

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET
CURSO DE DESIGN

THIAGO RICHARD ALMEIDA DINIZ

**Do local ao virtual: Incorporando a cultura ludovicense no design de
personagens para jogos digitais**

São Luís
2026

THIAGO RICHARD ALMEIDA DINIZ

**Do local ao virtual: Incorporando a cultura ludovicense no design de
personagens para jogos digitais**

Monografia apresentada ao Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador:
Prof. Dr Bruno Serviliano Santos Farias

São Luís
2026

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Diniz, Thiago.

Do local ao virtual: : incorporando a cultura ludovicense no design de personagens para jogos digitais / Thiago Diniz. - 2026.
97 p.

Orientador(a): Bruno Farias.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, Maranhão, 2026.

1. Design de Personagens. 2. Cultura Ludovicense. 3. Dont Starve Together. 4. Jogos Digitais. I. Farias, Bruno. II. Título.

THIAGO RICHARD ALMEIDA DINIZ

**Do local ao virtual: Incorporando a cultura ludovicense no design de
personagens para jogos digitais**

Aprovado em: 06/07/2026

BANCA EXAMINADORA

Prof Dr Bruno Farias (UFMA)
Orientador

Prof. Dr. Marcio James Soares Guimaraes
Membro da banca (UFMA)

Prof^a. Dr^a Gisele Reis Correa Saraiva
Membro da banca (UFMA)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha família pelo apoio, à sua maneira, em toda a minha trajetória na graduação, em especial ao meu irmão Ray, à minha mãe Keila e à minha querida vózinha Domingas. Na sequência, também gostaria de agradecer aos queridos amigos que conheci durante esse percurso, em especial ao meu querido amigo Ramon, que foi um dos responsáveis por jogar comigo o jogo foco desta pesquisa por horas a fio. Também gostaria de agradecer ao meu orientador, Bruno Serviliano, pelos conselhos sábios e divertidos durante todo este trabalho.

Por fim, gostaria de fazer um agradecimento especial e particular à minha companheira, Andreyana. Durante toda a graduação, ela foi a pessoa mais importante que conheci na faculdade. Foi leveza nas horas pesadas e apoio nas horas difíceis. A ela, dedico todo o meu amor e todo este trabalho, porque, sem ela, não haveria este projeto, nem a pessoa que me tornei ao longo de todo esse percurso acadêmico.

RESUMO

A propagação da cultura por meio de personagens em jogos digitais é uma vertente em crescente expansão na indústria dos *games*. Portanto, a construção de avatares que utilizam elementos culturais no cerne de sua identidade deixou de ser um aspecto secundário e passou a ser um fator definidor da profundidade narrativa do personagem. Diante disso, o presente trabalho busca compreender o papel do designer, especificamente no que tange à concepção de personagens que incorporem tais elementos territoriais. Para tanto, esta pesquisa tem como objetivo principal o desenvolvimento de um personagem para o jogo *Don't Starve Together* que evoque as características culturais da cidade de São Luís do Maranhão. Como aporte metodológico, utilizou-se a metodologia de criação de personagens de Lima e Meurer (2011), adaptada para o escopo de figuras bidimensionais. Como resultado, apresenta-se tanto o personagem “Wumbá”, figura inspirada na lenda do Cazumbá aplicada diretamente ao cenário *in-game* de *Don't Starve Together*, quanto a recepção do público ludovicense em relação à nova figura.

Palavras-chave: Design de Personagens. Cultura Ludovicense. *Don't Starve Together*. Jogos Digitais.

ABSTRACT

The propagation of culture through characters in digital games is a growing trend within the gaming industry. Therefore, the construction of avatars that utilize cultural elements at the core of their identity has ceased to be a secondary aspect and has become a defining factor of a character's narrative depth. Given this context, this study seeks to understand the role of the designer, specifically regarding the conception of characters that incorporate such territorial elements. To this end, the main objective of this research is to develop a character for the game *Don't Starve Together* that evokes the cultural characteristics of the city of São Luís do Maranhão. As a methodological framework, the character creation methodology by Lima and Meurer (2011) was utilized, adapted for the scope of two-dimensional figures. As a result, the study presents both the character "Wumbá", a figure inspired by the Cazumbá legend applied directly to the *Don't Starve Together* in-game setting, and the feedback from the local audience of São Luís regarding the new figure.

Keywords: Character Design. Ludovicense Culture. *Don't Starve Together*. Digital Games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Kratos contra seu pai, Zeus	14
Figura 2: Jogo <i>Assassin's Creed Origins</i>	26
Figura 3: Casarões de São Luís do Maranhão	27
Figura 4: Festejos do Bumba Meu Boi	28
Figura 5: Capa do jogo <i>Lunar Axe</i>	29
Figura 6: Capa do jogo <i>Toureon</i>	30
Figura 7: Antagonista do jogo <i>Toureon</i>	30
Figura 8: Teste de vestimenta do Protagonista do jogo <i>Toureon</i>	31
Figura 9: <i>Model Sheet</i> Protagonista do jogo <i>Toureon</i>	32
Figura 10: Protagonista em suas formas <i>Mecha</i>	33
Figura 11: Relação entre territorialidade, cultura e jogos digitais	34
Figura 12: Capa do jogo <i>Don't Starve Together</i>	35
Figura 13: <i>Gameplay</i> entre personagens	36
Figura 14: Primeira versão do personagem Wilson	38
Figura 15: Versão oficial lançada	38
Figura 16: Comparativo de proporções em terços dos personagens do jogo	40
Figura 17: Paleta de cores usuais do jogo	41
Figura 18 : “Projeto E”, Metodologia final e fluxo proposto por Lima e Meurer	44
Figura 19: Estrutura tridimensional de personagem proposta por Egri	46
Figura 20: Exemplo de <i>model sheet</i>	48
Figura 21: Fluxo metodológico	51
Figura 22: Arte conceitual do Personagem Wilson	53
Figura 23: Arte conceitual do Personagem Wigfrid	53
Figura 24: Arte conceitual do Personagem Wortox	54
Figura 25: Demonstração de proporção	54
Figura 26: Demonstração de <i>Shape Language</i>	55
Figura 27: Demonstração de cores do cenário em <i>gameplay</i>	56
Figura 28: Cores dos personagens	56
Figura 29: Requisitos para o novo personagem	57
Figura 30: <i>Moodboard</i> de referências visuais de indumentárias e instrumentos	58
Figura 31: <i>Moodboard</i> de referências visuais das lendas ludovicenses	59
Figura 32: Esboços testes do personagem	64
Figura 33: Esboço inicial de forma escolhido	65
Figura 34: Figuras para o primeiro modelo	66
Figura 35: Primeiro Modelo do Personagem	66
Figura 36: Primeira versão colorida	67
Figura 37: Primeira versão melhorada	68
Figura 38: <i>Model sheet</i> do personagem	68
Figura 39: Versão final do personagem	69

Figura 40: Adereço Bumba meu boi e referência	70
Figura 41: Desenhos da roupa e referência	70
Figura 42: Sino de latão do personagem e referência	70
Figura 43: <i>Model sheet</i> da versão final do personagem	71
Figura 44: Arte promocional do Wumbá	72
Figura 45: Comparativo Wumbá e Wilson	73
Figura 46: Tela de seleção original do jogo	74
Figura 47: Nova tela de Seleção com Wumbá	74
Figura 48: Novo ícone inspirado no Bumba Meu Boi	75
Figura 49: Descrição de personagem na tela de seleção	76
Figura 50: Captura de tela de referência	76
Figura 51: Wumbá fugindo dos porcos	77
Figura 52: Avatar do Wumbá no minimapa	77
Figura 54: Experiência com jogos digitais e <i>Don't Starve Together</i>	81
Figura 55: Diferencial semântico de características do Wumbá	83
Figura 56: Diferencial semântico sobre coesão e originalidade ao Jogo	84
Figura 57: Alinhamento visual do personagem para o público que não conhece o jogo	86
Figura 58: Comparação entre os personagens Wendy, Wumbá e Wortox	86
Figura 59 : Resposta da comparativa entre personagens	87
Figura 60: Silhuetas dos personagens	88
Figura 61: Escolha de Silhueta pelos participantes	89

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Conceitos abordados	22
Quadro 2: Autores da Metodologia de Lima e Meurer	43
Quadro 3: Delimitação de escopo projetual	50
Quadro 4: Adjetivos levantados para o novo personagem	60
Quadro 5: Matrizes guias para junção de ideias	62

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
1.1 Objetivo geral.....	15
1.2 Objetivos específicos.....	15
1.3 Justificativa.....	15
1.4 Método adotado.....	16
1.5 Estrutura do trabalho.....	17
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	18
2.1 Elementos dos jogos e a relevância do personagem.....	18
2.2 A Teia cultural e a narrativa como veículo.....	23
2.3 O território como cultura.....	26
2.4 Conhecendo o jogo.....	35
2.4.1 A narrativa de <i>Don't Starve Together</i>	35
2.4.2. Destrinchando o personagem “Wilson”.....	37
2.4.3. Estética do game.....	40
3. METODOLOGIA.....	42
3.1. Etapas.....	44
3.1.1. Estratégia.....	45
3.1.2. Escopo.....	46
3.1.3. Esqueleto.....	47
3.1.4. Estética.....	48
3.1.5 Experimentação.....	49
3.1.6 Delimitação de escopo projetual: Parâmetros do jogo-base versus elementos de projeto.....	50
3.2 Diagrama de fluxo.....	51
4. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	52
4.1 Estratégia: Mapeamento de situação inicial e delimitações do jogo-base.....	52
4.1.1 Mapeamento do universo cultural: O imaginário lendário e os parâmetros de Egri.....	57
4.2 Escopo: Definição de parâmetros e geração de alternativas.....	60
4.2.1 Escopo: O Cazumbá.....	60
4.2.2 Diretrizes de hibridismo visual: O choque de universos.....	61
4.2.3 Nome e biografia de personagem.....	62
4.3 Esqueleto: Esboços, cores e modelo.....	63
4.3.1 Geração de esboços.....	63
4.3.2 Modelo inicial.....	65
4.3.3 Uso das cores.....	67
4.3.4 Primeiras mudanças e <i>model sheet</i>	67
4.4. Estética: Análise estrutural e melhorias do personagem.....	69
4.5. Experimentação: Modelo <i>in-game</i> e análise qualitativa.....	71
4.5.1 Modelo aplicado em jogo.....	71
4.5.2 Aplicação de questionário e teste de silhuetas.....	78

5. RESULTADO E DISCUSSÕES.....	79
5.1 Perfil demográfico e territorial dos respondentes.....	79
5.2 Conhecimento sobre jogos e <i>Don't Starve Together</i>	80
5.3 Impressões sobre o Wumbá.....	82
5.3.1 Respondentes que conhecem o jogo.....	82
5.3.2 Respondentes que não conhecem o jogo.....	85
5.4 Teste de Silhueta.....	88
5.5 Críticas e possíveis melhorias.....	89
5.6 Compreensão do questionário.....	90
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
REFERÊNCIAS.....	92

1. INTRODUÇÃO

Os jogos acompanham a trajetória da humanidade há milênios, perpetuando práticas lúdicas que independem dos territórios e culturas atreladas a eles (Huizinga, 2000), e servindo como uma forma de ensinar, narrar acontecimentos, celebrar e preservar memórias (Piaget, 1978; Vygotsky, 1991).

Essa natureza lúdica e narrativa, ao longo do tempo, encontrou novos suportes digitais. Com a constante expansão das formas de comunicação impulsionadas pelo avanço tecnológico, os jogos digitais consolidaram-se como a vertente dominante para a maior parte desse público. Enquanto meio midiático, esses jogos contam com uma base de aproximadamente 3,6 bilhões de jogadores online, o que representa 61,5% da população inserida no ambiente digital (Tupina, 2025).

A ascensão dessa indústria deve-se a múltiplos fatores, que vão desde a globalização até as inovações técnicas. Contudo, para a presente pesquisa, delimitou-se o estudo de um dos elementos que mais engajam os usuários e promovem conexões profundas: os personagens. Segundo Fullerton (2008), os personagens podem ser definidos como agentes que utilizam ações para narrar uma história. No âmbito dos jogos digitais, eles atuam como elo de ligação entre o público e a obra, guiando o enredo de forma conjunta.

Diante disso, o design de personagens surge como um dos pilares essenciais para o estabelecimento desse vínculo. Para a concepção de uma figura que carregue uma narrativa própria, ou seja, para caracterizá-la tanto visualmente quanto em seu enredo, faz-se indispensável a atuação do *character design* (Bancroft, 2006). Essa caracterização impacta diretamente a recepção do projeto, visto que a construção de um bom personagem fortalece a atratividade e gera engajamento para o jogo digital (Rodrigues Et al., 2023).

Ao compreender que o papel do design de personagens ultrapassa o campo puramente gráfico e alcança a dimensão narrativa, é possível afirmar que a área funciona como um vetor extensionista de ideias e saberes. Um dos exemplos mais aclamados dessa premissa na indústria é Kratos, protagonista da franquia *God of War*. O personagem é envolto em um enredo ficcional próprio, porém inserido em saberes mitológicos e culturais preexistentes (Buscapé, 2021). O jogo aborda a trajetória do guerreiro espartano utilizando a mitologia grega, apresentando mitos e

significados de maneira inovadora na jogabilidade, o que gera identificação imediata e instiga o jogador a compreender o universo das lendas helênicas.

Figura 1: Kratos contra seu pai, Zeus



Fonte: Buscapé (2021, divulgação/PlayStation).

A construção de *Kratos* expõe um dos maiores potenciais de um personagem no ambiente virtual: a capacidade de transmitir conhecimento de maneira híbrida, conectando o patrimônio histórico e os contos orais, já consagrados na literatura, diretamente à tela dos jogos digitais.

Se uma figura baseada na mitologia clássica consegue alcançar esse patamar global, o mesmo raciocínio pode ser aplicado a contextos regionais ricos em narrativas próprias. É sob essa perspectiva que o exemplo atua como um dos norteadores de pesquisa deste trabalho, entendendo que o vasto repertório cultural de São Luís do Maranhão oferece um terreno fértil para a criação de personagens que traduzem essa identidade local para a linguagem dos jogos digitais.

Para viabilizar a criação do personagem, utilizou-se um jogo digital preexistente que possui, em seu cerne, a escolha de diferentes avatares como fator determinante para a jogabilidade: *Don't Starve Together*. A concepção de uma figura integrada a esse universo virtual, fundamentada em elementos culturais locais, assume extrema importância para compreender de que maneira um personagem inspirado em mitos e tradições dos moradores da Grande Ilha impactaria a percepção do público, além de expor como o design de personagens pode atuar como um disseminador de saberes para a comunidade.

1.1 Objetivo geral

Desenvolver um personagem para o jogo *Don't Starve Together* que possua características da cultura ludovicense.

1.2 Objetivos específicos

Quanto aos objetivos específicos apresentados na presente pesquisa estão:

- Levantamento bibliográfico no que tange aos aspectos de design de personagens, principalmente alinhado aos jogos digitais.
- Busca de elementos visuais e narrativos característicos da cultura de São Luís.
- Adaptar características territoriais ludovicenses para a linguagem visual e mecânica de *Don't Starve Together*.
- Documentar todo o processo de concepção do personagem desenvolvido.
- Avaliar a recepção do público-alvo por meio de testes qualitativos.

1.3 Justificativa

Embora o design de personagens seja uma ferramenta poderosa para a propagação cultural, a própria indústria de jogos digitais tem limitado esse potencial. Tanto na narrativa quanto no visual, os personagens costumam seguir fórmulas tidas como "universais", que na verdade refletem a cultura dominante do mercado global. O problema central é que esse padrão é baseado em modelos dos Estados Unidos e da Europa, o que prende os personagens a representações únicas e reduz o espaço para uma verdadeira diversidade cultural (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009). Esse fenômeno afeta inclusive o Oriente que, apesar de ser uma das maiores potências na criação e exportação de jogos, frequentemente se alinha aos ideais da indústria ocidental. Na construção de seus personagens, a maioria esmagadora das produções orientais acaba adotando estéticas, mitos e narrativas próprias do Ocidente, reforçando ainda mais a homogeneização cultural do mercado global. Tal ideia é abordada por Shaw (2014), quando diz:

A indústria de videogames frequentemente confunde o 'global' com o 'ocidental'. Sob o pretexto de criar narrativas universais que apelem a todos os mercados, os estúdios padronizam seus personagens com base em mitos, estéticas e heróis norte-americanos e europeus. Isso cria uma monocultura lúdica, onde a verdadeira diversidade é sacrificada em nome de fórmulas comerciais previsíveis. (Shaw, 2014, p. 32)

Diante dessa problemática, urge a necessidade de caminhos alternativos que se opunham ao modelo atual de criação de personagens. A busca por culturas ainda não exploradas pelas grandes empresas é fundamental, pois essa fuga dos padrões dominantes possibilita a diversificação de uma indústria que ainda engatinha nesse aspecto. Indo além do valor cultural, a inclusão de personagens com identidades distintas gera maior identificação com o público. Um exemplo de sucesso dessa proposta é o jogo *Valorant* (Riot Games), no qual cada personagem possui uma nacionalidade diferente, com falas, aparências e personalidades baseadas em seus países de origem. Essa prática atrai novos jogadores e fomenta o interesse do público em ver sua própria identidade territorial representada.

Diante de tais fatores, a presente pesquisa justifica-se pela busca de alternativas ao "mais do mesmo" promovido pela grande indústria. Propõe-se, assim, o desenvolvimento de personagens que representam os aspectos territoriais do cidadão ludovicense, que está historicamente habituado à invisibilização de sua cultura nos jogos digitais, promovendo uma conexão genuína e uma identificação direta com o seu povo.

1.4 Método adotado

O método adotado na presente pesquisa baseia-se na metodologia projetual para criação de personagens proposta por Lima e Meurer (2011). Foi realizada uma adaptação no processo, visto que o modelo original se destina a personagens em três dimensões (3D), enquanto o jogo utilizado como objeto deste estudo é em duas dimensões (2D). A metodologia é composta por cinco etapas distintas: Estratégia, Escopo, Esqueleto, Estética e Experimentação.

O fluxo metodológico avança do abstrato ao concreto, iniciando com a coleta e a filtragem de dados para, em seguida, partir para a criação visual e a validação do personagem. Essa metodologia foi escolhida por sua flexibilidade em integrar diferentes autores, o que permite maior maleabilidade caso surjam imprevistos durante a concepção da nova figura.

1.5 Estrutura do trabalho

Para fins de organização e melhor compreensão da pesquisa, este trabalho encontra-se estruturado em capítulos, além desta introdução.

No Capítulo 2, é abordada a fundamentação teórica dos pilares que guiam este trabalho. A discussão parte de uma perspectiva macro, focada nos jogos digitais, até alcançar conceitos específicos relacionados ao design de personagens e aos elementos culturais e territoriais, além de analisar a estrutura do jogo que serviu como objeto de pesquisa.

No Capítulo 3, é detalhada a estrutura metodológica de Lima e Meurer (2011) adotada para a criação do novo personagem, indicando o referencial teórico de apoio e os autores utilizados em cada uma das etapas do projeto.

No Capítulo 4, apresenta-se o desenvolvimento e a aplicação prática da metodologia para a construção do avatar, englobando todo o processo projetual, desde os esboços iniciais até a sua inserção visual nos cenários do jogo.

No Capítulo 5, expõe-se o levantamento de dados quali-quantitativos obtidos por meio de um questionário aplicado aos moradores de São Luís. Durante essa etapa, foram utilizados métodos comparativos e a análise do material coletado com o intuito de compreender a percepção e a recepção do público em relação ao novo personagem.

Por fim, nas Considerações Finais, apresentam-se as conclusões da pesquisa, reafirmando o potencial do design de personagens como um agente ativo de valorização social, além de apontar as contribuições do estudo para a área e possíveis direcionamentos para trabalhos futuros.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Elementos dos jogos e a relevância do personagem

Os jogos podem ser entendidos como atividades organizadas por regras, objetivos e formas próprias de interação, capazes de proporcionar experiências lúdicas aos indivíduos que participam delas. De acordo com Huizinga (2000), o jogo caracteriza-se como uma atividade voluntária, realizada dentro de limites específicos de tempo e espaço e orientada por regras previamente definidas. Com o avanço das tecnologias e a expansão das mídias digitais, essas estruturas passaram a ser incorporadas ao ambiente computacional, dando origem aos jogos digitais e ampliando suas possibilidades narrativas, visuais e interativas.

No âmbito do desenvolvimento de jogos digitais, a atuação do *Game Designer* é crucial para a mediação e fomento da experiência do usuário. Conforme postula Schell (2011 *apud* França, 2022), tal experiência não se constitui no jogo como objeto, mas sim no fenômeno possibilitado por ele. Para a estruturação desse objetivo, emprega-se o sistema denominado "Tétrade Elementar", o qual compreende quatro categorias essenciais, distintas e interdependentes.

Segundo França (2022), os elementos que compõem a Tétrade Elementar são definidos da seguinte forma:

- **Mecânica:** Delimita o objetivo do jogo e estabelece os procedimentos e regras que regem as ações dos jogadores para o alcance de metas, bem como as consequentes reações do sistema. Constitui-se pelos componentes intrínsecos do jogo, operacionalizados por meio de dados e algoritmos.
- **Narrativa:** Compreende a cadeia de eventos — linear ou ramificada — que ocorre durante a partida. A narrativa engloba os comportamentos de execução das mecânicas que impactam a interação e seus desdobramentos. Neste contexto, o *character design* (design de personagens) atua como catalisador da experiência pretendida, servindo de elo para que o designer explore novas possibilidades de imersão.
- **Estética:** Frequentemente considerada um dos pilares de maior relevância, é responsável por estabelecer a conexão sensorial direta com o jogador. Este elemento abrange aspectos visuais, sonoros e táteis, determinando a atmosfera e as sensações evocadas pelo jogo.

- Tecnologia: Define-se pela materialidade ou suporte interativo que viabiliza a execução do jogo. Inclui desde componentes físicos até interfaces gráficas, configurando-se como o meio pelo qual a experiência é entregue ao usuário.

A literatura nos campos do Design e dos Jogos Digitais corrobora a premissa de que a relação entre personagem e narrativa é indissociável. O personagem transcende a função de mero elemento estético, consolidando-se como o veículo primordial da experiência, da identificação e da imersão do jogador. A seguir, detalham-se os pilares dessa interação:

1. O Personagem como Eixo da Narrativa: O personagem constitui o núcleo da estrutura narrativa. Conforme postula Cruz (2017 *apud* França, 2022), no âmbito do *Game Design*, o *character design* opera como um catalisador fundamental para a concretização da experiência projetada. A narrativa, portanto, não se limita à descrição de eventos sequenciais, mas incorpora os comportamentos e a execução das mecânicas mediados pela agência do personagem. Corroborando essa visão, Rocha (2023) argumenta que a construção de um personagem dotado de "alma" exige do designer competências em psicologia comportamental para fomentar o engajamento emocional do público. Tal perspectiva alinha-se à máxima de McKee, citada por Pizarro (2015), de que "estrutura é personagem e personagem é estrutura", estabelecendo uma relação de simbiose onde a dissociação entre agente e enredo inviabilizaria a obra.
2. Identificação, Avatar e a Extensão do "Eu": O vínculo entre jogador e personagem pode preceder a interação *in-game*. Zanini (s.d.) levanta a hipótese de que representações artísticas preliminares, como o *concept art*, possuem o potencial de estabelecer laços emocionais antes mesmo da execução das mecânicas. O avatar, nesse contexto, é definido como o agente que viabiliza a atuação do usuário no sistema, funcionando como uma extensão da identidade ou um "corpo invólucro" para habitar o espaço virtual (Lopes, 2015 *apud* França, 2022; Pinheiro, 2017). A eficácia desse mecanismo é observada também em contextos educativos, como no projeto "a.no.tar", onde Silva, Lourenço e Cadena (2023) demonstram que o uso de

personagens facilita a identificação discente, tornando o conteúdo informacional mais acessível e atrativo.

3. A Tridimensionalidade na Construção de Personagens: A concepção holística de personagens críveis fundamenta-se nas três dimensões propostas por Lajos Egri, amplamente referenciadas na literatura (Zanini, s.d.; França, 2022; Rodrigues, 2022). Essa estrutura, denominada *bone structure*, é composta por:
 - Fisiologia: Atributos físicos, sexo, idade e postura;
 - Sociologia: Classe social, ocupação e contexto familiar;
 - Psicologia: Ambições, frustrações, temperamento e atitudes. A articulação dessas dimensões evita a criação de figuras bidimensionais (planas), conferindo profundidade e verossimilhança ao agente da narrativa.
4. Estereótipos e a Evolução da Representatividade: O design recorre a estereótipos como ferramentas semióticas para agilizar a leitura cognitiva do jogador acerca do papel do personagem (aliado, inimigo, classe), conforme apontam Isbister (2006 *apud* França, 2022) e Pinheiro (2017). Entretanto, o uso pejorativo dessas simplificações, notadamente na representação feminina e LGBTQIA+, apresenta um histórico problemático. Tropos como a "donzela em perigo", analisados por Sarkeesian, limitavam a figura feminina a objeto de recompensa ou cenário. Pinheiro (2017) adverte que a hipersexualização e a hipermasculinidade obstruem a representação autêntica. Contudo, observa-se uma mudança paradigmática na indústria. O jogo Valorant (Riot Games) é citado por França (2022) como um estudo de caso contemporâneo onde o *character design* prioriza a diversidade, gerando identificação transversal — independente do gênero do jogador — e sinalizando uma evolução rumo a representações mais inclusivas e menos objetificadas.

A crítica aos estereótipos levantada por Pinheiro (2017) e França (2022) sugere uma transição necessária no desenvolvimento de jogos: a passagem do uso de estereótipos (simplificações preguiçosas e muitas vezes preconceituosas) para o uso de arquétipos (modelos universais de comportamento humano, baseados na psicologia junguiana). Enquanto o estereótipo da "donzela" limita a agência, o arquétipo do "Cuidador" ou do "Herói" pode ser aplicado a qualquer gênero,

permitindo que a identificação citada por Zanini ocorra por meio de valores e motivações (Psicologia), e não apenas pela aparência (Fisiologia). Isso enriquece a narrativa, pois a conexão emocional do jogador passa a ser baseada na empatia pelas escolhas do personagem, e não apenas na projeção visual.

Neste sentido, o jogo digital transcende a função de entretenimento, configurando-se como um sistema de representação complexo, saturado de crenças e valores. Desta forma, ele atua como uma retórica cultural, onde significados são negociados e disseminados, como por exemplo:

1. Retórica de Identidade e Poder: A narrativa nos jogos eletrônicos encontra-se intrinsecamente atrelada às retóricas de identidade e poder. O *game design* não é um processo isolado, derivado apenas de qualidades endógenas, mas reflete relações com contextos macroestruturais — sejam eles ideológicos, políticos ou físicos —, espelhando o *zeitgeist* (espírito do tempo) e os valores de seu lugar de produção (Pinheiro, 2017). A retórica de poder, neste cenário, aborda o espelhamento das relações de força e é indissociável da retórica de identidade, visto que conflitos e competições lúdicas frequentemente servem para validar a "superioridade" de uma identidade específica. A narrativa faculta aos jogadores a imersão em novos mundos e a ocupação de papéis outrora inacessíveis, permitindo novas formas de pensar, agir e discursar. O avatar, portanto, assume uma função dialética de sujeito e objeto: atua simultaneamente como uma máscara social e como ferramenta operativa para manipulação do ambiente virtual.
2. Multimodalidade e Linguagens: A construção de sentido no ecossistema dos jogos digitais é multimodal, apoiando-se predominantemente na linguagem visual, mas amalgamando-se a outras semioses — textuais, sonoras e simbólicas — para compor discursos e interações. Alves, Battaiola e Cezarotto (2016) destacam que essa característica aproxima os jogos da animação, uma vez que ambas as mídias organizam informações visuais em movimento dentro de uma temporalidade específica. No design de jogos, esses discursos são edificadas não apenas pela narrativa explícita, mas também pelas mecânicas (regras e procedimentos) engendradas pelo *game designer*.

3. Planejamento Narrativo e Estrutura Dramática: A transposição de conteúdo para uma produção audiovisual, seja animado ou jogo, demanda uma metodologia projetual estruturada. Esse processo de pré-produção envolve a elaboração de documentos intermediários cruciais:

- Roteiro: A materialização verbal que transmuta o conteúdo bruto em estrutura narrativa.
- *Storyboard*: A tradução intersemiótica do roteiro para a linguagem visual, organizando cenas através de imagens sequenciais.

Diante do exposto, observa-se que os elementos constitutivos dos jogos digitais — especialmente a articulação entre personagem, narrativa, mecânicas e estética — não operam de forma isolada, mas integram um sistema complexo de produção de sentido. Nesse sistema, o personagem assume papel central ao mediar a experiência do jogador, funcionando como elo entre as estruturas do jogo e os significados por elas veiculados.

Sob essa ótica, a narrativa transcende seu papel formal, constituindo-se como um vetor de significação, pelo qual valores, identidades e constructos culturais são articulados e transmitidos. Tal perspectiva permite compreender o jogo digital não apenas como um artefato técnico ou de entretenimento, mas como um espaço de circulação cultural, no qual diferentes camadas de significado são construídas e compartilhadas.

A partir das discussões apresentadas, sintetizam-se, no quadro 1, os principais conceitos abordados nesta seção, bem como suas definições e funções no contexto dos jogos digitais.

Quadro 1: Conceitos abordados

Conceito	Definição	Função em jogo
Personagem	Agente central da narrativa e da interação	Media a experiência e promove imersão
Narrativa	Cadeia de eventos e ações no jogo. A narrativa que move o <i>game</i>	Estrutura o sentido e a progressão
Apelo Visual	Capacidade de atração estética e conexão emocional	Favorece engajamento e legibilidade
Tridimensionalidade	Construção baseada em fisiologia, sociologia e psicologia	Garante profundidade e verossimilhança

Estereótipo	Simplificação de características reconhecíveis	Facilita leitura rápida do personagem
Arquétipo	Modelo universal de comportamento	Amplia identificação e complexidade
Mecânica	Regras e sistemas do jogo	Define ações e interações possíveis
Estética	Dimensão sensorial do jogo	Estabelece atmosfera e percepção
Tecnologia	Suporte de execução do jogo	Viabiliza a experiência interativa
Multimodalidade	Integração de linguagens (visual, sonora, textual)	Constrói significado na experiência
<i>Storyboard</i>	Representação visual sequencial	Planeja cenas e composição

Fonte: Elaborado pelo autor.

Partindo desses conceitos, o presente trabalho buscará abordar tais aspectos de maneira integrada, com maior aprofundamento nas dimensões histórica e de personagens. Desse modo, serão exploradas as narrativas em *games* e os personagens, figuras centrais desta pesquisa, considerando seu processo de criação e sua relação com conceitos como arquétipos e apelos visuais. Além disso, o estudo também contemplará elementos próprios do jogo, como aspectos mecânicos e estéticos, entendidos como componentes da linguagem semântica do universo lúdico e aplicados ao desenvolvimento de novas figuras.

Com base nessa sistematização, torna-se pertinente aprofundar a discussão acerca da relação entre narrativa, um dos principais conceitos abordados nesta pesquisa, e cultura, eixo fundamental que orienta o presente trabalho. Sob essa perspectiva, busca-se investigar como os jogos digitais podem atuar como suportes de produção e disseminação de significados, especialmente quando articulados a contextos específicos de territorialidade e identidade cultural.

2.2 A Teia cultural e a narrativa como veículo

A cultura acompanha o ser humano desde os tempos mais remotos e não possui uma definição única; seus significados variam conforme o autor que a aborda. Para o presente trabalho, adotaremos o conceito apresentado por Geertz (2008, p.4), que define a cultura como uma "teia de significados" tecida pelo próprio ser humano. Segundo o autor, a análise dessa teia não deve ser vista como "uma ciência experimental à procura de leis, mas como uma ciência interpretativa à procura de significado". Assim, compreende-se a cultura como esse intrincado arranjo simbólico compartilhado pelos indivíduos. É nesse sistema de fios culturais

que as narrativas ganham forma e sentido. As histórias, mitos e relatos são transmitidos de geração em geração, preservando seus significados por meio dos indivíduos que os carregam. Por intermédio desses símbolos, perpetuam-se histórias, crenças e valores que moldam a maneira como cada comunidade interpreta a sua realidade. A partir desse panorama, compreende-se que as narrativas culturais estão intrinsecamente ligadas à história humana e endossam a memória coletiva e fortalecem a construção da identidade local, no contexto do Maranhão, as narrativas culturais podem carregar elementos como tradição oral, folclore, música, dança e outros elementos que perpetuam multiplicidade cultural maranhense. Através das narrativas, as pessoas podem articular sobre saberes, disputa e feitos, criando unicidade e exaltação ao seu patrimônio cultural. Como destaca Barthes (2001):

As narrativas do mundo são inumeráveis. A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. A narrativa começa com a própria história da humanidade. Não há, em parte alguma, povo algum sem narrativas. (Barthes, 2001, p. 27)

Tal compreensão acerca do papel da narrativa como veículo de perpetuação da identidade local é fundamental para o presente trabalho. A criação de novas histórias a partir de significados tão antigos quanto as próprias paredes da cidade de São Luís exige um cuidado rigoroso, de modo a respeitar e preservar o valor simbólico que esses elementos culturais carregam. É importante salientar que, embora seja necessário manter as simbologias de maneira respeitosa, não existe uma cultura absolutamente pura ou imutável.

A tradução de símbolos implica inevitavelmente a ocorrência de um hibridismo cultural, pois envolve o contato e a interação entre diferentes referências simbólicas que transformam o material original — neste caso, a própria cultura (Bhabha, 1998). Assim, ao transmitir esses elementos por meio de um novo meio — como, no caso desta pesquisa, os jogos digitais — produz-se uma forma inédita de transmissão e circulação cultural. Para Bhabha (1998), a tradução cultural envolve necessariamente processos de deslocamentos, negociações e reinvenção de sentidos. O autor denomina esse novo ambiente como “terceiro espaço”, compreendido como um território de negociação simbólica no qual diferentes culturas se encontram, se tensionam e se transformam. Nesse espaço, as referências culturais não são simplesmente justapostas, mas mescladas e

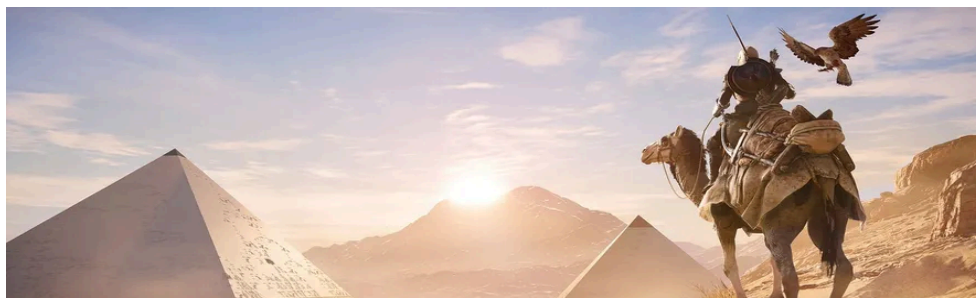
ressignificadas, dando origem a novos sentidos que não pertencem exclusivamente a nenhuma das fontes originais.

Trazendo o conceito de hibridismo cultural para o presente trabalho, a ilustração de personagens ludovicenses configura-se como uma ferramenta potente de tradução e reinscrição simbólica, capaz de reafirmar identidades, crenças e elementos da cultura local. Em consonância com essa ideia, os arquétipos urbanos podem ser compreendidos como componentes que consolidam a identidade de um lugar, manifestando-se tanto em dimensões físicas, como praças e monumentos, quanto simbólicas, como mitologias e manifestações culturais. Tal concepção é postulada por Christian Norberg-Schulz (1980), ao tratar dos arquétipos espaciais e compreender a cidade como uma estrutura formada por elementos materiais e imateriais que a constroem espiritual e narrativamente, refletindo a sociedade em que estão inseridos.

A utilização de arquétipos territoriais reais como dispositivos narrativos fortalece a sensação de veracidade na experiência do usuário dentro do ambiente virtual, promovendo uma coerência interna que torna esse universo significativo e compreensível para o jogador, conforme aponta Janet Murray (2003). Dessa forma, a criação de personagens que dialogam com o imaginário urbano possibilita atingir públicos diversos, ao despertar reconhecimento afetivo naqueles familiarizados com tais referências e, simultaneamente, instigar a curiosidade de novos jogadores, aproximando-os da cultura popular de São Luís.

No jogo *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), observam-se exemplos claros de hibridismo entre cultura, personagens e linguagem dos jogos digitais. A obra incorpora uma vasta gama de simbologias, mitos e referências estéticas do Egito Antigo, articulando narrativa, visualidade e ambientação de forma a produzir uma experiência verossímil para o jogador. Esse processo não consiste em uma simples reprodução da cultura egípcia, mas em sua reinterpretação e ressignificação dentro da lógica interativa do jogo. Assim, o título cria um novo espaço de significação no qual elementos culturais tradicionais são integrados a uma linguagem contemporânea, resultando em novos sentidos que emergem justamente do encontro entre essas diferentes matrizes simbólicas. Abaixo, a Figura 2 exemplifica o que foi exposto:

Figura 2: Jogo *Assassin's Creed Origins*



Fonte: TechTudo (2017).

2.3 O território como cultura

A territorialidade diz respeito às formas pelas quais os indivíduos atribuem significados aos espaços que habitam, traduzindo símbolos e construindo vínculos afetivos que, por sua vez, moldam seu sistema cultural (Tarouco, 2011). Esses espaços ultrapassam noções estritamente físicas e, muito menos, podem ser administrados como simples recortes geográficos. Raffestin (1993) corrobora esse entendimento ao afirmar que os territórios constituem espaços carregados de significados, valores e simbolismos atribuídos pelos indivíduos que os vivem e interpretam. Compreender tais conceitos permite reconhecer que a identidade territorial não emerge apenas da materialidade de um lugar, mas também dos valores simbólicos que lhe são atribuídos, tornando-o significativo e reconhecível para aqueles que o habitam.

Quando articulado ao contexto competitivo e globalizado, esse conceito evidencia como cidades e regiões passam a disputar reconhecimento simbólico e visibilidade (Tarouco, 2011). Nesse cenário, a diferenciação entre espaços sociais torna-se ainda mais necessária, pois é justamente dessa distinção que emerge a identidade territorial dos indivíduos. É a partir dela que grupos constroem sentidos de pertencimento, singularidade e valorização de seus espaços. Tais diferenciações podem ser notadas através dos elementos que particularizam cada território, sejam eles de ordem arquitetônica, simbólica, mítica, paisagística ou social (Maffesoli, 2006).

Ao adentrar nos elementos identitários presentes na cidade que constitui um dos alicerces desta pesquisa, São Luís, observa-se um conjunto expressivo de manifestações culturais. A capital maranhense reúne desde elementos materiais, como sua arquitetura colonial e seus monumentos históricos, até simbologias do

cotidiano popular, que atravessam gerações e contribuem para reforçar a territorialidade do povo ludovicense.

A histórica arquitetura de São Luís, reconhecida como Patrimônio da Humanidade, vai além do seu aspecto físico, atuando como um canal de transmissão cultural e de histórias. Conforme Tuan (1997) descreve, as estruturas urbanas têm o poder de evocar lembranças e identidades. Cada fachada e cada azulejo no Centro Histórico contam pedaços de narrativas que solidificam o senso de lugar e a identidade do povo ludovicense (Figura 3).

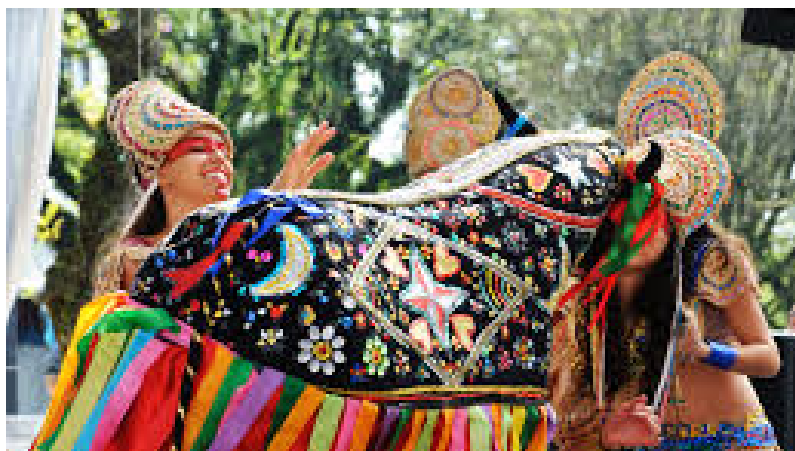
Figura 3: Casarões de São Luís do Maranhão



Fonte: Divulgação/Governo do Maranhão (*apud* G1 MA, 2021).

Essa identidade transcende o campo físico, manifestando-se no plano intangível através de mitos, lendas e celebrações que se entrelaçam à vida da cidade. O Bumba-Meu-Boi, que mescla dança, encenação e música (Figura 4), é o exemplo mais marcante dessa fusão. Originalmente ligado a grupos marginalizados e da periferia, o festejo se tornou um símbolo poderoso de resistência às opressões coloniais (Assunção, 1999). Segundo Bispo dos Santos (2015), essas tradições não são apenas entretenimento, mas sim ferramentas políticas e culturais que validam as identidades locais e os modos de vida de populações historicamente marginalizadas.

Figura 4: Festejos do Bumba Meu Boi



Fonte: Tamanduá TV (2021).

Portanto, o folclore funciona como um resumo das crenças, memórias e símbolos que perduram na imaginação popular (Brandão, 1982; Argolo, 2024). Longe de serem apenas invenções, as lendas preservam vivências humanas profundas por meio de imagens fantásticas (Cascudo, 2002). Em São Luís, essa dinâmica se intensifica porque o elemento fantástico, como a história mítica do boi que morre e renasce pela ação do pajé, não fica isolado da realidade. Ele se manifesta nos monumentos, nas decorações do Centro Histórico e nas roupas dos participantes. Essa interdependência entre o mundo material e as ações simbólicas é o que nutre o território (Santos, 2008), reforçando a conexão emocional e estética dos habitantes da Grande Ilha.

No contexto contemporâneo, marcado pela intensificação da globalização e pela difusão acelerada de referências culturais externas, coloca-se a questão sobre como determinadas manifestações tradicionais conseguem permanecer ativas no imaginário coletivo. Festejos, narrativas e práticas que por vezes são classificadas como inadequadas ou destituídas de finalidade continuam, entretanto, a disputar espaço simbólico e a afirmar sua relevância social. A permanência dessas manifestações ocorre porque elas não são apagadas, mas ressignificadas. Como observa García Canclini (2008), quando culturas entram em contato, não se anulam: transformam-se, adaptam-se e incorporam novas linguagens contemporâneas. Dessa forma, permanecem ativas mesmo em contextos homogenizados e globalizados, preservando o núcleo identitário que as define.

É precisamente nesse processo de ressignificação e adaptação às linguagens contemporâneas que se insere a mediação tecnológica, especialmente por meio dos jogos digitais. Compreendendo que a cultura pode ser transmitida por diferentes meios, destaca-se sua disseminação nesse ambiente interativo, uma vez que os jogos digitais configuram-se como espaços de produção de sentido e representação cultural (Juul, 2005; Jenkins, 2006). Nesse contexto, observam-se exemplos bem-sucedidos de integração entre elementos culturais da cidade de São Luís e o universo dos jogos, como o jogo *Lunar Axe* (Ops Game Studio).

Trata-se de um jogo do tipo *point and click*, pertencente ao gênero *puzzle*, no qual o jogador é desafiado a resolver mistérios e enigmas ao longo da experiência.

Figura 5: Capa do jogo *Lunar Axe*

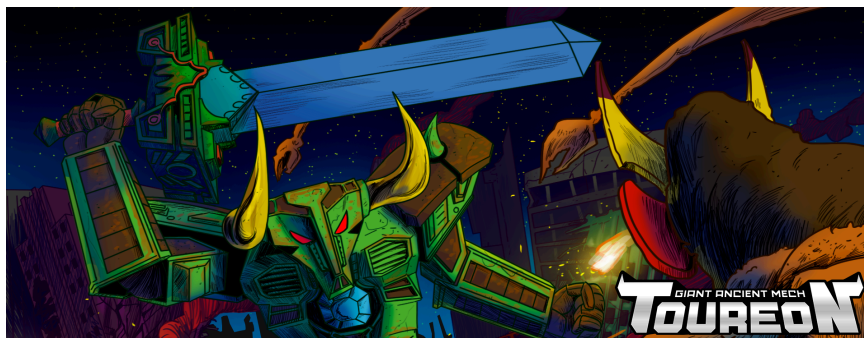


Fonte: Divulgação/Ops Game Studio (apud Soares, 2024).

O jogo articula componentes da arquitetura local e constrói uma narrativa de mistério alinhada a referências históricas que atravessam a trajetória da cidade de São Luís. Fundamentado no centro histórico, espaço reconhecido tanto por sua riqueza cultural quanto por seu valor patrimonial — evidenciado como Patrimônio Mundial pela UNESCO —, o jogo ancora sua ambientação em um território marcado pela preservação de traços coloniais e pela continuidade de práticas culturais (Iphan, 2018). Além disso, a presença de narrativas associadas ao imaginário de assombração e às tradições orais locais reforça a dimensão simbólica desse espaço, frequentemente abordada em estudos sobre cultura popular e memória coletiva na cidade (Casculo, 2001). Nesse sentido, o jogo utiliza esse contexto como base para a ambientação e o desenvolvimento de sua proposta narrativa.

Para além desse exemplo, ao deslocar a análise do contexto dos jogos bidimensionais (2D) para o ambiente tridimensional (3D), destaca-se o jogo *Toureon* (Figura 6). Nele, o jogador assume o controle de um robô de grandes proporções, voltado ao combate, cuja missão consiste em impedir que uma criatura de grande escala destrua a cidade de São Luís.

Figura 6: Capa do jogo *Toureon*



Fonte: OPS Game Studio (2023).

O cenário retoma o centro histórico de São Luís, porém reinterpretado em uma ambientação futurista. Nesse contexto, os antagonistas são construídos a partir de figuras do imaginário lúdico local, reinterpretadas para o universo do jogo. Entre esses elementos, destaca-se o Cazumbá (Figura 7), cuja representação visual é incorporada como aspecto central na construção do vilão responsável pela ameaça à cidade.

Figura 7: Antagonista do jogo *Toureon*

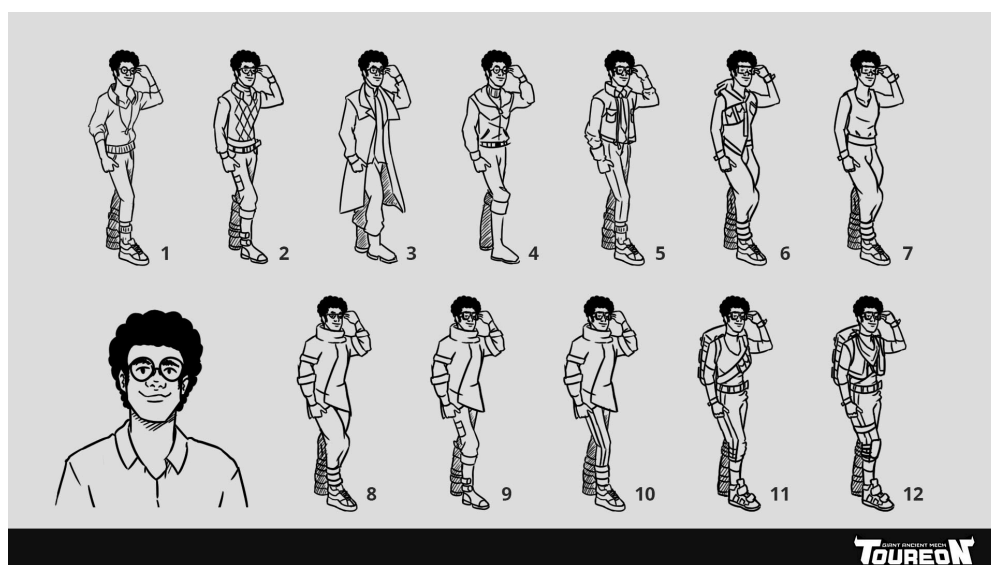


Fonte: OPS Game Studio (2023).

Entretanto, observa-se uma ressignificação narrativa dessa figura, que passa a dialogar com a lenda da serpente encantada de São Luís. Embora o antagonista apresente características visuais associadas ao Cazumbá — figura recorrente nas manifestações do Bumba Meu Boi — sua construção narrativa aproxima-se da simbologia da serpente encantada, amplamente difundida no imaginário local e vinculada às narrativas míticas sobre a fundação e o destino da cidade (Cascardo, 2001; Iphan, 2011). Dessa forma, o personagem evidencia uma articulação entre diferentes referências culturais, demonstrando como elementos do imaginário maranhense podem ser reinterpretados e combinados na produção de novas leituras simbólicas a partir de tradições já consolidadas.

É importante ressaltar que, durante o processo de criação dos personagens de *Toureon*, houve uma extensa etapa de experimentação visual voltada ao protagonista principal do jogo. Entre os materiais divulgados pela equipe de desenvolvimento, observa-se a realização de diversos testes de vestimenta para o personagem, nos quais aproximadamente doze variações visuais foram elaboradas e analisadas, buscando identificar quais propostas melhor dialogavam com a ambientação futurista da obra sem desconsiderar elementos associados à identidade ludovicense, conforme apresentado na Figura 8.

Figura 8: Teste de vestimenta do Protagonista do jogo *Toureon*



Fonte: Dias (2023).

Esse processo evidencia uma dinâmica recorrente no campo do *character design*, relacionada à necessidade de explorar múltiplas possibilidades gráficas

antes da definição final de um personagem. Tal prática demonstra a importância da experimentação contínua e da produção de diferentes alternativas visuais como parte fundamental do processo criativo. Paralelamente a isso, Medina (2021) afirma que, durante o desenvolvimento de personagens, existe uma tendência cognitiva de buscar soluções visuais imediatas, o que pode levar à escolha precoce de um design. Dessa forma, o autor ressalta a importância de prolongar a etapa exploratória, experimentando diferentes composições e possibilidades estéticas antes da consolidação da proposta final. Após essa etapa de seleção da proposta mais adequada, foi desenvolvido o *model sheet* principal do personagem, com o uso de cores com o objetivo de orientar e padronizar sua representação visual final (Figura 9).

Figura 9: *Model Sheet* Protagonista do jogo *Toureon*

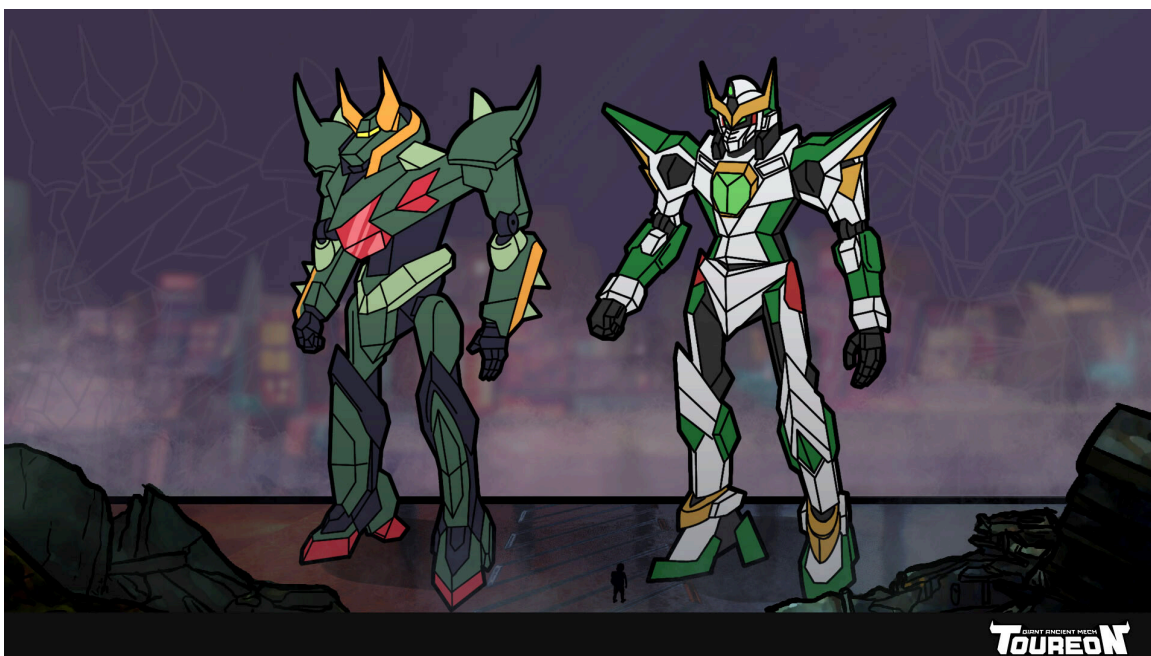


Fonte: Dias (2023).

Cabe ressaltar que, na etapa de desenvolvimento do *model sheet*, foi incorporada a definição cromática do personagem. A aplicação das cores havia sido intencionalmente desconsiderada durante a fase de testes de vestimentas, uma vez que o enfoque daquele momento estava direcionado principalmente às formas e estruturas visuais do protagonista. Posteriormente, a colorização passa a assumir não apenas uma função estética, mas também narrativa dentro da construção do personagem.

As cores vermelha e verde, acompanhadas do branco e de detalhes em amarelo, foram escolhidas com o objetivo de estabelecer uma conexão visual entre a figura humana do protagonista e sua representação enquanto robô, conforme observado na Figura 10. Dessa forma, a utilização da paleta cromática evidencia como elementos frequentemente compreendidos apenas sob uma perspectiva estética também podem desempenhar funções estruturais e semânticas na composição visual, contribuindo para a unidade e reconhecimento do personagem em suas diferentes formas.

Figura 10: Protagonista em suas formas *Mecha*



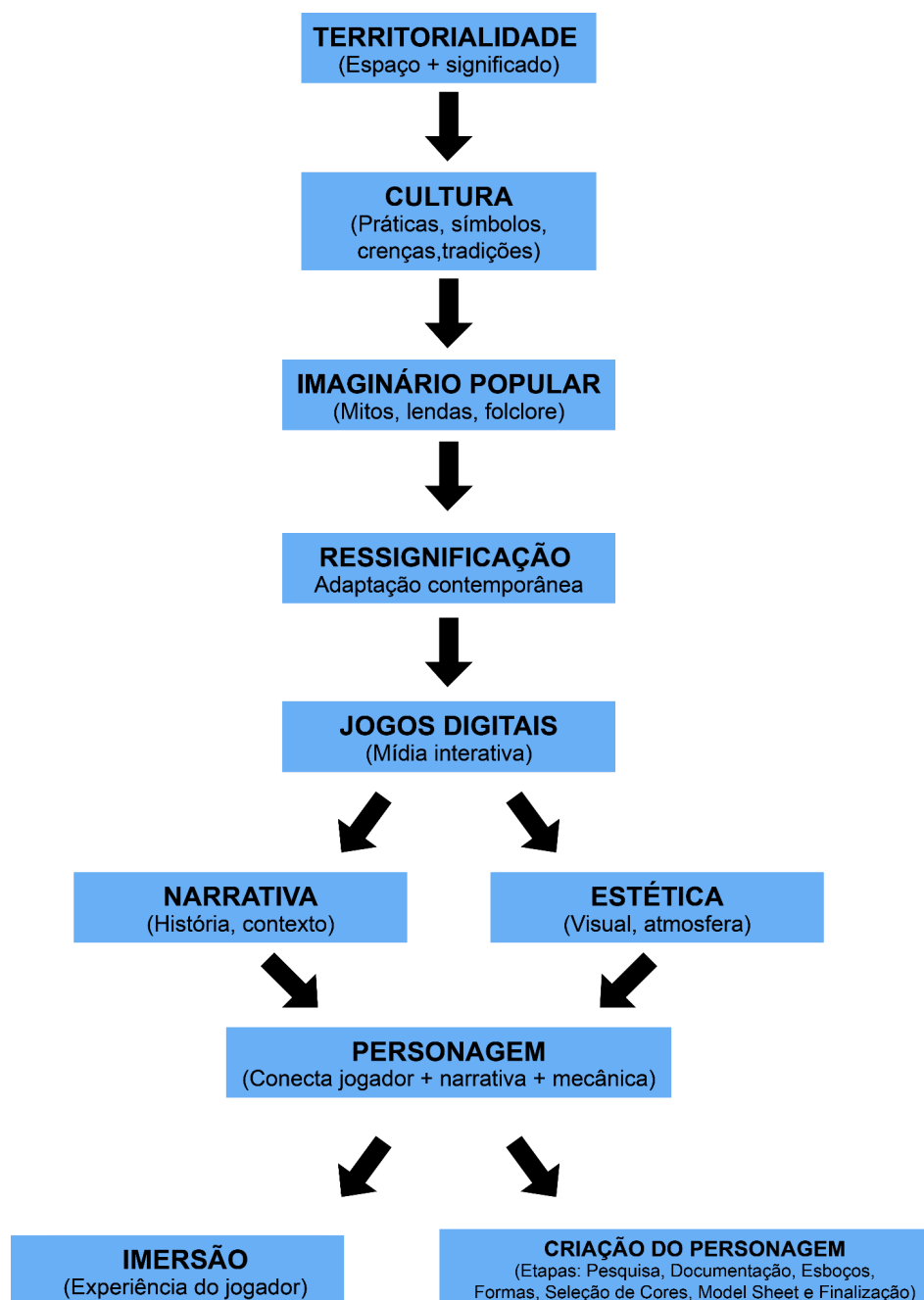
Fonte: Dias (2023).

Diante desse percurso conceitual e empírico, evidencia-se a relevância das dinâmicas territoriais e culturais na elaboração de novas formas de significar elementos como festejos, mitos e paisagens de um determinado território. Nesse sentido, torna-se fundamental, para o presente trabalho, compreender como a criação de personagens e jogos que se apropriem desses fatores identitários locais pode contribuir para a ressignificação da cultura da cidade de São Luís, atualizando-a por meio do design e reforçando seus vínculos simbólicos.

Dessa forma, a inter-relação entre territorialidade, cultura e jogos digitais pode ser compreendida como um sistema dinâmico de produção de sentido, no qual elementos simbólicos e materiais são constantemente reinterpretados. Essa

articulação é sintetizada na Figura 11, que apresenta de maneira esquemática as conexões entre esses componentes no desenvolvimento de experiências narrativas e interativas.

Figura 11: Relação entre territorialidade, cultura e jogos digitais



Fonte: Elaborado pelo autor.

2.4 Conhecendo o jogo

O tema central de estudo desta pesquisa são os personagens. No entanto, é importante ressaltar que não é possível analisá-los sem considerar o cenário no qual estão inseridos. Diante dessa premissa, o presente trabalho toma como referência o jogo *Don't Starve Together*, desenvolvido pela *Klei Entertainment* e lançado oficialmente em 2016. A obra constitui uma expansão do universo estabelecido por *Don't Starve*, seu título precursor, e alcançou ampla popularidade em plataformas de distribuição digital de jogos como a Steam, registrando índices de uso e acesso significativamente superiores ao jogo original (Don't Starve Wiki, s.d.). O jogo continua recebendo atualizações até os dias atuais, mantendo uma comunidade de jogadores ativa e fiel, além de apresentar periodicamente novos personagens e expansões narrativas.

2.4.1 A narrativa de *Don't Starve Together*

Como um jogo que apresenta um universo composto por personagens diversos e singulares, *Don't Starve Together* (Figura 12) também possui uma narrativa própria que contextualiza suas mecânicas e desafios.

Figura 12: Capa do jogo *Don't Starve Together*



Fonte: PlayStation Store (2016).

A trama tem origem na história de Wilson, um cientista que é enganado pelo antagonista Maxwell a construir uma máquina capaz de transportá-lo para um mundo desconhecido, repleto de criaturas hostis. A partir dessa premissa, o jogador

assume a tarefa de ajudar o personagem a sobreviver nesse ambiente adverso enquanto busca formas de escapar desse universo, como visto na Figura 13.

Figura 13: *Gameplay* entre personagens



Fonte: Klei Entertainment (2016, *apud* Andrade, 2023).

Outro aspecto importante do jogo é a progressão de dificuldade, que está diretamente ligada ao número de dias sobrevividos pelo jogador: quanto maior o tempo de permanência no mundo do jogo, mais desafiadoras se tornam as condições de sobrevivência, incluindo invernos rigorosos, nos quais as noites se tornam mais longas, e verões intensos, capazes de provocar efeitos como insolação no personagem controlado (Don't Starve Wiki, s.d.).

É importante destacar que, embora *Don't Starve Together* possua uma narrativa principal, ela não determina rigidamente a experiência do usuário. O jogo oferece diferentes formas de interação e progressão, não estabelecendo um único modo “correto” de jogar. Essa flexibilidade permite a participação de diversos perfis de jogadores, desde aqueles mais casuais, que acessam o jogo ocasionalmente para partidas individuais ou com amigos, até jogadores mais experientes, interessados em explorar e dominar as múltiplas possibilidades oferecidas pelo sistema do jogo. Nesse contexto, o único elemento constante para todos os jogadores é a mecânica de sobrevivência baseada na contagem de dias, que estrutura o avanço da experiência dentro do universo do jogo.

Para além da narrativa geral do jogo, *Don't Starve Together* também apresenta histórias individuais para cada personagem. Essas narrativas particulares influenciam diretamente a forma como cada um é jogado, uma vez que suas habilidades e características derivam de aspectos físicos e psicológicos ligados às suas histórias pessoais. Entre os exemplos está Wendy, uma menina que perdeu sua irmã gêmea em um trágico acidente. No universo do jogo, ela é capaz de enxergar o fantasma de sua irmã, Abigail, que a auxilia e a protege de criaturas hostis. Essa habilidade torna a personagem particularmente vantajosa para jogadores menos experientes em confrontos diretos com os monstros do mundo do jogo.

Tais elementos narrativos são fundamentais tanto para a construção do universo ficcional quanto para a experiência do jogador, pois contribuem para ampliar a imersão e fortalecer a conexão com o personagem escolhido. Pesquisas no campo dos jogos digitais apontam que a presença de narrativa e personagens contribui diretamente para o envolvimento emocional e para a identificação do jogador com a experiência interativa (Ramos; Martins; Anastácio, 2017). Além disso, esses aspectos despertam a curiosidade dos jogadores em compreender melhor a história por trás dessas relações, como a identidade do fantasma que acompanha Wendy ou as razões que tornam a personagem mais tolerante psicologicamente à escuridão presente no jogo.

2.4.2. Destrinchando o personagem “Wilson”

Como *Don't Starve Together* apresenta uma narrativa central que estrutura sua concepção desde o início do desenvolvimento, é possível afirmar que a trama se organiza em torno de um personagem principal: Wilson. Trata-se do primeiro personagem concebido pelos desenvolvedores, tendo passado por diversas variações e experimentações visuais ao longo do processo de criação. Essas modificações podem ser observadas ao comparar versões preliminares do personagem com sua versão final, evidenciando diferenças significativas entre os primeiros estudos (Figura 14) e o design que foi efetivamente lançado no jogo (Figura 15).

Figura 14: Primeira versão do personagem Wilson



Fonte: Klei Entertainment (2013).

Figura 15: Versão oficial lançada



Fonte: Klei Entertainment (2013, *apud* Klei Entertainment Forums, 2025).

Pode-se notar uma clara diferença visual entre as duas versões, em que o visual inicial apresenta formas predominantemente circulares, capazes de remeter a sensações mais agradáveis, amigáveis e acolhedoras ao observador. Em contrapartida, o personagem Wilson apresenta formas mais quadrangulares e angulares, que transmitem uma percepção visual mais rígida e hostil, alinhando-se de maneira mais coerente com a estética proposta por *Don't Starve Together*.

A utilização de formas geométricas familiares ao cotidiano — como quadrados, triângulos e círculos — para expressar a ideia e a personalidade de um personagem constitui uma das estratégias mais recorrentes no design de personagens. Esse recurso permite que determinadas características sejam

rapidamente interpretadas pelo público, uma vez que a forma básica utilizada no personagem influencia diretamente a forma como sua personalidade é percebida pelo observador (Bancroft, 2006).

Pode-se compreender o personagem Wilson a partir de três dimensões fundamentais que, em conjunto, o constituem como um personagem completo dentro do universo de *Don't Starve Together*.

A primeira dimensão é a funcional, que se refere ao papel do personagem enquanto elemento integrante do sistema do jogo. Nesse sentido, Wilson atua como um mecanismo por meio do qual o jogador interage com as regras e desafios do ambiente, sendo suas habilidades e características determinantes para a experiência de sobrevivência. Conforme aponta Jesse Schell, os personagens em jogos digitais não se limitam à representação narrativa, mas exercem funções específicas dentro das mecânicas, influenciando diretamente as possibilidades de ação do jogador (Schell, 2011).

A segunda dimensão é a estética, relacionada à construção visual do personagem e à sua inserção no universo gráfico do jogo. Esse aspecto diz respeito às formas, proporções e estilo que definem sua aparência, contribuindo não apenas para sua identificação, mas também para a comunicação de sua personalidade e contexto narrativo. Além disso, a dimensão estética atua como um meio de narrativa não verbal, estabelecendo uma conexão sensorial com o jogador. Sob essa perspectiva, os elementos visuais funcionam como ferramentas de comunicação, capazes de transmitir significados e provocar respostas perceptivas (Dondis, 2015; Arnheim, 2005).

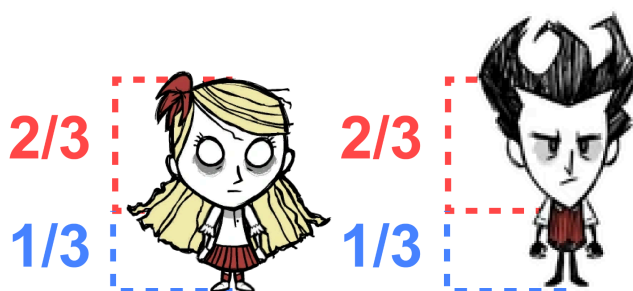
Por fim, a dimensão simbólica refere-se aos significados que o personagem carrega para além de sua função e aparência. Wilson, enquanto protagonista, representa a experiência de ser inserido em um ambiente desconhecido e hostil, sem conhecimento prévio, sendo forçado a aprender e sobreviver progressivamente. Essa construção simbólica aproxima-se da própria experiência do jogador, que também se encontra diante de um sistema novo, explorando-o por tentativa e erro. Dessa forma, o personagem pode ser compreendido como um signo que articula sentidos e promove identificação, conforme discutido por Umberto Eco ao abordar os processos de produção de significado na cultura (Eco, 2014).

2.4.3. Estética do game

Adentrando de maneira mais aprofundada na análise do jogo, *Don't Starve Together* apresenta uma estética altamente singular, apropriando-se de um imaginário visual de caráter gótico e fúnebre, que se configura como um dos principais fatores de atração para seu público. No entanto, embora a atmosfera do jogo seja predominantemente sombria, ela estabelece um contraste direto com elementos de natureza cartunesca e humorística, perceptíveis tanto na construção das criaturas quanto nas interações dos personagens com o ambiente. Essa justaposição entre o grotesco e o humor funciona como um recurso expressivo relevante, uma vez que os elementos visuais mais distorcidos e inquietantes contribuem para a geração de tensão, urgência e alerta no jogador, enquanto os aspectos humorísticos atuam como mecanismo de equilíbrio, suavizando a experiência e tornando-a mais acessível.

No que diz respeito aos modelos de personagens, observa-se uma padronização estrutural na qual há predominância da região da cabeça, frequentemente estilizada de modo a ocupar uma proporção significativa do corpo (Figura 16) — em alguns casos, aproximando-se mais da metade de sua altura total.

Figura 16: Comparativo de proporções em terços dos personagens do jogo



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Klei Entertainment (2016).

Essa escolha contribui para a legibilidade visual e para a expressividade dos personagens, facilitando sua identificação em diferentes contextos de jogo. Apesar dessa base comum, cada personagem apresenta características formais que garantem sua individualidade, especialmente por meio de silhuetas distintas que permanecem reconhecíveis mesmo em ambientes de baixa iluminação. Além disso, verifica-se o uso recorrente de formas alongadas e pontiagudas, como no caso de Wilson, que reforçam visualmente sensações de fragilidade, tensão e instabilidade,

em consonância com o ambiente hostil no qual os personagens estão inseridos. Dessa forma, a construção visual não apenas diferencia os personagens entre si, mas também os integra de maneira coesa ao universo do jogo.

No que se refere à paleta cromática, o jogo adota predominantemente tonalidades escuras e dessaturadas (Figura 17), com forte presença de azuis, cinzas e variações próximas ao preto. Essa escolha contribui para a consolidação da atmosfera melancólica e opressiva do ambiente conhecido como *“The Constant”*, caracterizado por não ser um espaço acolhedor ou seguro para o jogador.

A limitação no uso de cores saturadas reforça a sensação de isolamento e perigo, ao mesmo tempo em que permite que elementos específicos — como itens, criaturas ou eventos — se destaquem visualmente quando necessário, orientando a percepção e a tomada de decisão do jogador.

Figura 17: Paleta de cores usuais do jogo



Fonte:Elaborado pelo autor, com base em Klei Entertainment (2016).

3. METODOLOGIA

De modo a fundamentar o percurso científico e projetual deste trabalho, a presente pesquisa classifica-se, quanto aos seus objetivos, como exploratória, visto que busca proporcionar maior familiaridade com o tema da transposição cultural para o design de personagens. Quanto à abordagem do problema, adota-se uma perspectiva quali-quantitativa, combinando a análise subjetiva e artística do artefato com a coleta de dados objetivos na fase de validação. No que tange aos procedimentos metodológicos, o trabalho ampara-se inicialmente na pesquisa bibliográfica para a consolidação teórica e, fundamentalmente, na pesquisa projetual (ou experimental de desenvolvimento), caracterizada pela aplicação prática de diretrizes de design na geração de um novo produto audiovisual.

Como ponto de partida da fase metodológica do presente trabalho, realizou-se o processo de levantamento e documentação da pesquisa bibliográfica voltada aos campos do design de personagens, dos jogos digitais e dos elementos narrativos, com enfoque especial nas narrativas construídas a partir de referências culturais. Considerando que o objetivo final da pesquisa consiste na articulação entre essas áreas, culminando na criação de um personagem que contemple esses aspectos, torna-se necessária a adoção de uma metodologia capaz de integrar e orientar esse processo de desenvolvimento.

Para essa abordagem, foi selecionada a metodologia proposta por Lima e Meurer (2011), voltada à criação de personagens para jogos digitais. A escolha desse método justifica-se pelo fato dos autores estruturarem sua proposta a partir da metodologia de base desenvolvida por Meurer e Szabluk (2009), articulando-a a contribuições de outros autores em etapas específicas do processo. Dessa maneira, a metodologia apresenta uma dinâmica macroestrutural apoiada por métodos complementares, possibilitando a inserção de diferentes referenciais teóricos conforme as demandas de cada etapa do trabalho.

Cabe ressaltar que, embora a metodologia de Lima e Meurer (2011) apresente uma estrutura ampla e contempla diversas etapas projetuais, algumas delas foram reinterpretadas e adaptadas às necessidades específicas desta pesquisa, visando à obtenção de resultados mais adequados aos objetivos propostos. Da mesma forma, determinadas etapas foram suprimidas por não se mostrarem necessárias ao desenvolvimento final do projeto.

Pode-se dividir a estrutura metodológica proposta por Lima e Meurer (2011) a partir das contribuições dos seguintes autores:

Quadro 2: Autores da Metodologia de Lima e Meurer

Autor(es) e Ano	Escopo / Foco Metodológico	Etapas ou Processos Específicos no Projeto
Meurer e Szabluk (2009)	Método primário / Base macroestrutural	• Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto, Estética e Execução. • Problematização, análise, ideação, definição de linguagem, layout, fluxo de tarefas, testes e refinamentos.
Taylor (2009, apud Lima e Meurer, 2011)	Documentação do projeto	• Organização e registro formal de todas as informações produzidas ao longo do processo.
Fox (2003, apud Lima e Meurer, 2011)	Concepção e modelagem inicial	• Criação de esboços conceituais (<i>concept art</i>). • Processos de modelagem e texturização dos personagens.
Lima (2010)	Fluxo integrado de desenvolvimento	• Concepção da proposta e levantamento de informações. • Desenvolvimento visual (arte conceitual). • Modelagem tridimensional, acabamentos visuais e animação.
Doizon (2008, apud Lima e Meurer, 2011)	Gestão das fases de produção	• Divisão em: Concepção de ideias, Pré-produção e Produção. • Foco em processos criativos de idealização, documentação e análise.
Ward (2008) & Mitchell (2007)	Validação técnica e visual	• Modelagem tridimensional e testes <i>in-game</i>. • Estudo de silhuetas e conceituação visual dos personagens.
Johnston (1995)	Animação e refinamento estético	• Princípios de movimento e expressividade. • Construção da linguagem animada dos personagens.

Fonte: Lima e Meurer (2011).

A estruturação dessa fusão metodológica resulta em seis etapas, divididas pelas fases de estratégia, escopo, esqueleto, pré-estética, estética e experimento, conforme ilustrado na Figura 18.

Figura 18 : “Projeto E”, Metodologia final e fluxo proposto por Lima e Meurer



Fonte: Lima e Meurer (2011).

No entanto, conforme citado anteriormente, algumas etapas dessa metodologia não se mostram necessárias para o presente projeto, uma vez que parte de sua estrutura contempla processos voltados à animação e à modelagem tridimensional. Dessa forma, autores como Johnston (1995), Ward (2008) e Mitchell (2007), cujas contribuições metodológicas estão diretamente relacionadas a essas áreas, tiveram suas etapas parcialmente ou totalmente desconsideradas. No caso de Johnston (1995), as etapas foram removidas integralmente por não se adequarem aos objetivos da pesquisa. Já as contribuições de Ward (2008) e Mitchell (2007) foram aproveitadas apenas nos aspectos que dialogam com as necessidades específicas do projeto, especialmente aqueles relacionados à conceituação visual e ao desenvolvimento das formas. Desse modo, o procedimento foi reestruturado de seis para cinco etapas, operando-se a supressão da fase de pré-estética (visto que os processos de escultura e retopologia 3D não se aplicam ao universo bidimensional) e o redirecionamento da fase estética exclusivamente para o refinamento visual 2D e aplicação cromática.

3.1. Etapas

Entendendo que o “Projeto E”, metodologia proposta por Lima e Meurer (2011), estrutura-se a partir de etapas que transitam do abstrato ao concreto, compreende-se a necessidade de seguir um fluxo metodológico específico para o desenvolvimento de personagens, no qual cada fase possui uma função determinada dentro do processo projetual.

3.1.1. Estratégia

Partindo para a primeira etapa da metodologia, denominada Estratégia, encontram-se os processos iniciais de problematização relacionados ao desenvolvimento do projeto. Nessa fase, são definidos aspectos fundamentais para a construção do personagem, como o universo em que será inserido e os objetivos pretendidos com sua criação, considerando as situações iniciais e finais do processo projetual, denominadas respectivamente pelas siglas SIFB e SFBD. A imaginação configura-se como o principal eixo dessa etapa, uma vez que é nesse momento que o *character designer* busca referências, conceitos e direcionamentos que nortearão todo o desenvolvimento criativo, além da definição dos requisitos essenciais do personagem.

Para o cumprimento desse objetivo, o universo de busca e a coleta de requisitos desta pesquisa concentram-se em duas frentes simultâneas: o levantamento documental das narrativas míticas, lendas urbanas e vestimentas tradicionais de São Luís, e o levantamento técnico-visual do jogo digital que servirá como base para o projeto. Esse duplo mapeamento mostra-se indispensável para documentar as restrições artísticas, mecânicas, ambientais e estilísticas do ecossistema do jogo, estabelecendo os parâmetros necessários para que o novo artefato dialogue organicamente com a obra original. Em consonância, também são realizadas análises estruturais relacionadas às formas, proporções, silhuetas, cores e narrativas de personagens que apresentem características semelhantes às pretendidas para o projeto, contribuindo para a consolidação visual e conceitual da proposta.

Indo além, considerando que o fator narrativo possui grande relevância para o presente trabalho, especialmente por envolver elementos territoriais e culturais significativos na construção do personagem, incorporou-se a esta primeira etapa o método proposto por Lajos Egri, o qual compreende a criação de personagens a partir de três dimensões fundamentais: fisiológica, sociológica e psicológica (Egri, 1960). A utilização desse método contribui para o aprofundamento narrativo das figuras desenvolvidas, possibilitando uma construção mais consistente de suas características, motivações e funções dentro da narrativa.

Figura 19: Estrutura tridimensional de personagem proposta por Egri



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Egri (1960).

Tal abordagem dialoga diretamente com o processo de conceituação apresentado por Medina (2021), no qual a criação de personagens parte da definição de adjetivos responsáveis por estruturar sua personalidade, relacionados ao campo psicológico; da elaboração de uma breve biografia, responsável por contextualizar sua função narrativa e social; e da organização de referências visuais que auxiliam na composição estética e visual do personagem.

Dessa forma, tais contribuições metodológicas foram incorporadas ao modelo-base do “Projeto E”, ampliando suas possibilidades de aplicação ao contexto específico desta pesquisa. Cabe ressaltar que esse método não se limita apenas à etapa de Estratégia. Embora seja inicialmente utilizado para pesquisa e conceituação de ideias, seus princípios também orientam as fases posteriores do projeto, especialmente aquelas relacionadas ao desenvolvimento visual do personagem. Dessa forma, elementos como formas, silhuetas e expressões continuam sendo refinados ao longo do processo criativo.

3.1.2. Escopo

Como segunda fase, tem-se como palavra-chave o processo de “filtragem”. Após o levantamento de dados realizado na etapa anterior, torna-se necessária uma análise crítica dos elementos que serão efetivamente desenvolvidos ao longo do projeto. Essa fase também compreende o processo de documentação das informações consideradas relevantes, reunindo esboços, conceitos, formas, referências visuais e definições cromáticas que servirão como direcionamento para

as etapas posteriores. Além da filtragem das ideias produzidas anteriormente, essa etapa exige criatividade e um olhar analítico apurado, permitindo selecionar os elementos mais adequados à proposta conceitual e visual do personagem.

No contexto desta pesquisa, o escopo delimita quais matrizes identitárias coletadas na fase estratégica são refinadas para a composição do painel visual (*moodboard*) do personagem. Nesse estágio, selecionaram-se especificamente os elementos que remetem à cidade de São Luís, como vestimentas típicas, lendas folclóricas e narrativas tradicionais, decodificando-se os traços com maior potencial para a transposição audiovisual.

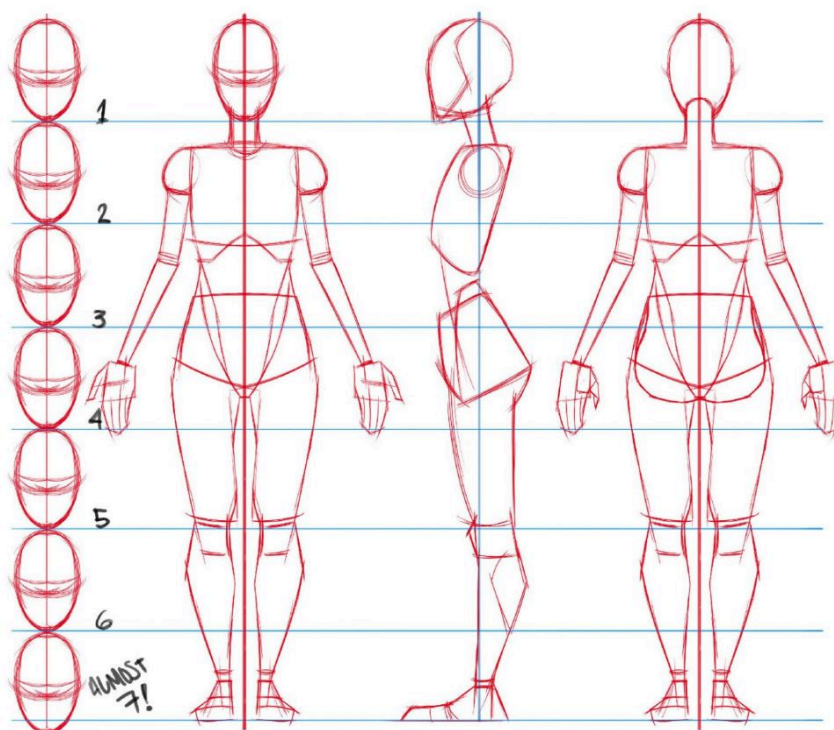
3.1.3. Esqueleto

Após as etapas de pesquisa e filtragem dos elementos considerados relevantes para o projeto, inicia-se o processo de desenvolvimento da arte conceitual do personagem. Nessa fase, os conceitos relacionados ao design de personagens, levantados anteriormente, passam a ser aplicados diretamente na construção da nova figura. Para isso, produziram-se esboços conceituais voltados à definição do biotipo do personagem, juntamente com a elaboração de adjetivos responsáveis pela construção de seu campo psicológico.

Além dessas definições, utiliza-se a psicologia das formas como ferramenta de construção visual, buscando transmitir ao observador determinadas características narrativas e comportamentais do personagem. Aspectos ligados à percepção de heroísmo, antagonismo ou neutralidade são trabalhados como elementos estruturais do seu visual final.

Após a consolidação dessa etapa conceitual e exploratória, desenvolveram-se vistas ortogonais do personagem, por meio da produção de *model sheet* (Figura 20), com o objetivo de facilitar sua compreensão visual e possibilitar uma aplicação mais consistente dentro do universo do jogo em que será inserido.

Figura 20: Exemplo de *model sheet*



Fonte: 21 Draw (2022).

3.1.4. Estética

Essa etapa talvez seja a mais alterada em relação à metodologia original proposta por Lima e Meurer (2011). Como citado anteriormente, o jogo que figura como base do presente trabalho não segue a dinâmica visual tridimensional prevista no método original, uma vez que toda sua linguagem artística está voltada à construção bidimensional. Dessa forma, tornou-se necessária a adaptação dessa etapa para aspectos que realmente interferem na composição de personagens em 2D, direcionando-a ao refinamento visual dos modelos desenvolvidos anteriormente, à verificação das proporções, das formas e da aplicação cromática dos personagens.

Tal perspectiva dialoga com o que propõe Bancroft (2006), ao compreender o refinamento estrutural como uma etapa fundamental no processo de criação de personagens. Para o autor, esse momento envolve uma análise crítica da construção visual da figura, levantando questionamentos como: esse personagem contempla aquilo que foi proposto inicialmente? Suas proporções seguem uma

diretriz visual coerente? O personagem comunica visualmente a narrativa pretendida pelo *character designer*? Qual o *appeal* visual que essa figura possui? Dessa maneira, tais questionamentos tornam-se norteadores centrais para o desenvolvimento desta etapa metodológica.

3.1.5 Experimentação

Para esse momento final, a palavra norteadora é “avaliação”, entendendo-a como o processo responsável por verificar se o personagem realmente faz sentido no jogo em que está inserido (Schell, 2011). No método-base, essa etapa é realizada conectando diretamente o personagem à *engine* do jogo. No entanto, como a presente pesquisa não possui como objetivo a criação de um personagem jogável ao universo no qual será inserido, fez-se necessária a adaptação desse método.

Para esta etapa, foram definidos como procedimentos a utilização de análises comparativas com personagens já existentes no jogo, buscando verificar sua coerência estética e narrativa. Além disso, previu-se a inserção do novo personagem em cenários *in-game*, como telas de seleção de personagem e ambientações do mundo. Essa contextualização visual fundamenta-se no método de validação de Medina (2021), que defende a importância de testar o elemento projetado diretamente em seu ambiente de aplicação para simular a experiência real do usuário. Ademais, realizaram-se testes de silhueta, permitindo verificar a legibilidade e o reconhecimento visual do personagem (Bancroft, 2006).

Além disso, também se fez necessária a análise da percepção do público acerca do novo personagem criado, compreendendo como os observadores interpretam visualmente sua personalidade, narrativa e elementos culturais presentes em sua construção (Norman, 2008). Para isso, utiliza-se a técnica do Diferencial Semântico (Osgood; Suci; Tannenbaum, 1957), que permite mensurar as reações psicológicas do público por meio de escalas de adjetivos opostos. Esta técnica será aplicada junto ao público-alvo do projeto para verificar se os adjetivos e a retórica de identidade pretendidos pelo designer foram decodificados corretamente pelos observadores.

3.1.6 Delimitação de escopo projetual: Parâmetros do jogo-Base versus elementos de projeto

A aplicação prática desta metodologia exige uma clara distinção entre as estruturas sistêmicas preexistentes no jogo-base e o objeto inédito a ser desenvolvido. Portanto, tomando como referência o modelo conceitual de produção de sentido apresentado na Figura 11 (Seção 2.3), estabelece-se a divisão rigorosa entre o que já se encontra consolidado pela obra original e o que será efetivamente projetado, conforme sintetizado no Quadro 3.

Quadro 3: Delimitação de escopo projetual

Parâmetros Definidos pelo Jogo-Base (<i>Don't Starve Together</i>):	• Estética Sistêmica (O Universo Visual): A atmosfera geral, a perspectiva bidimensional (2D), o traço expressionista/gótico vitoriano e a paleta de cores predominantemente dessaturada do ambiente de <i>"The Constant"</i> atuam como restrições artísticas fixas e imutáveis. • Estrutura de Suporte (Tecnologia e Interface): Os formatos de exibição <i>in-game</i>, tais como as proporções de escala e silhueta necessárias para legibilidade em ambientes de baixa iluminação, o layout da tela de seleção de sobreviventes e as dinâmicas de renderização visual em duas dimensões. • Mecânicas de Sobrevivência: O sistema lógico que rege o funcionamento do mundo (contagem de dias, ciclos de estações do ano, decaimento de sanidade na escuridão) permanece intacto, servindo como a base de regras que o novo personagem obrigatoriamente deve mediar.
Elementos de Intervenção e Projeto (O que será Desenvolvido):	• Territorialidade e Imaginário Popular: O transplante de elementos do imaginário cultural maranhense para dentro do jogo, convertendo os símbolos identitários, vestimentas tradicionais, mitos e saberes locais da cidade de São Luís nas matrizes conceituais do novo sobrevivente. • Narrativa Individual do Personagem: A criação de uma biografia inédita e de adjetivos psicológicos que justifiquem a presença dessa nova figura no universo lúdico, respeitando o tom de mistério e a melancolia característicos da obra original. • Design de Personagem (<i>Character Design</i>): A materialização visual do herói a partir da tridimensionalidade de Egri (Fisiologia, Sociologia e Psicologia) e da psicologia das formas, avançando desde os esboços exploratórios e estudos de vestimentas até a consolidação cromática e a finalização técnica do <i>model sheet</i> em formato 2D. • Criação da Proposta de Imersão: Simulação de sua aplicação prática no jogo por meio de montagens visuais (<i>mockups</i>) contextualizadas nos cenários da interface original.

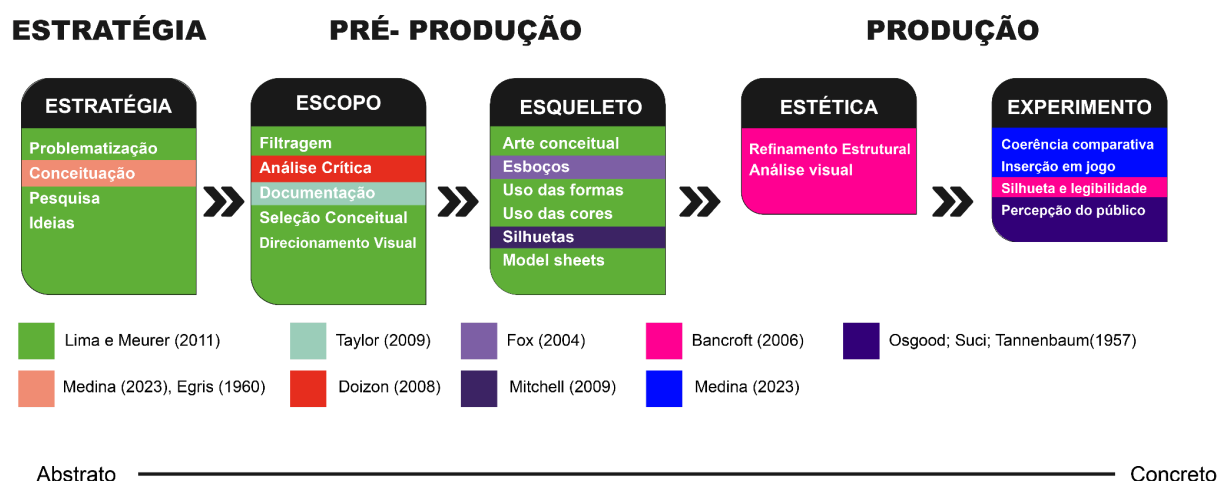
Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa abordagem estabelece que o projeto, em sua totalidade, direcione suas ações de modo a respeitar tanto o material de base (o jogo) quanto os requisitos definidos para a criação do avatar com características ludovicenses.

3.2 Diagrama de fluxo

Diante das etapas que nortearão o processo de criação do personagem, apresenta-se a seguir o diagrama de fluxo metodológico adaptado (Figura 21), evidenciando a organização das etapas propostas e a contribuição de cada autor incorporado ao desenvolvimento da presente pesquisa, com o objetivo de facilitar a compreensão da estrutura metodológica adotada.

Figura 21: Fluxo metodológico



Fonte: Elaborado pelo autor.

4. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Este capítulo aplica na prática o arcabouço metodológico que foi estruturado até aqui, saindo do universo teórico da territorialidade e da cultura e indo para a materialização projetual de um novo personagem bidimensional (2D) que integra o ecossistema de *Don't Starve Together*.

4.1 Estratégia: Mapeamento de situação inicial e delimitações do jogo-base

Seguindo a estrutura metodológica proposta por Lima e Meurer (2011), o ponto de partida da criação do personagem para um jogo se inicia a partir das delimitações que esse universo digital impõe. Isso implica que é necessário, em um primeiro momento, destrinchar as características que são regras que o nosso novo personagem necessita seguir para conversar diretamente com o jogo. Para isso, é usado o critério comparativo dos personagens que já estão em jogo, analisando possíveis semelhanças comuns nessas personas, como cores, formas, estrutura corporal, narrativas e como esses personagens se reafirmam enquanto indivíduos nesse universo. Toda essa etapa é denominada como situação inicial, e a partir dela parte-se para a situação final que se deseja chegar: o personagem criado.

Como objetos de pesquisa para essa etapa, foram selecionados três avatares que possuem características extremamente distintas umas das outras, a fim de facilitar o melhor entendimento de como figuras tão diferentes podem se assemelhar ao jogador como pertencentes a um mesmo universo. Para simbolizar a máxima diferenciação, a escolha desses indivíduos baseou-se em características visuais correspondentes à espécie, gênero ou arquétipo de cada uma.

O primeiro sobrevivente analisado é Wilson (Figura 22), elemento adotado como base inicial ao longo de toda a concepção do jogo-base. Ele configura-se como um cientista do gênero masculino, aficionado por ciência e magia, que atua como o protagonista central da narrativa do *game*.

Figura 22: Arte conceitual do Personagem Wilson



Fonte: Klei Entertainment (2016).

Como segunda escolha de personagens, optou-se pela abordagem do gênero oposto com a inserção de Wigfrid (Figura 23). A personagem constitui-se como uma guerreira viking que, em âmbito narrativo, revela-se como uma atriz interpretando o referido papel, utilizando-se da atuação como recurso para obter coragem e transitar pelo universo de *Don't Starve Together*.

Figura 23: Arte conceitual do Personagem Wigfrid



Fonte: Klei Entertainment (2016).

Como último objeto de análise, apresenta-se Wortox (Figura 24), uma criatura de aspecto diabólico cuja dinâmica narrativa fundamenta-se no consumo de almas

extraídas de outros seres, utilizando-as como recursos para a execução de habilidades mágicas.

Figura 24: Arte conceitual do Personagem Wortox



Fonte: Klei Entertainment (2016).

No processo de análise dessas figuras, nota-se que a construção visual dos personagens ocorre em um contexto bidimensional (2D). Para além desse fator visual, observa-se que, apesar de possuírem diferenças biológicas, os personagens seguem uma linha estrutural comum quanto ao tamanho e à proporção dos membros, como visto na Figura 25. Essa estrutura se caracteriza por apresentar a cabeça maior em relação ao tronco e às pernas.

Figura 25: Demonstração de proporção



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Klei Entertainment (2016).

Nota-se também que as formas dos personagens possuem semelhanças quanto ao formato de suas linhas, que são retas e espetadas, sinalizando ao jogador que os personagens, assim como o mundo, apresentam características que transmitem medo. Predominantemente, observa-se que a construção das figuras em *Don't Starve Together* se apoia no uso de triângulos, aliados a outras formas geométricas. Contudo, o triângulo e as linhas tortuosas funcionam como o mecanismo principal de identificação da *shape language* da obra.

Figura 26: Demonstração de *Shape Language*



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Klei Entertainment (2016).

Com relação à paleta cromática dos personagens, ela, assim como as formas, conversa diretamente com os cenários do jogo (Figura 27). Como aponta Solarski (2015), as cores em ambientes interativos funcionam como um vetor narrativo e emocional; no caso de *Don't Starve Together*, a atmosfera que predomina no *game* é a de sobrevivência e, para simbolizar tal aspecto, os personagens utilizam-se de cores mais frias e dessaturadas, criando a sensação de vulnerabilidade e mistério (Figura 28).

Figura 27: Demonstração de cores do cenário em *gameplay*



Fonte:Elaborado pelo autor, com base em Klei Entertainment (2016).

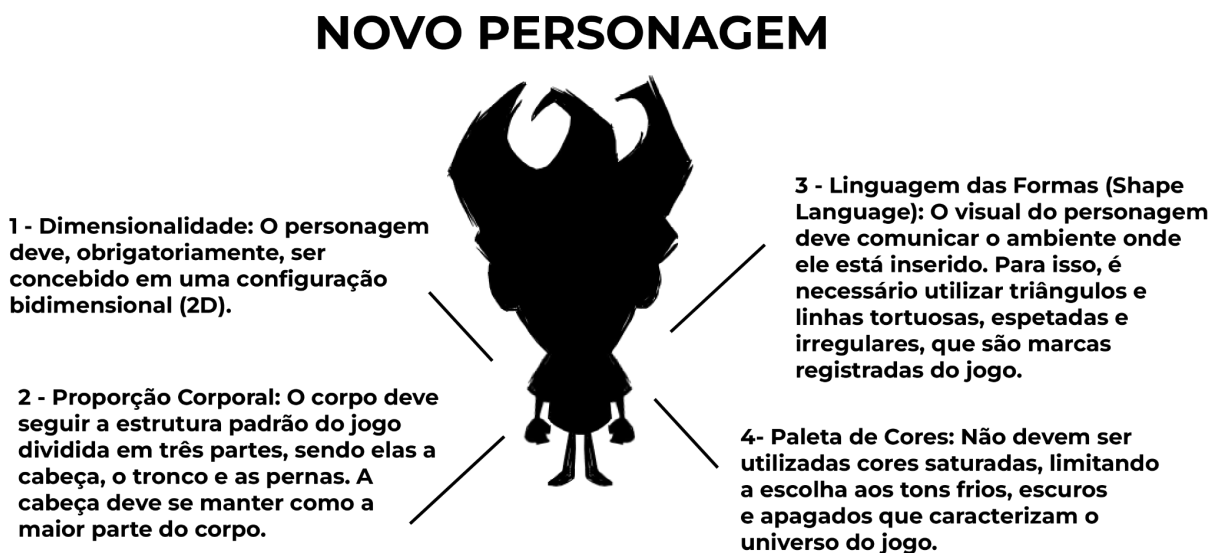
Figura 28: Cores dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Klei Entertainment (2016).

Após essa análise estrutural e visual dos personagens, buscou-se levantar, a partir deste material, as restrições que um novo personagem precisa ter com base no modelo que o jogo já utiliza. Esses requisitos estão estruturados na Figura 29.

Figura 29: Requisitos para o novo personagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

É importante ressaltar que esta etapa de situação inicial aborda, por enquanto, a construção do personagem sob a perspectiva da *engine* do jogo, isto é, a forma como a obra apresenta suas Figuras para os jogadores e o padrão visual estabelecido para os habitantes do universo de *Don't Starve Together*. Portanto, neste momento, não foram discutidos os elementos narrativos ou culturais, que constituem um dos enfoques principais desta pesquisa.

4.1.1 Mapeamento do universo cultural: O imaginário lendário e os parâmetros de Egri

A partir dos parâmetros da *engine* de *Don't Starve Together* que sustentam a estrutura dos personagens, partiu-se para o levantamento dos requisitos que nortearão a criação das personas identitárias ludovicenses. Para desenvolver um sobrevivente que apresenta elementos ativos e coerentes com a cultura de São Luís, utilizou-se o método de Egri (1960) para a sua estrutura tridimensional. Como esta fase ainda integra a etapa de Estratégia, o método apoia-se inicialmente na pesquisa abstrata e conceitual, com o objetivo de reunir material temático para o

personagem e permitir a seleção das melhores opções ao longo das etapas seguintes. Sob essa ótica, as dimensões propostas pelo autor foram integradas a painéis semânticos (*moodboards*) e estruturadas da seguinte forma:

a) Dimensão fisiológica: estabelece os requisitos anatômicos e a identidade visual da persona. Para este projeto, o levantamento de material concentrou-se em indumentárias, ferramentas de festejos ludovicenses e na morfologia de seres mitológicos locais, resultando na composição de dois painéis semânticos. O primeiro *moodboard* (Figura 30) concentrou-se na cultura material dos festejos mais populares da Ilha (Bumba Meu Boi, Tambor de Crioula, Festa do Divino Espírito Santo e São João), analisando vestimentas, cores e instrumentos musicais como matracas e tambores. O segundo painel (Figura 31) investigou o imaginário fantástico de São Luís, filtrando mitos que possuísem uma personificação ou figura central clara — como as lendas de Ana Jansen, da Serpente Encantada, da Manguda e do personagem Cazumbá —, garantindo o hibridismo com o caráter sobrenatural do jogo-base;

Figura 30: *Moodboard* de referências visuais de indumentárias e instrumentos



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em diversas fontes.

Figura 31: Moodboard de referências visuais das lendas ludovicenses



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em diversas fontes.

b) Dimensão Sociológica: Nessa etapa, delimita-se o aspecto sociocultural do personagem, definindo sua narrativa pregressa antes de ser inserido no universo do jogo. Para estruturar essa fase, alinhado ao método de Egri, adotou-se também a abordagem proposta por Medina (2021), que se conecta diretamente a essa proposta por meio da criação de pequenas biografias que narram a trajetória e a identidade da figura. Como o desenvolvimento do personagem exige raízes territoriais profundas com São Luís, utilizou-se como base biográfica algumas das lendas locais levantadas anteriormente na dimensão fisiológica (Figura 31), permitindo atrelar o aspecto mágico e fantasioso inerente ao universo de *Don't Starve Together* a um elemento identitário comum, vivo e recorrente no imaginário ludovicense. Por fim, é importante salientar que, nesta etapa, utilizou-se como principal referencial teórico para a construção da identidade uma busca através de variadas mídias, mas como principal material informativo fontes como a tese de Cardozo (2015), para lendas como Manguda, Serpente Encantada e Ana Jansen, já para figuras como Cazumbá e Bumba Meu Boi foi utilizado Matos e Ferreti (2009). Importante explanar que, apesar de uma escolha sólida de pesquisa, as lendas não possuem uma origem rigidamente definida, visto que, em sua maioria, são transmitidas por meio da oralidade. Portanto, o uso de artigos, livros, jornais e até

mesmo do conhecimento popular será fundamental para a estruturação de sua construção biográfica.

c) Dimensão Psicológica: para o âmbito da psique do personagem, busca-se definir sua personalidade, isto é, se ele é uma figura expressiva, melancólica ou astuta, o que determinará suas expressões visuais e seu comportamento dentro do jogo. Portanto, nessa etapa, utiliza-se a adjetivação para construir as características definidoras do personagem, levantando atributos que melhor se harmonizassem tanto com a dimensão sociológica estabelecida quanto com a atmosfera e as mecânicas do jogo-base. Desse modo, elaborou-se um quadro (Quadro 4) para expor alguns dos possíveis atributos que serão utilizados em etapas posteriores, apresentando aspectos que se misturam para definir a identidade da figura com base em sua origem (São Luís), em seu contexto atual (o jogo) e na forma como ele age e reage a esse novo ambiente.

Quadro 4: Adjetivos levantados para o novo personagem

Correspondência	Adjetivos
Ludovicense	Misterioso e Sobrenatural
<i>Don't Starve Together</i>	Solitário e Festivo
Modo de agir em jogo	Brincalhão e Astuto

Fonte: Elaborado pelo autor.

4.2 Escopo: Definição de parâmetros e geração de alternativas

Com as ideias geradas na fase de estratégia em mãos, parte-se para o afunilamento do material levantado, adentrando na segunda etapa, denominada de escopo. Nessa fase, constrói-se a delimitação dos parâmetros que serão utilizados no personagem, definindo quais roupas servirão de inspiração e qual lenda será a narrativa central de sua composição.

4.2.1 Escopo: O Cazumbá

Dentre as cinco lendas levantadas como possíveis figuras centrais desse hibridismo entre São Luís e o jogo, a que melhor se alinha aos parâmetros de *shape*

language estabelecidos tanto no *game* quanto na etapa anterior é o Cazumbá. O jogo determina que o personagem deve, necessariamente, possuir uma forma humanoide, o que, embora não descarte de forma absoluta ideias como a Serpente Encantada e o Bumba Meu Boi, dificulta significativamente sua inserção. A figura de Ana Jansen também se aproxima dessa exclusão, visto que uma das principais características de seu terror advém de sua carruagem; assim, estabelecer essa estrutura fugiria do padrão visual humano exigido pela obra.

Restando apenas o Cazumbá e a Manguda, a seleção do Cazumbá deu-se por fatores como suas vestimentas, uma vez que um dos critérios definidos na etapa anterior foi o levantamento de roupas de festejos. Como o Cazumbá já é uma figura integrada a essas festividades, ele oferece um material de escolha mais viável e verossímil do que a Manguda. Para além dessa adequação, o Cazumbá é uma imagem ligada ao horror, tratando-se de um ser meio homem e meio bicho, o que sintoniza perfeitamente com a proposta do jogo. É importante ressaltar também que, embora o Cazumbá não tenha tido sua concepção original na capital, sendo originário da Baixada Maranhense, esse fator não se configurou como um impedimento para a sua escolha. Afinal, sua presença no cenário de festividades de São Luís é rotineira, o que o consolida como um símbolo fundamental e indissociável da tradicional festa do Bumba Meu Boi na região (Matos; Ferreti, 2009).

Ademais, o personagem surge como um acréscimo inédito ao material original, visto que *Don't Starve Together* não possui, até o momento, nenhuma figura que utilize máscara ou que traga uma festividade folclórica como base de seu material narrativo.

4.2.2 Diretrizes de hibridismo visual: O choque de universos

A materialização do personagem depende diretamente do hibridismo visual, um processo que consiste na fusão de duas matrizes estéticas diferentes a fim de alcançar o resultado desejado, que, no caso desta pesquisa, é a mescla entre São Luís e *Don't Starve Together*. Dessa forma, busca-se preservar tanto as características identitárias da cidade quanto a identidade visual do jogo. Portanto, foram selecionadas como ferramentas visuais desse hibridismo as matrizes apresentadas no Quadro 5 abaixo:

Quadro 5: Matrizes guias para junção de ideias

A Matriz Cultural	A Matriz da <i>Engine</i>
Desta matriz, é possível tirar a iconografia e a cultura material que fazem com que a figura seja imediatamente reconhecível no imaginário ludovicense. O foco está em manter os adereços icônicos, como a tradicional “careta”, que é uma máscara com feições de animais, a bata longa e volumosa, e o uso de chocalhos. Esses elementos são importantes para que o personagem seja facilmente reconhecido e para preservar a sua ancestralidade ligada ao sotaque de baixada do Bumba Meu Boi.	Essa matriz age como um filtro estilístico necessário, aplicando as regras da obra de sobrevivência à riqueza do Cazumbá. Isso faz com que os detalhes coloridos, como os bordados, os veludos e as miçangas vibrantes da bata, percam um pouco do seu calor e realismo. Em vez disso, eles são representados por meio de linhas manuais simples e uma paleta de cores mais frias e desbotadas. As formas naturais da máscara e o modo como o tecido cai são intencionalmente simplificados, usando uma linguagem de formas geométricas triangulares. Isso inclui linhas curvas e extremidades pontiagudas que dão uma sensação de perigo e mistério, características que são fundamentais para o jogo (Bancroft, 2006). No final, a figura tridimensional é achatada e adaptada para um plano bidimensional, seguindo a proporção anatômica padrão da obra. Isso faz com que a máscara careta seja consideravelmente maior do que o tronco e os membros que estão escondidos pela bata. Essa transformação é necessária para que a figura se encaixe no estilo da obra de sobrevivência.

Fonte: Elaborado pelo autor.

A junção dessas matrizes preserva as características de ambos os universos e se liga diretamente à etapa posterior, que trabalhará a geração dos primeiros esboços baseados nesse quadro.

4.2.3 Nome e biografia de personagem

Como um dos pilares para a construção do personagem consiste na abordagem tridimensional proposta por Egri (1960), antes de adentrar a fase visual, construiu-se uma breve biografia e definiu-se o nome que a figura receberia no jogo. Para a elaboração dessa biografia, utilizou-se o levantamento bibliográfico citado nas etapas anteriores.

Como modificação inicial, fez-se necessária a alteração do nome do personagem devido a uma regra estabelecida na própria narrativa do jogo: todos os personagens de *Don't Starve Together* possuem nomes iniciados com a letra "W". Por se tratar de uma releitura de personagem adaptada a um universo já existente, essa mudança de nomenclatura não se tornou um impeditivo.

Para a escolha do novo nome, definiram-se dois critérios: a inicial deveria ser a letra "W" e a sonoridade deveria remeter foneticamente ao termo "Cazumbá". Diante disso, o nome adotado foi o mais simples possível, adaptado a fim de manter suas raízes culturais sem romper com a coerência narrativa do jogo: Wumbá, cuja leitura se faz como "Umbá".

Para a história base da figura, mesclou-se a concepção original do Cazumbá como um ser místico e brincante do São João a clichês presentes no universo de *Don't Starve*, como o súbito surgimento do indivíduo no mundo de *The Constant*. Portanto, a narrativa do personagem dispõe-se da seguinte maneira no jogo:

"Wumbá é considerado um dos piores dançarinos entre os Cazumbás de seu terreiro. Obstinado a aprimorar sua performance como folião, ele realiza um acordo com Maxwell, o antagonista central de *Don't Starve Together*. Para alcançar seu objetivo, Wumbá deve adentrar o universo do jogo e sobreviver por 70 dias, período correspondente à duração do ciclo de São João em São Luís. (Maranhão, 2026) "

4.3 Esqueleto: Esboços, cores e modelo

Nesta etapa, foram desenvolvidos os primeiros rabiscos e esboços para a definição dos formatos iniciais do rosto e do corpo da nova figura. Também foram realizadas as escolhas das formas e cores que compõem o personagem, culminando na produção do *model sheet* com suas respectivas vistas e expressões.

4.3.1 Geração de esboços

Com as diretrizes de hibridismo visual estabelecidas, deu-se início à fase de experimentação prática por meio da geração de alternativas gráficas. Para esse momento, adentrou-se na primeira testagem de esboços do personagem, trabalhando a aplicação das regras visuais do jogo na figura do Cazumbá. Isso incluiu a adaptação da deformação característica da obra à face do personagem (que é uma marca icônica do Cazumbá), o uso de formas comuns do jogo (como linhas espetadas e triângulos na bata) e a adição de rasgos e desgaste de cores nas roupas da figura, a fim de padronizá-lo ao universo de *Don't Starve*. Vale ressaltar que essa subetapa não consiste na fase definitiva de construção da figura,

configurando-se apenas como um teste inicial para validar a seleção do personagem e viabilizar um maior refinamento visual nas etapas posteriores.

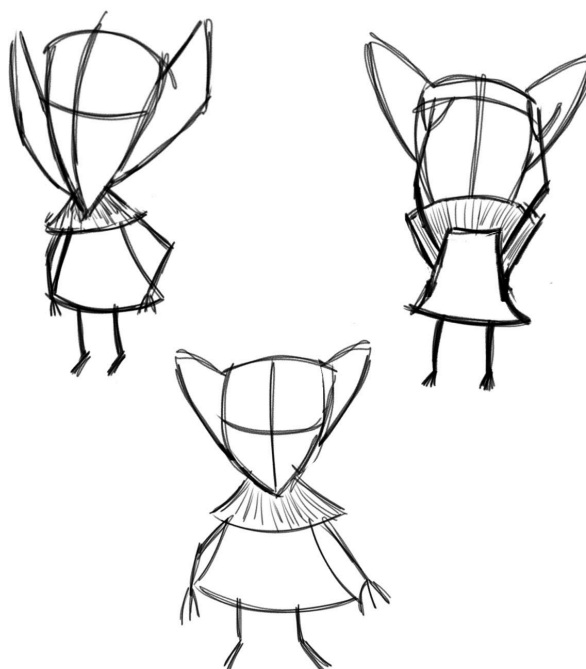
Figura 32: Esboços testes do personagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a testagem de variadas formas para o mesmo personagem, realizou-se a seleção das estruturas que melhor se adequaram ao jogo, definindo também quais características poderiam ser adaptadas. Para isso, com base no levantamento feito nos esboços, selecionou-se inicialmente a modelagem apresentada na Figura 33.

Figura 33: Esboço inicial de forma escolhido



Fonte: Elaborado pelo autor.

Esse modelo foi selecionado devido ao destaque acentuado nas orelhas da figura, um elemento característico do Cazumbá, além de sua indumentária possuir uma bata tradicional desse personagem. O formato de rosto triangular foi escolhido por ser uma característica marcante dos personagens do próprio jogo, alinhando-se também ao fato de os Cazumbás possuírem, em sua maioria, rostos alongados.

4.3.2 Modelo inicial

Levantados os moldes que o personagem teria, fez-se necessário retomar a busca por referências do próprio Cazumbá e referências do jogo *Don't Starve Together*, nessa construção usou-se um pequeno conjunto de imagens (Figura 34) que culminou no modelo inicial de personagem.

Figura 34: Figuras para o primeiro modelo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Com base nessas figuras, o foco principal direcionou-se às orelhas e às vestimentas longas do Cazumbá, além de conferir um aspecto de máscara ao personagem para reforçar sua natureza híbrida, entre o homem e o bicho. Para a composição da face, foram utilizados como referência elementos do rosto do personagem Wormwood, por se tratar de uma criatura humanoide e monstruosa que se alinha visualmente à boca do Cazumbá.

A partir desses requisitos, desenvolveu-se o personagem apresentado na Figura 35:

Figura 35: Primeiro Modelo do Personagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

4.3.3 Uso das cores

Para a definição da paleta de cores inicial do personagem, utilizaram-se como base as tonalidades típicas das vestimentas do Cazumbá: vermelho, amarelo e preto. No entanto, o uso do preto foi descartado devido a uma limitação de legibilidade imposta pelo próprio jogo no ambiente *in-game*. Como o cenário já é predominantemente escuro, um personagem com tonalidades totalmente pretas dificultaria a visualização por parte do jogador. Essa cor foi substituída pelo azul, tonalidade que também é recorrente na vestimenta da figura encantada. A partir dessas definições, obteve-se o esquema de cores apresentado na Figura 36:

Figura 36: Primeira versão colorida



Fonte: Elaborado pelo autor.

Como apontamento final para esta subetapa, cabe esclarecer que, embora essas cores tenham sido escolhidas por serem tradicionais das indumentárias juninas, as tonalidades específicas, nesse caso, a saturação, foram extraídas diretamente da paleta de outros personagens que já utilizavam essas mesmas cores (amarelo, azul e vermelho).

4.3.4 Primeiras mudanças e *model sheet*

Nesta subetapa, o modelo (Figura 37) já apresenta refinamentos em suas linhas, detalhes e cores, alinhando-se principalmente aos requisitos iniciais levantados na etapa de estratégia. Para isso, a saturação do azul foi reduzida para

tornar a tonalidade mais escura, além de terem sido adicionados detalhes de hachuras ao longo do personagem, com maior ênfase nas orelhas.

Figura 37: Primeira versão melhorada



Fonte: Elaborado pelo autor.

Com base nessa versão aprimorada do personagem, desenvolveu-se o seu *model sheet*, apresentado na Figura 38. Este documento técnico reúne as vistas frontal, lateral e traseira da figura, além de expressões faciais de raiva e surpresa, a fim de demonstrar como o personagem reagiria a determinadas situações.

Figura 38: *Model sheet* do personagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

4.4. Estética: Análise estrutural e melhorias do personagem

Com a identidade visual do personagem já estabelecida, esta etapa buscou avaliar a sua coerência com as diretrizes levantadas no início do projeto, além de identificar possíveis modificações que agregassem valor à nova figura. Diante disso, fez-se necessário retornar à fase de pesquisa, visto que, apesar de apresentar diversas características que remetem ao Cazumbá, a indumentária do personagem afastava-se de um aspecto marcante dos brincantes do São João. As vestimentas tradicionais costumam ser largas, enquanto a figura gerada apresentava trajes curtos.

Diante dessa evidência, foram alteradas apenas as características referentes às vestimentas do personagem. Isso resultou na criação de uma versão final (Figura 39) com uma bata larga, que condiz com o traje comum dos Cazumbás.

Figura 39: Versão final do personagem

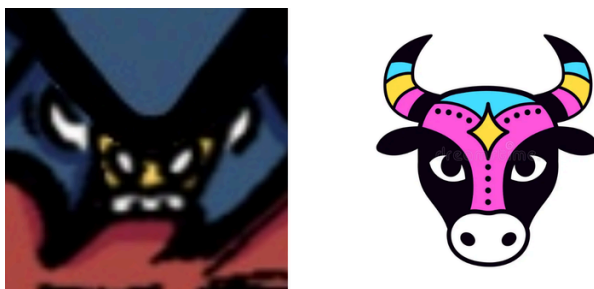


Fonte: Elaborado pelo autor.

A construção de cada parte da nova vestimenta derivou de uma referência visual distinta. A estrutura estendeu-se desde a pequena representação do Bumba Meu Boi na parte superior do torso (Figura 40) até as formas ao longo da indumentária gerada (Figura 41), baseadas em um modelo existente e seguindo sempre a máxima de redução e simplificação para a adequação ao jogo. Na construção da mão, optou-se pela substituição por um pequeno formato que

simboliza o sino de latão (Figura 42), que é um dos instrumentos utilizados em algumas danças do Cazumbá, a fim de evocar a dança e o misticismo da tradição da qual ele faz parte.

Figura 40: Adereço Bumba meu boi e referência



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 41: Desenhos da roupa e referência



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 42: Sino de latão do personagem e referência



Fonte: Elaborado pelo autor.

Dadas as etapas construtivas que culminaram no design final do personagem, obteve-se como modelo resultante o novo *model sheet* na Figura 43.

Figura 43: *Model sheet* da versão final do personagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

4.5. Experimentação: Modelo *in-game* e análise qualitativa

Nessa fase, a palavra que norteia o processo é análise: analisar o que foi gerado no cenário para o qual a figura foi pensada, se ela funciona e como o público avalia essa inserção no contexto projetado. Para a estruturação dessa etapa, fez-se uso de diferencial semântico, testes comparativos e a inserção da nova figura como um elemento adicionado a *Don't Starve Together*.

4.5.1 Modelo aplicado em jogo

Para a construção do personagem em um cenário real, que passasse a credibilidade de um lançamento oficial, o processo dividiu-se em três momentos que seguem o fluxo lógico de introdução de um novo avatar. O primeiro consiste na criação de uma arte promocional (Figura 44), simulando o material divulgado para os jogadores via mídias externas (redes sociais, plataformas de jogos, entre outras). O segundo momento é a tela de seleção de personagens (Figura 47), que representa a conexão de escolha entre o avatar e o jogador. Por fim, o terceiro momento contempla a construção de uma situação ocasional dentro do próprio jogo (Figura 51).

Figura 44: Arte promocional do Wumbá



Fonte: Elaborado pelo autor.

Para a construção da imagem promocional, utilizaram-se adjetivos como "brincalhão" e "dançarino" para evocar a festividade que o Cazumbá carrega, bem como a presença de pequenos elementos do São João como plano de fundo. Além disso, para conferir ao personagem um aspecto de maior misticismo, determinou-se que ele não possuiria pernas, sendo estas representadas por um vão escuro na parte inferior de sua bata, conforme mostrado na imagem. Já na etapa de adequação cromática, notou-se que, no material promocional original, as cores dos personagens sofrem uma mudança sutil de dessaturação em relação às suas paletas originais; para alinhar-se a isso, realizou-se uma "acinzentação" nas cores originais do Wumbá.

Para fins comparativos, apresenta-se a seguir a versão promocional gerada ao lado de uma arte promocional oficial do jogo (Figura 45):

Figura 45: Comparativo Wumbá e Wilson



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na etapa da tela de seleção de personagens, a imagem usada como referência para a construção fictícia baseou-se em uma captura de tela do próprio jogo, obtida pelo autor do presente trabalho. A partir disso, realizou-se a substituição do personagem Wilson para dar lugar à nova figura. Apresenta-se, a seguir, o material original na Figura 46 e, na sequência, a nova tela de seleção com o Wumbá já inserido (Figura 48).

Figura 46: Tela de seleção original do jogo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 47: Nova tela de Seleção com Wumbá



Fonte: Elaborado pelo autor.

Para a criação dessa tela, foram alterados elementos como o ícone de rosto do avatar, o ícone demonstrativo de corpo inteiro, o nome do personagem no formato tipográfico original do jogo e o medidor de "sanidade", que foi substituído por um ícone do Bumba Meu Boi (Figura 48). A reestilização desse elemento de interface conecta a dimensão estética à funcional do artefato, transformando um vetor de regras em um meio de narrativa não verbal que amplia a imersão do jogador (Schell, 2011; Dondis, 2015).

Além disso, a seção descritiva do personagem original também foi substituída por adjetivos e por uma biografia (Figura 49) baseados nas pesquisas situadas nas etapas de estratégia/escopo desta metodologia no que diz respeito ao folclore do Cazumbá.

Figura 48: Novo ícone inspirado no Bumba Meu Boi



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 49: Descrição de personagem na tela de seleção



Fonte: Elaborado pelo autor.

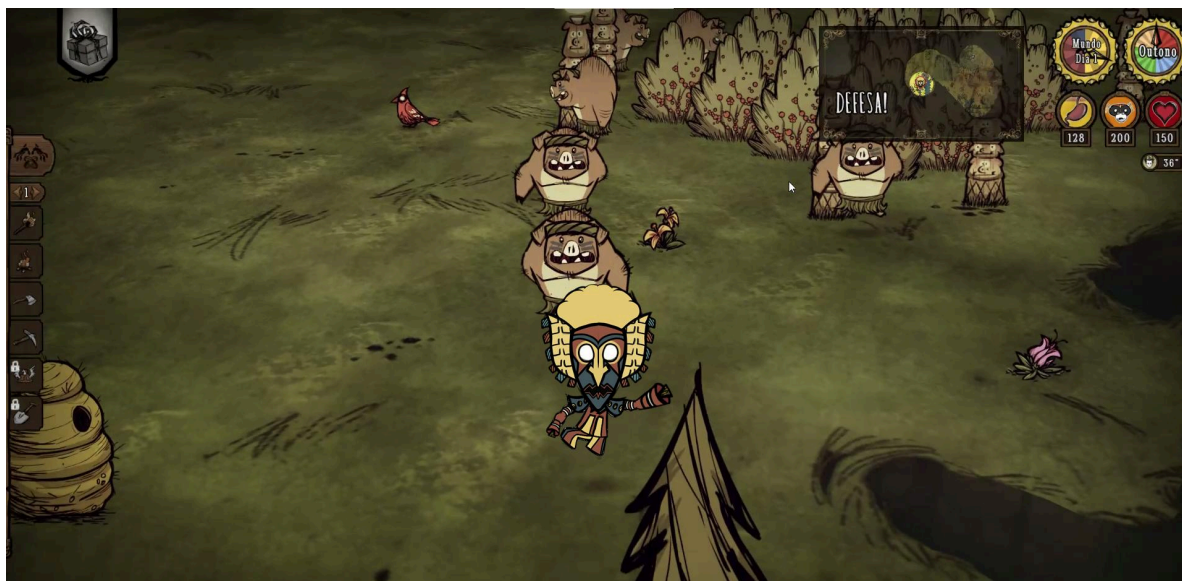
Por fim, na etapa de inserção do personagem em uma situação real de jogo, também se utilizou uma captura de tela como base para a substituição do avatar original pelo Wumbá. A cena foi planejada para demonstrar a interação de perseguição por monstros com o novo personagem. Novamente, as cores do personagem sofreram alterações devido à iluminação e à ambientação do cenário, respeitando as exigências da paleta visual *in-game*. Apresenta-se, a seguir, o comparativo entre a captura de tela original (Figura 50) e a nova imagem gerada (Figura 51).

Figura 50: Captura de tela de referência



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 51: Wumbá fugindo dos porcos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Dentre as principais mudanças entre as Figuras 50 e 51, destacam-se a alteração do ícone do avatar no minimapa localizado no canto superior direito (Figura 52), bem como a presença do medidor de sanidade personalizado com o Bumba Meu Boi (conforme visto na Figura 48), o que reafirma a adaptação de interface realizada previamente na etapa de seleção de personagem.

Figura 52: Avatar do Wumbá no minimapa



Fonte: Elaborado pelo autor.

4.5.2 Aplicação de questionário e teste de silhuetas

Essa fase culminou na aplicação de um questionário com foco principal no público de São Luís, a fim de adquirir dados quali-quantitativos a respeito do novo personagem. O formulário foi estruturado para analisar, primeiramente, o perfil demográfico do participante, como gênero e idade. Em seguida, investigou-se o fator territorial de pertencimento em relação à cidade de São Luís, o grau de alinhamento com elementos identitários da cultura local, o conhecimento e a experiência sobre jogos eletrônicos, principalmente em relação ao título *Don't Starve Together*, e, na sequência, como etapa final, foram apresentados os modelos *in-game* desenvolvidos na subetapa anterior (correspondentes às Figuras 44, 47 e 51). Essa seção buscou obter dados a respeito da percepção do público sobre a figura gerada e incluiu um teste de reconhecimento da silhueta do personagem em comparação com os avatares já existentes no jogo.

É importante ressaltar que, embora o foco principal do questionário estivesse direcionado ao público que reside em São Luís e que concomitantemente conhece o jogo *Don't Starve Together*, a falta de familiaridade com o título não se configurou como um fator excludente. Para tanto, utilizou-se uma pergunta de triagem para direcionar os participantes sem isolar o público-alvo principal. A questão norteadora foi formulada nos seguintes termos: “Você conhece ou já jogou *Don't Starve* ou *Don't Starve Together*?”. Diante de uma resposta negativa, o respondente era conduzido por meio de uma ramificação para uma breve contextualização visual da linguagem estética do jogo, passando a responder a um bloco específico de perguntas.

A partir dessa estruturação metodológica, os dados coletados foram mensurados e tabulados, dando origem às análises de percepção e validação do personagem que são apresentadas e discutidas no capítulo seguinte.

5. RESULTADO E DISCUSSÕES

Este capítulo tem como foco principal a análise dos resultados gerados a partir das impressões do público no que diz respeito ao personagem Wumbá. Para tanto, utilizou-se um questionário de abordagem quali-quantitativa para compreender e analisar em quais aspectos o novo personagem obteve sucesso, baseando-se nos requisitos levantados nas primeiras etapas de seu desenvolvimento, tais como a reconhecibilidade e a integração ao jogo, assim como a capacidade do público identificar elementos territoriais presentes no novo personagem.

5.1 Perfil demográfico e territorial dos respondentes

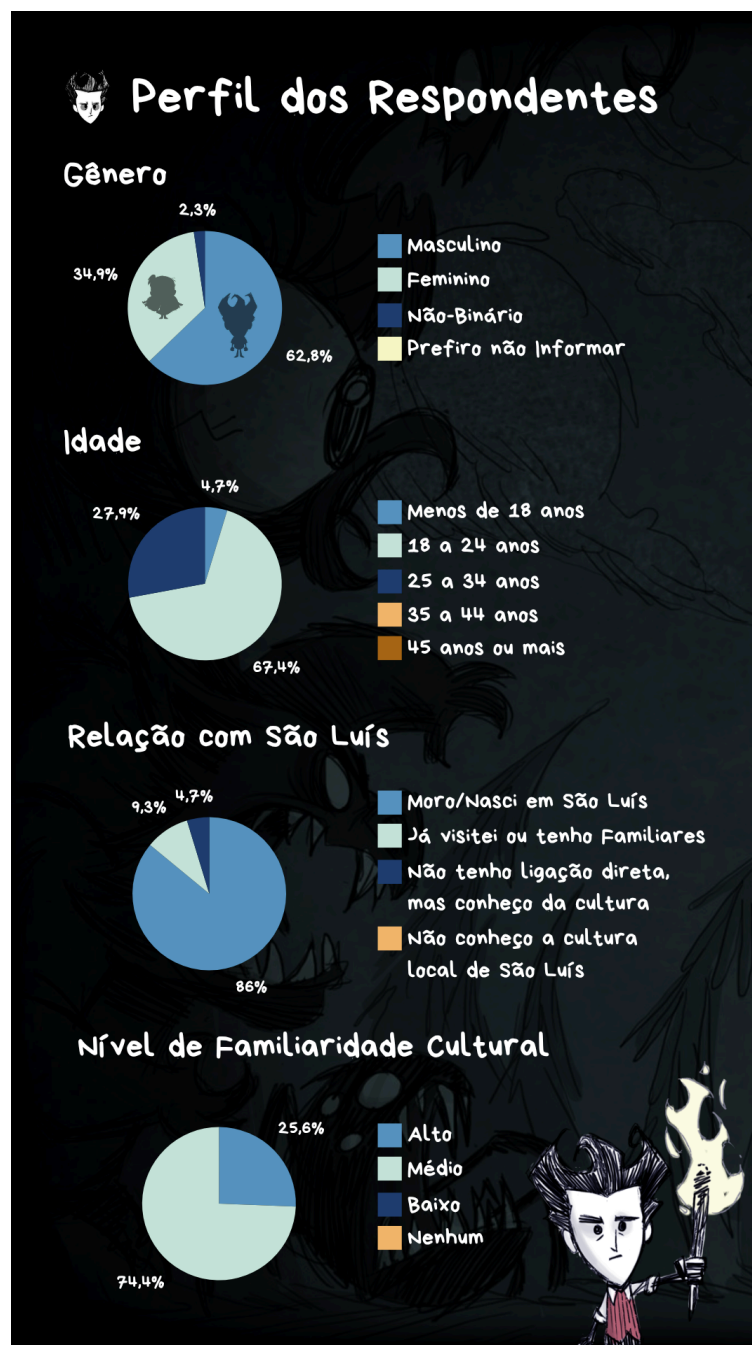
No que tange ao público-alvo desta pesquisa, a amostra coletada foi composta por 43 indivíduos. Os dados demonstram um perfil plural, englobando participantes dos gêneros masculino, feminino e não binário, com uma prevalência de respostas do público masculino. Quanto à faixa etária, a maior concentração de respondentes situa-se entre 18 e 24 anos, correspondendo a 67,4% do público desta pesquisa; observou-se, ainda, uma participação complementar de indivíduos na faixa de 25 a 34 anos (27,9%) e uma parcela minoritária de menores de 18 anos.

Outro fator essencial para a compreensão dos resultados diz respeito à relação territorial que os respondentes possuem com o objeto de estudo deste projeto: a cidade de São Luís. Para mapear esse vínculo, foram formuladas questões que identificavam se o participante reside, já residiu, visitou ou possui algum tipo de contato com o município. Como resultado, constatou-se que 86% dos indivíduos são moradores da Grande Ilha, enquanto o percentual restante declarou possuir familiares na região ou algum outro vínculo que os conecte diretamente à capital maranhense.

Ademais, buscou-se mensurar o nível de conhecimento dos participantes acerca da cultura ludovicense. Para tanto, questionou-se o grau de familiaridade de cada indivíduo com os festejos e as manifestações folclóricas presentes na cidade. Como resultado, observou-se que a maior parte dos respondentes possui um conhecimento prévio moderado ou elevado sobre a cultura local.

A Figura 53 consolida, em formato de infográfico, o apanhado demográfico e as respostas dos participantes abordados ao longo desta subseção (5.1).

Figura 53: Dados demográficos dos Respondentes



Fonte: Elaborado pelo autor.

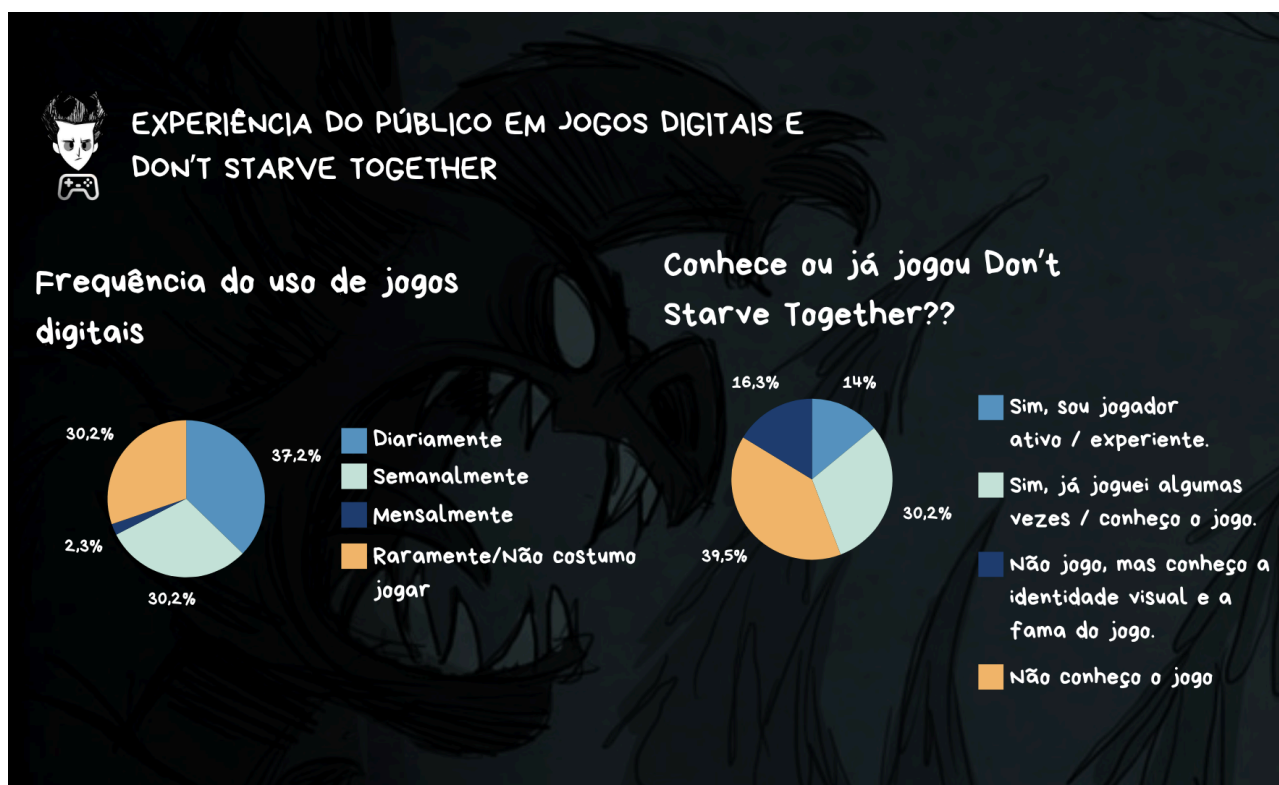
5.2 Conhecimento sobre jogos e *Don't Starve Together*

Se no primeiro bloco de perguntas buscou-se compreender o perfil demográfico dos participantes, no segundo bloco analisou-se a familiaridade do

público com os jogos digitais. Essa etapa resultou na obtenção de dados variados, dividindo os respondentes do questionário de maneira quase igualitária entre pessoas que jogam frequentemente, de forma casual e indivíduos que não possuem (ou raramente) o hábito de jogar (Figura 54). Tal cenário permite avaliar a recepção do novo personagem a partir de diferentes perspectivas, a fim de compreender como a familiaridade prévia com essa mídia afeta a percepção do público sobre o artefato desenvolvido.

Como pergunta posterior, investigou-se o nível de conhecimento que os respondentes possuíam com relação ao jogo *Don't Starve Together* (Figura 54). Essa questão fez-se necessária a fim de compreender como um participante familiarizado com o título interpretaria o novo personagem e, em contrapartida, como um indivíduo totalmente alheio ao universo do jogo o compreenderia.

Figura 54: Experiência com jogos digitais e *Don't Starve Together*



Fonte: Elaborado pelo autor.

É importante ressaltar que essa pergunta constitui uma questão-chave no fluxo do instrumento de pesquisa. Os participantes que indicaram possuir algum conhecimento prévio sobre *Don't Starve Together*, ainda que mínimo, eram direcionados a questões específicas para esse nicho. Em contrapartida, os

respondentes que não possuíam familiaridade nenhuma com a obra foram conduzidos primeiramente a uma seção de apresentação da identidade visual do jogo, passando, logo em seguida, a responder às perguntas dedicadas à validação do personagem desenvolvido.

5.3 Impressões sobre o Wumbá

5.3.1 Respondentes que conhecem o jogo

Para o bloco de perguntas sobre o novo personagem, direcionado exclusivamente ao público com conhecimento prévio do jogo, buscou-se primeiramente compreender quais elementos despertam a atenção desses jogadores na obra original, a fim de cruzar tais dados qualitativos com as características do personagem criado. Essas questões foram estruturadas principalmente por meio de escalas de diferencial semântico, amparadas na experiência e no conhecimento prático dos participantes familiarizados com o título. Desse modo, buscou-se correlacionar as imagens de demonstração do artefato desenvolvido (Figuras 44, 47 e 51) a situações reais presentes no ecossistema do jogo original.

Como investigação inicial sobre a percepção dos jogadores e entusiastas, questionou-se quais elementos mais despertavam a atenção no que diz respeito à identidade visual da obra original. Como resultado desse levantamento, observou-se uma grande convergência nas respostas; entre as características mais evidenciadas pelos participantes, destacaram-se elementos como o traço dos desenhos, a paleta de cores e a estética gótica.

Dando continuidade, iniciou-se o processo de avaliação propriamente dito acerca das impressões do público sobre o personagem. Nessa fase, utilizou-se uma escala diferencial de 1 a 5 pontos, ancorada por adjetivos opostos em suas extremidades para definir a percepção dos respondentes: primeiramente, avaliou-se se o artefato era visto como um personagem "ameaçador" (1) ou "inofensivo" (5) e, em seguida, se possuía um caráter "sombrio/místico" (1) ou "cômico/alegre" (5) (Figura 55). Esse comparativo inicial serviu para demonstrar se a proposta conceitual conseguiu contemplar os requisitos de adjetivação estabelecidos

previamente no Quadro 4, durante as etapas anteriores do desenvolvimento projetual.

Ainda seguindo a mesma metodologia de escala de 1 a 5, a etapa posterior questionou a identidade e a representação que Wumbá transmitia ao público, a fim de compreender se o personagem contemplava os requisitos de uma figura construída com identidade territorial definida e representatividade cultural. Para tanto, a Figura 55 apresenta a distribuição de respostas entre as extremidades "Cultural/Tradicional" (1) e "Genérico/Pop" (5), expondo também o contraste entre "Festivo/Folclórico" (1) e "Tecnológico/Moderno" (5).

Figura 55: Diferencial semântico de características do Wumbá

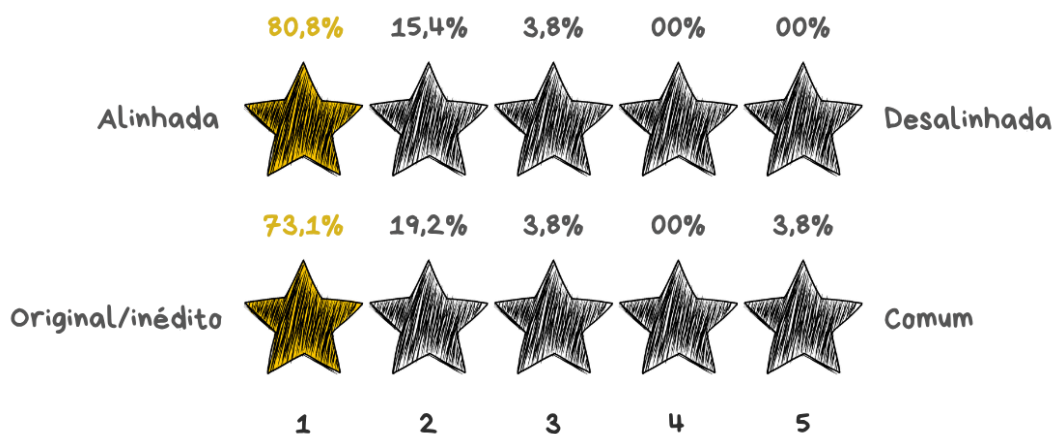


Fonte: Elaborado pelo autor.

A pergunta posterior buscou compreender, sob a mesma métrica, se o personagem conseguiu integrar-se de forma coesa ao jogo-base *Don't Starve Together*. Para isso, os participantes avaliaram se a identidade visual do modelo estava "alinhada" (1) ou "desalinhada" (5) em relação ao estilo da obra e se o

personagem assemelhava-se a algo "original/inédito" (1) ou "comum" (5) para os padrões estabelecidos no universo do jogo (Figura 56).

Figura 56: Diferencial semântico sobre coesão e originalidade ao Jogo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao adotar uma abordagem com perguntas abertas, buscou-se compreender de forma mais livre os sentimentos e as impressões que o design do personagem transmitia ao público, bem como os elementos que mais despertavam a atenção dos respondentes. No que diz respeito à atmosfera evocada pelo personagem, a análise das respostas revelou uma recorrência significativa de termos ligados ao misticismo e ao mistério, além de frequentes menções a aspectos associados a festividades locais.

Essa percepção integrada das diretrizes conceituais do projeto ficou evidente no relato de um dos participantes, que descreveu o artefato como "uma mistura de algo mais folclórico, místico e lúdico" (Respondente 8, 2026). Esse retorno fundamenta e reafirma os requisitos projetuais levantados na etapa de criação do personagem, visto que a união desses três eixos coincide com as características marcantes e constitutivas da figura do Cazumbá.

No que tange à intenção de escolha do personagem motivada pelo impacto visual, a maior parte dos respondentes afirmou que jogaria com o personagem, justificando a decisão a partir de sua estética festiva ou pelo sentimento de pertencimento cultural gerado pelo design. Essa forte identificação regionalizada ficou evidente na justificativa apresentada por um dos participantes:

Sim, é legal ver nossa cultura representada de alguma forma em um jogo tão grande. Vemos isso com frequência em outros jogos e o Brasil até tem algumas representações mas ficam muito amplas e são mais características de culturas sudestinas. O visual dele traz muito da nossa região acredito que isso. (Respondente 15, 2026).

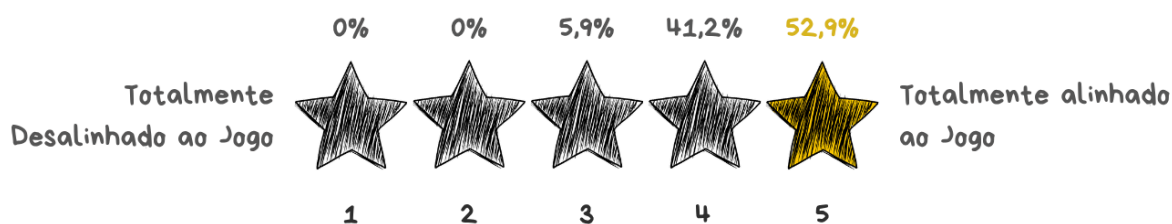
Essa declaração valida o propósito central da presente pesquisa, demonstrando a importância de estabelecer elementos da cultura regional no desenvolvimento de personagens para jogos digitais. O retorno do público evidencia que traços específicos da identidade ludovicense e nordestina não apenas são reconhecidos, mas também agregam valor estético e geram conexão direta com os jogadores dentro desse universo virtual.

5.3.2 Respondentes que não conhecem o jogo

No que diz respeito aos participantes que declararam não conhecer o jogo original, foram apresentados previamente exemplos de personagens, materiais promocionais e cenários *in-game*. Essa etapa foi fundamental para construir um repertório visual nos respondentes, oferecendo-lhes a base contextual necessária para responder às questões subsequentes. Para esse grupo específico, as perguntas tomaram como referência visual direta a imagem promocional do Wumbá (Figura 44); ademais, o questionário direcionado a este recorte apresentou um número reduzido de perguntas, considerando que esses participantes não possuíam o mesmo nível de familiaridade e bagagem contextual sobre o jogo em comparação aos respondentes com conhecimento prévio.

Como primeiro entendimento para este grupo, questionou-se se o personagem apresentava alinhamento com a identidade visual da obra original. Para mensurar essa percepção, utilizou-se novamente a escala diferencial semântica, cujos extremos correspondem aos intervalos entre "Totalmente Desalinhado ao Jogo" (1) e "Totalmente alinhado ao Jogo" (5). Os dados obtidos demonstraram forte convergência, visto que a maior parte dos participantes afirmou que o Wumbá se encontra integrado ao universo visual do jogo (Figura 57).

Figura 57: Alinhamento visual do personagem para o público que não conhece o jogo



Fonte: Elaborado pelo autor.

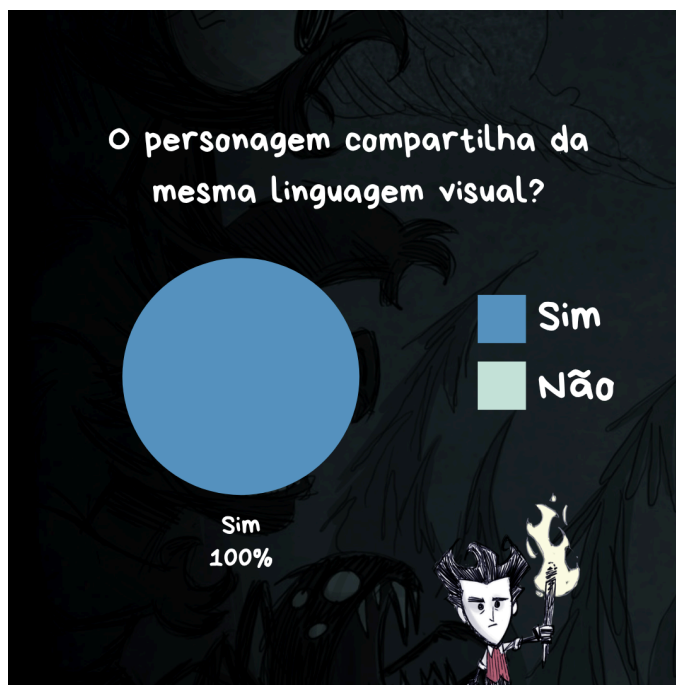
Dando continuidade à análise sob o método comparativo para obtenção de resultados qualitativos, o novo personagem foi apresentado lado a lado com os avatares originais do jogo (Figura 58). Diante dessa composição, os respondentes foram questionados se as figuras compartilhavam da mesma linguagem visual e, em seguida, quais critérios fundamentaram suas escolhas. Inicialmente, observou-se uma taxa de 100% de concordância entre os usuários, os quais confirmaram unanimemente que o personagem proposto mantinha a mesma identidade visual dos demais (Figura 59).

Figura 58: Comparação entre os personagens Wendy, Wumbá e Wortox



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 59 : Resposta da comparativa entre personagens



Fonte: Elaborado pelo autor.

Como justificativa para essa validação, os argumentos mais recorrentes versaram sobre os traços, a paleta de cores, as formas e a estética gótica. A emergência desses termos corrobora diretamente as diretrizes projetuais estabelecidas nas etapas de estratégia e escopo do desenvolvimento do personagem. Ilustrando essa percepção geral, um dos participantes pontuou resumidamente que a similaridade se evidencia "nos traços, corpos, estilo" (Respondente 19, 2026).

Prosseguindo com a análise desse grupo de participantes, cujo conhecimento acerca da cultura ludovicense supera o domínio sobre o jogo original, propôs-se um questionamento aberto e não indutivo a respeito de onde eles acreditavam ter vindo a inspiração visual do personagem. Dentre as respostas obtidas, verificou-se a recorrência marcante de termos como "cultural", "festa junina", "Maranhão/São Luís" e "místico". Além dessas categorias que corroboram diretamente com o objetivo central desta pesquisa, emergiram menções a conceitos correlatos, tais como "estética tribal", "referências africanas" e "máscaras africanas".

É fundamental destacar que esses últimos termos possuem ligação histórica e conceitual direta com a gênese do Cazumbá, visto que essa figura folclórica carrega em sua matriz identitária raízes originárias dos cultos aos voduns africanos, conforme aponta Almeida (2023). Assim, mesmo os respondentes que não citaram o nome do personagem folclórico de forma explícita conseguiram decodificar os arquétipos e os fundamentos visuais que serviram de base para o design proposto.

5.4 Teste de Silhueta

Como etapa de averiguação do teste de formas, estabelecido como um dos ensaios finais da metodologia deste projeto, fez-se necessário compreender se o personagem seria reconhecível por meio de sua silhueta. Para tanto, apresentou-se aos respondentes a Figura 60, que reunia as projeções de sombras de avatares já existentes no jogo original juntamente com a silhueta do Wumbá. O propósito consistia em avaliar se, mesmo diante de um contato recente com o personagem, os participantes conseguiriam identificar corretamente qual das formas pertencia à nova figura. Vale ressaltar que, por envolver uma comparação direta com os elementos visuais do título original, essa questão metodológica foi direcionada estritamente ao grupo de respondentes que declarou possuir conhecimento prévio sobre o jogo.

Figura 60: Silhuetas dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor.

Como resultado, obteve-se uma taxa de 100% de acerto na identificação do Wumbá dentre os personagens originais (Figura 61). Esse dado valida um aspecto

fundamental no design de personagens, que é o princípio do reconhecimento por silhueta, conforme apontado por Bancroft (2006). Esse conceito constituiu um dos pilares norteadores estabelecidos durante a etapa de concepção deste projeto, e o êxito unânime obtido por meio das respostas comprova que o personagem proposto se consolidou como uma figura original, identificável e visualmente marcante dentro do conjunto de avatares analisados.

Figura 61: Escolha de Silhueta pelos participantes



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.5 Críticas e possíveis melhorias

Torna-se imperativo esclarecer que a análise dos dados transcende a mera reafirmação dos requisitos projetuais estabelecidos ou a verificação de convergência entre a intenção narrativa do autor e a percepção do público. Mostra-se igualmente fundamental mapear e discutir as críticas construtivas e as sugestões de melhoria identificadas nas respostas dos participantes. Essa abordagem crítica enriquece a avaliação do projeto, revelando pontos de ajuste que podem aperfeiçoar o design e a fundamentação do personagem proposto.

A despeito de o personagem não ter recebido um volume expressivo de críticas negativas, algumas ponderações merecem consideração, especialmente no que tange à projeção de habilidades integradas ao seu design. Embora esta pesquisa não tenha como escopo o desenvolvimento de mecânicas de jogo para o personagem criado, um dos respondentes manifestou desinteresse pelo avatar ao justificar que a aparência visual isolada não seria suficiente para atraí-lo. Entende-se, portanto, que a inclusão de indícios visuais que sugiram a função mecânica e a narrativa do personagem fortaleceria o vínculo e a imersão de perfis de jogadores cujo engajamento é prioritariamente focado nas dinâmicas de *gameplay*.

5.6 Compreensão do Questionário

O questionário, enquanto método quali-quantitativo, mostrou-se altamente proveitoso ao extrair as percepções da população ludovicense a partir de dois nichos distintos: os jogadores ativos e os que não conheciam a obra original. Apesar das diferentes bagagens em relação ao jogo, as respostas convergiram em diversos momentos, corroborando o objetivo central do desenvolvimento projetual. Constatou-se, por meio de uma ampla maioria dos dados coletados, que o público conseguiu identificar no design do personagem características que remetem à cultura local e, simultaneamente, reconhecer sua hibridização harmônica com o universo visual do jogo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho tangibiliza e expõe a capacidade do design como um agente ativo em seu papel social, com ênfase, durante todo o projeto, na vertente do design de personagens. A habilidade de traduzir a cultura para uma nova mídia possibilitou o surgimento de uma nova forma de aprendizado sobre narrativas e memórias que, de outro modo, poderiam ser invisibilizadas pelo fator tempo ou pela imposição de uma cultura dominante.

A pesquisa buscou compreender os conceitos que fundamentam a intersecção entre cultura e design de personagens, visando alcançar uma hibridização harmônica. Para isso, considerou-se tanto o meio digital responsável por propagar as características territoriais e regionais quanto os próprios elementos folclóricos em si. Para além do embasamento teórico, o processo que culminou no personagem Wumbá viabilizou a análise da percepção do público em relação a um avatar inédito, concebido sob o rigor de respeitar uma manifestação cultural ludovicense específica: a figura do Cazumbá.

É imperativo ressaltar que a construção do personagem apoiou-se em um rigoroso processo de pesquisa e na aplicação de metodologias consolidadas, tanto no meio acadêmico-científico quanto na indústria de jogos digitais. Nesse contexto, o modelo projetual de Lima e Meurer (2011) destacou-se por sua flexibilidade em permitir a integração de ferramentas metodológicas auxiliares. Essa adaptabilidade revelou-se um fator determinante para a ideação e o amadurecimento das soluções visuais ao longo de toda a fase de criação.

Por fim, como principal evidência do potencial de conexão do público com avatares inspirados em raízes regionais, a coleta de dados qualitativos demonstrou uma recepção altamente positiva. Observou-se, nos relatos dos participantes, não apenas o reconhecimento estético, mas a formação de um genuíno vínculo de afeto com o personagem. Conclui-se, ao término desta pesquisa, que o design de personagens se consolida como uma ferramenta poderosa e sensível para salvaguardar a cultura, narrando-a à sua própria maneira, fundamentada na compreensão e, sobretudo, no respeito.

REFERÊNCIAS

21 DRAW. **Como fazer uma folha de design de personagem (Character Design Sheet)**. 21 Draw, 2022. Disponível em: <https://www.21-draw.com/pt/how-to-make-a-character-design-sheet/>. Acesso em: 2 jun. 2026.

ALMEIDA, Geisa. **Misticismo e irreverência: conheça o Cazumbá, personagem mascarado do bumba meu boi do Maranhão**. G1 MA, São Luís, 27 jun. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/ma/maranhao/saojoao/noticia/2023/06/27/misticismo-e-irreverencia-conheca-o-Cazumbá-personagem-mascarado-do-bumba-meu-boi-do-maranhao.ghtml>. Acesso em: 23 jun. 2026.

ALVES, Márcia Maria; BATTAIOLA, André Luiz; CEZAROTTO, Matheus Araujo. **Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional**. Revista Brasileira de Design da Informação, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 1–21, 2016.

ANDRADE, Gabriela. **Don't Starve Together: veja gameplay, história e requisitos mínimos do jogo**. TechTudo, 2023. Imagem de reprodução/Klei Entertainment (c2016). Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/01/dont-starve-together-veja-gameplay-historia-e-requisitos-minimos-do-jogo.ghtml>. Acesso em: 2 jun. 2026.

ARGOLO, Giulia Malta. **Folclore e Mídia: criação visual de personagens para jogos eletrônicos**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2024.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira, 2005.

ASSUNÇÃO, Luiz. **O boi efêmero: a festa do bumba-meu-boi em São Luís do Maranhão**. 1. ed. Natal: Cooperativa Cultural, 1999.

BANCROFT, Tom. **Creating Characters with Personality**. New York: Watson-Guptill, 2006.

BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2001.

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é folclore**. São Paulo: Brasiliense, 1982.

BUSCAPÉ. **Kratos, God of War: tudo sobre o Fantasma de Esparta**. 2021. Disponível em: <https://www.buscapede.com.br/console-de-video-game/conteudo/kratos-god-of-war-tudo-sobre>. Acesso em: 8 jun. 2026.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 2017.

CARDOZO, Marlon Bruno Barros. **Regimes de imagens nas lendas de São Luís: uma contribuição para o estudo do imaginário na educação**. 2015. 132 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2015.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Contos tradicionais do Brasil**. 1. ed. São Paulo: Global, 2002.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 10. ed. São Paulo: Global, 2001.

DIAS, Heitor. **Toureon | Concept Art**. ArtStation, 2023. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/3qANm2>. Acesso em: 2 jun. 2026.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

DON'T STARVE WIKI. **Não morram de fome**. Fandom, [s.d.]. Disponível em: <https://dontstarve.fandom.com/pt/wiki/Wilson>. Acesso em: 2 jun. 2026.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of Empire: Global Capitalism and Video Games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

EGRI, Lajos. **The art of dramatic writing: its basis in the creative interpretation of human motives**. New York: Simon and Schuster, 1960.

FOX, Barret. **Animação em 3ds Max 6**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2003.

FRANÇA, Ana Carolina Brito. **Compreendendo a percepção das pessoas sobre as personagens femininas nos jogos online: uma análise por Diferencial Semântico com foco no jogo online Valorant**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop: a playcentric approach to creating innovative games**. 2. ed. Burlington, MA: Elsevier, 2008.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GOVERNO DO MARANHÃO. **Veja os bairros da Grande São Luís com casos da Covid-19 nesta terça-feira**. G1, 5 jan. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/ma/maranhao/noticia/2021/01/05/veja-os-bairros-da-grande-sao-luis-com-casos-da-covid-19-nesta-terca-feira-5.ghtml>. Acesso em: 2 jun. 2026.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN). **Complexo Cultural do Bumba-meu-boi do Maranhão: dossiê de registro como patrimônio cultural do Brasil**. Brasília, DF: IPHAN, 2011.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN). **Dossiê de candidatura do Centro Histórico de São Luís a Patrimônio Mundial**. Brasília, DF: IPHAN, 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

KLEI ENTERTAINMENT. **Don't Starve Together**. Vancouver: Klei Entertainment, 2016. 1 jogo eletrônico.

KLEI ENTERTAINMENT. **Sugestão de personagem: Conceito inicial de Wilson**. 27 fev. 2013. Disponível em: <https://forums.kleientertainment.com/forums/topic/10403-character-suggestion-early-concept-wilson/>. Acesso em: 2 jun. 2026.

LIMA, Alessandro. **ZBrush para Iniciantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. **Projeto de Personagens Tridimensionais e Virtuais: Validação e Adaptação de Metodologias**. In: SEMINÁRIO DE GAMES, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA, 4., 2011, Novo Hamburgo. Anais [...]. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2011.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MARANHÃO. Secretaria de Estado da Cultura (SECMA). **São João do Maranhão terá mais de 700 atrações em 70 dias de festança**. São Luís: SECMA, 17 maio 2026. Disponível em: <https://www.cultura.ma.gov.br/noticias/sao-joao-do-maranhao-tera-mais-de-700-atracoes-em-70-dias-de-festanca>. Acesso em: 7 jun. 2026.

MATOS, Elisene Castro; FERRETTI, Sergio F. **Caretas de Cazumbá no Bumba-meu-boi do Maranhão**. Revista Pós Ciências Sociais, v. 6, n. 12, p. 161-177, 2009.

MEDINA, Max. **Passo a Passo Criação de Personagem - Tutorial Character Design**. YouTube, 18 fev. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=izaPptS7udA>. Acesso em: 1 jun. 2026.

MEURER, Heli; SZABLUK, D. **Projeto E: metodologia projetual para ambientes dígito-virtuais**. [S.l.: s.n.], 2009.

MITCHELL, B. **Game Object Design**. 1. ed. Boston: Charles River Media, 2007.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NORBERG-SCHULZ, Christian. **Genius loci: towards a phenomenology of architecture**. New York: Rizzoli, 1980.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OPS GAME STUDIO. **Toureon**. Itch.io, 2023. Disponível em: <https://opsgames.itch.io/toureon>. Acesso em: 2 jun. 2026.

OSGOOD, C. E.; SUCI, G. J.; TANNENBAUM, P. H. **The measurement of meaning**. Urbana: University of Illinois Press, 1957.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PINHEIRO, Lucas Mendes. **Uso do Estereótipo e Representações LGBTs no Desenvolvimento de Personagens**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2017.

PIZARRO, Mariana Rezende. **“Quem tem Medo do Escuro?” A criação da identidade visual para personagens animados**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Social - Audiovisual) – Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

PLAYSTATION. **Don't Starve Together: Console Edition**. PlayStation Store, 2016. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/dont-starve-together-console-edition/>. Acesso em: 2 jun. 2026.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma geografia do poder**. São Paulo: Ática, 1993.

RAMOS, Daniela Karine; MARTINS, Patrícia Nunes; ANASTÁCIO, Bruna Santana. **A função da narrativa e dos personagens em um jogo digital educativo: análise do jogo Saga dos Conselhos**. Interfaces Científicas - Educação, v. 6, n. 1, p. 59–70, 2017.

ROCHA, Cláudio Aleixo. **Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta**. Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, v. 14, n. 1, 2023.

RODRIGUES, Maria Clara *et al.* **Design de Protagonistas Silenciosos: uma análise de personagens de videogame baseada em arquétipos junguianos**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 11., 2023. **Anais [...]**. p. 2147–2155, 2023.

RODRIGUES, Yanna Karen da Silva. **Desenvolvimento de personagem para atuar como ferramenta educativa da plataforma Flo**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **Colonização, quilombos: modos e significações**. Brasília: INCT, 2015.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Edusp, 2008.

SCHELL, Jesse. **A Arte de Game Design: O livro de lentes**. Tradução de Intext. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the Edge: Sexuality, Race, and Gender in Video Games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SILVA, Murilo de Carvalho e; LOURENÇO, Daniel; CADENA, Renata. **Personalizando comportamentos: desenvolvimento de personagens para o site do projeto a.no.tar**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 11., 2023, Caruaru. **Anais [...]**. Caruaru: Sociedade Brasileira de Design da Informação, 2023.

SOARES, Rafa. **Lunar Axe ganha data de lançamento para Nintendo Switch**. Project N, 2024. Imagem de divulgação de Ops Game Studio / QUByte Interactive. Disponível em: <https://projectn.com.br/lunar-axe-ganha-data-de-lancamento-para-nintendo-switch/>. Acesso em: 2 jun. 2026.

SOLARSKI, Chris. **Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design**. New York: Watson-Guptill, 2015.

TAMANDUÁ TV. **Coleção de filmes - Festas populares**. 24 de junho de 2021. Disponível em: <https://tamandua.tv.br/escolas/colecoes/festas-populares1>. Acesso em: 2 jun. 2026.

TAROUCO, Fabricio. **Identidade territorial: estratégias de design para valorização de Santo Ângelo**. 2011. Tese (Doutorado em Design) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2011.

TECHTUDO. **Assassin's Creed Origins. Review**, 2017. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/assassins-creed-origins.ghtml>. Acesso em: 2 jun. 2026.

TECHTUDO. **Don't Starve Together: veja gameplay, história e requisitos mínimos do jogo**. 13 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/01/dont-starve-together-veja-gameplay-historia-e-requisitos-minimos-do-jogo.ghtml>. Acesso em: 2 jun. 2026.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life: Disney animation**. New York: Disney Editions, 1995.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. São Paulo: Difel, 1997.

TUPINA, Matheus. **Mercado de games tem tímida expansão em número de jogadores, diz pesquisa**. Folha de S.Paulo, São Paulo, 10 set. 2025. Tec. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2025/09/mercado-de-games-tem-timida-expansao-em-numero-de-jogadores-diz-pesquisa.shtml>. Acesso em: 8 jun. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WARD, Peter. **Picture Composition: for film and television**. 2. ed. Oxford: Focal Press, 2008.

ZANINI, Gabriel. **Estudo da representação artística de personagens em jogos eletrônicos: a influência das três dimensões de um personagem em seu character design e sua relação com o jogador**. [s.d.]. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.