



PARÂMETROS METODOLÓGICOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE VISUAL NOVELS

Bruna Ferreira Santos
Centro Universitário Ritter dos Reis
fsbruna@outlook.com

Heli Meurer
Centro Universitário Ritter dos Reis
heli.meurer@gmail.com

Resumo: O objetivo deste artigo é apresentar parâmetros metodológicos para desenvolvimento de visual novel. Para isso, partiu-se da metodologia projeto E (Meurer, 2014) como macroestrutura projetual e agregaram-se a ela, os métodos específicos de Zimmermann (2012) e Doizon (2008) adaptados a diferentes fases do processo. Como trabalho foco utilizou-se a narrativa o livro-romance nacional de temática policial e problemas sociais “A Droga da Obediência”. O modelo piloto baseou-se no primeiro capítulo quando ocorre a formação do grupo de detetives adolescentes, Os Karas. A partir desta obra, ocorreu a composição de um processo metodológico experimental de adaptação de técnicas em métodos específicos. Como resultado, obtiveram-se diretrizes metodológicas para o desenvolvimento de visuais novel.

Palavras-chave: Visual novel, ilustração, metodologia, design gráfico, Os Karas

Abstract: *The aim of this paper is to present methodological parameters for the development of visual novel. Started with methodology PROJETO E (Meurer, 2014) as projetual macrostructure and added to it the specific methods of Zimmermann (2012) and Doizon (2008) adapted to different stages of the process. As work focus used the narrative the national book – a police novel and social problems: “A Droga da Obediência”. The pilot model was based on the first chapter when there is the formation of the group of teenage detectives, Os Karas. Starting this work, was the composition of an experimental methodological process of adaptation techniques in specific methods. As a result, there was obtained methodological guidelines for the development of visual novel.*

Keywords: *Visual novel, illustration, graphic design, methodology, Os Karas*

1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem por objetivo apresentar parâmetros metodológicos elaborados para o desenvolvimento *Visual Novel*. Como demonstrativo, utilizou-se a narrativa o livro-romance juvenil escrito por Pedro Bandeira “A Droga da Obediência”. O modelo piloto baseou-se no primeiro capítulo, quando ocorre à formação do grupo de detetives adolescentes “Os Karas”, personagens principais da obra.

Originaram-se parâmetros a partir das metodologias Projeto E (2014), Doizon (2008) e Zimmermann (2012). Estas adaptadas e utilizadas para o desenvolvimento de personagens aplicadas a um cenário conceitual, onde houve uma reformulação da narrativa do livro para o jogo, assim como o estudo de interface gráfica, tipografia e iconografia necessárias ao produto.

2. METODOLOGIA

De acordo com Bonsiepe (1984) a metodologia serve para facilitar a decisão e dar explicações para as soluções adotadas em um projeto.

2.1.1 Metodologia Macroestrutural

Para o projeto da interface gráfica e análise de semelhantes utilizou-se a metodologia Projeto E como modelo de aprendizagem baseada em projetos (Projeto E – ABP) de Meurer (2014). O projeto conta com oito etapas que são necessárias para o desenvolvimento, sendo elas: (1) a **contextualização** que consiste levantar todo o contexto envolvido no projeto; (2) a **desconstrução** onde o objetivo é pesquisar e formar análises sincrônicas de produtos relevantes ao projeto; (3) a **verificação** será elaborada uma lista de restrições, requisitos e possibilidades, sintetizados em forma de listas que nortearão o projeto; (4) a **reconstrução** é definida por sucessiva geração de alternativas a partir de rascunhos, esboços, esquemas, fluxogramas entre outros e a partir do resultado começam a ser definidas as funcionalidades e ferramentas que existirão no produto proposto; (5) a **identidade** tem como finalidade o desenvolvimento visual do projeto, alinhando elementos gráfico-visuais como os grids, padrão cromático, tipografia, ícones e botões; (6) na **diferenciação** avalia-se a personalidade visual definida e através de uma análise feita pelos usuários é possível identificar se o posicionamento está dentro do planejado; (7) o **desenvolvimento** é a construção de um modelo navegável onde é possível realizar avaliações heurísticas por parte de testes de interação junto com usuários e por último temos (8) a **validação** onde visa-se identificar e corrigir possíveis erros de programação e de usabilidade.

Além da lógica estrutural em que o Projeto E se encontra, a facilidade em conduzir mudanças e a conexão direta com o criativo foram ferramentas específicas para atender aos requisitos e restrições de um projeto em visão dos autores. Com isso, resultando em soluções mais interessantes e tornando esses paradigmas grandes motivadores para a composição da macroestrutura projetual.

2.1.2 Metodologias Criativas

Partindo-se de livros infanto-juvenis, observa-se que as imagens constituem uma importante parte da obra, tanto por sua atratividade como também por atribuir

harmonia e ajudar a melhor compreender o conteúdo. Tratando-se diretamente do criativo, métodos de ilustradores foram adaptados para a prática do projeto.

Para o desenvolvimento das personagens de “A Droga da Obediência”, da composição de cenário e demais elementos da história utilizou-se a metodologia proposta por **Anelise Zimmermann** (2012). O método possui etapas e conselhos que visam da concepção até o desenvolvimento final das ilustrações, que começa com a **análise do texto**, onde o ilustrador analisa e encaixa cada parte do texto nas páginas, a fim de definir que passagens ou palavras merecem destaque; seguindo um **storyboard** das imagens, para verificar como a ilustração pode ser inserida nas páginas. A etapa de **pesquisa de referências** para o desenvolvimento do personagem é fundamental, já que as referências ajudam o ilustrador a perceber características das personagens, estas podem ser feitas através de um painel com fotos ou desenhos. Podem-se acrescentar pesquisas relacionadas ao lugar onde se passa a história, roupas e cores utilizadas. Zimmermann propõe para a construção dos personagens uma ficha técnica acompanhada de **esboços**, com base nas referências pesquisadas, definindo idade, onde mora, *hobbies* entre outras questões pertinentes da história. No final do método, o ilustrador deve se concentrar no **desenvolvimento e estudo de materiais** e técnicas a ser implementadas. Zimmermann (2012) ainda aconselha que o ilustrador tenha um espaço organizado, separando os materiais a serem utilizados e com as referências visíveis.

Outro método relevante é o apresentado por **Thierry Doizon**, apresentado no DVD *Character Design Pipeline* de treinamento sobre criação de personagens digitais, onde o aspecto conceitual na criação de personagens é amplamente revisitado pelo autor. A relevância da escolha de Doizon para este trabalho se reflete no histórico profissional do autor que por anos tem tido o privilégio de trabalhar com diferentes empresas na área de *games* e entretenimento e também por ser focado em conteúdo digital, diferente de Zimmermann.

O método de Doizon pode ser dividido em três momentos, como o mesmo explica: sendo o primeiro denominado de **estratégia**, etapa na qual são definidas as ideias que irão nortear o projeto, bem como o conceito e visão sobre o que será feito; na **pré-produção** faz-se as pesquisas necessárias para ajudar na determinação do aspecto gráfico do projeto, além da crítica e observação também é o momento para se desenvolver a documentação e esboços iniciais; a última etapa da metodologia é a de **finalização**, onde o *designer* deve ser pragmático, ou seja, com base em pesquisas, deve buscar alternativas únicas e inovadoras para o projeto de personagem em questão.

2.1 Desenvolvimento Projetual

Com base neste estudo, abordando os conceitos e processos ditos pertinentes a relação do conteúdo e suas etapas, elaborou-se o quadro gráfico geral da metodologia do projeto da adaptação do livro “A Droga da Obediência” para um *Visual Novel*.



Figura 1 – Metodologia construída a partir dos métodos de Meurer (2014), Zimmermann (2012) e Doizon (2008).

Fonte: Elaborada pela autora a partir das metodologias propostas no projeto.

2.1.2 Contextualização

Segundo a metodologia do *Projeto E*, inserida nesta mescla, é na contextualização que deve ser apresentado o tema proposto, e no caso do projeto, dentro desta etapa segue presente o livro estudado e a nova forma da qual ele será apresentado; divido a etapa em conceito, público alvo e possíveis alterações.

O livro “A Droga da Obediência” é um romance/suspense nacional, de fácil compreensão e identificação que costuma ser iniciador de futuros leitores assíduos. Reunindo elementos típicos de uma novela policial, a obra escrita por Pedro Bandeira em 1984, conta com personagens detetives, vilões e policiais, e a temática gira em torno da relação dos “KARAS”, o grupo de cinco amigos e as aventuras dos mesmos.

Por ser o primeiro livro da série nele são abordados diferentes temas corriqueiros da vida adolescente, mas o principal deles, trabalhado cuidadosamente pelo autor, é a abordagem quanto ao oferecimento de drogas, onde são exploradas as fraquezas e curiosidades da juventude. O autor ainda apela para outras pequenas causas falando sobre corrupção na polícia e testes de laboratório utilizando animais e até mesmo cobaias humanas.

Público Alvo: A escolha da temática ilustrativa tal qual o tipo de jogo a ser desenvolvido partiu dos conteúdos absorvidos com frequência pelo público alvo que o livro atinge, este sendo adolescentes e pré-adolescentes de 11 a 16 anos onde, presentes entre seus hobbies, aparecem animações japonesas e games. Unindo os fatos analisados, conclui-se que o estilo de jogo para o presente projeto será encaixado na categoria de *Visual Novel*. Trata-se de um tipo de jogo originário no Japão e tem o foco principal na estória contada, através de textos enriquecidos com imagens, músicas, falas e até mesmo animações. Geralmente, uma *visual novel* não possui comandos ou regras complexas. Pelo contrário, na maioria das vezes, é suficiente que o jogador selecione opções e pressione um botão para avançar os diálogos. No enredo, a estória segue contada em primeira pessoa, sendo o jogador personagem protagonista.

Possíveis Modificações: Sendo Magrí a única personagem do sexo feminino e a não identificação de variedade racial quanto às personagens do livro, gera a oportunidade de revermos e atualizarmos a narrativa para a contemporaneidade. As alterações serão as seguintes:

- a) Calú, a princípio o menino galante, dito como o mais bonito e popular do colégio, ator da turma e mestre dos disfarces estará no presente trabalho representado como uma menina negra, de mesmo nome e qualidades.
- b) Andrade, o detetive ranzinza de comportamento estranho e a péssima mania de ficar mexendo no bolo de chaves torna-se, nesta versão, a Srta. Andrade; uma mulher igualmente ranzinza, fria, que coleciona itens de pele de coelhos.

2.1.2 Desconstrução

Dentro da etapa de desconstrução englobam-se aspectos de análise mais voltados ao mercado, como um estudo de similares existentes. Para embasar o projeto, as análises foram feitas com os seguintes jogos: *The Wolf Among Us* e *Danganronpa Trigger Happy Havoc*, que se caracterizam narrativas interativas, dentro do gênero proposto pelo projeto. Com base nas análises criou-se um quadro apresentando a plataforma em que o jogo se situa e os destaques dentro de cada um, também restrições e possibilidades englobando o projeto de “A Droga da Obediência” dentro de um comparativo real aos seus semelhantes já desenvolvidos.

		A Droga da Obediência Visual Novel
Plataforma PSP, PS3, PC / Android e iOS	Plataforma PSN, PC, Mac / Android e iOS	Plataforma Android e iOS
Perspectiva Decisões afetam o progresso; Jogabilidade em primeira e terceira pessoa; Uso de cores para transmitir sensações ao jogador; Personagens em estilo anime; Diferentes estéticas (pixelART, 3D, 2D...); Personagens bem estruturados e desenvolvidos; História previsível	Perspectiva Decisões afetam o progresso do jogo; Jogo em terceira pessoa; Ambientação e cores referentes aos filmes de estilo Noir; Fácil acesso e compreensão; Estética de Comic/HQ; Personagens e cenários em 3D com estilização em 2D; Trama envolvente	Perspectiva Decisões não afetam o progresso do jogo de forma significativa; Possui um único final; Fácil acesso e compreensão; Aspecto de anime/mangá; Lembra a escola
Restrições Aventura solo; Não competitivo	Restrições Aventura solo; Não competitivo	Restrições Aventura solo; Não competitivo
Possibilidades Acesso a diferentes mapas; Fase bônus; Loja virtual	Possibilidades Interações táteis; Acesso ao livro de fábulas e aos demais extras	Possibilidades Decifrar códigos; Menu de extras de acesso rápido; Compartilha progresso com redes sociais; Interações táteis

Figura 2 – Análise de concorrentes, restrições e possibilidades.

Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação ao desdobramento das análises, usando o processo de verificação implementado pelo Projeto E (MEURER, 2014) é necessária à formação de requisitos, para delimitar as condições do projeto. Além das questões técnicas, também são consideradas características do público alvo, que direcionam alguns dos conceitos para melhor atendê-los, estes sendo os seguintes citados:

- a) Linguagem adequada: o uso da linguagem coloquial num texto garante uma abordagem clara e didática.
- b) Interface intuitiva: auxiliando o usuário a navegar sem causar constrangimentos, otimização do conteúdo, por parte do livro e interatividade fluída.
- c) Estética temática: tornando a história mais interessante e abrasiva, pretende-se aproximar o leitor da história original do livro, tornando-se esta a peça chave do projeto.

2.1.3 Criativo

Na criação compreende-se a definição ou predefinição dos aspectos funcionais e estéticos do projeto, encaminhando o acabamento gráfico para as próximas fases. Foram incorporadas algumas etapas do método de Zimmermann (2012) e Doizon (2008), convenientes para o desenvolvimento projetual.

Devido ao pequeno prazo para efetuar o projeto, será apresentado no presente artigo apenas o capítulo 1 do livro em sua adaptação para a *Visual Novel*. Nas etapas de conceituação de personagem serão ilustrados somente os que aparecerão durante o capítulo elaborado, e para melhor compreensão, o processo criativo trabalhará somente com a personagem Calú, embora todas as fases desse processo serão compreendidas aos demais personagens.

Script e Storyboard: A etapa de roteirização do capítulo a ser desenvolvido consiste na adaptação da história original de Pedro Bandeira para a narrativa sucinta da *visual novel* interativa. Esta etapa visa apresentar a proposta principal da história, seguida de seus componentes, adaptados dos conceitos e processos propostos por Zimmermann (2012).



Figura 3 – Parâmetros de referências para criação da Calú.
Fonte: Elaborado pela autora.

Referências: Na busca por elementos coerentes com a narrativa, criou-se um *moodboard* para compor a identidade visual do projeto, a qual será aplicada no desenvolvimento das telas do jogo. A respeito da ilustração, procurou-se referenciar e caracterizar a personalidade das personagens da história através de uma pequena ficha técnica, como propõe Zimmermann (2012). Desenvolvendo assim um pouco de suas características para dar início aos esboços de cada personagem.

Ficha Técnica (Calú): Toda escola tem a garota mais popular, aquela que é amiga de todos e que sabe um pouco de tudo o que acontece no colégio, essa menina, dentro dos Karas é a Calú. Estrela do teatro da escola possui uma incrível habilidade com maquiagem e atuação. A adolescente é defensora dos direitos dos animais, pró feminista e nas horas vagas pratica *street dance*.

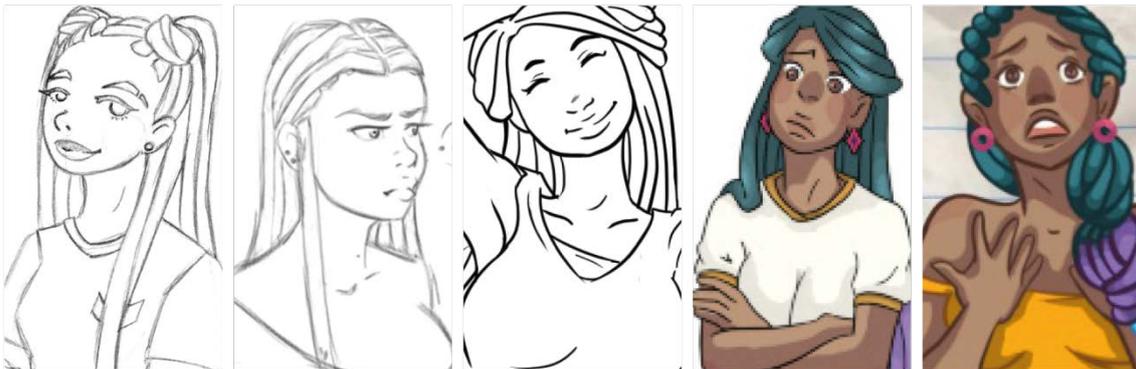


Figura 4 – Do esboço à arte final: em conjunto com referências cria-se o estilo do personagem.

Fonte: Elaborado pela autora.

Esboços: Seguindo o estudo de referências, na etapa de esboços são ilustrados os personagens e as ideias iniciais para futuras telas e identidades do jogo utilizando papel e grafite, às vezes direto no digital com auxílio de uma mesa digitalizadora e programas como Adobe Photoshop, Krita e Paintool SAI.

Cenários: Devido à importância que a cenografia tem para conceituar a história foram escolhidas as paisagens do ilustrador japonês *Arsenixc* pelo fato das imagens comporem uma temática semelhante do proposto pelo livro de Pedro Bandeira. Serão utilizadas em escala de cinza, compreendidas dentro da estética do projeto.

2.1.4 Estrutural

Esta etapa consiste na definição do conteúdo do projeto, bem como suas ferramentas e funcionalidades. Conforme a metodologia do Projeto E (2012), esta etapa possui grande importância por evidenciar todos os componentes que envolvem a publicação. Tratando-se de *Conteúdo*, o projeto retratará o primeiro capítulo da história “A Droga da Obediência”; contando com um menu especial chamado quadro de pistas que pode ser acessado a qualquer momento da história, contendo manchetes e fotografias recortadas (itens coletados ao longo do jogo), assim como a lista dos personagens e notas do próprio jogador, também constam menus de opção e configurações (estes obrigatórios para qualquer jogo). Quanto a *Ferramentas e Funcionalidades* o jogo terá seu progresso salvo por capítulo, tornando de fácil acesso

o “jogar novamente”; interação tátil *swipe* e *tap*; a utilização de câmera frontal e trilha sonora. O *Fluxo de Navegação* apresenta todas as sessões e opções a serem encontradas ao longo da estrutura.

Mecânicas e Construção da Narrativa: Aqui foi elaborado o mapeamento geral do primeiro capítulo, evidenciando todas as situações, consequências e escolhas que aparecem nele.

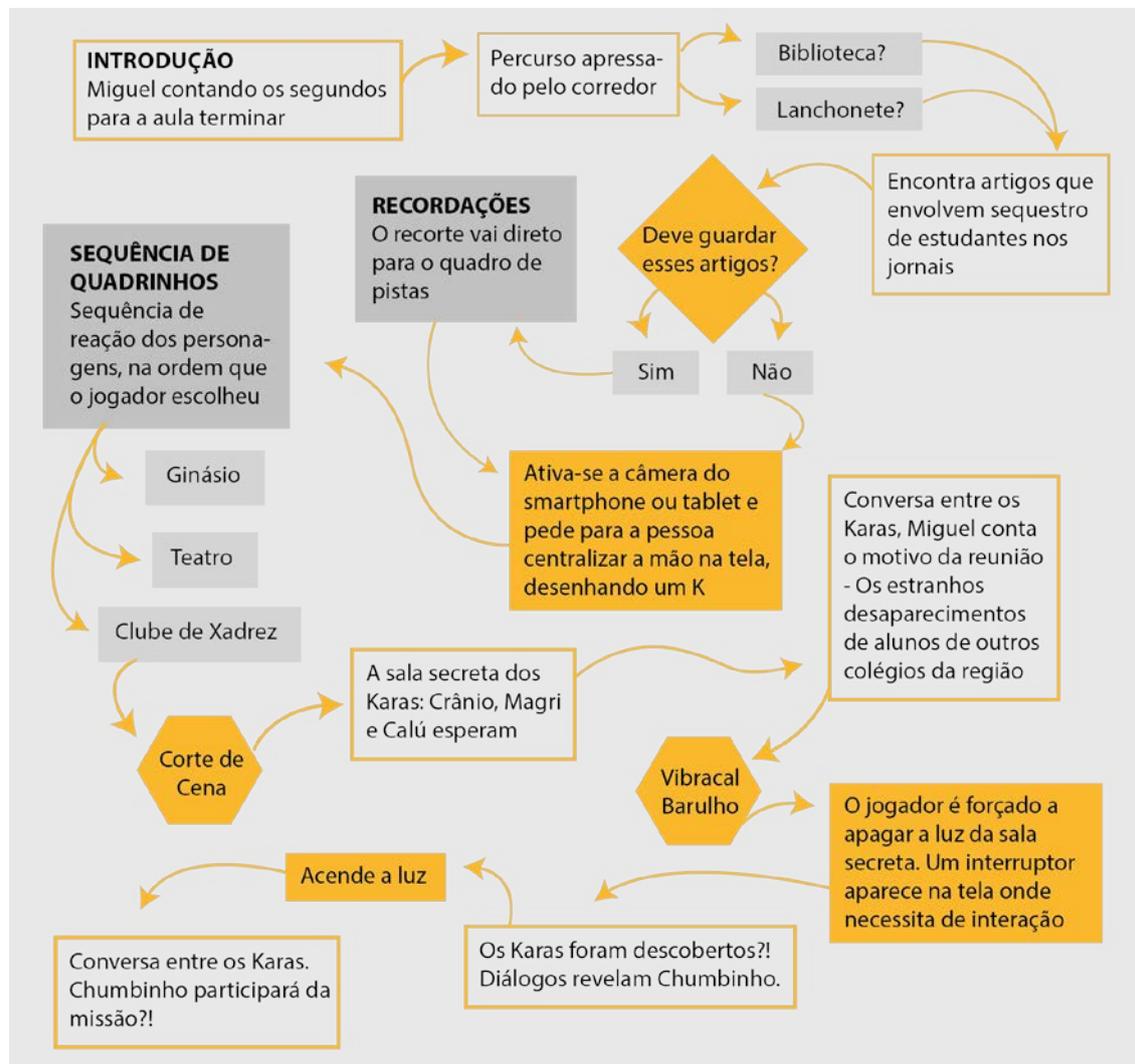


Figura 5 – Fluxograma de construção de narrativa.

Fonte: Elaborado pela autora.

Diagramação e Wireframes: Este projeto utilizou como exemplo de aplicação a medida de tela 960 x 540 pixels, dentro as resoluções Full HD, seria a qHD (960 x 540 px) a mais apropriada para o uso em smartphones e tablets. Desta forma elaborou-se um grid de colunas com 60 px e 20 px para margem e calha. Os wireframes foram divididos em três etapas durante a explicação que segue. A primeira sendo as telas iniciais, com as quais o jogador se depara ao abrir o jogo, a segunda uma especificação do menu mais detalhada e a terceira e última, a tela de jogo, onde a história é por fim narrada.

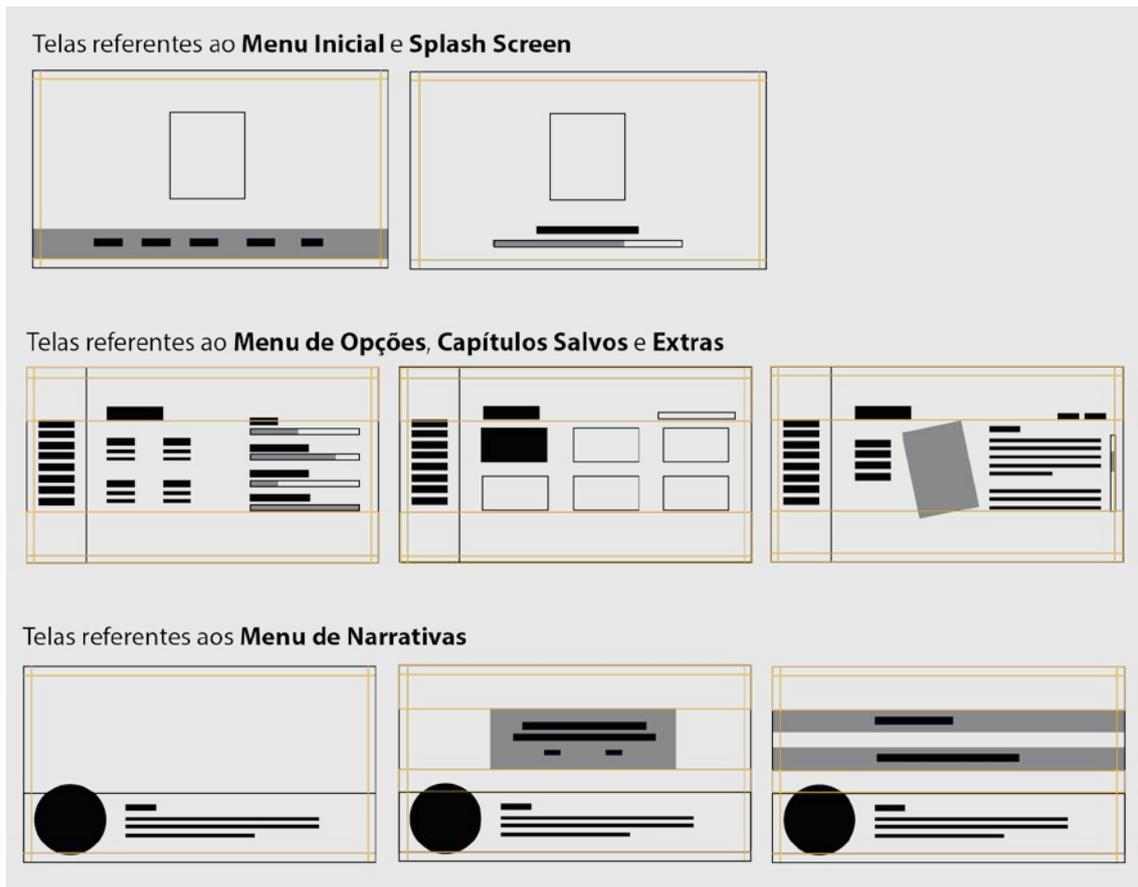


Figura 6 – Wireframes referentes aos menus do jogo.

Fonte: Elaborado pela autora.

2.1.5 Estética

Dentro do componente Estética há uma descrição e apresentação sobre a imagética, identidade visual formada, padrão cromático, tipografia e iconografia adotadas.

Imagética: Meurer (2014) recomenda que todos os elementos imagéticos – sejam eles imagens, infográficos, ícones, etc. – possuam um padrão condizente com o grid estipulado, além de seguirem a identidade visual geral do projeto. Antes mesmo de obter o resultado final de cada personagem teve que se passar por uma série de estudos, tanto anatômicos quanto ilustrativos.

Evolução da Identidade Visual: Dividindo-se em duas fases direcionadas aos dois seguimentos do projeto, ilustração e composição de ícones e menus.

- a) Quanto aos personagens: A partir de referências definiram-se os esboços e assim começa a segunda parte da ilustração, com o traço mais marcado cria-se o *lineart* dentro do software apropriado e prepara-se a imagem para receber as cores.

- b) Quanto ao logo do projeto: A partir da série de esboços gerados deu-se a finalização dessa etapa de projeto. A vetorização dos esboços e implementação de cor, luz e sombra se encaixa no próximo passo.

Padrão Cromático: O padrão cromático estabelecido para a identidade visual do jogo teve origem a partir de um aplicativo da editora Moderna criado em 2014 com o intuito de testar o conhecimento nos livros da série dos Karas. A mesma paleta de cores foi utilizada para representar a identidade do colégio Elite e por assim, os uniformes dos Karas. Utilizou-se mais de um tom para complementar luz e sombra. Quando no que se refere aos personagens é notável uma paleta bastante variada quando tratado de cores de pele, olhos ou cabelos tendo em vista a importância da identificação do jovem com os respectivos personagens.



Figura 7 – Padrão cromático de personagens.

Fonte: Elaborado pela autora.

Tipografia e Iconografia: A metodologia do Projeto E (MEURER, 2014) prevê a escolha de famílias tipográficas, caracterizando um momento muito importante na etapa de Identidade. A composição tipográfica escolhida para o projeto consiste na combinação entre duas fontes; o corpo de texto é Avenir Next, apresentada na sua versão *regular* e *bold*, que para escolha levou-se em consideração o formato geométrico, a sua condição de sem serifa e o importante histórico de sua criação, sendo uma criação de Adrian para o uso exclusivo em telas. Os títulos seguem em Bahiana, por conta de suas curvas que dão aspecto de recorte remetendo a estética vinculada às imagens do projeto.

BAHIANA 36PT
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890?!,:;.,@ # \$ % & * / ([{ " ' "

Avenir Next LT Pro 20pt
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890?!,:;.,@ # \$ % & * / ([{ " ' "

Figura 8 – Tipografia adotada no projeto.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quando tratamos da tipografia para representar a identidade visual dos Karas e sua iconografia, ela é criada pela própria autora. Utilizando uma mesa digital é possível criar um aspecto naturalmente cursivo, remetendo à escola e aprendizado, como mostrada no item *Evolução da Identidade Visual*.

2.1.6 Definição

Nessa etapa será apresentado o acabamento dos personagens e telas, já em sua forma final e os tipos de interatividade adotados dentro da *Visual Novel*.

Acabamento: As telas em processo de acabamento evidenciam o conteúdo e suas funcionalidades. São divididas...

- a) Tela de Diálogo e Tela de Ação: Apresentam todos os componentes da *Visual Novel*. Na tela de diálogos é possível acessar a barra de menu rápido, que aparece na imagem da acima, dentro da caixa de diálogo. O personagem principal, Miguel, sempre aparecerá ao lado esquerdo da caixa de diálogo, acompanhado de outros personagens ao fundo compondo a cena. O jogador saberá quando deverá escolher alguma opção quando durante a narrativa os caminhos impostos aparecerão como faixas cobrindo parte da tela e congelando a cena. A cor azul indica seleção.



Figura 9 – Tela de diálogos.

Fonte: Elaborado pela autora.

- b) Tela de Opções, Tela de Extras e *Save*: Podem ser acessadas durante o *gameplay*. Pela tela de opções é possível controlar o volume de som e música, bem como alterar o tamanho da letra e velocidade das falas dos personagens. A tela de *Save* permite com que o jogador possa jogar novamente aquele capítulo.

Implementação: Os processos do projeto gráfico e das ilustrações resultaram em uma *visual novel* interativa de formato (960 X 540 px), planejada para smartphones e tablets. Como previsto, o desenvolvimento do piloto levou em conta somente o primeiro capítulo do livro, definido e representado por 16 telas de jogo em conjunto com as telas de menu, que ao todo somaram em dez e uma tela de *splash screen*.

3. CONCLUSÃO

Este trabalho teve por fim o desenvolvimento de uma *visual novel* a partir do livro "A Droga da Obediência", do autor Pedro Bandeira. Pensando-se na leitura como fonte de aprendizagem e na dificuldade dos adolescentes de se manterem atentos e interessados perante livros, foi considerado unificar a tecnologia com a educação, como propõe Prensky (2012). É importante destacar a atenção que se têm em criar um produto cujo consumidor se identifique, principalmente quando considerado o público adolescente. Devido à função principal do trabalho e objetivos almejados, o presente projeto atendeu de forma objetiva e clara suas propostas iniciais, indo além e acreditando que com o exercício dessa prática, iniciará novos leitores. Pretende-se continuar nessa linha de pesquisa e dar início a novos projetos semelhantes ao proposto, introduzindo e avaliando novos parâmetros, técnicas e métodos de design.

REFERÊNCIAS

- G. BONSIPE. **Metodologia experimental: desenho industrial**. Brasília: CNPq, 1984.
- T. DOIZON. Production Art and Research Techniques with BARONTIERI. In: Character Design Pipeline. [S.1]: The Gnomon Workshop.
- P. LEITE E V. MENDONÇA. **Diretrizes para Game Design de Jogos Educacionais**. Especialização PUC/PR – SBC: Proceedings of SBGames, 2013.
- H. MEURER; D. SZABLUK. **PROJETO E: Metodologia Projetual para Desenho de Ambientes Dígitos-Virtuais**. In: VAN DER LINDEN, Júlio C. S.; MARTINS, Rosane F. F. (Org). Pelos Caminhos do Design. Rio de Janeiro: Editora Rio Books, 2012.
- PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- RAESSENS J. . GOLDSTEIN. **Handbook of Computer Game Studies Paperback**. 2011.
- ZIMMERMANN, A. **A imagem nos livros de literatura infantil**. Oficina realizada nos dias 17 e 19 de abril de 2012, na fundação Franklin Cascaes, como parte da Semana do Livro Infantil. Florianópolis, 2012.