

# Design de personagens para jogo eletrônico à partir de um crossover entre O Planeta do Tesouro e Kingdom Hearts III

*Character design for video game from a crossover between Treasure Planet and Kingdom Hearts III*

MEDINA, Henrique Zitzke; Graduando; Universidade Federal de Pelotas

medinahenrique@yahoo.com

FARIA, Mônica Lima de; Doutora em comunicação social; Universidade Federal de Pelotas

monicalfaria@gmail.com

Partindo de um estudo acerca do design de personagens para jogo eletrônico, este trabalho teve como objetivo principal analisar como se dá o processo do designer na criação e adaptação de personagens e suas armas para um *game*<sup>1</sup>, a partir do cruzamento entre dois universos fictícios já existentes, cujo produto final manifesta-se no campo dos jogos digitais. Para realizar tal cruzamento, foram utilizados o jogo digital *Kingdom Hearts III* (Square Enix, 2020), e o filme de animação *O Planeta do Tesouro* (Walt Disney Pictures, 2002), obras cujo autor deste trabalho possui vínculo afetivo. Como resultado da parte prática deste trabalho, o autor desenvolveu *model sheets*<sup>2</sup> que proporcionam uma visão 360º e em escala comparativa dos personagens criados e adaptados, bem como de suas armas. Para tanto, foi utilizada a metodologia projetual Double Diamond, cujas etapas foram documentadas a fim de responder ao questionamento deste trabalho.

**Palavras-chave:** Design de personagem; Jogo eletrônico; Crossover.

*Starting from a study about the character design for electronic games, this work has as main objective to analyze how the designer process in the creation and adaptation of characters and their weapons for a game takes place, from the intersection between two existing fictional universes, whose final product will manifest itself in the field of digital games. To carry out this crossover, the digital game *Kingdom Hearts III* (Square Enix, 2020) and the animated film *The Treasure Planet* (Walt Disney Pictures, 2002) will be used, works whose author has an affective bond. As a result of the practical part of this work, the author will develop model sheets that will provide a 360º and comparative scale view of the created and adapted characters, as well as their weapons. For that, the Double Diamond design methodology will be used, whose steps will be*

---

<sup>1</sup> Estrangeirismo sinônimo de jogo eletrônico e jogo digital.

<sup>2</sup> Documento usado pelos designers para padronizar a aparência, roupas, acessórios, gestos e expressões de personagens a serem representados de forma contínua em mídias como animações, jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos.

*documented in order to generate insights that answer the question of this research.*

**Keywords:** Character design; Electronic game; Crossover.

## 1 Introdução

Kingdom Hearts III é um jogo do gênero RPG de ação<sup>3</sup>, lançado em janeiro de 2019 pela empresa japonesa Square Enix. Ele é o terceiro jogo da série principal Kingdom Hearts, franquia que ficou conhecida por unir, através de uma história totalmente original, personagens e universos de obras cinematográficas da Walt Disney Pictures<sup>4</sup> com personagens da franquia de jogos eletrônicos Final Fantasy (Square Enix, 1987). Kingdom Hearts III é, além de um dos jogos mais marcantes da vida do autor deste trabalho, um *crossover*, obra que consiste no cruzamento de dois ou mais personagens, cenários ou universos oriundos de obras distintas no contexto de uma mesma história.

Percebe-se, na atualidade, a popularização dos universos expandidos, das adaptações e dos *crossovers* em diversos produtos de entretenimento, sejam eles filmes, séries, livros, *games* ou histórias em quadrinhos. O ato de contar histórias através de múltiplos canais de mídia tem se mostrado como uma estratégia da indústria de proporcionar uma vivência plena de suas marcas, surpreendendo as necessidades dos seus fãs e expandindo o alcance do seu produto a novos consumidores.

Devido ao caráter híbrido e heterogêneo das imagens contemporâneas (CAUDURO, RAHDE, 2005), fruto destas relações entre diferentes meios de entretenimento, surge um fértil campo de atuação para os designers. Projetar como tais hibridizações irão manifestar-se na construção visual deste tipo de narrativa, seus personagens, cenários, etc, mostra-se como uma importante tarefa no contexto atual de crescente popularização dos *crossovers*, a fim de criar um produto que proporcione novidade para os consumidores, sem que as características originais de cada obra sejam comprometidas.

Dito isto, este trabalho tem como ponto de partida o seguinte questionamento: “Como trabalhar o design de personagens a partir de um *crossover* entre obras oriundas de diferentes mídias?” Logo, o problema de pesquisa encontra-se na investigação do processo do designer na criação e adaptação de personagens e suas armas para jogo eletrônico a partir do cruzamento entre dois universos fictícios já existentes, cujo produto final manifesta-se no campo dos jogos digitais. Os objetos de estudo utilizados para esta pesquisa são o jogo eletrônico Kingdom Hearts III (Square Enix, 2019) e o filme de animação O Planeta do Tesouro (Disney, 2002).

Desse modo, o objetivo geral do presente trabalho é criar e adaptar visualmente personagens para o jogo eletrônico Kingdom Hearts III, tendo em mente uma fase temática baseada no filme O Planeta do Tesouro, a ser inserida no game via DLC<sup>5</sup>. Para que este objetivo seja

<sup>3</sup> Gênero de jogo eletrônico que mistura elementos dos jogos de ação com os de role-playing games, onde o jogador define as ações de um personagem em um mundo fictício imersivo, rico em elementos narrativos e mecânicas de progressão.

<sup>4</sup> A Disney, como também é popularmente conhecida, é uma companhia multinacional estadunidense de mídia de massa sediada na Califórnia.

<sup>5</sup> Sigla originada do termo em inglês *downloadable content*, ou seja, conteúdo extra que os usuários podem baixar para os seus jogos.

alcançado, os seguintes objetivos específicos foram estabelecidos: pesquisar sobre o design de personagens para jogos eletrônicos; pesquisar e apresentar o design de personagens no *game Kingdom Hearts III* e no filme *O Planeta do Tesouro* e trabalhar o design de personagens para a fase do jogo eletrônico, justificando a sua direção artística de acordo com a pesquisa realizada.

Com relação ao tipo de pesquisa feita, ela é qualitativa, de caráter exploratório: a revisão bibliográfica foi utilizada como forma de apropriação dos conceitos teóricos a respeito do design de personagens para jogos eletrônicos, enquanto a pesquisa documental teve como objetivo a coleta de informações e o estudo, sob a ótica do campo do design, das obras utilizadas neste trabalho, neste caso o jogo digital *Kingdom Hearts III* e o filme de animação *O Planeta do Tesouro*. O método do *Double Diamond*<sup>6</sup>, ou Duplo Diamante, foi a metodologia projetual utilizada para a realização da parte prática deste trabalho, que contempla especificamente a etapa de construção e adaptação visual dos personagens para o jogo eletrônico. Este trabalho possui fundamentação teórica nas seguintes obras, principalmente: *Character Development and Storytelling for Games* (2004), de Lee Sheldon, *Level Up The Guide to Great Video Game Design* (2014), de Scott Rogers, entre outras obras.

## 2 Design de personagem para jogos eletrônicos

Segundo postagem do site *Design Culture*<sup>7</sup> (2017), o design de personagem pode ser entendido como um ramo do design que tem como objetivo criar personagens para filmes, séries, histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos e demais mídias de entretenimento. O profissional desta área não apenas cria e representa visualmente o personagem e o seu figurino, como também define traços da sua personalidade e estabelece uma história de fundo para o mesmo, conhecida como *backstory*. É através dos personagens que a trama de uma obra se desenrola, como observa Mônica Faria (2012) ao citar o pensamento do filósofo Aristóteles sobre o personagem no âmbito do teatro:

Já na Grécia antiga, refletindo sobre o teatro, Aristóteles referia-se ao personagem como a imitação de algo, ideias ou pessoas reais (...). Para o filósofo, o personagem não seria somente uma simples representatividade do ser humano, mas à sua importância na elaboração e todo o desenrolar da obra a partir das ações por ela desempenhadas. (FARIA, 2012, p. 26).

Apesar de referir-se, especificamente, ao teatro, a reflexão feita por Aristóteles também pode ser aplicada ao cinema, aos jogos eletrônicos e às histórias em quadrinhos, uma vez que estas mídias também buscam certo grau de verossimilhança (FARIA, 2012). Lee Sheldon, em seu livro *Character Development and Storytelling for Games* (2004) indica três dimensões que constituem um personagem dos jogos eletrônicos, com base no pensamento de William Archer (1912): a dimensão Física, a Psicológica e a Sociológica.

A dimensão Física é a mais evidente do personagem, principalmente nas mídias visuais. Muitas vezes eles são desenhados apenas para refletir a sua personalidade ou função dentro do jogo, suas habilidades e frases de efeito. Entretanto, para criar um personagem bem desenvolvido é preciso ir além, fazendo com que o caráter físico possua relação também com a história que está sendo contada, como é o caso do personagem principal do jogo *Ico* (Sony Interactive

<sup>6</sup> Processo de Design Thinking proposto pelo Design Council, em 2005, o qual propõe a investigação e solução de um problema/demandas a partir de 4 fases distintas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://designculture.com.br/o-que-character-design>.

Entertainment, 2001). Nele, o fato do personagem nascer com chifres é de grande relevância para o jogo, tendo em vista que tal deformidade é vista como um mau presságio e faz com que os demais aldeões tentem matá-lo, servindo então como pontapé inicial para as aventuras vividas por ele dentro do game. (SHELDON, 2004, p. 38, tradução autoral).

Esta é também a dimensão trabalhada com maior ênfase neste trabalho, uma vez que, tratando-se de personagens oriundos de universos fictícios já existentes em outras obras, as outras duas dimensões já estavam consolidadas.

Na dimensão Psicológica encontra-se a visão que o personagem tem sobre o mundo, suas opiniões e atitudes, enquanto a dimensão sociológica diz respeito ao passado do mesmo, sua educação e o meio ambiente local e cultural onde o mesmo está inserido, sendo este dimensão responsável por moldar a visão de mundo do personagem (SHELDON, 2004, p. 38-39, tradução autoral).

A criação de personagens é um processo que demanda união entre conhecimento e imaginação (URBIM, 2011, p.36). Nesse sentido, a pesquisa e o imaginário coletivo são elementos que podem exercer grande influência durante as tomadas de decisão dos designers. A pesquisa, enquanto instrumento de aquisição de novos conhecimentos, tem como objetivo assegurar que os personagens e contextos presentes na narrativa sejam coerentes e plausíveis (SEGER, 2006, p. 6). Linda Seger, em seu livro *Como criar personagens inesquecíveis* (2006), propõe a divisão da pesquisa em dois diferentes tipos, sendo eles a pesquisa geral e a pesquisa específica:

Você faz a tal “pesquisa geral” o tempo todo. É através da observação, da perspicácia, que se inicia a estrutura da base de um personagem. Você provavelmente é um observador nato de pessoas. Observa como elas andam, agem, se vestem, o modo que falam, até seus padrões de pensamento. (...) A criação do personagem começa com o que você já conhece. Mas a pesquisa geral nem sempre nos dará informações suficientes. Será preciso fazer pesquisas específicas para preencher detalhes no personagem que talvez ainda não façam parte da sua experiência e observações pessoais (SEGER, 2006, p. 8).

O imaginário coletivo, por sua vez, é a fonte de onde bebem os designers durante a criação dos seus personagens que, após concretizados, passam também a fazer parte deste reservatório, como representação típica daquilo que eles intencionalmente representam (LOPES, 2009, p. 2). Sobre imaginário coletivo, Juremir Machado da Silva (2003) explica:

(...) imaginário é um reservatório/motor: reservatório das imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real, leituras da vida do grupo que o possui, no qual se armazena o modo de ser, de agir, de ver e de sentir o mundo real. Também é motor, pois molda as atitudes dos imaginantes com relação ao mundo que imaginam. O imaginário é uma distorção daquilo que é vivido, é um “modo de ver” relativo, de algo que de outra forma seria absoluto. E esse imaginário, culturalmente partilhado, é ditador do modo de ser de um indivíduo ou de seu grupo (SILVA, 2003, apud LOPES, 2009, p.2).

É através deste reservatório/motor que alguns estereótipos (imagens mentais consolidadas) são criados (LOPES, 2009, p. 2). O uso de estereótipos no design de personagens deve ser feito com cautela, uma vez que, atualmente, o termo possui um grande teor pejorativo. Isso se dá pelo fato de que os estereótipos são responsáveis por transmitir, muitas vezes, preconceitos e

visões de mundo distorcidas, o que acaba colaborando para a manutenção do racismo, sexismo e xenofobia, dentre diversas outras problemáticas sociais que precisam ser combatidas em nossa contemporaneidade. A erotização da mulher em boa parte dos jogos eletrônicos é um bom exemplo deste estereótipo negativo e prejudicial, uma vez que a figura feminina neles retratada possui um biotipo irreal e pouco representativo, constituindo unicamente um apelo ao consumo do público masculino.

Figura 1 – Cammy, personagem da série de jogos eletrônicos *Street Fighter* (Capcom, 1987).



Fonte: [medium.com](https://medium.com) (2016).

Ainda assim, é importante ressaltar que os estereótipos possuem também uma função social benéfica, uma vez que eles diminuem o desconforto social, sugerindo o que deve-se esperar de um grupo de pessoas desconhecidas (JOHNSON, 1997 apud LOPES, 2009). Com base neste pensamento, é possível afirmar que o uso de estereótipos pode facilitar o entendimento de personagens, sua personalidade, ações e intenções dentro de uma história.

Um exemplo de estereótipo que pode ser considerado benéfico para o entendimento da narrativa é o do vilão, que geralmente é representado como uma figura feia e deformada (ainda que, atualmente, existam exceções), o que faz com que o seu papel de antagonismo fique claro logo de início. Pode-se entender que a função do personagem vilão, dentro da narrativa, é o de infringir o mal físico ou de espírito ao herói<sup>8</sup>, tratando-se de um ser mal, falho e que se opõe ao bem moral (FARIA, 2012). A representação do mal, enquanto visualidade, está associada à feiura por opor-se às regras daquilo que é belo e bom, características geralmente atribuídas aos heróis (FARIA, 2012).

Figura 2 – Diablo, vilão principal da série de jogos eletrônicos de mesmo nome (Blizzard, 2005).

<sup>8</sup> Segundo o dicionário Aurélio, o herói é o principal personagem de uma obra literária (poema, romance, peça de teatro etc.) ou cinematográfica, sendo ele o protagonista. Ele é aquele que se distingue por seu valor ou por suas ações extraordinárias, principalmente por feitos brilhantes durante a batalha.



Fonte: blizzard.com (2021).

Cabe então ao designer de personagens saber fazer uso de forma consciente dos estereótipos, atentando-se para o seu impacto social, além de, é claro, suprir as demandas da narrativa de uma forma eficiente. Nem todos os personagens precisam ser profundos e marcantes, tendo em vista que nem todos os personagens de uma narrativa são personagens principais (SHELDON, 2004, p. 37, tradução autoral).

### 3 Sobre as obras utilizadas

Como já mencionado, as obras utilizadas para trabalhar o cruzamento entre dois universos fictícios distintos, oriundos de obras presentes em diferentes tipos de mídias foram o jogo eletrônico Kingdom Hearts III (Square Enix, 2019) e o filme de animação O Planeta do Tesouro (Walt Disney Pictures, 2002). Tal escolha se deu pela afinidade que o autor deste trabalho possui pelas obras.

#### 3.1 Kingdom Hearts III

Kingdom Hearts III é um jogo eletrônico do gênero RPG de ação desenvolvido e publicado pela empresa japonesa Square Enix (1975). Dirigido por Tetsuya Nomura, o game foi lançado mundialmente em Janeiro de 2019 para as plataformas Xbox One<sup>9</sup> e Playstation 4<sup>10</sup>, tendo ganho posteriormente uma versão para PC<sup>11</sup> em Março de 2021. Ele é o terceiro jogo da série principal, e o décimo primeiro da franquia Kingdom Hearts, que conta com títulos lançados para as mais diversas plataformas e, inclusive, outros tipos de mídias, como o mangá<sup>12</sup>.

Figura 3 – Arte de capa do jogo eletrônico Kingdom Hearts III.

<sup>9</sup> Console de jogos eletrônicos de oitava geração, lançado em 2013 pela empresa Microsoft.

<sup>10</sup> Console de jogos eletrônicos de oitava geração, lançado em 2013 pela Sony Computer Entertainment.

<sup>11</sup> Abreviação para computador pessoal.

<sup>12</sup> História em quadrinhos de origem japonesa.



Fonte: pt.ign.com (2018).

Tratando-se de um jogo do estilo *single player*<sup>13</sup>, o jogador assume o papel de Sora, um jovem *Keyblade Wielder* (portador da *Keyblade*<sup>14</sup>, em tradução livre) de *Destiny Island*. Sora, inicialmente em busca de seus amigos Riku e Kairi, junta-se ao Pato Donald (Disney, 1931) e Pateta (Disney, 1932), que estavam procurando pelo rei Mickey (Disney, 1928), e juntos passam a viajar por mundos temáticos de filmes da Disney (e também alguns originais da série) com a finalidade de cumprir seus objetivos pessoais, assim como impedir os planos de Xehanort e da Organização XIII, principais vilões da série.

Figura 4 – Sora, protagonista do jogo eletrônico Kingdom Hearts III



---

<sup>13</sup> Jogo eletrônico destinado a um único jogador.

<sup>14</sup> Na série Kingdom Hearts, uma *Keyblade* trata-se de uma arma em formato de chave.

Fonte: khwiki.com (2022)

Pode-se dizer que Kingdom Hearts possui, como temática central, o embate entre luz e escuridão, juntamente com a importância e o poder da amizade. Kingdom Hearts III mostra a trajetória do protagonista Sora em sua busca pelo poder necessário para combater a Organização XIII e o seu líder Xehanort, cujo plano é fazer com que os mundos sejam imersos em escuridão.

A escuridão é, portanto, um elemento que está diretamente ligado ao antagonismo em toda a série Kingdom Hearts e, desse modo, influencia diretamente na aparência de boa parte das criaturas inimigas do jogador. Como exemplo deste tipo de personagem, temos as criaturas chamadas de *Heartless*.

Figura 5 – *Shadow*, criatura *Heartless* da série de jogos eletrônicos Kingdom Hearts



Fonte: khwiki.com (2022)

Ao decorrer do jogo, as características visuais dos personagens Sora, Donald e Pateta, como o seu figurino e armas, sofrem influência da temática do mundo da Disney pelo qual estão passando. Um exemplo disso pode ser observado quando estes personagens visitam *The Caribbean*, mundo temático da série de filmes Piratas do Caribe (Disney, 2003).

Figura 6 – Sora, com o visual temático do mundo *The Caribbean*.



Fonte: [khwiki.com](http://khwiki.com) (2022).

Em contrapartida, os personagens da Disney representados dentro de seus respectivos mundos em Kingdom Hearts III sofrem pouquíssimas alterações em seu design, uma vez que os mesmos já fazem parte do contexto daquele lugar. É possível notar que a transposição deste tipo de personagem para dentro do universo de Kingdom Hearts visa manter, ao máximo, a fidelidade com as suas obras originais.

Figura 7 – Comparação das cenas em que Elsa canta *Let It Go* no filme (superior), e no game (inferior).



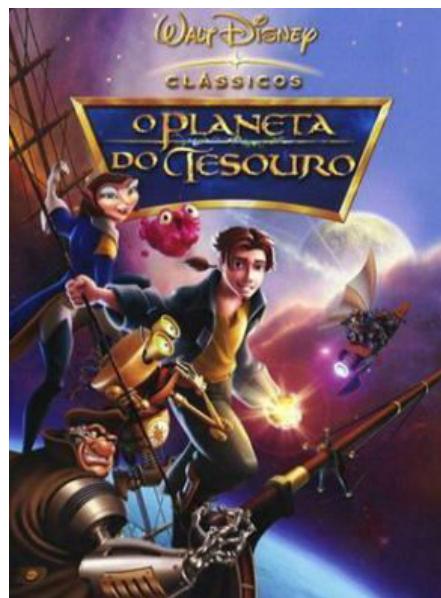
Fonte: [reddit.com](http://reddit.com) (2019).

### 3.2 O Planeta do Tesouro

O Planeta do Tesouro é um filme americano de animação dos gêneros aventura, fantasia e ficção científica produzido pelos estúdios Walt Disney Pictures, sob a direção de Ron Clements

e John Musker. O filme foi lançado em 2002, tendo chegado somente um ano depois aos cinemas brasileiros, segundo informações obtidas nos sites Wikipédia<sup>15</sup> e AdoroCinema<sup>16</sup>.

Figura 8 – Versão nacional da arte de capa do filme.



Fonte: [adorocinema.com](http://adorocinema.com) (2014).

O filme é uma adaptação do romance infanto-juvenil *A Ilha do Tesouro*, escrito pelo britânico Robert Louis Stevenson (1850-1894) e publicado entre 1881 e 1882. Podendo ser considerado uma das mais relevantes obras de ficção sobre piratas, o romance escrito por Stevenson foi responsável por estabelecer elementos icônicos no imaginário coletivo acerca deste universo, como o conceito da localização de um tesouro ser expressa através de um mapa marcado por um “X”, e a popularização da imagem do pirata sem uma perna (geralmente com uma perna de pau) e com um papagaio empoleirado em seu ombro. A adaptação feita pelos estúdios Disney mostra-se extremamente fiel aos acontecimentos da obra original, ainda que as duas possuam ambientações diferentes (*A Ilha do Tesouro* se passa inicialmente na Inglaterra, no século XVIII, enquanto o *Planeta do Tesouro* está ambientado no espaço sideral, aparentemente em um futuro distante).

O filme conta a história do jovem problemático Jim Hawkins, que encontra um mapa para um imenso tesouro há muito tempo escondido por um renomado pirata espacial. À bordo de um navio espacial, Jim, juntamente com o Dr. Delbert Doppler, a capitã Amélia e uma tripulação bastante suspeita comandada por um ciborgue, parte em busca do “Butim de Mil Galáxias”, nome atribuído ao tesouro escondido pelo capitão Flint no lendário Planeta do Tesouro.

Long John Silver é o principal antagonista em *A Ilha do Tesouro*, sendo o pirata responsável por liderar o motim a bordo do navio que empreendia a expedição em busca do tesouro de Flint. O motim teve como objetivo inicial tomar o controle do navio, do mapa do tesouro e, por consequência, de toda a sua fortuna, ainda que este plano tenha sido frustrado ao final da história. Em *O Planeta do Tesouro*, a deficiência física de Long John Silver torna-se ainda mais evidente, uma vez que o personagem adaptado para o filme é um ciborgue que, além de não

<sup>15</sup> Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Planeta\\_do\\_Tesouro](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Planeta_do_Tesouro).

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-35142/>.

possuir uma perna, também não possui uma das mãos e diversas outras partes do corpo, sendo estas substituídas por componentes mecânicos. Deste modo, pode-se dizer que a ambientação futurista e espacial possibilitou a valorização de uma das principais características de Long John Silver, especificamente.

Figura 9 – Long John Silver, o principal antagonista em *O Planeta do Tesouro*.



Fonte: [adorocinema.com](https://adorocinema.com) (2022).

Percebe-se que a ambientação futurista e espacial também potencializou a construção do clima de insegurança na narrativa, através, principalmente, do design dos personagens subordinados a Long John Silver. Na obra literária original, estes personagens são homens comuns, enquanto que em *O Planeta do Tesouro* são representados como um grupo de alienígenas. É possível observar que esta tomada de decisão na adaptação possibilitou a incorporação de características de animais peçonhentos, ou de criaturas nojentas e deformadas ao design dos personagens subordinados à Silver, provocando assim o sentimento de perigo, repulsa e estranheza ao espectador e, desse modo, sinalizando o papel destes personagens dentro da narrativa: o de antagonizar os planos de Jim Hawkins e seus companheiros.

Figura 10 – Sr. Scroop (à direita) confrontando Jim Hawkins (à esquerda).



Fonte: deviantart.com (2020).

Segundo informações presentes na Wiki<sup>17</sup> de *O Planeta do Tesouro*, quando questionados sobre o processo de design dos personagens, os supervisores de animação dos personagens principais Glen Keane e John Ripa ressaltaram que evitaram tomar como base a representação destes em outras adaptações cinematográficas de *A Ilha do Tesouro*, como uma forma de livrar a mente de alguns estereótipos. Ainda assim, a interpretação do ator Wallace Beery<sup>18</sup> (1885-1949) serviu como inspiração para a maneira com que Silver fala no filme (utilizando apenas um dos cantos da boca). ao passo que James Dean<sup>19</sup> (1931-1955) serviu como uma inspiração para construir as atitudes e a postura de Jim Hawkins. O filme *Coração Valente* (1995) também é citado como uma inspiração para o design de personagens, tendo em vista a valorização da expressão e sentimentos transmitidos através do olhar.

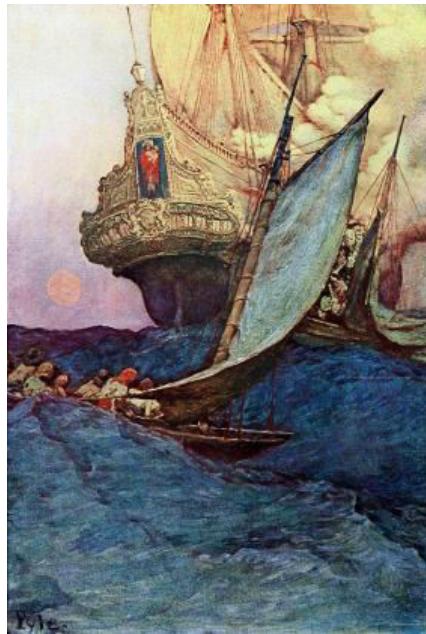
A estética do filme possui como principal inspiração a *Brandywine School*, um estilo de ilustração que teve sua origem em uma colônia de artistas em Wilmington, Delaware e em Chadds Ford, Pensilvânia, ambas fundadas pelo artista Howard Pyle (1853-1911) no final do século XIX.

Figura 11 – Ilustração de *O Livro dos Piratas*, de Howard Pyle (1903), um exemplo do estilo da "Escola Brandywine" de pintura.

<sup>17</sup> Disponível em: [https://disney.fandom.com/wiki/Treasure\\_Planet/](https://disney.fandom.com/wiki/Treasure_Planet/).

<sup>18</sup> Ator norte-americano que interpretou Long John Silver na adaptação "A Ilha do Tesouro", de 1934.

<sup>19</sup> Ator estadunidense, lembrado como um ícone cultural da desilusão adolescente e do distanciamento social.



Fonte: en.wikipedia.org (2021).

O filme deveria seguir a regra dos 70/30, diretriz estabelecida pelo diretor Ron Clements, a qual estabelecia que o mesmo deveria possuir uma estética 70% tradicional e 30% de ficção científica. Para tanto, novas técnicas de animação foram empregadas no seu desenvolvimento, bem como foi utilizada uma paleta de cores quentes para que o caráter pictórico das ilustrações clássicas dos contos de fadas fossem alcançados, segundo informações disponíveis na Wiki<sup>20</sup> do filme.

#### 4 Projeto prático

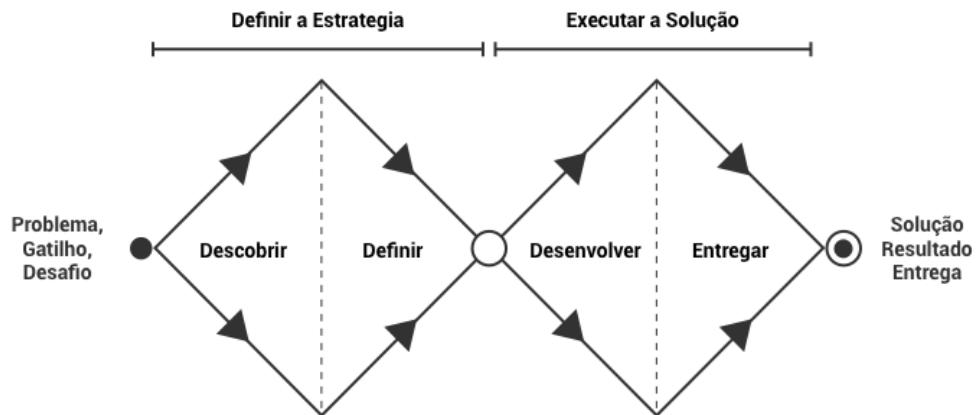
O método do *Double Diamond*, ou Duplo Diamante, foi a metodologia projetual escolhida para a realização da parte prática deste trabalho, especificamente na etapa da construção visual dos personagens. Como proposto pelo *Design Council*<sup>21</sup> em 2005, o *Double Diamond* é um processo de *design thinking*<sup>22</sup> que, tendo como ponto de partida a necessidade de solucionar determinado problema da forma mais adequada, divide sua abordagem em quatro fases: “Descobrir”, “Definir”, “Desenvolver” e “Entregar”. Nas duas primeiras etapas, que constituem o primeiro diamante, define-se a estratégia a ser utilizada para que, então, nas duas próximas fases, que representam o segundo diamante, a mesma seja executada e a solução do problema seja alcançada.

Figura 12 – Representação gráfica da metodologia *Double Diamond*.

<sup>20</sup> Disponível em: [https://disney.fandom.com/wiki/Treasure\\_Planet](https://disney.fandom.com/wiki/Treasure_Planet).

<sup>21</sup> Instituição sem fins lucrativos do Reino Unido que trabalha desenvolvendo programas e pesquisas que abrangem o design do setor público, nos negócios e a inovação social.

<sup>22</sup> Processo de pensamento crítico e criativo, que utiliza da geração e organização de ideias como forma de auxiliar na tomada de decisão para a solução de um problema.



Fonte: [vidadeproduto.com.br](http://vidadeproduto.com.br) (2019).

Na etapa “Descobrir” deve-se pensar de maneira ampla, investigando o problema que foi apresentado. Nesta etapa é feita a exploração e geração de idéias a respeito do problema, sem considerar a sua viabilidade ou fazer juízo de valor delas. Dito isto, foi realizado um processo de *brainstorming*<sup>23</sup>, que resultou na construção de painéis semânticos referentes ao visual das armas e dos personagens, sem juízo de valor das possibilidades.

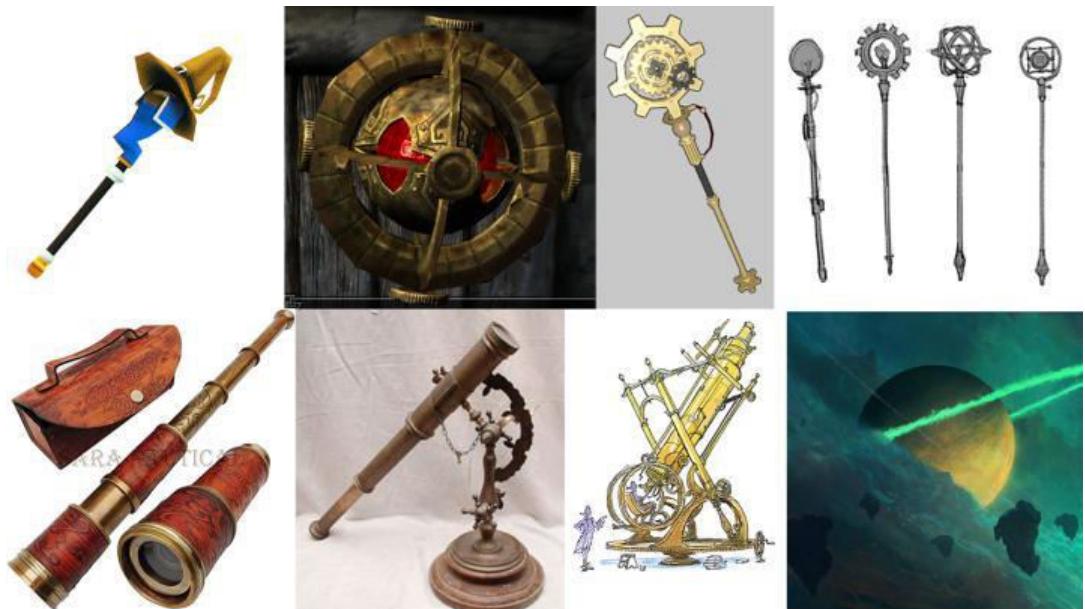
Figura 13 – Painel com referências para o design da *Keyblade*, arma do personagem Sora.



Fonte: O autor (2021).

Figura 14 – Painel com referências para o design do báculo, arma do personagem Pato Donald.

<sup>23</sup> Também chamado de tempestade de ideias, o *brainstorming* é um processo utilizado para geração de ideias que solucionem um problema e/ou demanda.



Fonte: O autor (2021).

Figura 15 – Painel com referências para o design do escudo, arma do personagem Pateta.



Fonte: O autor (2021).

Figura 16 – Primeiro painel com referências para o design do figurino dos personagens.



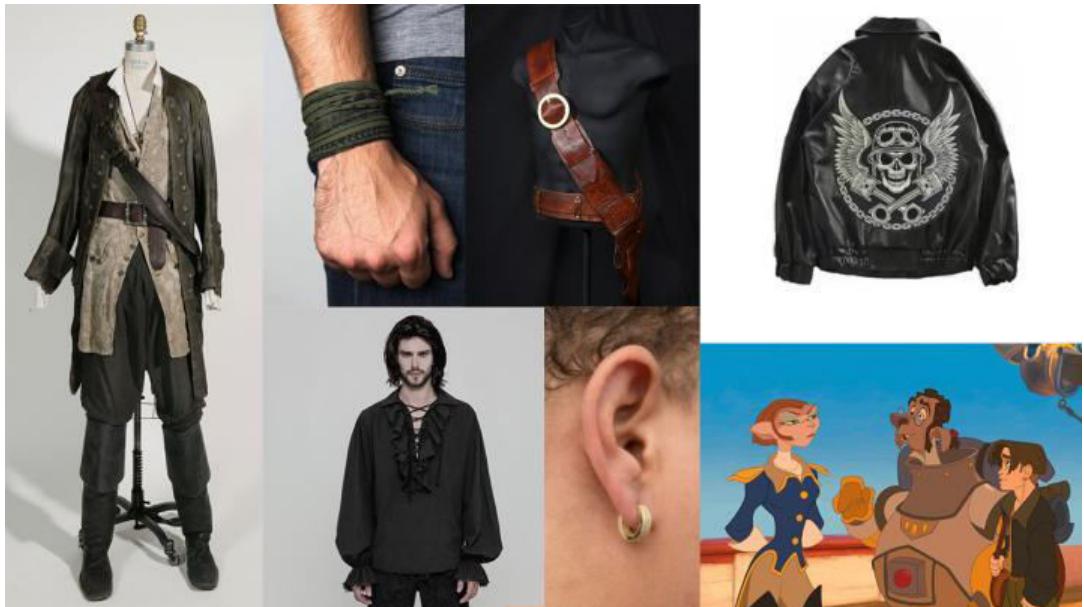
Fonte: O autor (2021).

Figura 17 – Segundo painel com referências para o design do figurino dos personagens.



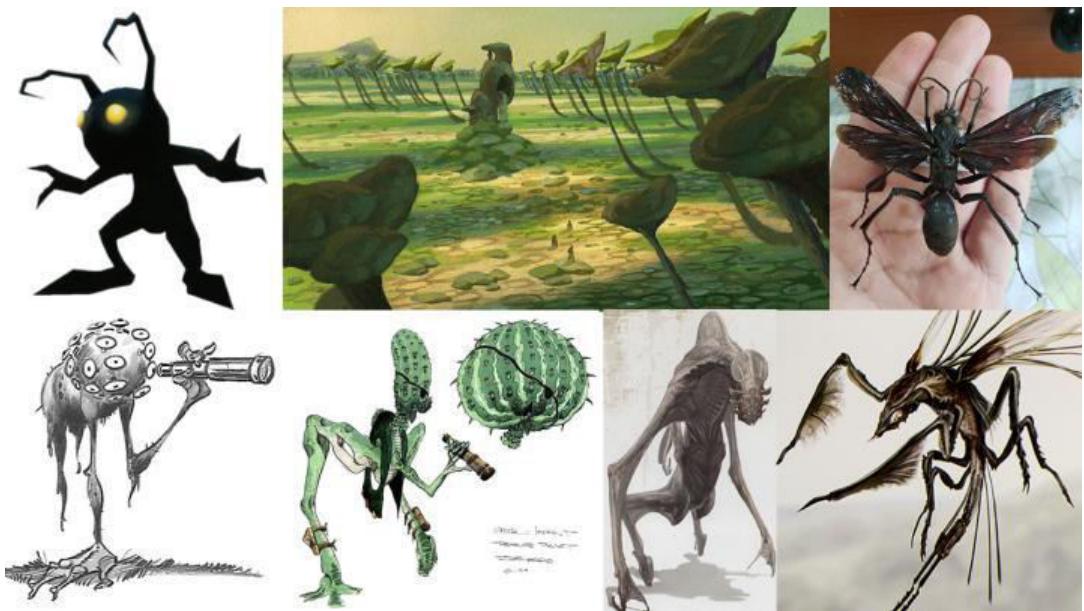
Fonte: O autor (2021).

Figura 18 – Terceiro painel com referências para o design do figurino dos personagens.



Fonte: O autor (2021).

Figura 19 – Painel com referências para o design da criatura *Heartless*.



Fonte: O autor (2021).

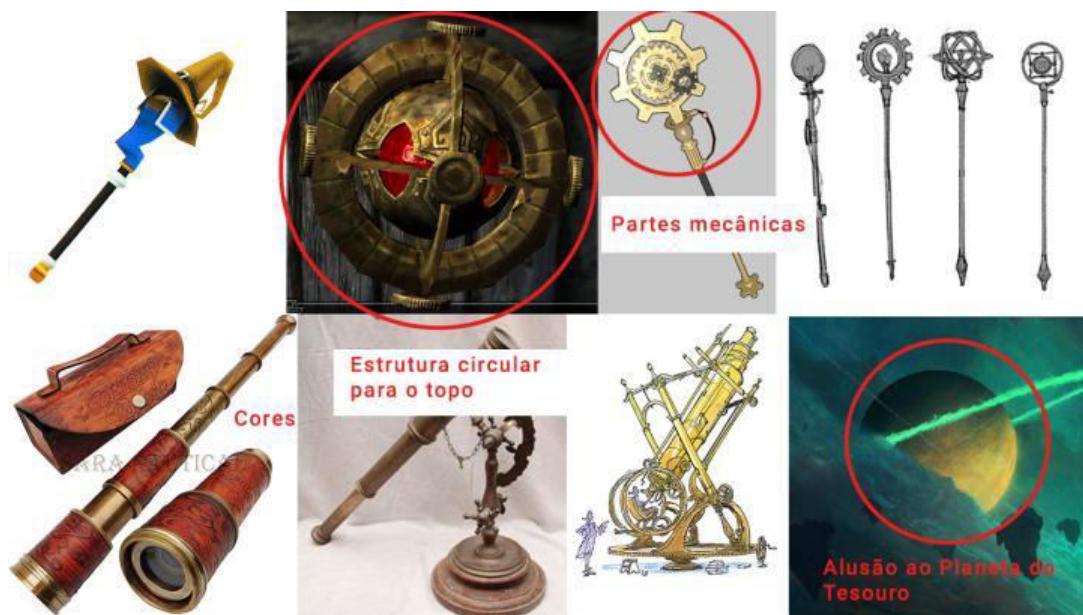
Na etapa “Definir” do *Double Diamond* as idéias geradas anteriormente são avaliadas e as melhores selecionadas para serem utilizadas nas próximas etapas. Logo, foram analisados os painéis semânticos gerados na etapa anterior, e definidos os elementos que poderiam ser incorporados no design dos personagens e suas armas, estabelecendo então um conceito inicial para o visual de cada um deles.

Figura 20 – Elementos selecionados para compor o design da *Keyblade* do personagem Sora.



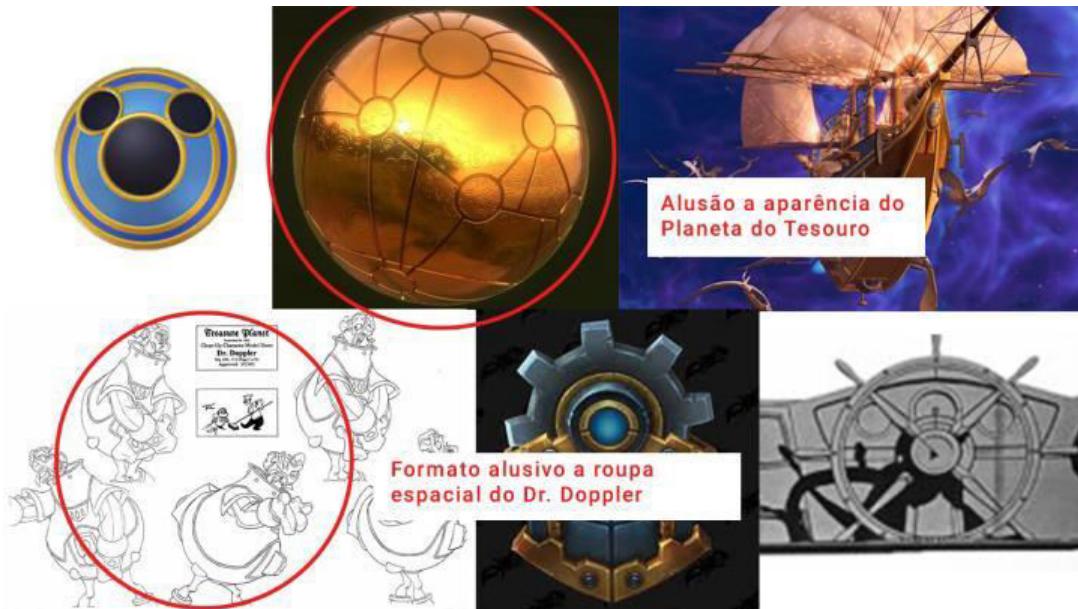
Fonte: O autor (2021).

Figura 21 – Elementos selecionados para compor o design do báculo do personagem Pato Donald.



Fonte: O autor (2021).

Figura 22 – Elementos selecionados para compor o design do escudo do personagem Pateta.



Fonte: O autor (2021).

Figura 23 – Elementos selecionados para compor o design do figurino dos personagens.



Fonte: O autor (2021).

Figura 24 – Elementos selecionados para compor o design do figurino dos personagens.



Fonte: O autor (2021).

Figura 24 – Elementos selecionados para compor o design do figurino dos personagens.



Fonte: O autor (2021).

Figura 25 – Elementos selecionados para compor o design da criatura *Heartless*.

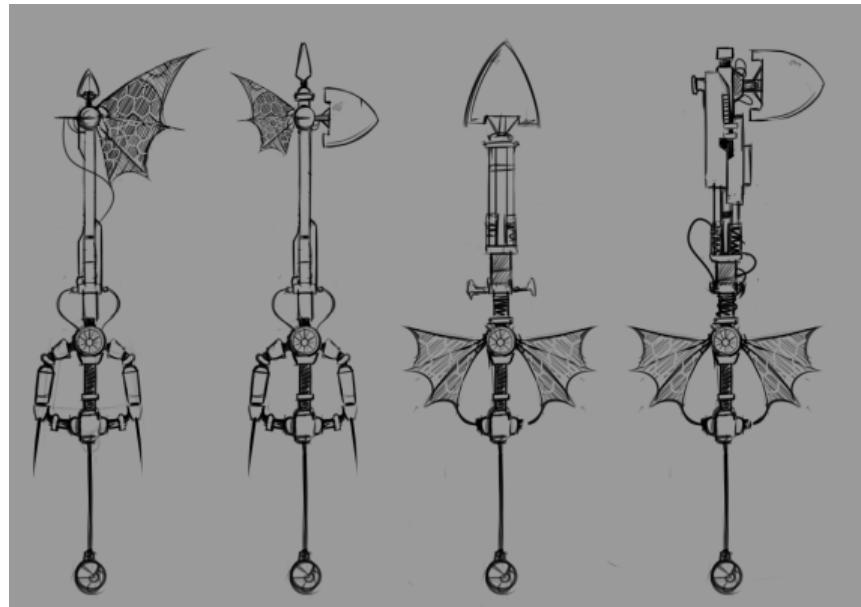


Fonte: O autor (2021).

É importante ressaltar que, apesar dos designs criados possuírem forte inspiração nos elementos gráficos selecionados dos painéis semânticos, outros elementos foram incorporados em sua versão final, oriundos tanto do repertório visual do designer autor deste trabalho, quanto de uma pesquisa feita referente as características originais mais recorrentes desses personagens, através da observação dos mesmos em suas obras de origem, e do acesso a *model sheets* e *artbooks* (coletânea de artes e conceitos de uma obra específica) oficiais da Disney e da Square Enix.

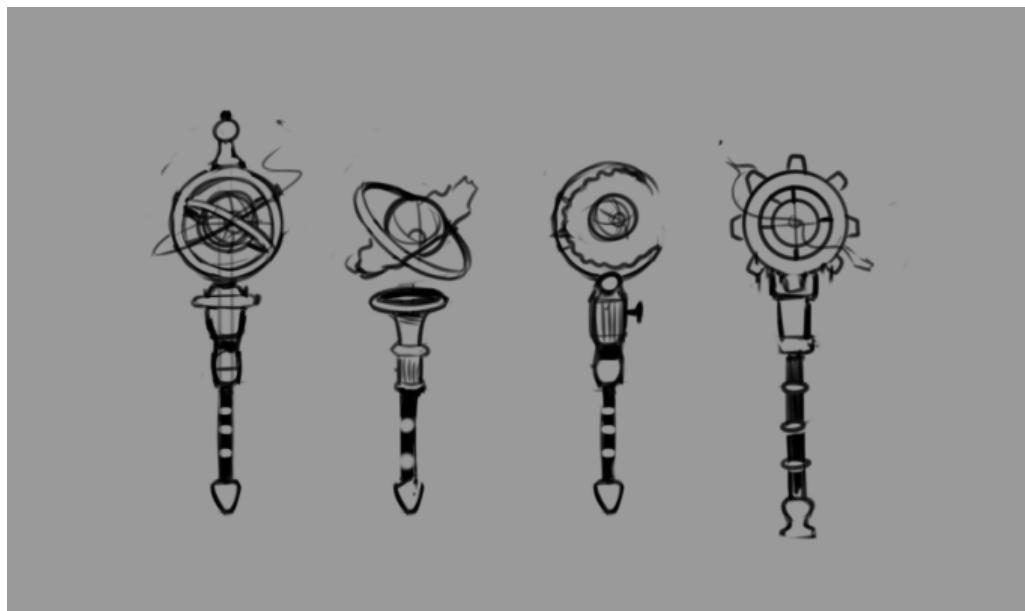
Segundo o método *Double Diamond*, na etapa “Desenvolver” deve-se iniciar o desenvolvimento da solução do problema, com rascunhos e protótipos originados a partir das ideias selecionadas na etapa anterior. Dito isto, foram desenvolvidos rascunhos e diferentes versões do design dos personagens e suas armas, com base nos elementos visuais selecionados a partir dos painéis semânticos, do repertório visual do autor deste trabalho e dos estudos feitos das obras, seus personagens, sua estética e demais elementos icônicos da sua visualidade.

Figura 26 – Rascunhos da *Keyblade* do personagem Sora.



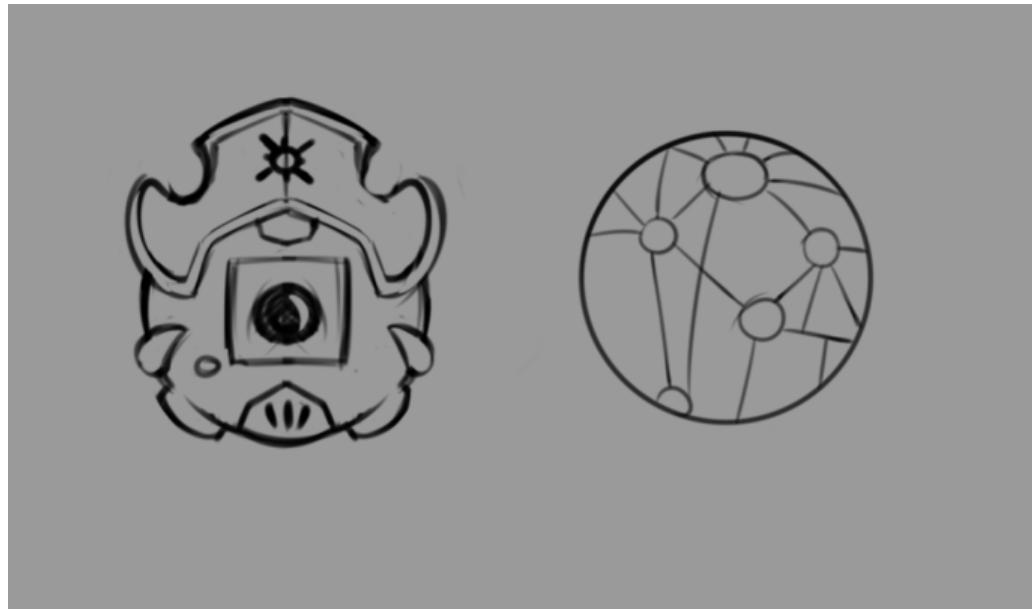
Fonte: O autor (2021).

Figura 27 – Rascunhos do báculo do personagem Pato Donald.



Fonte: O autor (2021).

Figura 28 – Rascunhos do escudo do personagem Pateta.



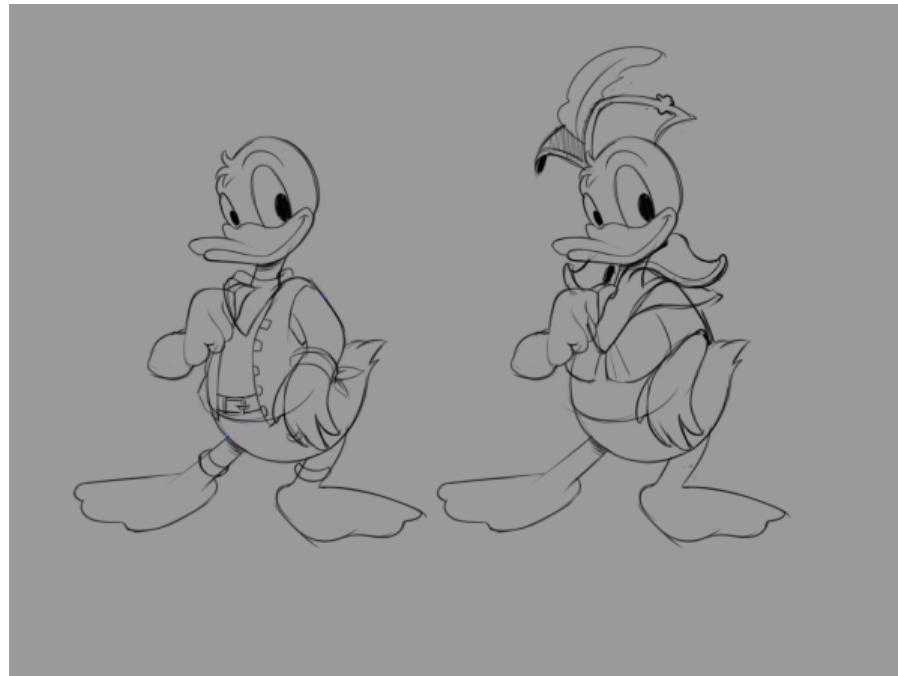
Fonte: O autor (2021).

Figura 29 – Rascunhos do personagem Sora.



Fonte: O autor (2021).

Figura 30 – Rascunhos do personagem Pato Donald.



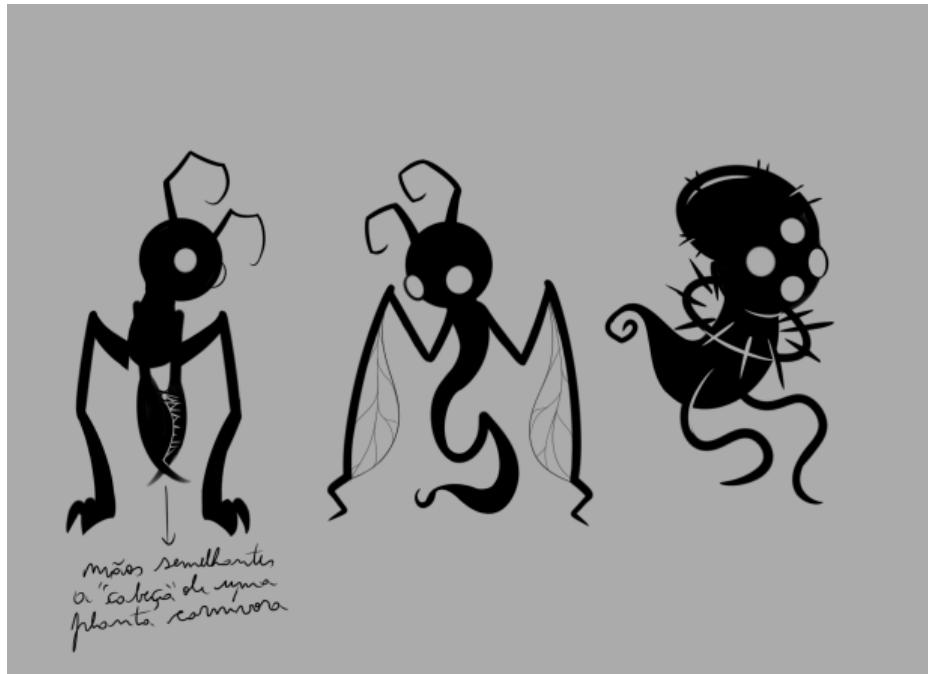
Fonte: O autor (2021).

Figura 31 – Rascunho do personagem Pateta.



Fonte: O autor (2021).

Figura 32 – Rascunhos da criatura *Heartless*.



Fonte: O autor (2021).

Na etapa “Finalizar”, o método *Double Diamond* propõe que o produto seja finalizado, apresentado, avaliado e lançado, caso cumpra com o objetivo de solucionar o problema. Em concordância a isto, foram desenvolvidos nesta etapa os *model sheets* dos personagens e suas armas, de modo que os designs criados fossem mostrados da forma mais abrangente e detalhada possível.

Neste trabalho, foram adaptados os visuais dos personagens Sora, Pato Donald e Pateta, bem como o design de suas armas, para a temática de O Planeta do Tesouro. Foi criado também uma nova criatura *Heartless* para o *game*, tendo como base esta mesma temática.

Com relação ao design da *Keyblade*, arma do protagonista Sora, inicialmente, o primeiro conceito estabelecido a partir do processo de *brainstorm* foi o de uma arma composta por partes mecânicas. Ao buscar estabelecer uma relação mais próxima com o filme, o autor deste trabalho teve a ideia de incorporar a visualidade de uma vela solar, dispositivo voador utilizado pelo protagonista Jim Hawkins para se deslocar, ao design da arma, como se a mesma fosse construída com as peças mecânicas de uma vela solar desmanchada.

Figura 33 – *Model Sheet* da *Keyblade* do personagem Sora.



Fonte: O autor (2021).

Para o báculo, arma do personagem Pato Donald, fazia-se necessária a presença de algum elemento que representasse a magia, tendo em vista que o mesmo poderia ser percebido como um item unicamente tecnológico/mecânico. A solução encontrada para tal problemática foi a inserção de um anel de energia esverdeada, semelhante àquele presente no Planeta do Tesouro, em volta do topo do báculo, a fim de fazer alusão a magia. Em momentos nos quais o personagem Pato Donald utilizaria uma mágica de fogo, por exemplo, este anel adquiriria uma tonalidade vermelho-alaranjada, em referência a este elemento. O conceito da troca de cor também seria válido para as demais magias, como por exemplo as do elemento água, trovão, gelo, etc...

Figura 33 – *Model Sheet* do báculo do personagem Pato Donald.



Fonte: O autor (2021).

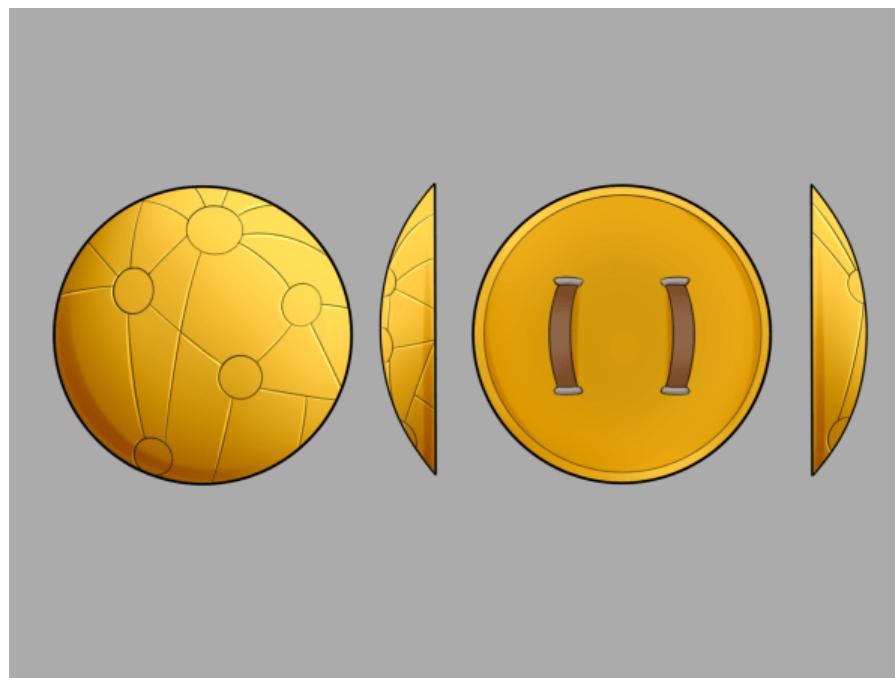
Figura 34 – *Model Sheet* das variações manifestadas no círculo de energia do báculo.



Fonte: O autor (2021).

Inicialmente, o escudo do personagem Pateta foi pensado como uma extensão da sua armadura. Entretanto, frente a possível redundância de padrões visuais, optou-se por criar um escudo com um design um pouco diferente em relação ao personagem. Foi criado, então, um escudo cujos padrões em sua superfície remetessesem a superfície do próprio Planeta do Tesouro.

Figura 35 – *Model Sheet* do escudo do personagem Pateta.



Fonte: O autor (2021).

Em paralelo, foi criada também uma arte comparativa das proporções das armas com a silhueta de seus personagens. Este tipo de representação ajudaria os modeladores 3D a preservarem a escala destes itens dentro do jogo, ainda que a etapa de desenvolvimento não esteja contemplada neste trabalho.

Figura 36 – Proporção das armas em comparação aos personagens.



Fonte: O autor (2021).

O visual criado para o personagem Sora pode ser definido através do termo “pirata moderno”. O design deste personagem possui como principal inspiração a moda urbana contemporânea, mais especificamente o estilo roqueiro/motociclista, bem como preocupou-se em manter elementos icônicos da sua obra original, como a calça bufante e o corte de cabelo espetado. A trança na parte traseira da sua cabeça foi incorporado como um elemento alusivo ao universo de *O Planeta do Tesouro*, tendo em vista a recorrência deste elemento nas várias artes conceituais do filme, assim como no seu próprio protagonista. Era importante diferenciar o visual do personagem daquele visto em *The Caribbean*, mundo temático do filme Os Piratas do Caribe e que possui a mesma temática central: os piratas. Diante disso, buscou-se atribuir uma estética mais moderna ao seu visual e, talvez, um pouco menos alusiva aos piratas tradicionais presentes na mídia contemporânea.

Figura 37 – *Model Sheet* do personagem Sora.



Fonte: O autor (2021).

O design do personagem Pato Donald teve como base o figurino de um dos personagens presentes nas artes conceituais de *O Planeta do Tesouro*. A vestimenta apresenta colarinho e um chapéu curvado com uma pluma, elementos que podem ser alusivos à figura de um almirante. A associação da figura do almirante com a de um mago, como é o caso do Pato Donald, se dá não só pelo fato de proporcionar uma relação maior com o universo dos piratas espaciais, mas também pelas semelhanças existentes entre ambos os cargos, considerando a inteligência e a posição de elevação social presente em ambas as figuras.

Figura 38 – *Model Sheet* do personagem Pato Donald.



Fonte: O autor (2021).

No design do personagem Pateta buscou-se criar um figurino que remetesse ao teor cômico do personagem. Desse modo, foi desenhada uma roupa de viagem espacial semelhante àquela usada pelo Dr. Delbert Doppler em uma das cenas do filme *O Planeta do Tesouro*. A roupa é antiquada e desnecessária, servindo como um elemento que proporciona alívio cômico durante determinado momento da história, o que vai de encontro à proposta original do personagem Pateta.

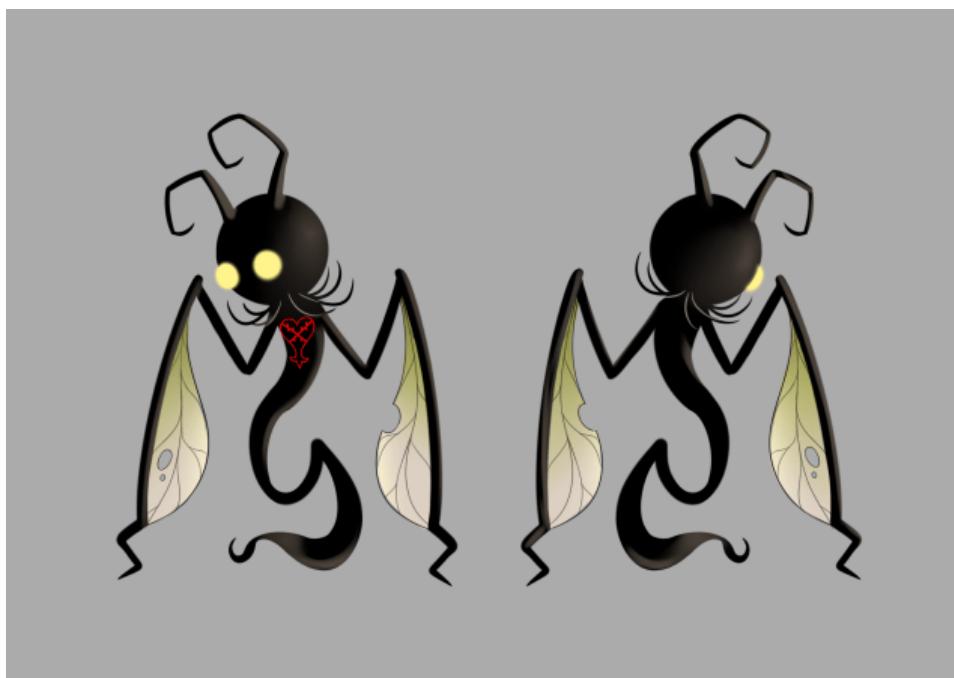
Figura 38 – *Model Sheet* do personagem Pateta.



Fonte: O autor (2021).

Para o design da criatura *Heartless*, fazia-se importante criar um visual que estabelecesse um vínculo com o ambiente em que vive, tendo em vista que esta é uma característica recorrente na maioria dos *Heartless* presentes no universo de *Kingdom Hearts*. Desse modo, foi criado um *Heartless* parcialmente vegetal, considerando a forte presença da natureza na superfície do Planeta do Tesouro, e a aparente inexistência de seres vivos de origem animal no mesmo.

Figura 39 – *Model Sheet* da criatura *Heartless*.



Fonte: O autor (2021).

É importante mencionar que, para que o resultado desta prática projetual fosse alcançado, foi utilizado o *software* de pintura digital PaintTool SAI (SYSTEMAX, 1996-2022), desde a etapa de criação de painéis de referências e geração de esboços, até a construção do visual final dos personagens e suas armas. A escolha do programa deu-se através da familiaridade que o autor deste trabalho possui com o mesmo, tendo-o utilizado com grande frequência em trabalhos anteriores.

## 5 Conclusão

Ao longo deste trabalho, foi feita uma pesquisa sobre o design de personagens para jogos eletrônicos, bem como um estudo sobre as obras *Kingdom Hearts III* e *O Planeta do Tesouro*, cujas informações coletadas e a reflexão realizada proporcionaram subsídio para a realização da sua etapa prática, bem como forneceu resposta ao problema da pesquisa. Estudar a respeito de design de personagens com foco nos jogos eletrônicos forneceu uma base teórica bastante sólida para que a prática deste trabalho fosse desenvolvida, uma vez que a mesma diz respeito diretamente a esta área do design. Tal pesquisa forneceu conhecimentos tanto gerais, sobre o campo do design de personagens, como também específicos, com relação a este tipo de trabalho voltado para os jogos digitais.

Ao final deste trabalho, é possível afirmar que o processo de design de personagens para um jogo eletrônico a partir do cruzamento entre dois universos fictícios já existentes, cujo produto final manifesta-se no campo dos jogos digitais se dá de maneira gradual, no qual as etapas de pesquisa e conceituação dos personagens são tão importantes quanto a etapa de representação visual dos mesmos.

O processo de design de personagens para um *crossover*, em específico, requer ainda um estudo a respeito de suas obras de origem, a fim de identificar os elementos que mais caracterizam a visualidade dos seus personagens, para então mantê-los, ou não, ao trabalhar o cruzamento destes universos. Desse modo, a definição do grau de semelhança a ser buscado com as obras originais mostra-se como uma tomada de decisão fundamental na criação e adaptação de personagens para um *crossover*. O trabalho do designer de personagens, neste caso, pode ser comparado com o ofício de um cozinheiro, no qual o mesmo precisa dosar uma quantidade determinada de ingredientes de acordo com o sabor que deseja ser alcançado. Em analogia, os ingredientes representam os elementos visuais pertencentes a cada obra de origem, os quais necessitam ser balanceados à fim de produzir determinado efeito desejado na obra *crossover*: Personagens que possuem o seu visual muito descaracterizado podem dificultar a sua identificação em uma obra *crossover*, assim como a pouca influência deste cruzamento em seus designs podem torná-los deslocados do universo, assim como desinteressantes, pois não oferecem novidade ao espectador.

Por fim, como continuação desta pesquisa, sugere-se dar seguimento a construção da fase temática de *O Planeta do Tesouro* em *Kingdom Hearts III*, agora sob a abordagem do game design. Desse modo, seriam trabalhados elementos como o level design da fase, mecânicas e sua narrativa, bem como compreenderia o design do restante dos personagens necessários.

## 6 Referências

**A Ilha do Tesouro.** Wikipédia, a Enciclopédia Livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Ilha\\_do\\_Tesouro](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Ilha_do_Tesouro)>. Acesso em 26/09/2021.

**Brainstorming: O Que É, Como Fazer (Passo a Passo).** Neil Patel. Disponível em: <<https://neilpatel.com/br/blog/o-que-e-brainstorming/>>. Acesso em 15/11/2021.

**Brandywine School.** Wikipedia, the free encyclopedia. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Brandywine\\_School](https://en.wikipedia.org/wiki/Brandywine_School)>. Acesso em 27/09/2021.

CAUDURO, F.; RAHDE, M. Algumas características das imagens contemporâneas. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, Vol. VII Nº 3, p. 195-205, setembro/dezembro 2005.

**Crossover (ficção).** Wikipédia, a Enciclopédia Livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Crossover\\_\(fic%C3%A7%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Crossover_(fic%C3%A7%C3%A3o))>. Acesso em: 10/04/2021.

**Design Thinking.** MJV Innovation. Disponível em: <<https://www.mjvinnovation.com/pt-br/design-thinking/>>. Acesso em 17/05/2021.

**Double Diamond - Como utilizar essa Metodologia na Prática.** Editorial Aela.io. Disponível em: <<https://medium.com/aela/double-diamond-como-utilizar-essa-metodologia-na-pr%C3%A1tica-5dc8a5d878bb>>. Acesso em 17/05/2021.

FARIA, M. **Imagen e imaginário dos vilões contemporâneos: O vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games.** 2012. 276 f. Tese (Doutorado em comunicação social) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

**Kingdom Hearts III.** Wikipédia, a Enciclopédia Livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Kingdom\\_Hearts\\_III](https://pt.wikipedia.org/wiki/Kingdom_Hearts_III)>. Acesso em 16/09/21.

LOPES, Leonardo. B. Personagens e Estereótipos: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos. **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**, n.º 8, p. 1-7, out 2009.

**Model sheet.** Wikipédia, a Enciclopédia Livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Model\\_sheet](https://pt.wikipedia.org/wiki/Model_sheet)>. Acesso em 13/09/2021.

**O que é character design?** Design Culture. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-character-design>>. Acesso em 15/09/21.

**O Planeta do Tesouro.** Adoro Cinema: Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-35142/>>. Acesso em 25/09/21.

**Playstation 4.** Wikipédia, a Enciclopédia Livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_4](https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_4)>. Acesso em 16/09/21.

**ROGERS, S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design.** 2.ed. Inglaterra, Reino Unido: John Wiley and Sons Ltd, 2014.

**SERGER, L. Como criar personagens inesquecíveis.** 1 ed. São Paulo: Bossa Nova Editora, 2006.

**SHELDON, L. Character Development and Storytelling for Games.** 1 ed. Boston, Massachusetts: Cengage Learning PTR, 2004.

**The Walt Disney Company.** Wikipédia, a Enciclopédia Livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Walt\\_Disney\\_Company](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walt_Disney_Company)>. Acesso em 20/03/2022.

**Xbox One.** Wikipédia, a Enciclopédia Livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_One](https://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox_One)>. Acesso em 16/09/21.