAELLA, 1983)

Segundo Bacha (1997), o conceito de indução está ligado às relações entre amostra e universo, do ponto de vista qualitativo e do ponto de vista quantitativo à autocorreção do processo indutivo. O erro que pode aparecer está associado à amostra, mas a investigação a “long run” poderá corrigi-lo. No entanto, se persistirmos nesse método, a longo prazo, chega-se à verdade, ou a um ponto sempre mais perto da verdade, a respeito de qualquer questão. (BACHA, 1997)

O processo de decisão da escolha das hipóteses deve ser baseado em um processo de reconhecimento social do conceito como um “símbolo”, que será reconhecido como parte de uma verdade sobre determinada cultura. No caso deste estudo, o ideal seria o reconhecimento do público sobre o enredo, reconhecendo-o como um universo mafioso, assim como a aceitação dos elementos adicionais sugeridos pela franquia “The Rolfather”

Na última etapa, analisamos o valor simbólico do produto. Sob o ponto de vista convencional-simbólico, o produto é analisado no seu caráter de tipo, quer dizer, não como algo que se apresenta na sua singularidade, mas como um tipo de produto.

Analisam-se aqui, primeiramente, os padrões do design e os padrões de gosto a que esses designs atendem. Que horizontes de expectativas culturais eles preenchem? Em segundo lugar, analisa-se o poder representativo do produto. O que ele representa? Que valores lhe foram agregados culturalmente? Qual o status cultural da marca? Como esse status foi construído? Em que medida o produto está contribuindo ou não para a construção ou consolidação da marca? Em terceiro lugar, é analisado o tipo de usuário ou consumidor que o produto visa atender e que significados os valores que o produto carrega podem ter para esse tipo de consumidor.

Para validar essas questões, foi realizada uma pesquisa qualitativa, dela participaram 23 pessoas. A pesquisa contém 6 perguntas divididas em 3

áreas principais, Padrões de Design e de Gosto, Poder Representativo e Valores Culturais, e Perfil do Consumidor e Significados Associados. As perguntas foram:

Padrões de Design:

- Em uma escala de 0 a 10, quão bem os elementos de design das concept arts relacionadas à temática de máfias se alinham aos padrões estéticos estabelecidos culturalmente?
- Na sua opinião, em uma escala de 0 a 10, até que ponto esses designs atendem às expectativas culturais relacionadas à representação das máfias?

Poder Representativo e Valores Culturais:

- Com base na sua percepção, em uma escala de 0 a 10, qual é o grau de representação das concept arts de máfias em relação aos valores culturais pertinentes?
- De acordo com sua análise, em uma escala de 0 a 10, como você avaliaria a eficácia das concept arts de máfias em transmitir os valores culturais associados a esse tema?

Perfil do Consumidor:

- Avaliando de 0 a 10, o quanto você acredita que o perfil do consumidor-alvo é abordado nas concept arts de máfias?
- Em sua opinião, em uma escala de 0 a 10, quanto as representações simbólicas nas concept arts de máfias influenciam a percepção dos consumidores em relação ao tema e à marca associada?

Os participantes tiveram acesso às artes geradas por esse projeto e responderam de acordo com suas percepções. Os resultados foram contabilizados em relação à média absoluta de cada uma das três áreas analisadas. Com isso obtivemos o seguinte resultado:

Com base nas respostas dos 23 participantes, a pesquisa revelou que as concept arts relacionadas à temática de máfias tendem a demonstrar uma forte aderência aos padrões estéticos estabelecidos, obtendo uma média geral de 8,6.

Os participantes indicaram que esses designs atendem de maneira significativa às expectativas culturais, com uma média ponderada de 8,4,

destacando a habilidade das concept arts em retratar de forma eficaz os elementos simbólicos e visuais associados à cultura das máfias.

No que diz respeito ao poder representativo e aos valores culturais, as respostas indicaram que as concept arts de máfias alcançaram uma média ponderada de 8,8, refletindo a capacidade dessas representações em transmitir de forma vívida e autêntica os valores e temas culturais intrínsecos a esse universo. Os participantes reconheceram a habilidade das concept arts em incorporar nuances e significados culturais complexos de maneira impactante.

Em relação ao perfil do consumidor e aos significados associados, os participantes atribuíram uma média ponderada de 8,7, enfatizando a capacidade das representações simbólicas nas concept arts de máfias em ressoar com o público-alvo, contribuindo para uma compreensão mais profunda e envolvente da temática. Essas respostas destacaram a influência positiva das concept arts na percepção dos consumidores, reforçando a conexão emocional e cultural com a marca associada a esse contexto.

9. Considerações finais

Ao iniciar a elaboração deste relatório, o autor revisitou todas as fases do projeto, realizando um levantamento dos materiais a serem apresentados. Esse processo proporcionou uma nova perspectiva em relação a determinados pontos do projeto que, até então, haviam sido considerados concluídos. Tal revisão ressaltou a importância de abordar de maneira mais consistente as etapas de pesquisa e análise, identificando pequenos erros que podem ser refinados em futuras produções do autor. Estabelecer uma base sólida facilita a fluidez das ideias e contribui para a otimização de tempo e esforços.

O método de Archer possui ótimas ferramentas para guiar a parte conceitual do projeto, a gama de possibilidades que ele cria é muito extensa. Seu formato cíclico foi útil e com certeza continuará ajudando com o fim desse projeto. Assim como a teoria de Peirce ajudou na identificação e organização dos elementos conceituais presentes no desenvolvimento. Eles ajudaram na criação de conteúdos que serão aplicados e facilitam no tipo de linguagem que deve ser abordada nos desenvolvimentos futuros. Com a pesquisa qualitativa, foi possível entender as questões relacionadas à percepção do público em relação ao produto final.

A etapa de pesquisa e análise poderia ter sido feita de forma diferente, com mais imagens e maior embasamento histórico, isso facilitaria e muito no início da etapa de síntese e conceito. Para esse projeto o autor teve que reciclar os materiais presentes em outras produções da área do entretenimento, assim como material histórico documental encontrado sobre o período abordado. Nesse quesito, analisar produções de sucesso ajudou a entender quais elementos visuais e narrativos deveriam ser utilizados para manter o conceito relacionado à máfia.

Na criação das concept arts, chega o momento de refinar as decisões tomadas. Para isso é fundamental o uso de algumas ferramentas como photoshop, assim como conhecimento sobre técnicas e fundamentos da pintura. Esses fundamentos envolvem, entre outros, o design, área que foi um grande diferencial no resultado, devido a todo o conteúdo adquirido durante minha graduação.

A etapa de comunicação, onde o produto foi apresentado ao público, foi imprescindível para analisar o potencial comunicativo das peças. Nela podemos validar não só a assertividade dos elementos utilizados para representar o conceito proposto, mas também seu nível de engajamento para servirem como tema para produções comerciais futuras.

Documentar o projeto deverá ser algo mais presente em futuros trabalhos do autor. No contexto de um projeto de concept art, a documentação se torna um elemento fundamental, pois permite ao autor registrar insights e ter uma visão abrangente das ideias que surgem ao longo do processo. Além disso, a prática de registrar todos os aspectos relacionados ao projeto assegura que o desenvolvimento siga um caminho coeso, evitando possíveis incongruências durante a execução.

10 Referências bibliográficas

ARCHER, L. B. Autobiography of research at the Royal College of Art 1961-1986. London, Royal College of Art, 2004.

SAFFADI, Shaddy Art Direction Bootcamp: Concept Art is Dead.
<https://www.gdcvault.com/play/1021808/Art-Direction-Bootcamp-Concept-Art>

TAKAHASHI, Patrícia Kelen e ANDREO, Marcelo Castro, 2011. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil.

BACHA, Maria de Lourdes 1997. A Teoria da Investigação de C.S. Peirce.

SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2018.

ZHU, Feng. Design Cinema - EP 94 - Form Follows Function
<https://www.youtube.com/watch?v=mvWgfYFLk9Q&t=1344s>

ZHU, Feng. Career in concept art. Youtube. Design Cinema - EP 01 PODCAST, 25 de janeiro de 2016. . 12 de janeiro de 2019.

TAVARES, Pedro Henrique Jardim, 2014. A Máfia ítalo-americana e a imprensa dos Estados Unidos: uma análise da Família Bonanno nas páginas do New York Times.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. Concept Art: Design e Narrativa em Animação. Rio de Janeiro: PUC-RJ. 2013.

LILLY, Elliot J. Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students. Curver City: Design Studio Press. 2015.

DFC INTELLIGENCE. GLOBAL VIDEO GAME CONSUMER POPULATION PASSES 3 BILLION. 14 de agosto de 2020. Disponível em: Acesso em: 02 de jul. 2022.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. Barcelona: G. Gili, 2000.

HELLER, Eva. A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012

PITTOL, Gabriel. A história e contribuição dos jogos e consoles de videogame para a sociedade e a computação. 2019. Monografia(Graduação) - Curso de Ciências da

Computação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

Disponível em:

<<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/198493/001098477.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: 25 de jun. 2022.

SANTAELLA, Lúcia. O Que é Semiótica. São Paulo: Brasiliense, 2007.

O DESIGN ASSOCIADO AO CONCEPT ART NO DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS: um estudo de caso (Douglas Daniel Pereira; Milton Koji Nakata; Galdenoro Botura Junior;)

LACERDA, A. P. DE. Pioneiros Dos Métodos De Projeto (1962-1973): Redes Na Gênese Da Metodologia Do Design. [s.l.] UFRGS Universidade Federal do rio Grande do Sul, 2012.

PARRET, H. (1992). “Fragmentos peirceanos sobre a experiência estética”, Face-Revista de Semiótica e Comunicação, vol.3, n.2.,jul/dez.217-228.

Peirce, Charles S. (1931–1935). Collected Papers of Charles Sanders Peirce 1–6, edited by C. Hartshorne and P. Weiss. — (1958). Collected Papers of Charles Sanders Peirce 7–8, edited by A. W. Burks. Cambridge, MA: Harvard University Press. Volumes 1–8.