



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

ANDREW GARCIA MIRANDA
IZABELLE BELTRÃO DE ABREU

**ENTRE O STEAMPUNK E AS MEMÓRIAS DA BELLE ÉPOQUE AMAZÔNICA:
Uma proposta de design de personagens para jogos eletrônicos**

Belém, PA
2025

ANDREW GARCIA MIRANDA
IZABELLE BELTRÃO DE ABREU

ENTRE O STEAMPUNK E AS MEMÓRIAS DA BELLE ÉPOQUE AMAZÔNICA:
Uma proposta de design de personagens para jogos eletrônicos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do Grau no curso de Bacharelado em Design, da Universidade do Estado do Pará. Sob a orientação do Prof. Manoel Alacy da Silva Rodrigues.

Área de concentração: Design; Character design; Game design; Belle Époque; Jogos eletrônicos.

Belém – PA
2025

ANDREW GARCIA MIRANDA
IZABELLE BELTRÃO DE ABREU

ENTRE O STEAMPUNK E AS MEMÓRIAS DA BELLE ÉPOQUE AMAZÔNICA:

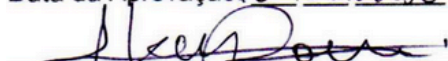
Uma proposta de design de personagens para jogos eletrônicos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do Grau no curso de Bacharelado em Design, da Universidade do Estado do Pará. Sob a orientação do Prof. Manoel Alacy da Silva Rodrigues.

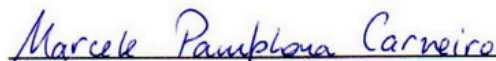
Área de concentração: Design; Character design; Game design; Belle Époque; Jogos eletrônicos.

BANCA EXAMINADORA

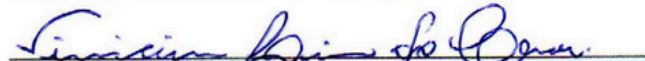
Data da Aprovação: 10/06/2025 NOTA 9,0



Prof. Me. Manoel Alacy da Silva Rodrigues
Orientador – Universidade do Estado do Pará - UEPA
Curso de Bacharelado em Design



Prof(a). Me(a). Marcele Pamplona Carneiro
Membro Interno – Universidade do Estado do Pará - UEPA
Curso de Bacharelado em Design



Prof. Esp. Vinicius Lira do Carmo
Membro Interno – Universidade do Estado do Pará - UEPA
Curso de Bacharelado em Design

Belém – PA

2025

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho à nossa família e aos amigos que nos acolheram, incentivaram e apoiaram em toda essa trajetória. A todos que contribuíram de qualquer forma para a conclusão do mesmo.

“Conquistar os outros é ter poder; conquistar a si mesmo é conhecer o caminho.”

— Lao Mao, *Xena: A Princesa Guerreira*, 1995.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao nosso orientador, Manoel Alacy da Silva Rodrigues, pela paciência, auxílio e incentivo durante todas as etapas deste trabalho. Sua orientação foi essencial para que conseguíssemos transformar nossas ideias em um projeto concreto. Estendemos nossos agradecimentos a todos os professores do curso de Bacharelado em Design da Universidade do Estado do Pará, que contribuíram com conhecimento, crítica e apoio ao longo da nossa formação acadêmica.

Agradecemos também a todos os autores das referências utilizadas neste trabalho, pois suas pesquisas e reflexões foram fundamentais para a construção teórica e prática deste projeto. E, por fim, nosso reconhecimento ao amigo Alcyr Paiva, futuro mestre na área do design, por sua amizade, parceria e troca constante de ideias, que tanto nos inspiraram neste processo.

RESUMO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de personagens inspirados na *Belle Époque*, vivida em Belém do Pará, reinterpretada por meio da estética *steampunk*. A proposta visa promover uma representação visual crítica e simbólica das desigualdades sociais e culturais que marcaram o período, conectando passado e presente por meio da criação de personagens para jogos digitais. A metodologia aplicada é qualitativa, com base em Lakatos e Marconi (2021) e na estrutura projetual de Rocha (2023), dividida em seis etapas: definição do problema, coleta e análise de dados, criatividade conceitual, *concept art*, verificação e refinamento, e solução final. A coleta de dados baseou-se em painéis visuais que abordam arquitetura, moda e referências culturais indígenas. A análise interpretativa desses elementos orientou a criação de um universo ficcional distópico, marcado pela exploração de uma substância mágica fictícia, o Umaarau. O projeto resultou na construção visual de um protagonista e uma antagonista que simbolizam, respectivamente, a resistência ancestral e o poder da elite dominante. Através da modelagem 3D em estilo *low poly* e da composição de narrativas imersivas, o trabalho busca valorizar a cultura amazônica e fomentar o uso do design de personagens como instrumento de crítica social e de reconstrução histórica no contexto dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: *Steampunk*. *Belle Époque* Amazônica. Design de Personagens. Jogos Digitais. Representatividade Cultural.

ABSTRACT

This study proposes the development of characters inspired by the Belle Époque period experienced in Belém do Pará, reinterpreted through the steampunk aesthetic. The project aims to promote a critical and symbolic visual representation of the social and cultural inequalities of the time, connecting past and present through the creation of characters for digital games. The adopted methodology is qualitative, based on Lakatos and Marconi (2021) and the project design model proposed by Rocha (2023), divided into six stages: problem definition, data collection and analysis, conceptual creativity, concept art, verification and refinement, and final solution. Data collection involved visual panels addressing architecture, fashion, and indigenous cultural references. The interpretative analysis of these elements guided the creation of a dystopian fictional universe marked by the exploitation of a fictional magical substance called Umaarau. The project resulted in the visual design of a protagonist and an antagonist who symbolize, respectively, ancestral resistance and the power of the dominant elite. Through 3D modeling in low poly style and immersive narrative composition, the work seeks to value Amazonian culture and encourage the use of design de personagens as a tool for social critique and historical reconstruction in the context of digital games.

Keywords: Steampunk. Amazonian Belle Époque. Character Design. Digital Games. Cultural Representation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fotografia do Theatro da Paz por M. R. Wright (1907)

Figura 2 – Painel Moda Belle Époque

Figura 3 – Painel de pesquisa da diversidade de pinturas corporais

Figura 4 – Painel semântico do universo baseado no Brainstorm

Figura 5 – Painel semântico personagem protagonista

Figura 6 – Desenvolvimento de portas e janelas com referência de residência no bairro da Cidade Velha e Museu de Arte Sacra de Belém Antiga farmácia localizada na Av. Presidente Vargas

Figura 7 – Desenvolvimento da porta com referência da Catedral Metropolitana de Belém

Figura 8 – Composição baseada no antigo Largo do Carmo, hoje Praça do Carmo, contendo a Igreja de Nossa Senhora do Carmo no bairro da Cidade Velha

Figura 9 – Desenvolvimento de lâmpada ou poste com referência aos encontrados na Praça do Relógio

Figura 10 – Praça do Carmo em 2025 e o resultado do cenário ilustrado e adaptado

Figura 11 – Casa do Seringueiro na comunidade de Jamaraquá

Figura 12 – Esboço da composição

Figura 13 – Resultado final da casa do seringueiro

Figura 14 – Ideia inicial do protagonista

Figura 15 – Esboços do protagonista após ajustes visuais

Figura 16 – Vistas do protagonista (Model Sheet)

Figura 17 – Ideia inicial da antagonista

Figura 18 – Esboço da antagonista com ajustes visuais

Figura 19– Vistas da antagonista (Model Sheet)

Figura 20 – Folha de proporção dos personagens

Figura 21 – Modelo de cabeça com poucos polígonos do protagonista

Render protagonista com os efeitos de frente

Figura 22 – Mapeamento UV do protagonista

Render protagonista com os efeitos de lado

Figura 23 – Textura base e de emissão do protagonista

Figura 24 – Modelo finalizado da antagonista

Figura 25 – Mapeamento UV e texturização base da antagonista

Figura 26 – Mapeamento UV e texturização de emissão da antagonista

Figura 27 – Texturização finalizada dos personagens

Figura 28 – Renderização frontal e lateral dos personagens

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	1
1.1 TEMA.....	1
1.2 JUSTIFICATIVA.....	2
1.3 PROBLEMA.....	3
1.4 HIPÓTESE.....	3
1.5 OBJETIVO GERAL.....	3
1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
1.7 METODOLOGIA.....	4
1.8 LIMITAÇÕES.....	4
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	6
2.1 BELÉM: HISTÓRIA, IDENTIDADE E LEGADO URBANO-CULTURAL.....	6
2.2 AS INFLUÊNCIAS EUROPÉIAS NA BELLE ÉPOQUE BRASILEIRA.....	7
2.3 <i>STEAMPUNK</i> : ENTRE O ANACRONISMO E A CRÍTICA SOCIOTÉCNICA.....	8
2.4 AS CONEXÕES VISUAIS DA <i>BELLE ÉPOQUE</i> AO <i>STEAMPUNK</i>	9
2.5 DESIGN DE PERSONAGENS: DAS FUNÇÕES À CONSTRUÇÃO.....	10
2.6 MODELAGEM TRIDIMENSIONAL: DA CONCEPÇÃO À REPRESENTAÇÃO...	16
3 DESENVOLVIMENTO.....	18
3.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	18
3.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	19
3.2.1 Símbolos da Arquitetura de Belém.....	19
3.2.2 Moda na Belle Époque.....	20
3.2.3 Referências Culturais Indígenas.....	21
3.3 CRIATIVIDADE CONCEITUAL.....	22
3.3.1 <i>Brainstorm</i>.....	22
3.3.2 Painéis Semânticos.....	24
3.3.3 <i>Umaarau</i>.....	25
3.3.4 Roteiro.....	26
3.3.5 Protagonista.....	27
3.3.6 Antagonista.....	29
3.3.7 Concept Art.....	30
3.3.7.1 Cenário.....	30
3.3.7.2 Personagens.....	35
3.4 VERIFICAÇÃO E REFINAMENTO.....	39
3.5 SOLUÇÃO FINAL.....	44
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS.....	47

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho propõe a criação de personagens inspirados na *Belle Époque*, vivida em Belém do Pará, reinterpretada por meio da estética *steampunk*. A ideia surge do interesse em unir dois elementos: a riqueza histórica e visual de um período marcante na cidade e o potencial criativo e crítico que o *steampunk* oferece como linguagem visual. Mais do que um exercício de estilo, o projeto busca refletir sobre as desigualdades sociais e os contrastes urbanos que marcaram (e ainda marcam) a região.

Durante o ciclo da borracha, Belém passou por grandes transformações. A cidade se modernizou com influências europeias, especialmente francesas, ganhando teatros, bondes, jardins e uma arquitetura imponente. No entanto, por trás dessa aparência de progresso, havia uma forte exploração dos trabalhadores indígenas e ribeirinhos, que são pouco representados nas narrativas históricas mais conhecidas. Essa dualidade entre centro e periferia, luxo e exclusão, continua sendo atual.

A proposta deste projeto é usar o design de personagens como ferramenta para repensar essa história. Através de *concept arts* e modelos 3D, buscamos criar figuras que não só habitam esse universo ficcional, mas que também carreguem símbolos de resistência, ancestralidade e pertencimento. O *steampunk*, por sua natureza anacrônica e crítica, oferece o cenário ideal para essa releitura, permitindo misturar tecnologias alternativas, culturas invisibilizadas e narrativas que colocam o povo amazônico no centro da história.

Com isso, espera-se que este trabalho contribua não só para o campo do design, mas também para a valorização da cultura amazônica no cenário dos jogos eletrônicos, uma mídia cada vez mais presente na vida das pessoas e com grande potencial de engajamento e reflexão.

1.1 TEMA

A concepção e representação de personagens visualmente caracterizados por influências de uma Belle Époque distópica, inspirada no subgênero de ficção

científica “Steampunk”, por meio de *concept arts* e modelos tridimensionais para jogos eletrônicos.

1.2 JUSTIFICATIVA

Frequentemente lembrada pela opulência arquitetônica e cultural que projetou a cidade como um símbolo de modernidade na Amazônia, a *Belle Époque* em Belém do Grão-Pará também foi marcada por uma burguesia oligárquica que ostentava riquezas às custas da exploração de trabalhadores nordestinos e indígenas enquanto a floresta era subjugada para alimentar o apetite global por látex. Por trás desse verniz de progresso, propõe-se o ato de reimaginar esse período pela ótica *Steampunk* – um subgênero de ficção científica que se utiliza de referências da era Vitoriana para produzir elementos anacrônicos, além de dialogar com temas sociais que destacam tensões ainda atuais.

Essa releitura não apenas resgata a memória de um período marcante para a identidade regional, mas, como dito anteriormente, também dialoga com debates contemporâneos que vão desde desigualdades sociais à explorações predatórias. Ao traduzir esses conflitos em narrativas audiovisuais, oferece-se ao público um meio de crítica e reflexão mais acessível, especialmente considerando o crescente papel dos jogos eletrônicos na cultura brasileira.

Segundo dados da Newzoo (2024), o mercado global de jogos eletrônicos apresentou um crescimento de 2,1% em 2024, alcançando uma receita de US\$ 187,7 bilhões. Esse crescimento foi impulsionado principalmente pelo aumento no número de jogadores, que atingiu 3,42 bilhões, e pelo desempenho sólido do segmento de jogos para PC, que superou os segmentos de console e mobile neste ano. No Brasil, a Pesquisa Game Brasil (GO GAMERS et al., 2025) revelou que 82,8% da população afirma consumir jogos digitais, representando um aumento de 8,9 pontos percentuais em relação a 2024 e o maior índice já registrado na história da pesquisa. Além disso, 88,8% dos entrevistados consideram os jogos digitais como uma de suas principais formas de entretenimento, e 80,1% os classificam como sua principal fonte de diversão. Esses dados reforçam o alcance e a relevância dessa mídia como ferramenta de engajamento social e cultural no cenário nacional.

A vivência com jogos eletrônicos revela sua capacidade de transcender o entretenimento, oferecendo reflexões sobre contextos históricos e sociais por meio de personagens e narrativas envolventes. Esse impacto cultural motiva a exploração do design de personagens como ferramenta para conectar passado e presente, teoria e prática, especialmente em regiões cujas identidades são pouco representadas nos meios *mainstream*. Ao criar personagens inspirados na *Belle Époque* Amazônica dentro do universo *steampunk*, pretende-se não apenas gerar bases para futuros estudos, mas também promover uma maior valorização da cultura amazônica no cenário criativo global.

1.3 PROBLEMA

Como valorizar a identidade cultural regional através da reinterpretação da *Belle Époque* Amazônica sob a estética *steampunk*, utilizando-se de *concept arts* e modelos tridimensionais?

1.4 HIPÓTESE

A criação de personagens com estética *steampunk* inspirados na *Belle Époque* Amazônica traz consigo uma representatividade da identidade regional através da reinterpretação de elementos históricos e culturais, como vestimentas, acessórios, tecnologias e arquiteturas, de uma sociedade inteira.

1.5 OBJETIVO GERAL

Desenvolver personagens para jogos eletrônicos inspirados na *Belle Époque* de Belém do Pará sob a estética *steampunk*, utilizando *concept arts* e modelos tridimensionais como ferramentas de design para reinterpretar a identidade cultural regional e explorar narrativas que conectem passado, presente e futuro.

1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contextualizar historicamente a *Belle Époque* Amazônica;

- Explorar a estética *steampunk* no contexto amazônico;
- Desenvolver personagens que representem a identidade regional;
- Produzir materiais visuais em *concept arts* e modelos tridimensionais.

1.7 METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida neste trabalho segue uma abordagem qualitativa, com objetivos exploratórios e descritivos, fundamentada nos princípios metodológicos de Lakatos e Marconi (2021). Esse tipo de abordagem é adequado para investigar fenômenos simbólicos, culturais e estéticos, especialmente quando relacionados à representação visual e narrativa de contextos históricos, como a Belle Époque amazônica.

Foram adotadas duas estratégias principais de investigação:

- **Pesquisa documental**, com consulta a artigos acadêmicos, obras históricas, imagens de época e catálogos especializados;
- **Pesquisa em campo**, por meio de visitas a museus, centros históricos e edificações de valor patrimonial em Belém do Pará, com o objetivo de observar e registrar elementos formais e culturais relevantes ao projeto.

Esses procedimentos forneceram subsídios visuais e conceituais fundamentais para o desenvolvimento da identidade dos personagens e para a construção do universo ficcional, ancorados em contextos históricos, como a Belle Époque Amazônica, e em estéticas ficcionais, como o steampunk.

Além disso, a estrutura projetual adotada neste trabalho é baseada na metodologia proposta por Rocha (2023), que organiza o processo de criação de personagens em etapas sistematizadas, adaptadas ao design contemporâneo e à produção visual para mídias digitais, como jogos eletrônicos, seguindo as etapas:

- 1) **Definição do problema:** O processo inicia com a identificação clara da necessidade a ser atendida — o chamado problema de design. Essa etapa envolve a elaboração do briefing, que reúne informações cruciais como o tipo

de personagem a ser criado, público-alvo, objetivos, estilo visual desejado, prazos, orçamento e contexto cultural. A clareza nessa definição orienta todo o projeto.

- 2) Coleta e análise de dados:** Nesta fase, realiza-se a pesquisa teórica e empírica para embasar as decisões projetuais. A coleta reúne dados sobre referências culturais, preferências do público, estudos sobre personagens similares, entre outros. Já a análise organiza e interpreta essas informações por meio de quadros comparativos, tabelas e entrevistas, apontando oportunidades e diretrizes a seguir no projeto.
- 3) Criatividade conceitual:** Com base na análise anterior, define-se o conceito criativo do personagem. Estabelecem-se seus atributos narrativos e visuais: quem ele é, que papel representa, quais são suas motivações, características psicológicas, dimensões (uni, bi ou tridimensional), contexto social e cultural. Essa etapa constrói a base conceitual que guiará o design visual e simbólico.
- 4) Concept art:** Essa etapa visa a materialização visual do personagem com base nos dados e conceitos desenvolvidos anteriormente. Inicia-se com a pesquisa de referências visuais e estudo de personagens similares, que orientam a criação de painéis semânticos. Em seguida, são exploradas silhuetas e sketches que definem formas, gestos e proporções. Também se estudam elementos como vestuário, paleta de cores e expressões faciais. O objetivo é construir uma identidade visual coesa, alinhada ao conceito narrativo do personagem.
- 5) Verificação e refinamento:** Com as propostas visuais criadas, realiza-se a avaliação crítica do projeto. Identificam-se falhas, incoerências ou pontos de melhoria em relação ao problema inicial. A partir dessa análise, aplica-se o refinamento visual e conceitual, ajustando forma, linguagem e funcionalidade do personagem para alcançar maior coesão e impacto.

6) Solução final: Consolida-se a versão definitiva do personagem, com sua identidade visual e conceitual finalizada. Ele deve ser capaz de expressar claramente sua função narrativa, cultural e estética, pronto para ser integrado ao universo ficcional ao qual se destina, seja em jogos, animações, HQs ou outras mídias.

Quanto ao jogo para o qual o personagem será desenvolvido, este trabalho se limita à definição de conceitos que contextualizam o ambiente ao qual o personagem pertence e como ele se comporta. O jogo em si não será desenvolvido, embora as ideias aqui apresentadas possam servir como base para projetos posteriores.

1.8 LIMITAÇÕES

Uma das principais limitações foi a escassez de referências geográficas precisas na documentação histórica dos seringais e da *Belle Époque* Amazônica. Embora tenham sido utilizados arquivos digitais e mapas da época, boa parte do material exigiu adaptações, já que os registros mais concretos datam do segundo ciclo da borracha entre 1941 e 1945 — e não do primeiro, que é o período no qual o projeto está contextualizado. Essa lacuna pode ter influenciado a fidelidade histórica de alguns elementos visuais. Outra que também afetou a produção do projeto, foi o fato de a modelagem tridimensional ter sido realizada paralelamente ao processo de aprendizado do software Blender, o que limitou a complexidade e o detalhamento técnico dos modelos desenvolvidos. Ainda assim, procurou-se manter a coerência visual e conceitual com a proposta estética *steampunk* e com os elementos históricos e culturais da região amazônica.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação teórica é o pilar de qualquer projeto acadêmico, pois é nessa etapa que se realizam a revisão e a análise de estudos, pesquisas, teorias e outras fontes relevantes para o tema investigado. No contexto deste trabalho, torna-se essencial um aprofundamento sobre a percepção estética do público em relação à identidade visual paraense, os signos culturais que a compõem e suas formas de interação com o indivíduo. Embora o foco central seja o *design de personagens*, o estudo também dialoga, ainda que brevemente, com áreas como *game design*, narratologia e arquitetura, com o objetivo de construir um arcabouço teórico sólido que sirva de base para a concepção de personagens em projetos futuros.

2.1 BELÉM: HISTÓRIA, IDENTIDADE E LEGADO URBANO-CULTURAL

Belém, capital do estado do Pará, situada às margens da Baía do Guajará e próxima à foz do rio Amazonas, foi fundada em 1616 pelos portugueses sob o nome de Feliz Lusitânia. Desde sua origem, desempenhou papel estratégico na ocupação e defesa da Amazônia, consolidando-se como centro político, econômico e cultural da região Norte ao longo dos séculos. (Coimbra, 2014)

Entre o final do século XIX e o início do século XX, a cidade experimentou um notável ciclo de crescimento impulsionado pela economia da borracha. Esse contexto promoveu profundas transformações urbanas e sociais, resultando em um projeto de modernização que buscava refletir o ideal de uma metrópole tropical sofisticada, inspirado nos modelos europeus de urbanismo, especialmente o parisiense. Iniciativas como a instalação de iluminação pública, bondes elétricos, saneamento básico e arborização urbana ilustram esse processo. (Bastos, 2017)

Sob a gestão do intendente Antônio Lemos, Belém viveu sua fase mais expressiva de reconfiguração espacial e simbólica. Nomes como Francisco Bolonha e José Sidrim se destacaram na implementação de um repertório arquitetônico eclético, fortemente influenciado pelo neoclássico francês e pelo *art nouveau*, visível em estruturas como o Theatro da Paz, o Complexo Feliz Lusitânia e o Palacete Faciola. Essas obras expressavam o desejo da elite local de afirmar uma identidade

cultural alinhada aos padrões europeus, ainda que tropicalizada. (Bastos, 2017)

Contudo, essa modernização revelou também as disparidades sociais do período. O luxo e a sofisticação dos centros urbanos contrastavam com a exclusão de populações indígenas, negras e nordestinas, que permaneciam à margem dos benefícios urbanos e do prestígio social. A memória urbana da *Belle Époque* belenense, portanto, é marcada tanto pelo brilho do progresso quanto pelas marcas da desigualdade. (Junior, 2015)

Nos dias atuais, a cidade busca valorizar este legado histórico por meio de ações de revitalização urbana e da promoção de sua memória arquitetônica e simbólica. Projetos de recuperação de prédios históricos e o destaque internacional proporcionado por eventos como a COP 30 (30ª Conferência das Partes da Convenção-Quadro das Nações Unidas sobre Mudança do Clima), evento que será realizado novembro de 2025 na cidade de Belém, no estado do Pará com o intuito de debate entre líderes mundiais sobre sustentabilidade, e medidas relacionadas à crise climática mundial, têm reforçado a imagem de Belém como um polo urbano com forte identidade cultural amazônica, cuja história continua a inspirar novas interpretações no campo das artes e do design. (Lobato, 2024)

2.2 AS INFLUÊNCIAS EUROPEIAS NA BELLE ÉPOQUE BRASILEIRA

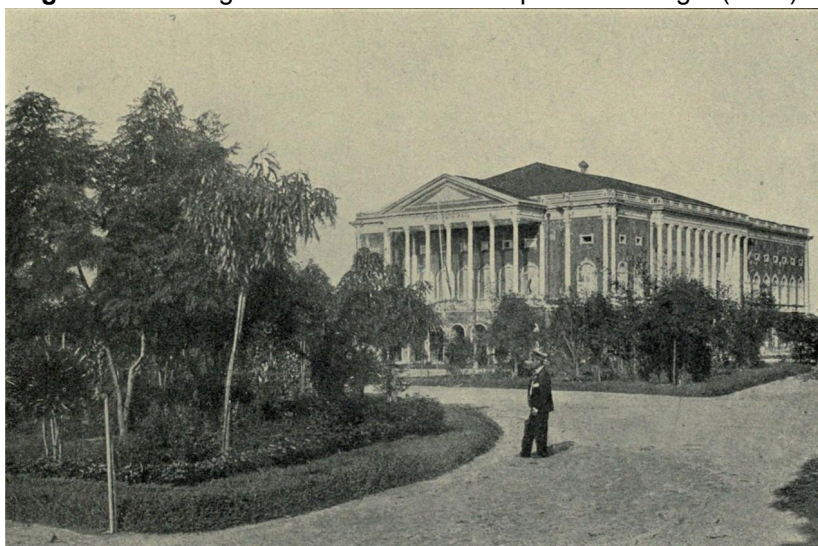
A *Belle Époque*, originalmente vivida na França entre o final do século XIX e o início da Primeira Guerra Mundial, foi marcada por otimismo, inovações tecnológicas e efervescência artística. Esse espírito de modernidade atravessou o Atlântico e encontrou ecos na Amazônia brasileira, especialmente nas cidades de Belém e Manaus, durante o auge do ciclo da borracha.

Com a crescente exportação de látex, as elites locais passaram a importar não apenas bens de consumo e tecnologias da Europa, mas também modelos estéticos e culturais. Esse movimento resultou em um processo de "europeização" urbana que transformou a paisagem das cidades amazônicas. Em Belém, por exemplo, foram implementados bondes elétricos, sistemas de saneamento, arborização das vias e edificações inspiradas no urbanismo francês. (Bastos, 2017)

A arquitetura do período refletia um estilo eclético com predominância do neoclássico francês e da *art nouveau*. Elementos como vitrais coloridos, ferro

fundido e ornamentos florais importados de Paris foram aplicados em obras como o Theatro da Paz e o Palacete Augusto Montenegro. Essas construções visavam projetar uma imagem de modernidade e refinamento compatível com as grandes capitais europeias. (Coimbra, 2014)

Figura 01 – Fotografia do Theatro da Paz por M. R. Wright (1907)



¹Fonte: Blog Fragmentos de Belém: uma antologia da cidade

No entanto, o esplendor estético da *Belle Époque* Amazônica era sustentado por uma estrutura social excludente. A elite que frequentava saraus, teatros e cafés cosmopolitas era sustentada pela exploração do trabalho de populações consideradas marginalizadas na época — indígenas, negros, nordestinos e ribeirinhos — que desempenhavam funções árduas e mal remuneradas, especialmente na extração do látex. Assim, enquanto a fachada urbana transmitia progresso e civilidade, os bastidores sociais revelavam desigualdade e precarização. (Junior, 2015)

Além das transformações físicas, Bastos (2017) relata que o período também impactou a vida cultural. Belém tornou-se palco de concertos, óperas, cafés e espaços de sociabilidade que consolidaram o imaginário de uma elite cosmopolita. O consumo de livros, perfumes, roupas e vinhos importados não era apenas um hábito, mas um símbolo de distinção social. No entanto, o colapso do ciclo da borracha nas décadas seguintes trouxe decadência a muitas dessas estruturas,

¹ Disponível em <<https://fragmentosdebelem.tumblr.com/post/52136684718>>. Acesso em 13 de jun de 2025

embora o legado arquitetônico e simbólico tenha permanecido.

Atualmente, as memórias da *Belle Époque* Amazônica são resgatadas por meio de restaurações patrimoniais, roteiros turísticos e releituras artísticas que propõem uma análise crítica desse passado. A estética do período, assim como suas contradições sociais, constitui um rico material para a criação de narrativas visuais no campo do design, especialmente em propostas que envolvem interpretações ficcionais como o *steampunk*.

2.3 STEAMPUNK: ENTRE O ANACRONISMO E A CRÍTICA SOCIOTÉCNICA

O termo *punk*, amplamente associado a movimentos de contestação e resistência social, surgiu originalmente como uma gíria pejorativa no inglês norte-americano, designando indivíduos considerados marginais. No entanto, a partir dos anos 70, foi ressignificado pelo movimento *punk*, passando a expressar uma postura crítica frente ao sistema capitalista, ao autoritarismo e aos valores sociais dominantes. Assim, o sufixo *-punk* passou a ser incorporado a diferentes subgêneros da ficção científica, como: *cyberpunk*, *steampunk* e o *solarpunk*. Para Nunes (2023), essa partícula carrega consigo uma marca de insubordinação, mesmo quando aplicada a universos fictícios moldados por tecnologias alternativas ou estéticas anacrônicas.

O *cyberpunk*, por exemplo, popularizado nas décadas de 80 e 90, apresentou cenários distópicos de alta tecnologia e baixa qualidade de vida, protagonizados por figuras marginalizadas que desafiavam grandes corporações. Essa estética inspirou a criação de outros subgêneros, como o *steampunk*, que buscou reinterpretar os aspectos do período da Revolução Industrial por meio de uma perspectiva mais fantasiosa, centrada em elementos da era vitoriana, do *art nouveau* e de tecnologias anacrônicas, como ferramentas e maquinários complexos movidos a vapor. Com raízes literárias nas obras de Júlio Verne e H.G. Wells, o *steampunk* extrapolou a literatura e passou a influenciar o design, a moda, os jogos digitais e as diversas linguagens visuais contemporâneas. (Chaves, 2018; Pegoraro, 2014)

Além do aspecto estético, o *steampunk* também permitiu explorar narrativas críticas e reflexivas sobre tecnologia, colonialismo e desigualdade social. Nunes (2023) aponta que o subgênero se vale de estratégias de teatralidade e

ressignificação histórica para criar “memórias do futuro”, em que o passado é relido por meio de performances culturais que mesclam ficção e crítica social. Assim, mais do que um simples estilo visual, o *steampunk* constitui um espaço de experimentação simbólica, capaz de propor novos olhares sobre a modernidade e seus desdobramentos.

2.4 AS CONEXÕES VISUAIS DA BELLE ÉPOQUE AO STEAMPUNK

A estética do *steampunk* tem grande influência da era vitoriana (1837 – 1901). Apesar de serem períodos historicamente próximos, a era vitoriana ocorreu no Reino Unido, durante o reinado da Rainha Vitória, enquanto a *belle époque* brasileira teve uma ligação direta com a França. Bastos (2017) ressalta que tanto a Inglaterra quanto a França eram grandes pólos da moda, influenciando amplamente o ocidente e suas colônias.

Nas cidades que vivenciaram a *belle époque* brasileira, como Belém, a exportação da borracha fortaleceu a conexão econômica com a Inglaterra. No entanto, a influência cultural veio predominantemente da França. O *steampunk* está diretamente associado ao escritor francês Júlio Verne, especialmente em obras como *A Volta ao Mundo em 80 Dias* (1873). Nessa narrativa, o submarino Nautilus apresenta descrições detalhadas que podem ser interpretadas como similares ou antecedente a estética art nouveau. Já em 1881, Júlio Verne publicou *A Jangada: 800 Léguas pelo Amazonas*, obra ambientada na Amazônia de 1852. Apesar da liberdade criativa e das polêmicas envolvidas, o livro apresenta um capítulo dedicado à cidade de Manaus. Além disso, há referências indiretas a locais que hoje compõem o Complexo Lusitânia, como os conventos e a Catedral da Sé, além de uma menção direta à Igreja de Nossa Senhora das Mercês, na cidade de Belém. (Silva, 2014)

Nas cidades que vivenciaram a Belle Époque brasileira, como Belém, a exportação da borracha fortaleceu a conexão econômica com a Inglaterra. No entanto, a influência cultural veio predominantemente da França. O *steampunk* está diretamente associado ao escritor francês Júlio Verne, especialmente em obras como *A Volta ao Mundo em 80 Dias* (1873). Nessa narrativa, o submarino Nautilus apresenta descrições detalhadas que podem ser interpretadas como similares ou

antecedente a estética Art Nouveau. Já em 1881, Júlio Verne publicou *A Jangada: 800 Léguas pelo Amazonas*, obra ambientada na Amazônia de 1852. Apesar da liberdade criativa e das polêmicas envolvidas, o livro apresenta um capítulo dedicado à cidade de Manaus. Além disso, há referências indiretas a locais que hoje compõem o Complexo Lusitânia, como os conventos e a Catedral da Sé, além de uma menção direta à Igreja de Nossa Senhora das Mercês, na cidade de Belém.

Essa intersecção entre estética europeia e referências amazônicas permite a criação de uma temática ficcional regionalizada na qual o anacronismo do *steampunk* torna-se ferramenta tanto crítica quanto narrativa. Conforme Nunes (2023), ao apropriar-se de elementos locais e reconfigurá-los em contextos alternativos, o *steampunk* estabelece uma ponte entre passado e futuro, problematizando questões locais como o colonialismo, a desigualdade social e as utopias tecnológicas herdadas do ocidente.

Nesse sentido, os vínculos visuais e ficcionais entre a *belle époque* amazônica e a estética *steampunk* não são meras coincidências estilísticas, mas expressões de uma memória coletiva que pode ser reelaborada no campo do design de personagens, cenários e narrativas. A fantasia retrofuturista permite visitar criticamente o passado, ao mesmo tempo que promove uma estética híbrida capaz de evocar pertencimento, identidade e reinvenção cultural.

2.5 DESIGN DE PERSONAGENS: DAS FUNÇÕES À CONSTRUÇÃO

Tradicionalmente, os jogos são tidos como um meio de entretenimento e, neste meio, não há a necessidade de construir ou apresentar personagens tão complexos para que um jogo funcione corretamente, mas quando se é feito, produz-se uma narrativa capaz de engajar jogadores tanto no universo apresentado quanto na própria *gameplay* proposta, gerando um maior interesse por parte dos mesmos. Neste sentido, Novak (2010, p. 155) cita um discurso interessante de Harvey Smith, designer-chefe do jogo *Deus Ex*, onde é dito que

[...] os aspectos mais poderosos da história se desenrolam na cabeça do jogador, não na tela. Games são um meio de narração visual. Neles, é comum que os melhores elementos da história sejam o cenário e o arquétipo do personagem, por causa do processo que ocorre entre o jogador e o avatar.

Em concordância com o discurso do autor, Novak (2010, p.154) postula que

Quando o jogador controla apenas um personagem, este é chamado de avatar. A conexão direta entre ambos ocasionalmente pode resultar na atribuição pelo jogador de uma identidade pessoal ao avatar. Isso pode ser mais pronunciado se o avatar exibir características e ações realistas.

Percebe-se então que o design de personagens é uma etapa fundamental na produção de jogos digitais, pois articula elementos visuais, simbólicos e funcionais que dão identidade, propósito e presença ao personagem no universo lúdico proposto. Mais do que desenvolver uma figura estética, o processo exige a integração entre linguagem visual e mecânica de jogo, garantindo que o personagem represente não apenas uma narrativa, mas também um papel jogável coerente e envolvente.

Neste sentido, em um de seus trechos, Guerreiro (2015, p. 76) ressalta o fato de “não haver um consenso na definição da área do game design, de acordo com os autores supracitados mas, todos concordam com a importância da pessoa que desempenha esse papel em um projeto de criação de jogos”, isto porque são eles que observam os problemas, idealizam as regras e mecânicas, entre outros fatores contribuintes para a imersão dos jogadores. Seguindo esta linha de raciocínio, para Rogers (2012, p. 38), o designer de jogos incorpora a função de diretor, planejador e produtor – assim como uma obra cinematográfica.

Nesse contexto, Rogers (op. cit.) denota que a área se subdivide em outras especializações que auxiliam no andamento do projeto, tais como: os designers de níveis que são encarregados de idealizar os cenários que ambientam o jogo; os designers de sistema que atuam no desenvolvimento da relação entre os elementos do jogo e o jogador; os designers de script que são tidos como os programadores da equipe, atuando na programação do jogo; os compositores que criam todos os efeitos sonoros que são utilizados dentro de um jogo; e os diretores técnico e criativos que buscam manter uma unidade audiovisual para todo o projeto, conduzindo os outros designers à uma produção harmônica.

A partir disto, percebe-se que a criação de um jogo precisa de uma equipe composta por conhecimentos e habilidades distintas, dificultando a ideia de apenas uma pessoa conduzir tal produção. Diante disto, observa-se os principais aspectos

que impactam no processo de construção, objetivando sistematizá-los em etapas que facilitem a prototipação, as quais podem ser categorizadas em: personagens; níveis; roteiro; e mecânicas.

Os personagens são entidades fictícias ou representativas construídas para transmitir histórias, emoções, personalidades e características de forma visual, estando presentes em uma variedade de mídias como jogos eletrônicos, filmes, desenhos animados, histórias em quadrinhos, literatura e muito mais. Portanto, a principal finalidade do design de personagens durante o processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico é englobar todos estes fatores para criar entidades visualmente cativantes e convincentes que se encaixem na narrativa abordada, contribuindo para a imersão dos jogadores no universo do jogo.

Durante a concepção de personagens é comum se utilizar de arquétipos pré-estabelecidos socialmente para reforçar a conexão do jogador com a narrativa (Novak, 2010). Observa-se então a influência da teoria do inconsciente coletivo proposta por Carl Jung durante este processo, pois de acordo com o mesmo, parte da psique humana guarda elementos compartilhados por todas as pessoas, independentemente de sua cultura ou experiências pessoais, sendo esta uma camada profunda da mente que armazena símbolos, imagens e padrões de pensamentos universais. Baseando-se nisso, Vogglar em A Jornada do Escritor, de 2006, compreende os arquétipos como funções adaptativas à trama do personagem, ou seja, para ele, um único personagem pode apresentar diferentes aspectos dependendo do seu estado atual na história. Assim, ele define os arquétipos mais significativos como:

Tabela 01 – Principais arquétipos do Inconsciente Coletivo nos jogos eletrônicos

Arquétipo	Definição
Herói	Um dos arquétipos mais proeminentes, pois representa a busca por superação, enfrentando desafios e alcançando aquilo que se almeja. Desse modo, os heróis são corajosos e determinados, dispostos a sacrificar a si mesmo em nome de um objetivo maior. Também existem os anti-heróis que não necessariamente são vilões, mas buscam romper a previsibilidade do comportamento heróico. E, por fim, há o herói catalisador que busca inspirar outros indivíduos, mas sai praticamente inalterado ao longo de sua jornada.
Sombra	Representa essencialmente os aspectos obscuros e reprimidos da psique humana, composto por emoções, impulsos e desejos que as pessoas tentam ignorar, mas também podem ser vistos como uma figura oposta ao herói, geralmente, associado ao adversário responsável pelos problemas da trama.

Mentor	Representa a sabedoria, o conhecimento e a orientação. Costumam ser representados por personagens idosos que aconselham os heróis em suas jornadas para bons caminhos, mas também podem ser caracterizados por figuras enigmáticas que fornecem conselhos mal-intencionados.
Aliado	Costumam estar associados aos arquétipos do <i>Mentor</i> ou do <i>Amigo</i> que podem ser vistos como alguém que compartilha aventuras, fornece apoio emocional e trabalha junto a ele para alcançar objetivos comuns.
Guardião	É uma espécie de “bloqueio” para o herói, seja físico ou mental, levando-o aos sentimentos de indecisão, medo ou desconforto, além de impedir a progressão da jornada.
Trapaceiro (ou Pícaro)	É um arquétipo que representa a astúcia, a irreverência e a capacidade de desafiar a ordem estabelecida. Pode assumir a forma de personagens que quebram regras e desafiam convenções sociais.
Mensageiro (ou Arauto)	É uma espécie de “ponte de conexão” entre o herói e a mudança de rotina. Ou seja, pode ser um personagem ou evento que traga consigo algo capaz de induzir o herói a mudar o rumo da história, levando-o a iniciar uma nova jornada ou enfrentar desafios que o levará a transformações.

Fonte: Adaptado pelo autor, a partir de Novak (2010)

Também há os três arquétipos universais para a construção de personagens, sendo eles os protagonistas, antagonistas e coadjuvantes que são, respectivamente, explicados no quadro a seguir:

Tabela 02 – Os três arquétipos universais

Tipos	Definição
Protagonista	O termo <i>protagonista</i> tem origem no teatro grego antigo, onde <i>protagonistes</i> era o ator principal que desempenhava o papel principal. Portanto, o protagonista é o personagem principal da história e sua jornada é frequentemente o foco da narrativa. Sendo assim, é este personagem que o público costuma acompanhar e se identificar enquanto testemunha o desenvolvimento ao longo da história.
Antagonista	O termo <i>antagonista</i> também tem raízes no teatro grego, onde o <i>antagonistes</i> era o ator que contracenava com o protagonista, muitas vezes desempenhando o papel de vilão, mas também podendo ser uma força abstrata como o tempo ou a sociedade. Desse modo, é este personagem que costuma criar os conflitos ou desafios enfrentados pelo protagonista.
Coadjuvante	Os coadjuvantes, por sua vez, são personagens secundários que desempenham papéis de apoio na história, auxiliando o protagonista em sua jornada, fornecendo informações, apoio emocional ou desempenhando funções específicas na trama. Eles podem ser amigos, aliados, mentores, familiares, ou qualquer personagem que não seja o protagonista ou o antagonista, mas que desempenhe um papel importante na narrativa.

Fonte: Adaptado pelos autores, a partir de Novak (2010)

A partir disso, os personagens tomam propriedade desses arquétipos como forma de expressão condicionados à narrativa e apresentados como um ser manipulável (ou não) dentro de jogos eletrônicos. Nesta perspectiva, Novak (2010) expõe dois conceitos importantíssimos para a interação com estes personagens, sendo eles, a interação parassocial e o efeito imago que, respectivamente, podem condicionar o jogador a criar um forte vínculo com um personagem fictício que o represente e experimentar momentos reflexivos sobre seus próprios ideais quando em contato com os ideais dos personagens.

Por conta disto, alguns jogos eletrônicos costumam apresentar um único personagem jogável para que os jogadores o atribuam uma identidade pessoal com mais facilidade, designando-o como um avatar, enquanto outros possuem vários, mas que não geram tanta familiaridade. Também, dentro deste universo, existem os personagens não-jogáveis, conhecidos pela sigla NPC (Non-Playable Character, em tradução livre), como descrito por Rogers (2012, p. 140), eles

[...] vêm de todas as classes sociais: reis que atribuem missões e dão troféus por completá-los, ferreiros que fazem novas armas e armaduras. Você sabe o que há de melhor em relação a eles? VOCÊ (como jogador) é o centro dos seus universos! Eles somente existem para ajudar (ou impedir) você!

Geralmente associados aos coadjuvantes ou antagonistas da história, estes personagens podem ser representados através de qualquer forma que contribua para uma progressão narrativa e do protagonista.

Para que a concepção do personagem seja concretizada e inserida no âmbito digital, é necessário representá-lo visualmente com todas as informações que o compõe, assim como as características: corporais (altura, peso, tipo de corpo); faciais (cor dos olhos e cabelo); e gerais (idade, gênero, etnia ou raça). Sendo que, primordialmente, a personalidade será um dos fatores mais influentes tanto na vestimenta quanto no arranjo geométrico do personagem.

Isso se explica porque, em uma perspectiva psicológica, o indivíduo costuma associar experiências sensoriais à interpretação de formas geométricas. E, embora a interpretação dessas formas possa variar de acordo com o indivíduo, há algumas convenções universais que representam a sensação transmitida por elas, tal como descrito pela Gestalt e detalhado no seguinte quadro:

Tabela 3 – A psicologia das formas conforme a Gestalt

Forma	Definição
Círculo	É frequentemente interpretado como uma forma que representa unidade, totalidade e continuidade. Eles são menos comuns e, portanto, funcionam bem para atrair atenção e destacar elementos.
Triângulo	Pode ser visto como uma forma que evoca dinamismo e tensão. Seus ângulos agudos e linhas diagonais podem criar uma sensação de movimento e direção, além de possibilitar a indicação de direção ou foco.
Quadrado	É associado à estabilidade, ordem e solidez. Suas linhas retas e ângulos retos sugerem equilíbrio e estrutura. Na organização perceptual, o quadrado pode ser percebido como uma forma coesa e estável.

Fonte: Traduzido e adaptado pelos autores, a partir de Dream Farm Studios (2024)

Ao serem finalmente introduzidos ao ambiente virtual, inicia-se a etapa de desenvolvimento verbal dos personagens, onde as entidades passam a interagir entre si – seja de forma direta ou indireta – através de diferentes artifícios como a narração, o monólogo e o diálogo (Novak, 2010), possibilitando a construção das relações sociais presentes no jogo. Para a construção verbal, esses três artifícios estão relacionados, respectivamente, aos comentários verbais feitos por um narrador, aos longos comentários feitos por um dos personagens e à interação verbal entre duas entidades.

Através desses artifícios, é possível revelar a história dos personagens, as emoções atribuídas a determinadas memórias, os conflitos e animosidades presentes em certas relações e, até mesmo, os seus ideais. Portanto, quando se fala sobre o desenvolvimento destes personagens dentro de uma narrativa, aborda-se todas as relações construídas entre as entidades presentes na história e as mudanças que elas sofrem ao longo da jornada. Para isso, Novak (2010) destaca dois elementos primordiais: o triângulo dos personagens e o arco dos personagens.

O triângulo dos personagens representa a correlação de três personagens contrastantes dentro de uma história, geralmente associados ao protagonista, o antagonista e um coadjuvante.

Enquanto que o arco do personagem representa o processo de crescimento e desenvolvimento de um personagem através de determinados níveis que impactam não apenas o indivíduo, mas também a sociedade como um todo. Sendo estes, do

menor para o maior, o intrapessoal, interpessoal, a equipe, a comunidade e a humanidade.

A narrativa tem sido um dos elementos mais importantes na conexão entre seres humanos. Histórias poderosas, que fazem com que se possa refletir, sentir e imaginar, trazem conscientização do nosso caráter único e da nossa experiência humana compartilhada (Tessaro, 2018, p. 103).

Em essência, pode-se dizer que a narrativa é o conceito central na construção de qualquer obra que busque transmitir significados, construir identidades culturais e expressar ideias ou valores através de histórias. Assim como, estruturar de maneira organizada os eventos e acontecimentos que compõem a mesma.

No contexto do design de personagens, a narrativa é tratada não somente como um elemento complementar, mas como um aspecto fundamental da produção de qualquer projeto envolvendo a reprodução de histórias – geralmente associado ao desenvolvimento de jogos digitais – pois define como as histórias são contadas, como os personagens são abordados e como os eventos são estruturados para envolver e imergir o jogador no cenário idealizado. Tessaro (2018, p. 104) ressalta ainda que:

A peculiaridade da narrativa em jogos não está somente na história e nos diálogos, mas na conjunção das estratégias narrativas, na construção do mundo possível por meio da linguagem icônica, na constituição de personagens secundários e no desenvolvimento do jogador como protagonista.

Isto é, uma das principais diferenças na forma como é expressado a narrativa dentro dos jogos digitais e de obras literárias clássicas está no fato de que os jogos digitais proporcionam uma interatividade e imersão maior aos indivíduos que estão em contato com a plataforma. Enquanto que as obras literárias clássicas atuam de maneira mais estreita, abstendo-se às regras da narrativa linear clássica.

No que tange ao uso de cores, denota-se a importância da paleta cromática como recurso simbólico e psicológico, capaz de evocar emoções e comunicar a natureza do personagem. Tons terrosos, metálicos e envelhecidos, por exemplo, podem remeter a estéticas retrofuturistas como o steampunk, aproximando o design

de contextos históricos reinterpretados com elementos de ficção especulativa — como é o caso da Belle Époque Amazônica, foco deste projeto.

Outro ponto crucial é a função do personagem dentro do gameplay. Rogers (2010) afirma que personagens jogáveis devem ser desenvolvidos considerando seu papel nas mecânicas de jogo: ataque, defesa, suporte, exploração, entre outros. Essa função influencia diretamente o vestuário, os acessórios, o porte físico e até a postura corporal, estabelecendo uma relação direta entre forma e função. Por isso, a definição prévia das ações que o personagem realizará — pular, correr, interagir com objetos, por exemplo — é determinante para seu design visual.

2.6 MODELAGEM TRIDIMENSIONAL: DA CONCEPÇÃO À REPRESENTAÇÃO

A representação visual dos personagens em jogos digitais pode assumir diferentes formatos, sejam eles bidimensionais, como na pixel art, ou tridimensionais, como nos modelos em 3D. No entanto, quando se opta pela tridimensionalidade, a modelagem 3D se torna um processo central na construção estética e funcional do personagem dentro do ambiente interativo. Essa prática envolve o uso de softwares gráficos especializados, como o Blender, para a criação de formas, volumes e topologias que compõem a estrutura do personagem no espaço virtual.

A modelagem tridimensional voltada ao design de personagens exige uma compreensão técnica e criativa das formas, volumes e silhuetas. Segundo Teodoroski (2016), a criação de personagens 3D para jogos demanda atenção não apenas à fidelidade visual, mas também à otimização para o desempenho nas plataformas em que os jogos serão executados. Isso significa que, para além da estética, aspectos como número de polígonos, malha limpa e rigging funcional são cruciais para garantir a viabilidade do personagem dentro do game.

Para o contexto da estética *low poly* – traduzida como poucos polígonos – esse cuidado torna-se mais evidente, pois a modelagem com baixo número de polígonos visa a leveza dos arquivos e a maior eficiência de produção e renderização em tempo real, sendo amplamente recomendada para jogos independentes. (ROCKETBRUSH STUDIO, 2025) De acordo com Silva (2022), o estilo *low poly* representa não apenas uma limitação técnica, mas uma escolha

estética consciente, que pode dialogar com propostas narrativas específicas, contribuindo para a identidade visual do jogo.

Além disso, Gomes et al. (2008) destaca que o desenvolvimento de personagens tridimensionais para jogos digitais é um processo interativo, em que a validação contínua entre forma, função e narrativa é essencial. A criação não é linear: envolve testes, ajustes e feedbacks constantes entre as etapas de concept art, modelagem, rigging e animação, de modo que o resultado final atenda tanto às necessidades do gameplay quanto às expectativas visuais do jogador.

Por fim, embora a modelagem 3D dependa de ferramentas digitais, seu êxito está diretamente ligado à compreensão das bases do design de personagens: linguagem visual, construção de identidade, coerência estilística e adequação ao universo ficcional proposto. A tridimensionalidade, portanto, não é apenas um recurso técnico, mas um meio de ampliar a expressividade e a presença simbólica do personagem no mundo digital.

3 DESENVOLVIMENTO

Este capítulo apresenta o percurso de desenvolvimento do projeto, reunindo as etapas práticas que deram forma aos personagens inseridos no universo ficcional proposto. Com base na metodologia definida, o processo inicia pela problematização e análise de referências, evoluindo para fases de criação conceitual, experimentação visual e refinamento técnico. Cada etapa foi pensada para garantir que as soluções visuais refletissem os aspectos culturais, simbólicos e narrativos do cenário steampunk amazônico, culminando na produção final de modelos tridimensionais alinhados à proposta estética e narrativa do jogo.

3.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Entre o final do século XIX e o início do século XX, impulsionada pela economia do Ciclo da Borracha, a cidade de Belém do Pará passou por intensas transformações urbanas e culturais durante a chamada Belle Époque. Esse período foi marcado pela tentativa de aproximação da capital paraense aos costumes e à arquitetura europeia, deixando um legado arquitetônico significativo que ainda se faz presente nas ruas da cidade. Contudo, esse mesmo período foi atravessado por profundas desigualdades sociais, refletidas na dualidade entre os bairros centrais, habitados pela elite, e as áreas periféricas, que surgiam de forma marginalizada, expondo um abismo social entre diferentes realidades urbanas (Bastos, 2017).

Essa invisibilidade histórica permanece até os dias atuais. As narrativas midiáticas e educacionais ainda são marcadas pela ausência da representação das populações que não faziam parte das elites. A próxima realização da Conferência das Partes (COP 30), que ocorrerá em Belém em novembro de 2025, reacende essas questões ao se observar um padrão recorrente: grandes intervenções urbanas priorizam os bairros centrais, enquanto as periferias seguem enfrentando exclusão, impactos ambientais e falta de infraestrutura básica, como apontado por Lobato (2024).

Diante disso, o problema central deste trabalho é: Como valorizar a identidade cultural regional através da reinterpretação da Belle Époque Amazônica sob a estética steampunk, utilizando-se de concept arts e modelos tridimensionais?

3.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

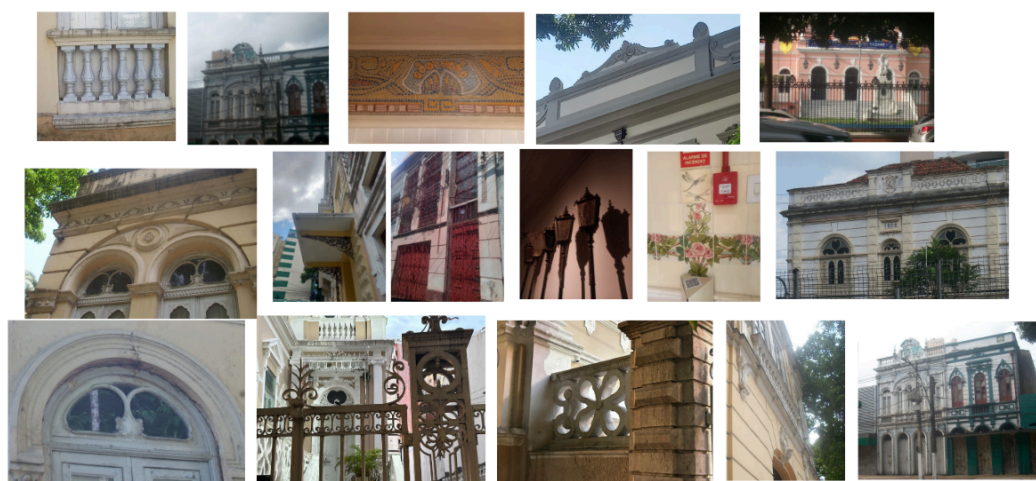
Para este trabalho, a coleta de dados foi feita principalmente por meio de painéis com várias imagens que representam os três temas principais: **Símbolos da Arquitetura de Belém, Moda na Belle Époque e Referências Culturais Indígenas**. Essas imagens foram selecionadas de livros, arquivos digitais e registros históricos relacionados ao assunto.

A análise aconteceu observando os detalhes e significados dessas imagens para entender melhor o contexto histórico e cultural de cada tema. Esse processo ajudou a relacionar as imagens com o que foi escrito nos capítulos anteriores, dando um suporte visual para as ideias apresentadas.

3.2.1 Símbolos da Arquitetura de Belém

Durante a pesquisa de campo nos bairros da Campina, Umarizal, Reduto e Nazaré foi possível observar alguns padrões, como o uso do ferro e mosaicos ou pintura na parte interna, com base nisso foi possível criar um pequeno painel de fotos autorais que podem servir de inspiração ao produto final. De acordo com Coimbra (2014) da arquitetura da época se baseia no ecletismo, a arquitetura durante o final do século XIX tinha uma grande misturas de vários, estilos com elementos do neoclássico e *art nouveau* como é possível notar nas obras dos engenheiros José Sidrim e Francisco Bolonha.

Figura 2 – Painel da arquitetura



Fonte: Acervo dos autores (2025)

3.2.2 Moda na *Belle Époque*

Durante o período da *belle époque*, a importação de produtos europeus era considerada um símbolo de status e prestígio social, e com a moda não foi diferente. Peças de vestuário, tecidos e revistas especializadas eram amplamente trazidos da Europa pelas elites locais. Já as camadas populares, com menos acesso a esses bens, buscavam adaptar e replicar essa estética por meio da costura e da criatividade individual. De acordo com o levantamento realizado no painel de referências visuais, observa-se que, na moda feminina da elite, o uso de ornamentos florais em chapéus e vestidos longos era recorrente (Teixeira, 2018). Ao longo do período, o uso do espartilho variou, oscilando entre silhuetas marcadas e não marcadas, acompanhando as transformações nos padrões estéticos da época. Na moda masculina, predominavam roupas de alfaiataria, como ternos sob medida, chapéus do tipo cartola ou boina, além de acessórios em couro, como sapatos e cintos. Em contraste, entre trabalhadores rurais e operários urbanos, o vestuário era marcado pela funcionalidade: utilizavam-se peças confeccionadas com tecidos mais espessos e menos refinados, geralmente com caimento irregular, como calças curtas ou largas e camisas de tecidos similares ou mesmo regatas, estas populares entre os militares. Chapéus inspirados em modelos da marinha também eram comuns, sendo utilizados como proteção contra o sol e o suor, especialmente devido ao calor da região.

Figura 3 – Painel de Moda *Belle Époque*



Fonte: Compilado pelos autores (2025)

3.2.3 Referências Culturais Indígenas

A cultura indígena apresenta ampla diversidade entre suas etnias. Um dos elementos abordados neste trabalho é a conexão com a natureza, expressa por meio da pintura corporal. As pinturas corporais possuem múltiplos significados, variando entre aldeias e povos, estando associadas a ritos de passagem, cerimônias, eventos, preparação para a caça e confrontos, bem como à relação com a natureza e à espiritualidade, incluindo manifestações religiosas.

Figura 4 – Painel de pesquisa da diversidade de pinturas corporais



Fonte: Compilado pelos autores (2025)

Dessa forma, com base em pesquisas e painéis de referências visuais, optou-se por não utilizar símbolos tradicionais específicos, considerando o respeito à diversidade e à autonomia das culturas indígenas. Por se tratar de um universo totalmente fictício, foram utilizados, portanto, símbolos de caráter abstrato e estilizado, inspirados por referências visuais, mas desvinculados de representações tradicionais específicas. Dentro da narrativa, esses elementos se conectam a temas próprios do universo fictício, como as seringueiras, respeitando a integridade das culturas indígenas reais.

3.3 CRIATIVIDADE CONCEITUAL

A fase de criatividade conceitual foi essencial para definir o universo onde a narrativa se desenvolve, bem como os personagens que fazem parte dela. Por meio de sessões de *brainstorm*, surgiram as primeiras ideias que ajudaram a construir a base do projeto. A partir dessas ideias iniciais, foram criados painéis semânticos que ajudaram a visualizar melhor tanto o ambiente quanto os personagens, com foco especial no protagonista.

Foi elaborado o roteiro principal, seguido do desenvolvimento visual do protagonista e da antagonista, explorando aspectos como aparência, estilo e papel de cada um na história. Também foi desenvolvida a substância fictícia chamada *Umaarau*, um elemento importante dentro do universo criado, com função simbólica e narrativa.

3.3.1 *Brainstorm*

A etapa de *brainstorm* marcou o início da consolidação conceitual do universo narrativo, já fundamentado na inspiração da *Belle Époque* Amazônica. A equipe organizou uma tabela categorizando palavras-chave associadas a diferentes aspectos temáticos, como espaço físico, sociedade, política, tecnologia e religião. Esses termos – como “escassez de recursos”, “burguesia exploratória”, “sistemas à vapor”, “xamanismo” e “Antônio Lemos” – foram selecionados por evocarem visualidades, valores e tensões sociais que serviriam de base para a construção estética e simbólica do projeto. Essa organização não apenas facilitou a geração de ideias, mas também forneceu um guia visual e conceitual consistente, que se manteria presente nas etapas seguintes de desenvolvimento dos personagens, ambientação e mitologia original.

Tabela 3 – Brainstorm do universo

Espaço físico	mundo pós-apocalíptico escassez de recursos	recursos concentrados na região amazônica	animais agressivos
Sociedade	burguesia exploratória pobreza em abundância	superpopulação grandes cercos de periferias	valorização europeia costumes indígenas
Política	escravagistas seringueiros	burguesia Antonio Lemos	rebelião Provincia grão-pará
Tecnologia	sistemas à vapor Umaarau		carvão mineral ou vegetal
Religião	xamanismo	catolicismo	umbanda

Fonte: Produzido pelos autores (2025)

A partir do levantamento de palavras-chave realizado durante o *brainstorm*, organizamos os principais eixos conceituais que sustentariam o universo narrativo em uma tabela temática. Essa estruturação permitiu visualizar com clareza como os elementos se interligam para compor um cenário coerente e imersivo. O espaço físico foi concebido como uma Amazônia pós-colapso, marcada pela escassez de recursos e pela concentração de riquezas naturais, especialmente o *Umaarau*, substância fictícia capaz de movimentar máquinas e regenerar organismos. Em contraste, a sociedade se apresenta profundamente desigual, refletindo uma Belém do Pará dominada por uma elite mecanizada e exploradora, enquanto as classes periféricas vivem sob opressão e resistência.

No campo político, a narrativa explora o auge e a decadência da Província do Grão-Pará, agora controlada por interesses econômicos internacionais que veem o *Umaarau* como fonte de poder. A tecnologia, pautada em sistemas a vapor e engrenagens, evolui por meio da substância mágica, gerando autômatos, dirigíveis e outras inovações típicas do imaginário *steampunk*. Por fim, a religião surge como um contraponto simbólico: tradições ritualísticas denunciam o desequilíbrio provocado pela mecanização do sagrado, enquanto a elite ignora os alertas e intensifica a exploração. A definição desses pilares consolidou as bases do universo ficcional e guiou todas as escolhas visuais, narrativas e simbólicas do projeto.

Tabela 4 – Detalhamento do Universo

ESPAÇO FÍSICO	SOCIEDADE	POLÍTICA	TECNOLOGIA	RELIGIÃO
<p>Em um mundo colapsado por guerras, a região amazônica se torna o último refúgio com seus recursos naturais relativamente intactos e a descoberta revolucionária de um líquido (Umaarau) que serve de combustível para as enormes máquinas de combates construídas nessa época, extraído de uma árvore que se encontra escondida no meio da floresta amazônica (Hevea brasiliensis).</p>	<p>Moldada principalmente por referências externas, Belém se torna o palco de uma sociedade escarocrata dominada por barões mecânicos que espalham suas engrenagens por toda cidade, poluindo as regiões periféricas em prol da superprodução de armamentos militares.</p> <p>A população que reside na periferia começa a se juntar a uma figura central que age como mártir para uma revolta popular, buscando melhores condições de vida.</p>	<p>Com a atenção de diferentes nações voltada para a Amazônia, a Província do Grão-Pará se torna o epicentro de uma explosão econômica e tecnológica. Palácios, indústrias e grandes maquinários são construídos com a opulência de uma burguesia enriquecida pela descoberta do Umaarau.</p> <p>Mas os cidadãos que deveriam estar sendo beneficiados, são escravizados para a extração do mesmo e deixados às mazelas em regiões periféricas dominadas pela poluição.</p>	<p>O Umaarau é um líquido extraído das seringueiras e a sua capacidade de impulsionar máquinas, curar feridas e até alterar a realidade faz dele o pilar dessa sociedade. Para a grande Província do Grão-Pará, esse avanço tecnológico traz consigo a criação de autômatos e criaturas mecânicas, além de dirigíveis, aeronaves e portais.</p>	<p>Para a população que já residia na Província do Grão-Pará, o uso excessivo dele é um sacrilégio que pode trazer um desequilíbrio natural, mas a elite despreza as profecias e busca mecanizar a extração dos recursos cada vez mais.</p>

Fonte: Produzido pelos autores (2025)

3.3.2 Painéis Semânticos

A partir do *brainstorm*, imagens relacionadas as às ideias coletadas, partimos para o painel semântico em um tempo cronometrado, com imagens relacionadas às palavras, após uma seleção, se foi chegado no seguinte resultado

Figura 5 – Painel semântico do universo baseado no *brainstorm*



Fonte: Compilado pelos autores (2025)

Após a criação desse painel semântico, foi desenvolvido um segundo painel

O uso da substância pelos personagens principais representa visões opostas sobre essa substância. O protagonista tem contato com ela por meio de um ritual conduzido por sua mãe, como parte de um rito de passagem. Durante o ritual, a substância é aplicada em sua pele, provocando o surgimento de marcas brilhantes de cor azul. Essas marcas possuem um caráter simbólico e espiritual, associando o personagem à ancestralidade e à relação com a natureza.

A antagonista, por sua vez, se apropria do *Umaarau* de maneira oposta. Ela lidera a exploração da substância com fins econômicos e a utiliza também para potencializar seu próprio corpo, obtendo poder e influência. A energia do *Umaarau*, nesse caso, manifesta-se na cor vermelha, sugerindo agressividade, dominação e ruptura com valores tradicionais. Essa diferença cromática reforça o contraste entre os dois personagens, tanto na narrativa quanto na construção visual.

3.3.4 ROTEIRO

A narrativa tem como protagonista um jovem residente de uma pequena ilha situada às margens de um rio, em uma localidade inspirada na cidade de Belém. Vivendo em uma casa simples, com acesso direto à floresta, o protagonista divide o lar com seus pais. O pai, atualmente pescador, trabalha próximo à residência. No entanto, com o passar dos anos, sua atividade tem sido progressivamente dificultada pelo aterramento do rio, consequência da expansão urbana promovida por uma corporação ainda não totalmente identificada, mas amplamente comentada entre os moradores da ilha. A mãe do protagonista é descrita como uma figura enigmática, dedicada à produção de cestos utilizados para a pesca.

À medida que a influência da corporação se intensifica, transformando a cidade em um centro urbano moderno e iluminado, as vilas periféricas começam a sofrer as consequências desse desenvolvimento desigual. Surgem rumores crescentes sobre os impactos negativos dessa expansão dos seringais ao redor de sua moradia, e o pai do protagonista, pressionado pelas circunstâncias e na esperança de oferecer melhores condições à família, aceita uma proposta de trabalho da referida corporação, mesmo sem compreender plenamente a natureza ou as condições da função. Quando o protagonista tinha nove anos, o pai foi visto conversando com membros uniformizados da organização e, em seguida, foi levado

para casa. Meses depois, apenas um acessório pessoal foi entregue à família como indício de sua morte. A ausência de informações e o luto silencioso passam a marcar a vida familiar. Com o passar dos anos, prestes a completar 15 anos, o jovem se vê diante de uma nova ameaça: a intensificação da pressão para que adolescentes também ingressem no trabalho forçado da corporação.

Nesse contexto, a mãe, já debilitada por uma doença, revela ao filho aspectos de sua ancestralidade. Ela é filha de uma mulher indígena sobrevivente de um ataque colonial, que, ainda grávida, teve que reconstruir sua vida em meio a comunidades ribeirinhas. Durante sua infância, recebeu de sua mãe importantes ensinamentos sobre a cultura originária e, sobretudo, sobre a conexão espiritual com a natureza. Um dos elementos centrais dessa sabedoria é o "*Umaarau*", uma substância extraída de uma árvore sagrada, dotada de propriedades misteriosas.

Poucos dias antes da corporação tentar recrutar o protagonista, sua mãe realiza um ritual utilizando o *Umaarau*, aplicando-o sobre a pele do filho. Durante o ritual, ao questionar o significado de tudo aquilo, o jovem acaba se ferindo, o que ativa a substância, fazendo com que brilhe e se transformem em marcas permanentes semelhantes a tatuagens. Infelizmente, logo após o ritual, sua mãe faleceu. Sem rumo e profundamente abalado, o protagonista foge para a cidade buscando esconderijos, dando início à jornada que será desenvolvida ao longo do jogo.

3.3.5 PROTAGONISTA

O protagonista é um jovem de 14 anos, identificado como caboclo, termo utilizado para designar indivíduos descendentes de indígenas e pessoas de outra etnia. Possui cabelos pretos, estrutura corporal com pouca musculatura e trajés simples, compatíveis com os de pessoas em situação de vulnerabilidade social na época em que a narrativa se desenvolve, utilizando calças curtas e camiseta regata. Em seu braço direito, há marcas semelhantes a pinturas corporais que, durante determinadas manifestações, brilham sob a pele, sugerindo um elemento fantástico ou simbólico relacionado à narrativa.

O universo narrativo está situado em um espaço fictício que remete à uma região ribeirinha e cidade em desenvolvimento com inspiração em Belém do Pará,

onde o equilíbrio entre a natureza e a expansão urbana conflita diretamente com a vida das comunidades tradicionais. Essa dimensão incorpora a tensão entre modernidade e ancestralidade, entre forças corporativas de exploração e a resistência dos povos originários e ribeirinhos. Elementos fantásticos são introduzidos por meio da substância “*Umaarau*” e suas propriedades espirituais, ampliando a realidade para uma dimensão simbólica na qual a conexão com a natureza é fundamental.

A motivação do protagonista emerge da perda precoce do pai, da ameaça iminente de trabalho forçado imposta pela corporação e da descoberta de sua herança ancestral, que lhe confere uma ligação especial com o “*Umaarau*”. O objetivo central consiste em sobreviver às adversidades, proteger a família e a comunidade, além de desvendar os mistérios relacionados às marcas luminosas em sua pele, símbolos do ritual realizado por sua mãe. A jornada também representa uma busca por identidade, justiça e equilíbrio entre as forças humanas e naturais.

A narrativa se desenvolve a partir da pequena ilha próxima à cidade, que começa a colapsar devido à poluição e o aterramento dos rios por conta da exploração da substância chamada “*Umaarau*”. Depois de uma grande ameaça e o ritual de proteção pela mãe em uma despedida apressada, o protagonista busca refúgio na cidade, mas que acaba em diversos mistérios envolvendo a corporação, moradores da cidade e trabalhadores.

As mecânicas do jogo estão centradas na interação com a natureza e na exploração das propriedades do “*Umaarau*”, manifestadas nas marcas brilhantes no corpo do protagonista. O ritual realizado pela mãe concede habilidades especiais, ativadas em momentos específicos, como a iluminação de caminhos ocultos, proteção contra ameaças ou acesso a memórias ancestrais. O jogador deverá tomar decisões éticas, resolver conflitos relacionados à sobrevivência e à resistência comunitária, utilizando as marcas como interface para ativar poderes e desbloquear áreas ou narrativas, refletindo o equilíbrio entre tecnologia e espiritualidade.

3.3.6 ANTAGONISTA

A antagonista proposta é uma mulher de meia-idade cuja aparência reflete os padrões de elegância e distinção da elite durante o período da *Belle Époque*. Seu vestuário é composto por peças de alta qualidade, com tecidos importados,

evidenciando sua posição social privilegiada. A construção visual da personagem foi baseada em pesquisa sobre a moda da época, resultando na escolha de acessórios como chapéus ornamentados, colarinho falso de babado e vestidos longos com mangas de sino. O traje inclui também uma segunda saia longa sobreposta, com uma abertura que revela o vestido interno, detalhes como unhas longas e afiadas utilizada como uma forma de ataque complementam sua aparência.

A personagem representa a elite conservadora e opressora que atua na manutenção do status quo por meio da expansão urbana e exploração dos recursos naturais, em detrimento das comunidades tradicionais e do meio ambiente. Sua atuação está inserida em uma dimensão que contrapõe modernidade e progresso às raízes ancestrais e naturais.

A antagonista tem como motivação central a preservação e ampliação de seu poder econômico e social. Para isso, promove a exploração intensiva dos recursos naturais e exerce controle sobre as populações locais, buscando a submissão das comunidades tradicionais para garantir seus interesses corporativos e pessoais.

A ambientação da antagonista é composta por espaços urbanos, institucionais e corporativos, onde decisões estratégicas são tomadas para impulsionar a expansão da cidade e o avanço da corporação. Estes ambientes refletem o poder e a influência que a personagem exerce, sendo palco de conflitos entre progresso e preservação.

Em termos de mecânicas, a antagonista atua principalmente por meio de estratégias indiretas de controle e manipulação, utilizando recursos tecnológicos, econômicos e simbólicos para impor sua vontade. Em confrontos diretos, faz uso de ataques físicos, como as unhas afiadas, que simbolizam seu poder e capacidade de agressão.

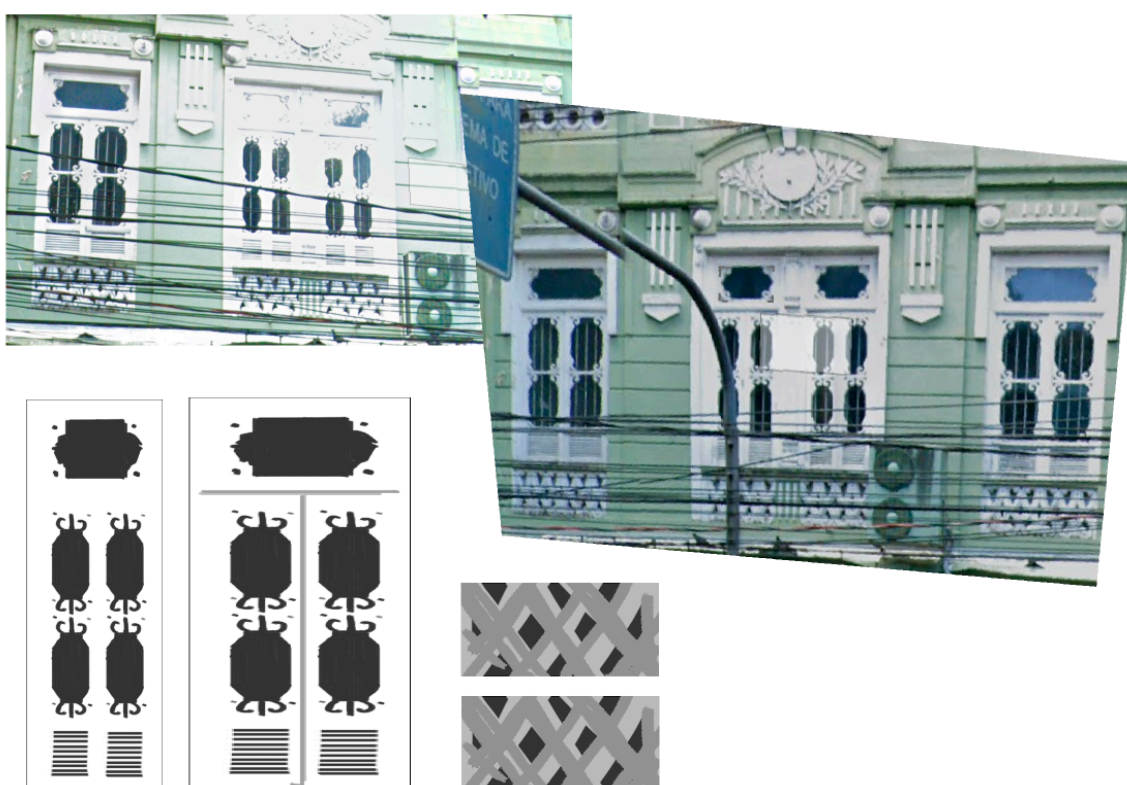
3.3.7 Concept Art

A etapa de *Concept Art* foi fundamental para traduzir visualmente os conceitos definidos na fase anterior, permitindo testar composições, formas e proporções dos personagens antes do início da modelagem. Por meio de esboços e estudos visuais, foi possível representar com mais clareza os traços distintivos do protagonista e da antagonista, como postura, vestimentas, acessórios e a presença simbólica do *Umaarau*. Essa fase serviu como ponte entre a ideia conceitual e a execução tridimensional, garantindo maior coesão estética e expressiva ao projeto.

3.3.7.1 Cenário

Nas seguintes figuras 6 e 7 foram desenvolvidos duas ilustrações dos ambientes do jogo baseando-se em cenários reais de Belém mas com mesclagem na arquitetura, a figura x tem como base o largo do Carmo localizado na no bairro da Cidade velha, assim como a Igreja do Carmo, porém com diversas modificações, por exemplo das portas e janelas sendo baseadas em outras partes da arquitetura colonial e eclética de prédios comerciais e outras igrejas

Figura 7 – Desenvolvimento de portas e janelas, com referência de residência no bairro da Cidade Velha e Museu de Arte Sacra de Belém e Antiga farmácia localizada na Av. Presidente Vargas



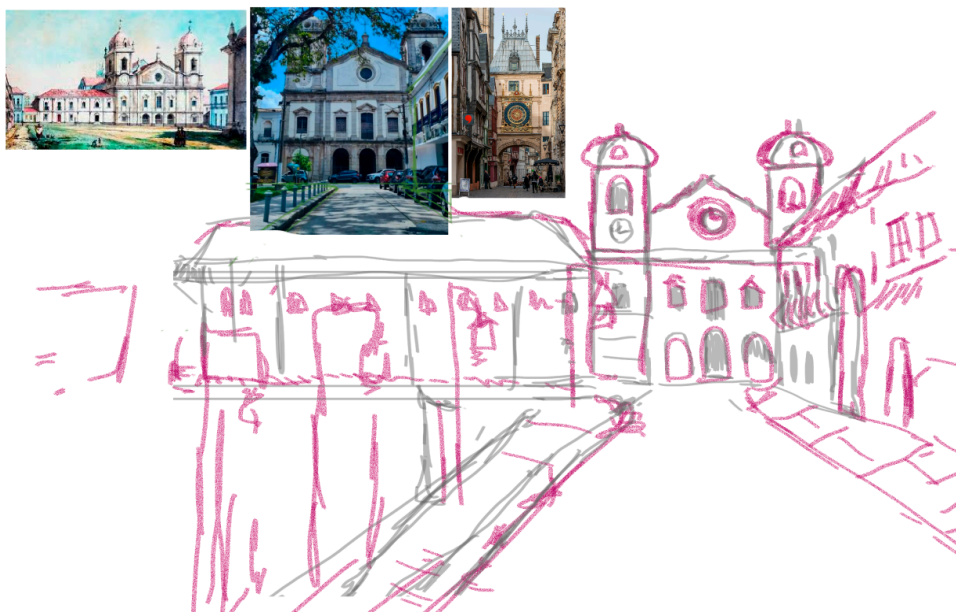
Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Figura 8 – Desenvolvimento da porta com referência da Catedral Metropolitana de Belém



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Figura 9 – Composição baseada no antigo Largo do Carmo, hoje Praça do Carmo contendo a Igreja de Nossa Senhora do Carmo no bairro da Cidade Velha



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Figura 10 – Desenvolvimento de lâmpada ou poste com referência ao encontrados na Praça do Relógio.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Todas as referências juntas com a composição apresentaram o seguinte resultado:

Figura 11 – Praça do Carmo em 2025



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Figura 12 – Resultado do cenário ilustrado e adaptado



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Para o segundo *concept art* temos como referência que, durante a história do jogo, o protagonista explora os lugares onde há a exploração e extração da substância fictícia *Umaarau*. Dessa forma, a principal inspiração foi a réplica da casa do seringueiro na comunidade de Jamaraquá em Belterra no estado do Pará

Figura 13 – Casa do Seringueiro na comunidade de Jamaraquá



Fonte: Fotografia de uma casa de seringueiros².

Figura 14 – Esboço da composição

² Disponível em: <<https://jamaraua.wordpress.com/trilha-turistica/>>. Acesso em: 09 de mai. 2025.



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Figura 15 – Resultado final da casa do seringueiro



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

3.3.7.2 Personagens

Com base na definição do personagem e no universo em que está inserido, apresenta-se a seguir o primeiro esboço do protagonista, um jovem caboclo de 14 anos. O desenho busca refletir suas características físicas, vestuário e elementos

simbólicos, servindo como referência para o desenvolvimento visual ao longo do projeto.

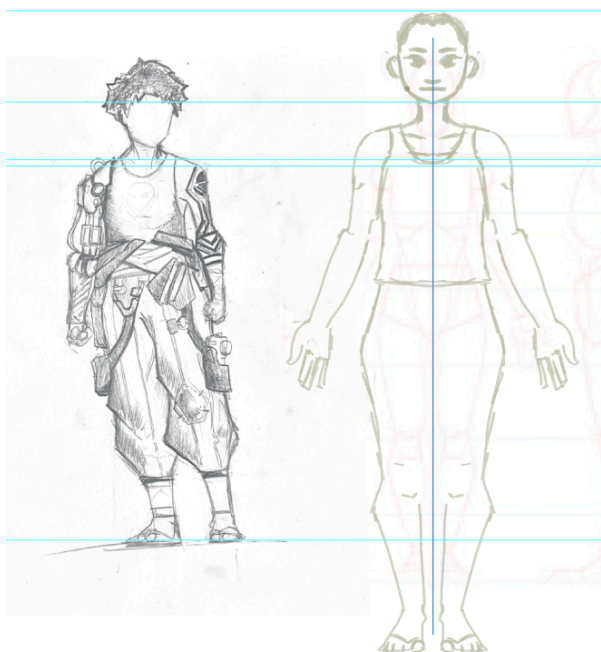
Figura 14 – Ideia inicial protagonista



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Durante os *sketchs* houve uma necessidade da simplificação do modelo assim foram retirados os acessórios e o braço mecânico, e o cabelo em franja, mantendo o símbolos em um dos braços.

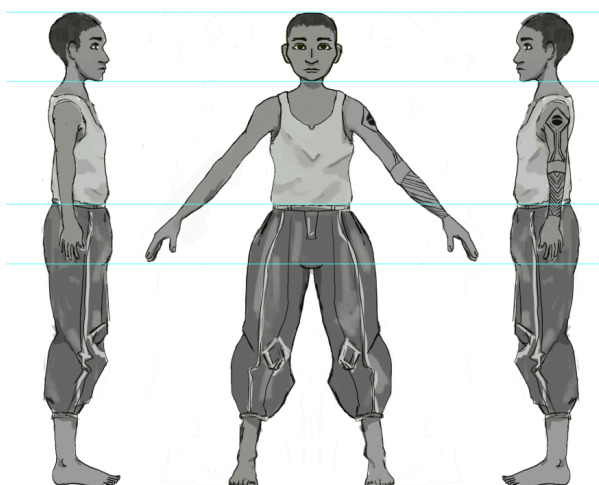
Figura 15 – Esboços após ajustes visuais



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Após algumas pesquisas realizadas em conjunto pela dupla responsável pelo trabalho, definiu-se que as cores dos personagens seriam monocromáticas nos *Model Sheets*. Para a modelagem e na apresentação final, optou-se por destacar apenas pontos-chave com brilho no render, a fim de valorizar elementos específicos sem comprometer a harmonia visual da composição. A partir dessas decisões, foi desenvolvido o *Model Sheet* com base nessas diretrizes.

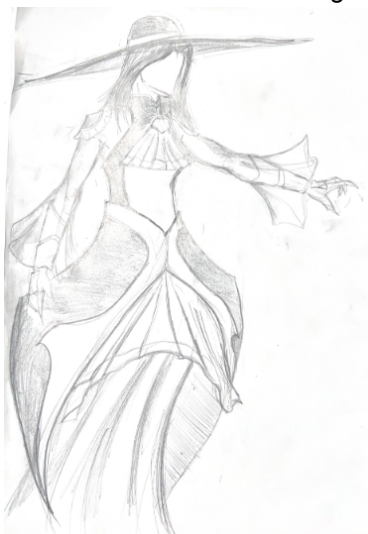
Figura 16 – Vistas do protagonista (Model Sheet)



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Com base na definição da personagem e no universo em que está inserida, apresenta-se a seguir o primeiro esboço da antagonista, uma mulher de meia-idade cuja aparência reflete os padrões de elegância e distinção da elite durante a *Belle Époque*. O desenho busca capturar suas características físicas, vestuário e detalhes que evidenciam sua posição social, servindo como base para o desenvolvimento visual ao longo do projeto.

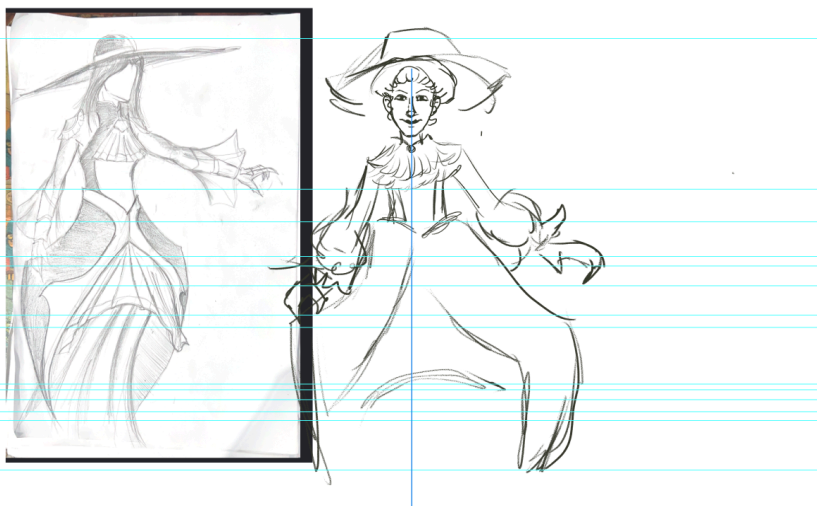
Figura 17 – Ideia inicial da antagonista



Fonte: Produzido pelo autores (2025)

Ao decorrer do desenvolvimento das *Model Sheet*, ou folha modelo, percebeu-se que as características da moda do modelo inicial se aproximavam muito mais da estética vitoriana inglesa do que da francesa, a qual eram importadas grandes partes das vestimentas dela elite de Belém durante a *Belle Époque*, logo foi adicionado características mais próximas do painel de imagem de moda, assim adicionando mangas mais soltas, o cabelo em penteados altos e o chapéu em textura próxima a fibras naturais e flores.

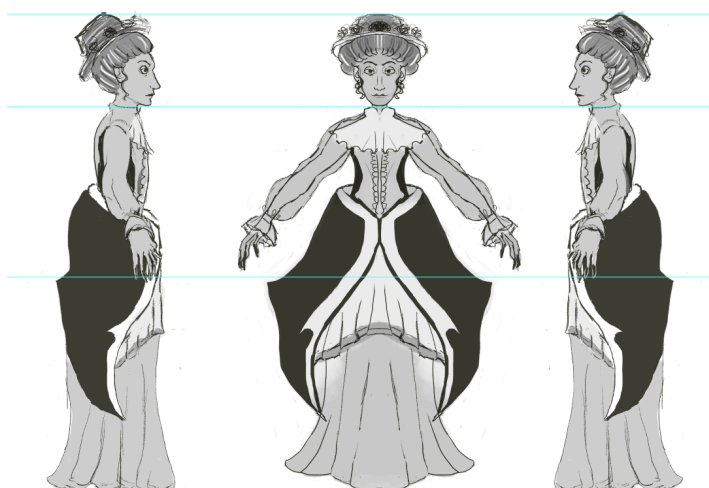
Figura 18 – Esboço da antagonista com ajustes visuais



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Da mesma forma, para o desenvolvimento visual do segundo personagem, foram adotadas decisões semelhantes quanto ao uso de cor e iluminação. A aplicação de uma paleta monocromática nos *Model Sheets* foi escolhida para manter a unidade estética do projeto. Enquanto na modelagem final, apenas pontos específicos receberam brilho no render, destacando elementos essenciais sem sobrecarregar a composição. O resultado reforça a proposta visual estabelecida para o conjunto de personagens.

Figura 19 – Vistas da antagonista (Model Sheet)

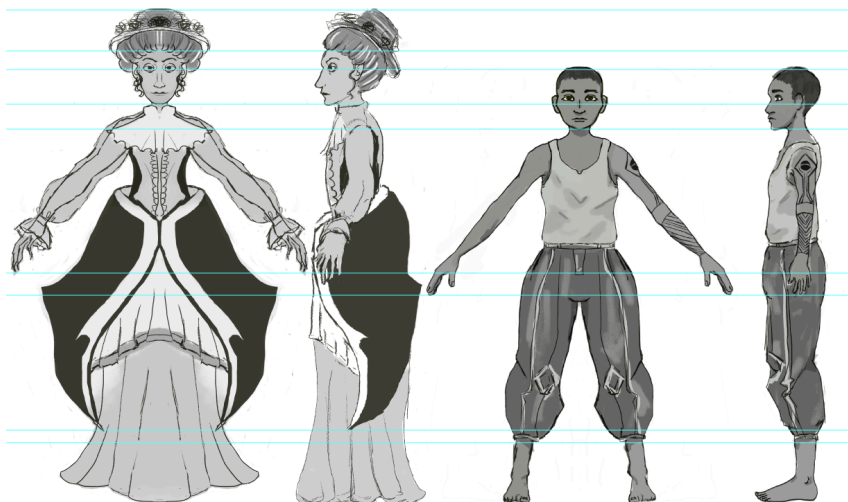


Fonte: Produzido pelos autores (2025)

A folha de proporção foi criada para definir as relações de tamanho entre os personagens do projeto. Através dela, foi possível visualizar de forma clara as

diferenças de altura, postura e estrutura corporal, garantindo que essas proporções se mantivessem consistentes ao longo do processo de desenvolvimento visual e modelagem.

Figura 20 – Folha de proporção das personagens

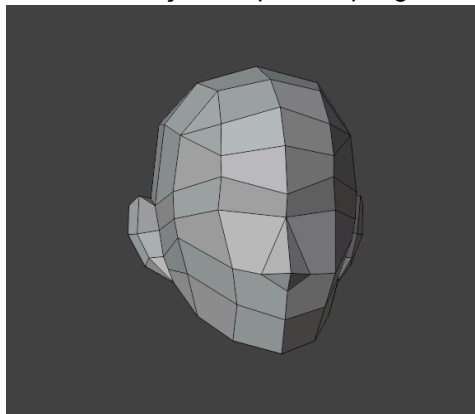


Fonte: Produzido pelos autores (2025)

3.4 VERIFICAÇÃO E REFINAMENTO

Deu-se início à modelagem do protagonista pela cabeça, inicialmente sob a orientação do prof. Me. Alacy Rodrigues, utilizando o software Blender, em sua versão 4.3.1. Durante o processo, foi identificado que a malha possuía polígonos em excesso, o que comprometia a proposta estética *Low Poly* do projeto. Por isso, foi necessário reduzir a densidade poligonal, mantendo apenas as formas essenciais para garantir a leitura anatômica.

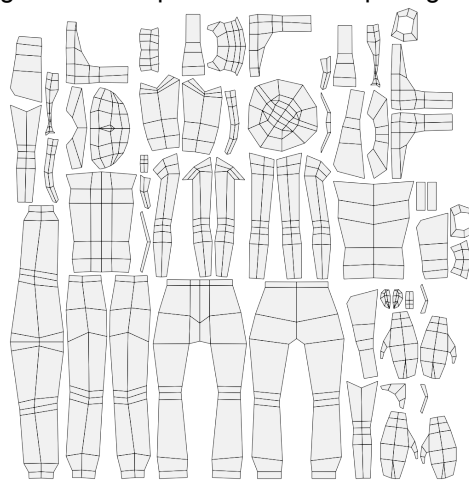
Figura 21 – Modelo de cabeça com poucos polígonos do protagonista



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Com a cabeça ajustada, as demais partes do corpo foram modeladas separadamente e unidas depois, sempre priorizando uma estrutura simples e leve. Ao final da modelagem, iniciou-se o mapeamento UV, etapa que consiste em desdobrar a malha 3D em um plano 2D, definindo as áreas que receberão as texturas. As arestas (*seams*) foram posicionadas para minimizar distorções na aplicação das imagens.

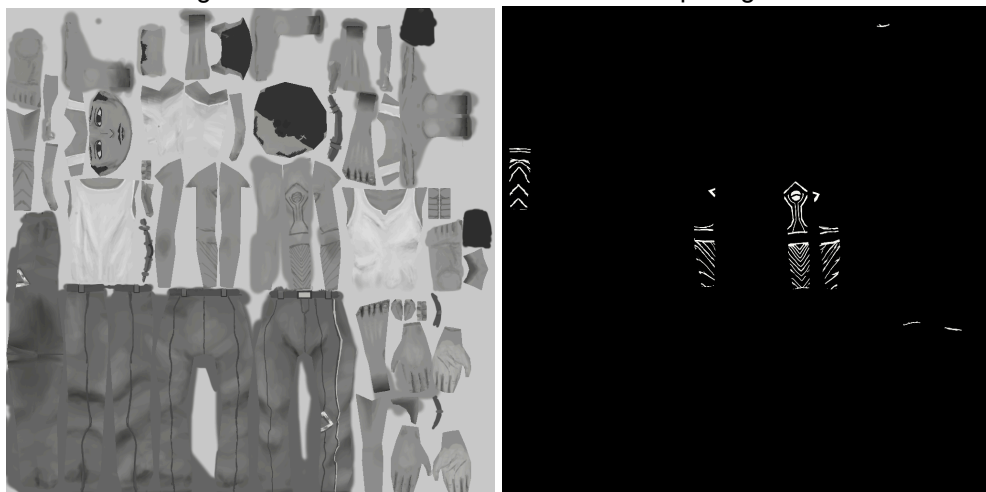
Figura 22 – Mapeamento UV do protagonista



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Durante esse processo, houve dificuldades iniciais por falta de familiaridade com o *UV Mapping* e a texturização, mas a prática possibilitou a aprendizagem necessária. A partir disso, foi possível criar a textura base (base color) e uma textura adicional para o canal de emissão, usada para simular o brilho da tatuagem do personagem.

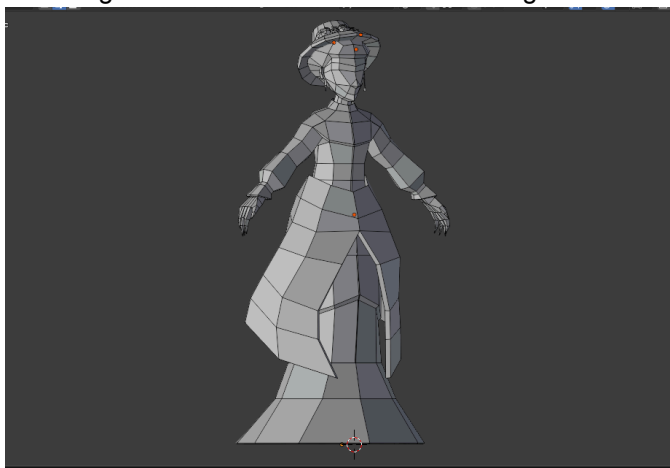
Figura 23 – Textura base e de emissão do protagonista



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

A modelagem da antagonista foi um pouco mais complexa, embora tenha sido utilizado o mesmo modelo como base. Isto porque a silhueta, roupas e elementos estéticos exigiam mais detalhes. Para facilitar o processo, ela foi dividida em vários objetos, permitindo um maior controle da modelagem. Essa estratégia ajudou a manter o estilo *Low Poly*, sem perder a clareza visual e os detalhes importantes.

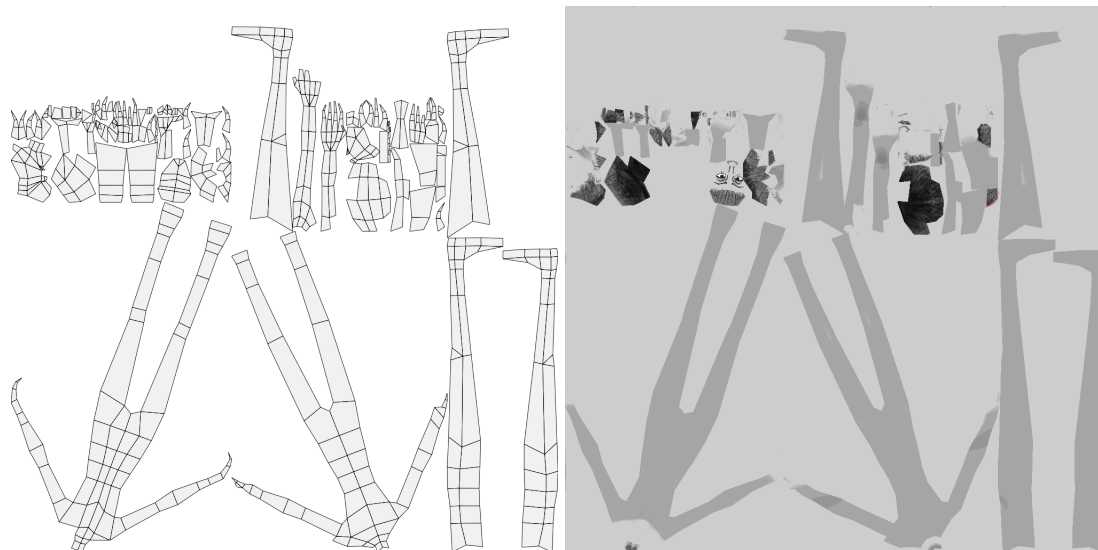
Figura 24 – Modelo finalizado da antagonista



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Com a malha concluída, passou-se para o mapeamento UV de cada parte, processo que demandou atenção especial para minimizar distorções nas texturas. Como o modelo foi segmentado em diversos objetos, foram criados diferentes mapas UV para cada um deles. No entanto, para fins de documentação, será apresentado apenas o mapeamento UV do corpo principal da antagonista, acompanhado das respectivas texturas. Passando por dois estágios, na primeira tentativa, foi criado um *UV Map* para o corpo completo, o que permitiu a produção da textura base (base color). No entanto, durante a aplicação, surgiram distorções e sobreposições em algumas áreas da malha, especialmente visíveis em regiões mais curvas. Apesar dessas falhas, a textura base foi finalizada e aplicada com ajustes pontuais.

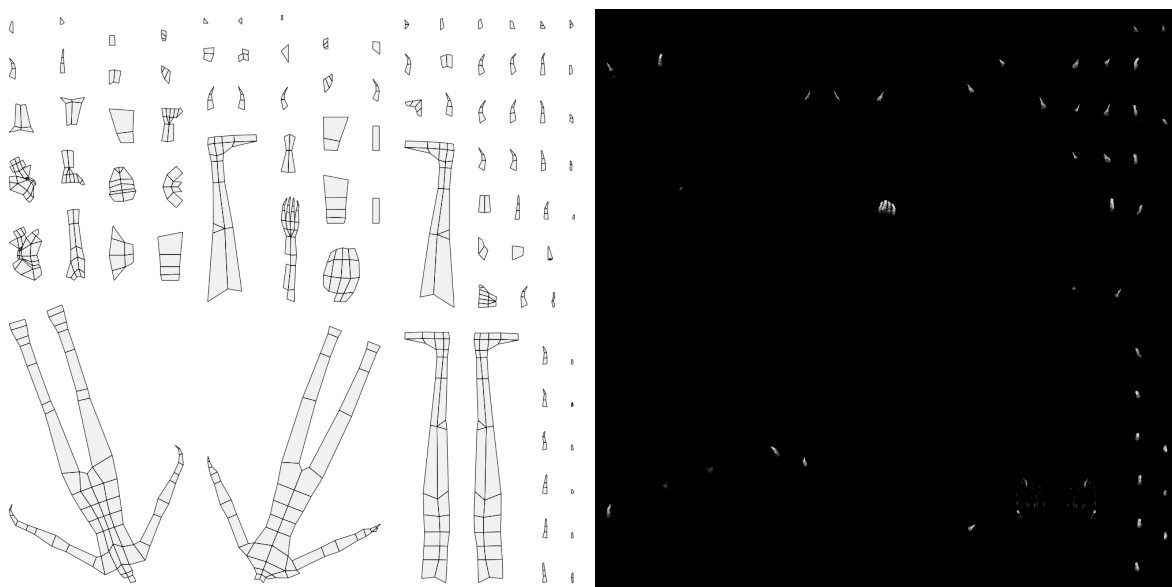
Figura 25 – Mapeamento UV e texturização base da antagonista



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

Posteriormente, ao iniciar a criação da textura de emissão, os problemas do primeiro mapeamento tornaram-se mais evidentes e comprometeram o resultado. Para resolver isso, optou-se por criar um segundo *UV Map* exclusivo para a textura de emissão, garantindo maior precisão e controle nas áreas desejadas — como as unhas da antagonista. Assim, foi possível aplicar o efeito de brilho de forma mais limpa e localizada, respeitando a proposta visual do projeto.

Figura 26 – Mapeamento UV e texturização de emissão da antagonista

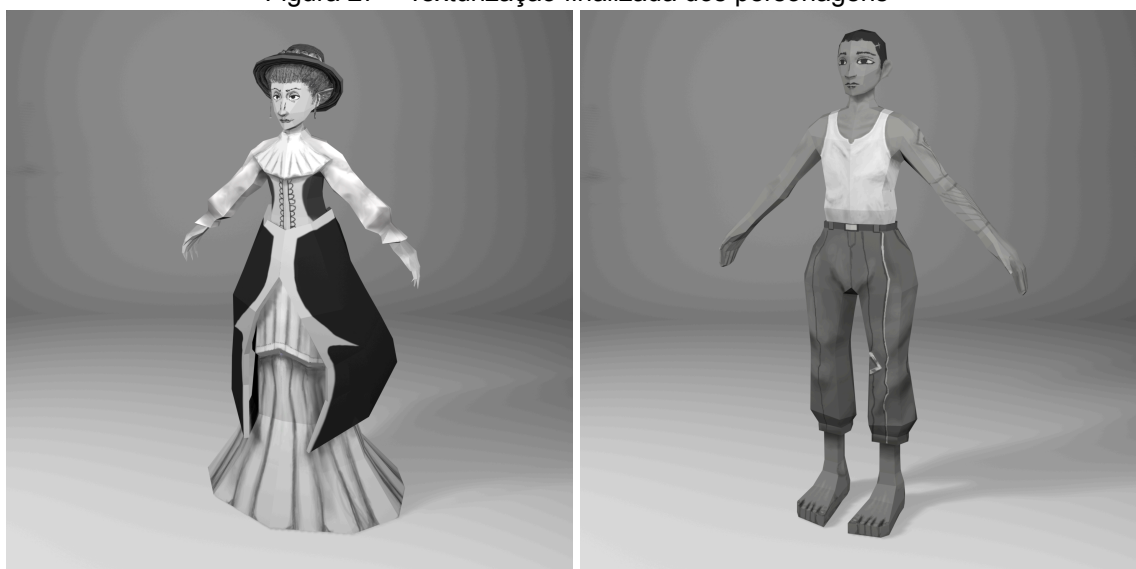


Fonte: Produzido pelos autores (2025)

A etapa de pintura e texturização teve papel fundamental no processo de finalização dos modelos, especialmente considerando as limitações impostas pela

estética *Low Poly*. Devido ao número reduzido de polígonos, há uma menor capacidade de representação tridimensional de volumes e profundidade. No entanto, a aplicação cuidadosa das texturas possibilitou a criação de efeitos de sombreamento e destaque visual em pontos estratégicos dos personagens, como nas dobras das roupas, nas expressões faciais e em detalhes do corpo. Esse recurso permitiu compensar as restrições técnicas do modelo, contribuindo para enriquecer a leitura visual e reforçar a identidade estética do projeto.

Figura 27 – Texturização finalizada dos personagens

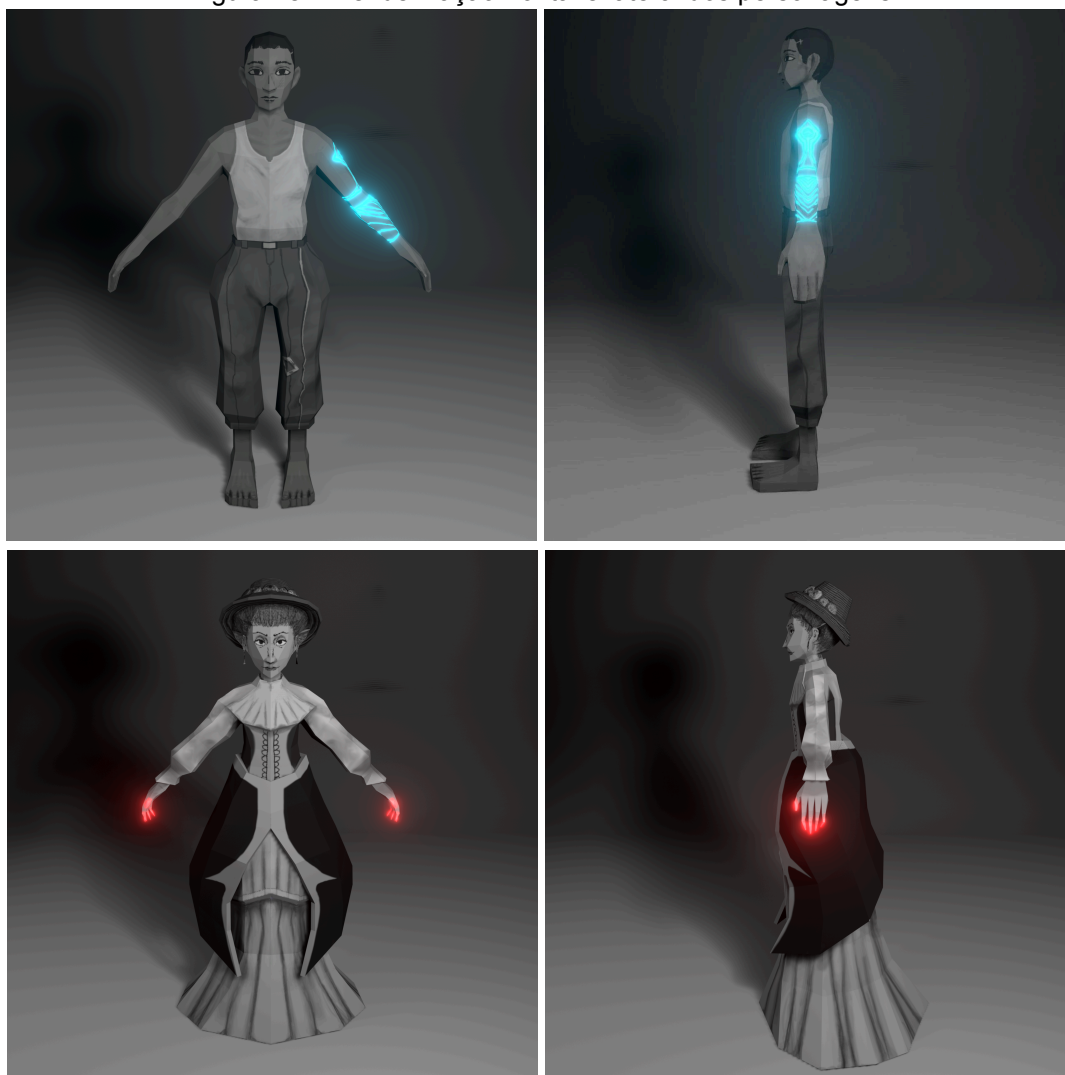


Fonte: Produzido pelos autores (2025)

3.5 SOLUÇÃO FINAL

Com a finalização do processo de modelagem, mapeamento UV e texturização, chegou-se à versão definitiva dos personagens. As imagens a seguir apresentam os modelos tridimensionais complexos, com a aplicação das texturas em tons de cinza, alinhadas à proposta estética inspirada na *Belle Époque* Amazônica. Essa decisão visual dialoga com o caráter documental e nostálgico das referências históricas utilizadas, majoritariamente registradas em fotografias monocromáticas. Ao mesmo tempo, reforça a atmosfera retrofuturista do projeto, dando unidade visual à ambientação *steampunk* em estilo *Low Poly*.

Figura 28 – Renderização frontal e lateral dos personagens



Fonte: Produzido pelos autores (2025)

A única presença de cor no projeto aparece associada à substância fictícia *Umaarau*, inserida de maneira conceitual como um elemento simbólico. Sua coloração varia conforme o personagem, refletindo a forma como cada um refina e utiliza a substância. No caso do protagonista, ligado às tradições ancestrais e rituais espirituais, o *Umaarau* assume tonalidade azulada, remetendo à pureza e à conexão com a natureza. Já na antagonista, que pertence a uma civilização dominada por máquinas, a substância é refinada de maneira bruta e mecânica, resultando em uma coloração avermelhada, associada à força e à artificialidade. Mesmo sem uma representação visual direta da substância, sua presença simbólica contribui para reforçar a narrativa e o contraste entre os dois personagens.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de todas as limitações enfrentadas, especialmente em relação ao domínio técnico de softwares, os resultados obtidos atenderam aos objetivos propostos. A experiência proporcionada ao longo do projeto, por meio do aprendizado de modelagem da figura humana, pintura digital e metodologias de design de personagens, demonstrou o potencial das tecnologias acessíveis, como os softwares de código aberto, na construção de narrativas visuais significativas.

Ao utilizar essas ferramentas para reimaginar aspectos históricos e culturais da cidade de Belém, foi possível comunicar, de forma criativa, uma perspectiva crítica e simbólica sobre a memória amazônica. O trabalho buscou evidenciar como a linguagem visual dos jogos digitais *Low Poly* pode ser usada como meio de valorização cultural e de resgate histórico, rompendo com estereótipos ainda presentes na representação da região.

Espera-se que este projeto contribua como referência e inspiração para futuros trabalhos que abordem a cidade de Belém e a Amazônia de forma mais ampla e sensível. As narrativas presentes neste projeto mostram que o universo amazônico vai além das imagens exóticas comumente difundidas, e que sua riqueza histórica e cultural pode ser ponto de partida para a criação de conteúdos artísticos, acadêmicos e midiáticos mais diversos, profundos e representativos.

REFERÊNCIAS

Bastos, Nayra Wladimila Bezerra; **A nem tão "Belle Époque" de Antônio Lemos na Amazônia: A Representação das Classes Populares no Jornal 'A Província do Pará':** Pará, 2017.

Chaves, Jayme Soares. **CINEMA RETROFUTURISTA E STEAMPUNK: POSSÍVEIS ORIGENS DE UM SUBGÊNERO LITERÁRIO.** *Abusões*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 6, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.12957/abusoes.2018.32788>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Coimbra, Adriana Modesto. **A cidade como narrativa: Francisco Bolonha e o papel da arquitetura e da engenharia no processo de modernização da cidade de Belém – 1897–1938.** Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Universidade Federal do Pará, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, 2014. Disponível em: <<https://fauufpa.org/wp-content/uploads/2016/02/a-cidade-como-narrativa-adriana-modesto-coimbra-2014.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Dream Farm Studios. **How does shape language impact a character design?** Dream Farm Studios, 2024. Disponível em: <<https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Go Gamers; SX Group; Blend New Research; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2025: Painel Gratuito.** São Paulo: PGB Data Insights, 2025. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/gratuitos/painel-gratuito-2025>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Gomes, Vinícius C. F.; CAVALCANTI, Giulia A. L.; NEVES, André M.; CAMPOS, Fábio. **Análise da Evolução Iterativa em Design de Personagens para Jogos.** In: SBGames, 2008. Disponível em: <<https://sbgames.org/papers/sbgames08/ad/papers/p06.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Guerreiro, Manuel Augusto da Silva. **Os efeitos do Game Design no processo de criação de Jogos Digitais utilizados no Ensino de Química e Ciências - O que devemos considerar?** Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2015.

Huizinga, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2000.

Junior, Luiz Carlos Laurindo. **Belém da Belle Époque, uma cidade negra: facetas da escravidão urbana na capital do Pará (1871–1888).** Anais do 7º Encontro de Escravidão e Liberdade do Brasil Meridional, 2015. Disponível em: <<https://chasquebox.ufrgs.br/public/50ec57>>. Acesso em: 18 maio 2025.

Lakatos, Eva Maria; Marconi, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 9 ed. São Paulo: Atlas, 2021.

Lobato, Lucas Henrique Navegantes. **Da Belle Époque à COP-30: a segregação e injustiça socioambiental nas reformas urbanas entre centro e baixadas de Belém.** *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, São José dos Pinhais, v. 17, n. 10, p. 1–26, out. 2024. Disponível em: <<https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/11683>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Novak, Jeannie. **Desenvolvimento de Games.** Tradução da 2ª edição norte-americana. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

Nunes, Mônica Rebecca Ferrari (2024). **Memórias do futuro na teatralidade steampunk: entre vozes e visualidades heterotópicas retrofuturistas.** *História Oral*, 27(01), 115–135. Disponível em: <<https://doi.org/10.51880/ho.v27i01.1384>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Pegoraro, E. **RETROFUTURISMO E VISUALIDADE STEAMPUNK NO BRASIL.** *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, [S. l.], v. 11, n. 20, 2014. Disponível em: <<https://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/161>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Rocha, Cláudio Aleixo. **Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta.** *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, Florianópolis, v. 7, n. 3, p. 1–23, 2023. DOI: 10.5965/25944630732023e3938. Disponível em: <<https://periodicos.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23938>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Rodrigues, Maria Clara; Moraes, Sophia; UETA, VALERIA LOUISE RUDNICK; Falcão, Leo; Soares, Nilson Valdevino. **Design de Protagonistas Silenciosos: uma análise de personagens de videogame baseada em arquétipos junguianos.** p. 2147-2155. In: . São Paulo: Blucher, 2024. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/cidiconcic2023-157_650137.

Rogers, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos.** [S.l.]: Blucher, 2010.

Silva, Gabriel Lima da. **Processo de Modelagem 3D Low Poly para jogos por meio de concepts 2D.** *Revista Multiplicidade*, FIB Bauru, v. 7, n. 2, p. 34-43, 2022. Disponível em: <<https://revistas.fibbauru.br/multiplicidadefib/article/view/661>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Silva, Márcio David Macedo da. **Publicidade e sustentabilidade : um diálogo possível?! Uma visão crítica do pensamento de publicitários pan-amazônidas.** 2014. 318 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Pará, Núcleo de Altos Estudos Amazônicos, Belém, 2014. Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido. Disponível em: <<https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/7772>>. Acesso em: 13 fev. 2025.

Teixeira, Amanda Gatinho. **Entre tecidos e adornos: a moda das mulheres das camadas populares na Belém da Belle Époque (1870-1912).** *Gênero na Amazônia*, Belém, n. 13, jan./jun. 2018.

Teodoroski, Pedro Clark. **Criação de personagens 3D para jogos: etapas e processos de produção**. Monografia (Graduação em Design), Universidade Federal de Santa Catarina, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/164601>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Tessaro, Annye Cristiny. **Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico**. 2018. 199 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.