



A PRINCESA DO CORAÇÃO



UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PINTURA

**A PRINCESA DO CORAÇÃO:
O ROMANCE VISUAL**

BÁRBARA VICTÓRIA DE AZEVEDO
DRE: 120048540

ORIENTAÇÃO: PROF^a DRA. MARTHA
WERNECK VASCONCELLOS

Rio de Janeiro
2025



A994p

Azevedo, Bárbara Victória de
A PRINCESA DO CORAÇÃO: O ROMANCE VISUAL /
Bárbara Victória de Azevedo. -- Rio de Janeiro, 2025.
140 f.

Orientadora: Martha Werneck de Vasconcellos.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Pintura, 2025.

1. narrativa. 2. videogame. 3. ilustração. 4.
pintura digital. 5. concepção de arte. I. Werneck de
Vasconcellos, Martha, orient. II. Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES CURSO DE GRADUAÇÃO EM
PINTURA

Trabalho de Conclusão de Curso
“A PRINCESA DO CORAÇÃO: O Romance Visual”
Bárbara Victória de Azevedo / 120048540
Orientação: Prof^a. Dra. Martha Werneck Vasconcellos

O estudante supracitado está ciente de que o Trabalho de Conclusão de curso será publicado na Base Minerva/ Sistema Phanteon da UFRJ e poderá ser integralmente publicado no site de Pintura da EBA - UFRJ. Compromete-se com a possível reformulação do seu material de apresentação conforme orientações da banca no prazo de 30 dias, visando sua posterior publicação online. O cumprimento desses requisitos é necessário para o lançamento da nota do estudante

(ORIENTADORA) PROF. DRA. MARTHA WERNECK DE VASCONCELLOS

PROF. ME. MARCIO DE CASTRO

PROF. ME. LOURDES BARRETO

Agradecimentos

Aos meus professores que me guiaram ao longo da minha vida, em especial, profº. Alex Iacone que acreditou e impulsionou meus sonhos e estudos, Cesar Francischetti que me deu meus primeiros tubos de tinta, Martha Werneck que me inspirou a pintar e colocou meus pés no chão, aos meus amigos Lucas Araújo que me incentivou no caminho dos jogos, Stefano di Pace que confiou e me auxiliou nas minhas ideias, Maxwell Park e Theodore Matthews que sempre me ajudaram de prontidão neste projeto, Luís Gustavo responsável por dar vida às vozes da minha cabeça, Vivianne Moblin que prontamente criou a sonoplastia do jogo, à toda equipe Team Croissant e mais importante, à minha mãe Ana Cecília que sempre me apoiou em toda minha jornada nessa vida, por mais absurdas que fossem as minhas escolhas.

“(...) E agora, como prometido, aqui vai o meu segredo. De fato, é um segredo bem simples: é somente com o coração que podemos ver corretamente; o essencial é invisível aos olhos.”

Antoine de Saint-Exupéry

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso apresenta o processo de criação narrativa e visual do projeto **A Princesa do Coração**, para o qual foi criado um conjunto de 8 ilustrações digitais e tradicionais como parte integrante de sua identidade visual e criação poética, envolvendo narrativa, inspirações artísticas e os meios pelos quais imagem e argumento foram concebidos para formulação de um jogo virtual cuja arte também é apresentada.

Palavras-chave: Narrativa; Videogame; Ilustração; Pintura digital; Concepção de arte.

Abstract

This thesis presents the narrative and visual creation process of the project **A Princesa do Coração**, for which a set of eight digital and traditional illustrations was developed as an integral part of its visual identity and poetic creation. The work involves the narrative, artistic inspirations, and the means through which image and concept were conceived for the development of a virtual game, whose artwork is also presented.

Keywords: Narrative; Videogame; Illustration; Digital painting; Concept Art.

Lista de Ilustrações

Figura 1: Emily de A Noiva Cadáver (2005), filme de Tim Burton.

Figura 2: Orianna do jogo League of Legends.

Figura 3: Primeira ilustração de Victória feita atrás de uma prova de literatura, 2018.

Figura 4: Exemplo da tela finalizada do jogo com tema Folclore Brasileiro montada no Aseprite. 2021.

Figura 5: Tela inicial do jogo Amor Doce.

Figura 6: Colagem de papel, esmalte, aquarela e acrílica sobre papel, 20x20cm, 2022.

Figura 7: Estudo digital. 2022.

Figura 8: A Princesa do Coração, mini história. Aquarela sobre Canson 20x20cm, 2022.

Figura 9: Capa confeccionada para uma atividade de Túnel Book. Aquarela sobre papel canson, 2023.

Figura 10: Contracapa do Volume 1 de A Menina do Outro Lado.

Figura 11: In the Footsteps of his father, óleo sobre tela, 30x48 in. Dan Gerhartz.

Figura 12: Capa do menu inicial de Ib.

Figura 13. Cena do filme O Castelo Animado (2004).

Figura 14: Arte promocional de Wadanohara e seus amigos.

Figura 15: Contracapa do livro Téo & o Mini Mundo O Livro assinada por Caetano Cury na Bienal do Livro.

Figura 16: Ilustração base da personagem Victória criança.

Figura 17: Teste da ilustração inicial com texto dentro do programa Unity, onde o jogo foi programado.

Figura 18: Sua Rainha pt. 2. Pixel art 270x480p. 2024.

Figura 19: Estudos de retratos para a Victória. Grafite e Acrílica sobre papel, 2024.

Figura 20: Esboços digitais sobre a narrativa, 2023

Figura 21: Esboços digitais pensando na composição de uma das pinturas, 2024.

Figura 22: Esboço digital de uma possível cena, 2024.

Figura 23: Estudo digital de cena, 2024.

Figura 24: Estudo digital de detalhes do mapa e possível pintura. 2023.

Figura 25: Esboços digitais para as três deusas, respectivamente: Deusa da Palavra, Deusa do Coração e Deusa do Aço, 2023.

Figura 26: Arranjo inicial das ilustrações das Três Deusas, posteriormente se tornando um tríptico. Pixel arte 270x480p, 2024.

Figura 27: Processo de Um presente Inesperado partindo de um gradiente colorido e esboço solto, 2024.

Figura 28: Processo de Uma Batalha Épica partindo de um fundo complementar e esboço livre com tinta diluída, 2024.

Figura 29: Meus tubos de tintas da Amsterdam, Daler Rowney e Corfix.

Figura 30: Paleta de 259 cores digital Aurora baixada do site Lospec e utilizada nesse projeto.

Figura 31: À esquerda: *Setup* que uso para trabalhar com mesa digitalizadora, caneta, mouse e teclado externos. À direita: Tela Azul de uma das vezes que meu notebook travou.

Figura 32: À esquerda: processo da ilustração de Victória dentro do Clip Studio Paint. À direita: processo de A Deusa do Coração no Aseprite utilizando referências de imagens agrupadas no PureRef (canto direito da imagem), 2023.

Figura 33: Cavalete e tripé posicionados em minha varanda. 2024.

Figura 34: Hora da História. Acrílica sobre tela 40x60cm, 2024.

Figura 35: Detalhes do castiçal e tiara.

Figura 36: A Deusa do Coração, Pixel arte 270x480p, 2024.

Figura 37: Detalhes da fauna e flora.

Figura 38: A Deusa da Palavra. Pixel arte 270x480p, 2024.

Figura 39: Detalhe da constelação do Cruzeiro do Sul.

Figura 40: A Deusa do Aço. Pixel arte 270x480p, 2024.

Figura 41: Detalhe: jibóia capturando quero-quero

Figura 42: Díptico. Em baixo: Sua Rainha, pt 1. Pixel arte 270x480p, 2024. Em cima: Sua Rainha, pt 2. Pixel arte 270x480p, 2024.

Figura 43: Sua Rainha, pt. 2.

Figura 44: Sua Rainha, pt. 1

Figura 45: Uma Batalha Épica! Acrílica sobre tela 40x60cm, 2024.

Figura 46: Detalhe do vestido de Victória.

Figura 47: Um Presente Inesperado. Acrílica sobre tela 40x60cm, 2024.

Figura 48: Detalhe: Estátua de um Cristalardus

Figura 49: Captura do menu principal da Galeria Virtual e QR Code para acesso.

Figura 50: Banner de convite para a galeria, 2024.

Figura 51: Salão Real da Galeria Virtual.

Figura 52: Detalhe das paredes da galeria elaboradas por Theodore Matthews e pinturas dos quadros feitas por mim.

Figura 53: Pintura legendada mostrada ao interagir nos cavaletes da Galeria Virtual.

Figura 54: Miniaturas das pinturas em cavalete feitas em pixel arte para interação.

Figura 55: Células de animação de movimentação da personagem Victória.

Figura 56: Uma das salas da galeria do jogo Ib que inspiraram a Galeria Virtual.

Figura 57: Captura de páginas do Notion de A Princesa do Coração organizados em tema e função em inglês.

Figura 58: Captura de tela do Discord em uma das reuniões, demonstrando a implementação de recursos para o jogo base, 2023.

Figura 59: Esquema elaborado por Stefano exemplificando como o sistema base do jogo deveria funcionar, posição de personagem, câmera, interação entre salas e portas etc. 2023.

Figura 60: Idealização do mapa da Cidade Central. 2023.

Figura 61: Mapa feito em pixel arte por Theodore Matthews baseado no esboço elaborado acima, 2024.

Figura 62: Detalhes da fonte elaborada por Theodore Matthews.

Figura 63 Acima: Foto das ruas de Paraty em 2017. Abaixo: Detalhe das casas do mapa principal feitas por Theodore Matthews.

Figura 64: Fotos do Real Gabinete Portuguez de Leitura. Janeiro de 2024.

Figura 65: Esboço da sala principal da Biblioteca. Outubro de 2024.

Figura 66: Salão principal da Biblioteca elaborado por Theodore Matthews baseado na ilustração anterior. Outubro de 2024.

Figura 67: Foto do bosque do meu quintal.

Figura 68: Esboço digital que tem a fotografia como inspiração para o cenário.Julho de 2024.

Figura 69: Mapa da floresta elaborado inspirado na arte e fotografia anteriores.Pixel art, Theodore Matthews, 2024.

Figura 70: Esboços dos personagens principais pensados em dinâmica de altura e personalidade, 2023.

Figura 71: Sprites (ilustrações dentro de um jogo) base dos personagens jogáveis. 2023-2024.

Figura 72: Design da personagem Victória boneca. Desenho digital, 2023.

Figura 73: Retrato e células de animação iniciais baseadas em sprites do jogo The Legend of Zelda: The Minish Cap para protótipo do jogo. Arte digital e pixel arte, novembro de 2023.

Figura 74: Design da personagem Victória humana, desenho digital 2023.

Figura 75: Design da personagem Amélia criança.

Figura 76: Estudo para uma das espécies do mundo chamada Cristalardus.

Figura 77: À esquerda: estudo digital de estilo de ilustração. 2023. À direita: estudo em aquarela e nanquim sobre papel para estilo do jogo. 2023.

Figura 78: Primeiro desenho feito na faculdade para a disc. Criação Pictórica 1, grafite 6B sobre papel Canson A4, dezembro de 2020.

Figura 79: Pintura de Victória feita para a disc. Criação Pictórica 1. Óleo sobre MDF 40x30cm, março de 2021.

Figura 80: À esquerda: estudos grafite 2B sobre papel A4, fevereiro de 2022. À direita: Depois do Show. Pintura feita para a disc. Pintura 2, Acrílica sobre tela 40x30cm, fevereiro de 2022.

Figura 81: Eu, Nós. Pintura digital feita para a disciplina de Pintura 3, 2022.

Figura 82: Rastros de Guerra. Colagem em papel kraft rasgado em técnica mista, 2022.

Figura 83: Afogando-me novamente. Acrílica sobre papel 40 quilos A4. 2022.

Figura 84: Preparando-se para a Guerra. Pintura acrílica e pigmento dourado sobre papel kraft 10x5cm, 2022.

Figura 85: A Ignorância. Acrílica sobre papel kraft A4. 2022.

Figura 86: Quem sou eu? Acrílica sobre tela de algodão 20x40, novembro de 2023

Figura 87: Minhas Novas Mãos. Pintura digital, novembro de 2023.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....17

PRIMEIRA PARTE: MOTIVAÇÕES E REFERÊNCIAS

DE ONDE VEM VICTÓRIA19

INSPIRAÇÕES E ANSIEDADES 35

PROCESSOS DE CRIAÇÃO: A) UMA PRINCESA EM CRISE50

SEGUNDA PARTE: PINTANDO A FANTASIA

B) A CRIAÇÃO DE UM UNIVERSO E SEUS PERSONAGENS....53

EXPOSIÇÃO - A GALERIA VIRTUAL 93

O NASCIMENTO DE UM JOGO 102

OBRAS ANTERIORES DE VICTÓRIA (2020-2023)126

CONCLUSÃO 138

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 140

Introdução

Essa pesquisa tem como objetivo dar continuidade ao trabalho que venho desenvolvendo ao longo da graduação em Pintura: a criação da história da personagem fictícia autoral Victória, para a realização de um videogame cuja narrativa deriva de conto romântico-dramático de minha autoria. A trama retrata uma jovem princesa guerreira que aprende sobre seus papéis sociais dentro de um reino distante chamado Reino do Coração. Essa narrativa é apresentada no formato de romance visual, um gênero de videogame interativo com foco narrativo e visual (CAMILGUE ET AL., 2021).

Por meio de elementos visuais tradicionais, como a pintura acrílica sobre tela, o desenho digital e o universo lúdico e interativo dos jogos, busco explorar temas como ansiedade, fantasia, amizade, romance e o processo de amadurecimento. A proposta é convidar o espectador a participar ativamente da história, tanto como jogador quanto como observador. Ao aprender com os membros da equipe Team Croissant, sobre a qual falarei mais adiante, pude compreender parte do processo necessário para começar a criar meu próprio jogo, desde a estruturação inicial até o desenvolvimento colaborativo. Com base nesse esqueleto, comecei a construir as primeiras etapas necessárias para o desenvolvimento de uma demonstração do jogo. Essa pesquisa propõe exibir o início desse empreendimento, ainda em processo.



PRIMEIRA PARTE: MOTIVAÇÕES E REFERÊNCIAS

De onde vem Victória

Segundo Baldick, narrativa é o ato de relatar, de forma visual, escrita ou falada, uma série de eventos relacionados — fictícios ou não — seguindo uma determinada ordem de discurso, ou seja, um roteiro (BALDICK, p. 165, 2004). Meus trabalhos como pintora sempre apresentaram uma tendência ao apelo narrativo. Desde a infância senti a necessidade de contar histórias que eu mesma inventava, baseadas em memórias, vivências ou nos diversos produtos culturais que consumia.

Na literatura e no cinema, os romances sempre foram meu gênero favorito. Reconheço ter sido fortemente influenciada por autores como Jane Austen e William Shakespeare. Também gostava muito de ler e colecionar gibis da **Luluzinha Teen e sua Turma**, além de ter acesso a diversos livros semelhantes que encontrava na antiga biblioteca da Escola Municipal Severina dos Ramos de Souza, em Itaguaí, onde estudei dos 7 aos 15 anos.

Filmes com forte apelo dramático e romântico, como **O Fantasma da Ópera**, **Orgulho e Preconceito** e **A Noiva Cadáver**, sempre estiveram entre meus favoritos, tanto como inspiração estética quanto como referências narrativas e de ambientação.

Videogames, especialmente aqueles com temática de terror psicológico e forte apelo artístico e emotivo, sempre fizeram parte da minha vida. Entre meus favoritos estão **Wadanojara and the Great Blue Sea**, do estúdio independente Deep Sea Prisoner, e **Ib**, desenvolvido por kouri, ambos ambientados em mundos fantasiosos que, embora inicialmente alegres, revelam atmosferas mais densas e sombrias ao longo da narrativa. Esses jogos serviram como fortes fontes de inspiração para esta pesquisa.

A história da personagem que criei, Victória Cordis Bellatore, começou quando eu cursava o ensino médio no Colégio Técnico da Universidade Rural (CTUR). No final de 2018, após uma prova em dupla de literatura, criei uma personagem que me representaria caso eu existisse no universo do jogo **League of Legends¹** (Fig. 3). Nesse jogo, o jogador escolhe um campeão, dentre quase 200 disponíveis, para compor uma equipe de cinco integrantes que enfrentam outra equipe em batalhas estratégicas.

¹ *League of Legends* é um jogo *multiplayer online* no estilo MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), composto por quatro rotas principais e cinco funções distintas. As funções são: Topo, geralmente ocupada por campeões resistentes; Meio, onde atuam principalmente magos e assassinos; Rota inferior (bot), composta por atiradores e suportes; e a Selva, função desempenhada por campeões com mobilidade e dano, como lutadores e assassinos, que se movimentam entre as rotas auxiliando os demais jogadores.

Victória seria uma campeã da rota do meio, uma maga inspirada tanto em Orianna (**Fig. 2**), uma robô bailarina já existente no jogo, quanto em Emily, a protagonista de **A Noiva Cadáver** (**Fig. 1**), uma figura trágica, assassinada pelo noivo e incapaz de encontrar descanso até ser amada e se casar. A personagem nasceu, portanto, da fusão de referências estéticas e emocionais que sempre me atraíram: o trágico, o romântico e o fantástico.



Fig. 1. Emily de *A Noiva Cadáver* (2005), filme de Tim Burton. Fonte: Depois do Cinema. Acesso em dezembro de 2023.



Fig. 2. Orianna do jogo **League of Legends**. Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/orianna/>. Acesso em dezembro de 2023.

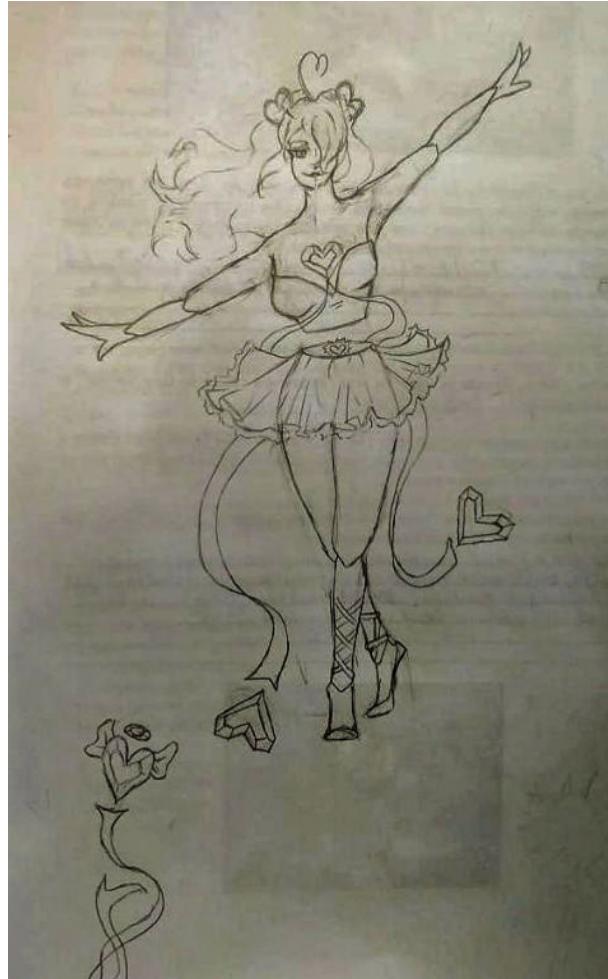


Fig. 3. Primeira ilustração de Victória feita atrás de uma prova de literatura, 2018.
Fonte: Bárbara Victória e Letícia Abrué.

Em pouco tempo, eu estaria criando uma história para ela que logo tornou-se minha maior obsessão; imaginei um universo em expansão, com diversos personagens, conflitos e relações profundas entre seus companheiros e os reinos que a rodeavam.

Durante a faculdade, decidi finalmente encarar com seriedade a construção dessa personagem e pintar trechos de sua história, que eu já havia começado a definir, ainda que com pouca conexão entre as partes da narrativa que estava desenvolvendo, procurando explorar diversos materiais e suportes: colagens, óleo e acrílica sobre papel, tela e vidro; grafite, aquarela e pastel oleoso sobre papel.

Fui desenvolvendo um apreço por integrar arte digital ao meu processo e, em pouco tempo, comecei a produzir *pixel art*² e a trabalhar com ilustração de personagens. Meu pontapé inicial nesse universo foi o projeto LAJE (Laboratório de Aprendizado de Jogos Eletrônicos) da UFRJ, do qual participei em 2021, durante a pandemia, atuando como ilustradora de personagens e cenários (Fig. 4). Lá, pude exercitar e aprender, junto ao grupo **Pão de Alho**, como funciona o processo de criação de jogos eletrônicos independentes³.

²*Pixel Art* pode ser descrito como um meio digital, limitado por uma paleta definida onde o artista é forçado a colocar manualmente pixel por pixel usando um *software* de pintura. Disponível em: <https://www.edm2.com.br/blog/o-que-e-pixel-art-e-porque-e-popular-ate-hoje/>. Acesso em: 25 de jun. de 2025.

³Também chamados de jogos indie, são produções realizadas por uma pessoa ou uma equipe pequena com ou sem suporte financeiro de uma publicadora de jogos eletrônicos.



Fig. 4. Exemplo da tela finalizada do jogo com tema Folclore Brasileiro montada no Aseprite. 2021. Fonte: Autora e Grupo Pão de Alho.

Alguns anos após esse processo inicial de aprendizado e familiarização com os meios digitais, em meados de março de 2023, encontrei a equipe **Team Croissant**⁴ — ou melhor, fui encontrada no Facebook por um de seus representantes, que me convidou a participar da criação dos elementos interativos de interface do jogo em desenvolvimento, **Starlight Express**, que se passa em um cenário futurista no espaço onde você trabalha fazendo entregas intergaláticas e consertando naves. Faço parte dessa equipe até o momento, e ela tem me auxiliado no desenvolvimento de **A Princesa do Coração**, objeto central desta pesquisa.

A ideia de criar um romance visual surgiu da minha experiência constante com o jogo **Amor Doce**, um videogame francês *online*, jogado em navegador, que fez parte da minha infância e foi minha porta de entrada para esse gênero, onde você interage com diversos personagens com os quais escolhe, mediante as respostas e escolhas corretas, se relacionar.

⁴Coletivo de desenvolvimento de jogos independente composta no momento por 13 pessoas internacionalmente. Seus integrantes sendo: Bárbara Victória de Azevedo, Luís Gustavo da Silva Santos, Stefano di Pace, Chris Sekine Weber, Vivianne Barbosa de Santana, Joaquim Pinkalsky Pietro Caiman e Luca Caiman, todos brasileiros; Maxwell Park e Theodore Matthews, britânicos; Willy Mercier, francês; Sabien Jarmin, norte-americano; Sophie Leeson, australiana.



Fig. 5. Tela inicial do jogo Amor Doce. Fonte: amordoce.com. Acesso em: 20 de novembro de 2024.

Tal formato me proporcionou uma ampla exposição de imagens e ilustrações, além do uso multimídia de outros recursos, como música e texto que simulam diálogos. Minha intenção inicial era fazer uma animação, mas isso demandaria muito tempo e um nível de experiência que ainda não possuo, então acabei descartando essa ideia.

O novo objetivo passou a ser a criação de ilustrações em pintura acrílica e *pixel art* das cenas principais com as quais o jogador interage ao longo da história. Essas pinturas representam a construção contínua da protagonista, Victória, as relações que ela desenvolve ao longo do jogo, suas reflexões singelas e suas interações emotivas com a sociedade e com a família.



Fig. 6. Colagem de papel,
esmalte, aquarela e acrílica
sobre papel, 20x20cm. 2022.
Fonte: Autora



Fig. 7. Estudo digital. 2022.
Fonte: Autora



Fig. 8. A Princesa do Coração, mini história. Aquarela sobre Canson 20x20cm, 2022.
Fonte: Autora

Utilizando aquarela diluída em pequenos quadrados de papel **Canson Montval 20x20 cm**, desenhei e pintei apressadamente minhas ideias enquanto ainda estavam frescas na mente, mas, ainda assim, não era suficiente. Faltava alguma coisa.

Dei uma pausa de alguns meses, refletindo ansiosamente, sem saber qual seria a melhor direção a seguir. Qual era, afinal, a necessidade principal que eu queria atender com minhas criações por meio dessa personagem e narrativa? Observei atentamente minhas pinturas por mais algum tempo, ouvi músicas e até vídeos de autoajuda, comecei a ler filosofia clássica e então decidi regressar às minhas memórias.

Passei a prestar atenção nos artistas que me inspiravam, em como minha trajetória de fato começou, nos laços afetivos que me ligavam carinhosamente às histórias que hoje eu estava reproduzindo.

O que havia em comum entre todas essas obras que faziam meu coração suspirar nostalgicamente?

Inspirações e Ansiedades

Apaixonada por histórias profundas e detalhadas, o mundo dos mangás, jogos e animações me motivou a tornar a história de Victória algo visual. Após ler a história em quadrinhos **A Menina do Outro Lado**, criada pelo mangaká Nagabe (Fig. 10), em meados de 2021 — uma narrativa ambientada em um mundo mágico dividido entre preto e branco, onde uma menininha branca é abandonada numa floresta por suspeitas de ser amaldiçoada e adotada por uma criatura preta que se veste e se porta como um médico. Após participar de uma atividade da disciplina Tópico Especial de Ilustração, em 2023, ministrada pela professora Martha Werneck, na qual criamos um livro-túnel, fiquei tão cativada que desejei escrever um livro ilustrado (Fig. 9).

Desenvolvi, então, um protótipo do que seria esse livro, destacando alguns pontos principais de forma resumida em cada uma das cinco páginas planejadas, além da capa: o romance de Victória com seu amigo de infância Antoniel; a traição de sua irmã, que se casou com ele; sua fuga do castelo; o confronto com o feiticeiro que era seu perseguidor; e, por fim, sua maldição brutal: ser transformada em uma boneca (Fig. 8). A seguir apresento minhas principais referências para o desenvolvimento dos trabalhos apresentados.



Fig. 9. Capa
confeccionada para
uma atividade de Túnel
Book. Aquarela sobre
papel canson, 2023.
Fonte: Autora

Nagabe



Fig. 10. Contracapa do Volume 1 de *A Menina do Outro Lado*. Fonte: Autora

Nagabe é um artista nascido em 1993, em Tóquio, conhecido mundialmente por sua obra **Totsukuni no Shoujo** (**A Menina do Outro Lado** em português). Com um estilo delicado e de alto contraste, a história conta a trajetória de uma menininha branca chamada Shiva, que é abandonada em uma floresta habitada por criaturas pretas consideradas amaldiçoadas. Lá, ela conhece o gentil *Sensei*, uma dessas criaturas, que demonstra ter consciência e humanidade — mas eles não podem se tocar, pois, segundo a maldição, ela também se tornaria uma dessas criaturas.

É uma narrativa belíssima que explora temas como preconceito, paternidade, infância, misticismo e solidão, construindo um contraste simbólico entre o mundo preto e branco, o luminoso e o sombrio, e entre a violência e a gentileza, frequentemente opostos às expectativas atribuídas àqueles que se julgam puros (os brancos de Dentro do Muro) e aos supostos amaldiçoados irracionais (os pretos de fora, os Forasteiros). Essa história me marcou profundamente e me levou a mergulhar ainda mais em minhas próprias ideias, buscando criar algo que também provocasse essas reflexões e despertasse a curiosidade do observador.



Dan Gerhartz

Fig. 11. In the Footsteps of his father, óleo sobre tela, 30x48 in. Dan Gerhartz. Fonte:
<https://www.danielgerhartz.com/workszoom/3037334/in-the-footsteps-of-his-father>. Acesso em: 2 de dezembro de 2024.

Dan Gerhartz (1965), pintor norte-americano conhecido por sua fatura marcante, contrastes dramáticos de luz e sombra, quentes e frios, além de notas de cor expressivas recordando dos espanhóis Sorolla (1863-1923) e Sargent (1856-1925), foi minha principal inspiração pictórica desde que comecei a pintar, em 2020 — juntamente com os meticulosos vitrais de Alfons Mucha(1860-1939).

A poética bucólica e cheia de narrativa presente nas obras de Gerhartz foi outro elemento decisivo que me encantou e serviu como rico material de estudo. De experimentação em experimentação, comecei a encontrar a direção que gostaria de seguir, unindo cores e contrastes cromáticos com expressividade e dramaticidade.



kouri

Fig. 12. Capa do menu inicial de Ib.
Fonte: <https://vgperson.com/games/ib.htm>
Acesso em 20 de novembro de 2024.

Ib foi meu primeiro contato com um videogame de terror em *pixel art* para computador, em 2012. Criado pelo artista anônima japonês kouri, o jogo coloca o jogador na pele da personagem Ib, uma menina que acaba de completar 9 anos e se vê presa em uma galeria assombrada pelas obras do falecido artista fictício Guertena. Posteriormente ela encontra o jovem e simpático Garry, que a trata como uma irmã mais nova e serve de narrador ativo pelo resto da história, te auxiliando a passar pelos diversos desafios do caminho.

É uma criação rica em elementos surrealistas e com uma narrativa emocionante, construída a partir da interação entre os personagens, o jogador e o mundo fantástico da galeria — servindo, posteriormente, como meu principal catalisador para o interesse no universo dos jogos no estilo JRPG⁴.

⁴JRPG é um gênero de videogame de interpretação de papéis desenvolvido no Japão, geralmente caracterizado por um sistema de progressão em níveis e pela personalização de personagens ou do grupo de personagens com os quais se joga.

Fonte:<https://www.playstation.com/pt-br/editorial/great-japanese-rpgs-on-ps4/#:~:text=O%20que%20significa%20JRPGe,uma%20jornada%20cheia%20de%20perigos>. Acesso em 30 de novembro de 2024.

Hayao Miyazaki

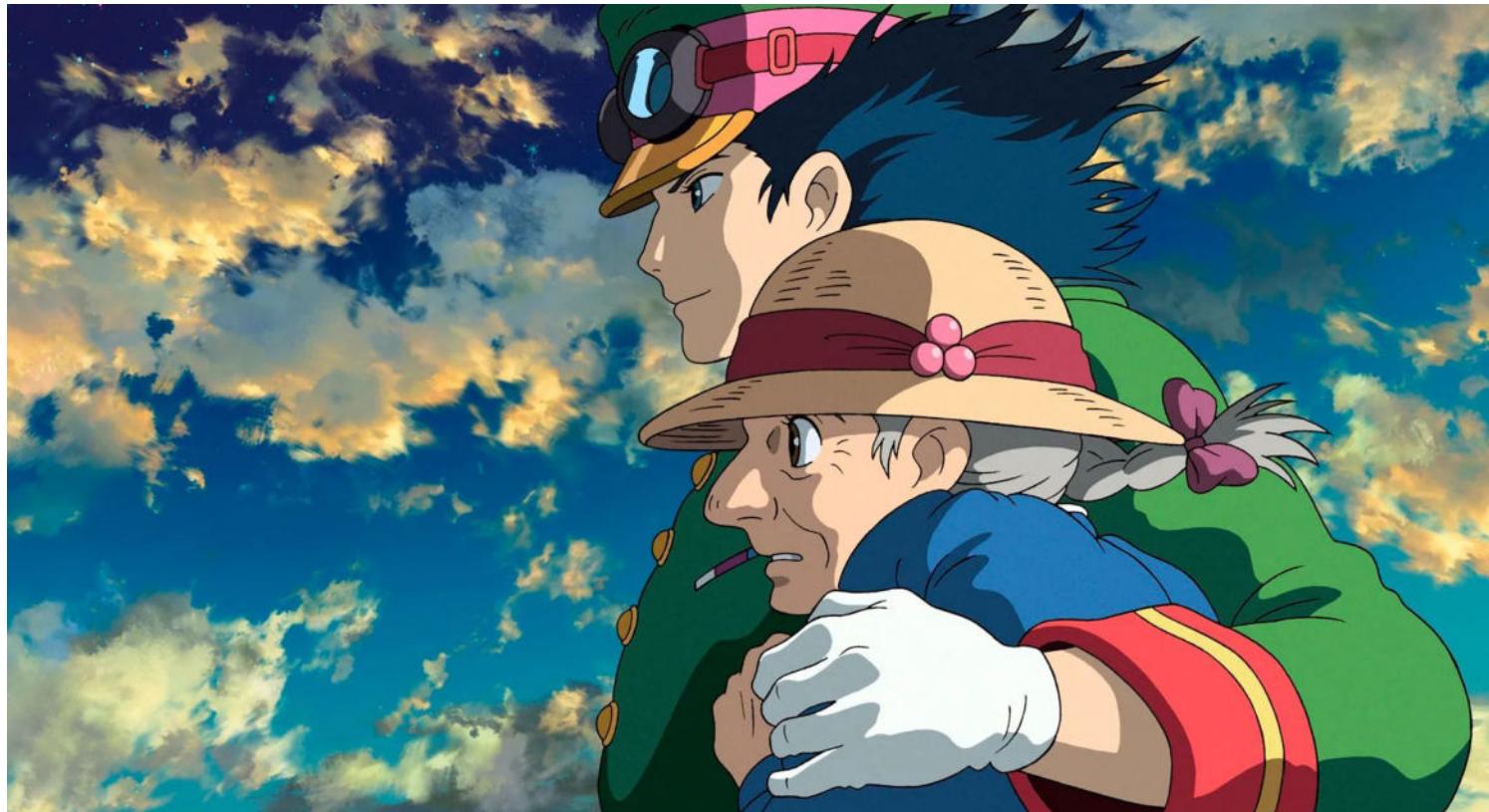


Fig. 13. Cena do filme **O Castelo Animado** (2004). Fonte: studioghibli.com.br/filmografia/o-castelo-animado/ Acesso em: janeiro de 2025.

Hayao Miyazaki (1941), renomado animador e pintor japonês, conhecido por suas produções no **Studio Ghibli** — com inúmeros filmes de animação ricos em expressividade, cromaticidade e ternura — é, sem sombra de dúvidas, uma das minhas maiores inspirações para o fazer artístico.

A forma vibrante e emotiva com que ele aborda suas criações, assim como a responsabilidade que carrega e transmite por meio da arte que produz, me comovem e tocam profundamente a alma. **O Túmulo dos Vagalumes** e **O Castelo Animado** são, dentre muitos outros, os filmes de seu estúdio que mais me marcaram até hoje e que continuam a me instigar, provocando-me a sentir, com o coração aberto, as sutilezas de suas narrativas.

Suas críticas às guerras e aos efeitos devastadores que elas causam na vida das pessoas, entrelaçadas à beleza presente no cotidiano de indivíduos comuns, costumam ser a base de grande parte de suas criações.

Inspirada por isso, pensei em reunir essas ideias na construção da minha própria narrativa, explorando aspectos psicológicos e sociológicos por meio das minhas ilustrações.

Funamosea



Fig. 14. Arte promocional de Wadanohara e seus amigos.
Fonte:https://wadanohara.fandom.com/wiki/Wadanohara/Artwork_Gallery. Acesso em: 17 de janeiro de 2024

Kaitei Shuujin, mais conhecida como Funamusea ou *Deep-Sea Prisoner*, é uma artista digital japonesa e desenvolvedora de jogos anônima, conhecida por suas criações controversas que unem um estilo visual adorável a temas pesados, como assédio, abuso e violência.

Criou diversos títulos conhecidos, como **Wadanohara e o Grande Mar Azul** e **Castelo Mogeko**, nos quais combina ilustrações vibrantes com personagens carismáticas em mundos complexos e sombrios, subvertendo as expectativas de quem adentra suas obras desavisadamente.

Conheci o título *Wadanohara e o Grande Mar Azul* em meados de 2014, ficando encantada com os lindos tons de azul e mergulhando profundamente em sua narrativa e personagens.

Na história, Wadanohara, uma jovem bruxa do mar, e seus familiares (no universo do jogo, um familiar é uma criatura que firma um contrato com uma bruxa, oferecendo sua força em troca de poder) navegam em seu barco tentando manter a ordem no Reino do Mar, que entra em conflito com o *Reino Tosatsu* da Terra, ameaçando uma guerra.

À medida que o jogador avança, percebe que o mundo, inicialmente doce e amigável, é na verdade regido por ódio, violência e ganância e cabe a Wadanohara, junto de seu antigo familiar e amor, Samekichi, restaurar a paz e superar seus medos e traumas.

Caetano Cury



Fig. 15. Contracapa do livro Téo & o Mini Mundo O Livro assinada por Caetano Cury na Bienal do Livro do Rio de Janeiro de 2023.
Fonte: Autora

Caetano Cury (1985) é um aquarelista e quadrinista mineiro, conhecido por criar charges emotivas que provocam questionamentos sobre questões do cotidiano, com um toque de filosofia e intimidade. Conheci seu universo ilustrado **Téo e o Mini Mundo** pelo Instagram, onde um menino chamado Téo e Eulália, uma borboleta bicolor que atua como uma voz filosófica provocativa, exploram um mundo que faz paralelo com o nosso através de um microscópio, utilizando expressivas aquarelas que instigam no leitor o desejo de observar a si mesmo e seu próprio cotidiano com mais atenção.

Tive o prazer de encontrá-lo pessoalmente em 2023, na Bienal do Livro do Rio, onde ele gentilmente assinou meu exemplar dessa obra.

Ele frequentemente publica suas tirinhas e histórias no Instagram e também em uma newsletter por e-mail, sendo esta última o espaço onde ele trata seus assinantes com mais intimismo, revelando detalhes por trás de seu cotidiano e os motivos que o levaram a criar determinada tirinha.

Admiro muito seu trabalho e seu constante convite a levar a arte e o gesto de viver com mais amor.

Processos de Criação:

A) Uma Princesa em Crise

Depois de meses me sentindo como se andasse em círculos, algumas pontas soltas pareceram se atar quando finalmente percebi o que havia em comum entre os autores que admiro e a história que eu queria contar.

Uma resposta simples, mas tão impactante: eu gostaria de falar sobre amor.

As relações construídas entre os personagens eram o tema que mais me intrigava e que eu mais retratava em minhas pinturas. A exploração das emoções que as personagens sentem, seus possíveis pensamentos e inseguranças, sonhos e ambições e, principalmente, um mundo construído a partir do amor.

Platão, em sua obra **O Banquete**, explora profundamente a origem divina do amor que nós, humanos, expressamos. Seu amigo Fedro declara, em um banquete com seus amigos:

“(...) Assim, pois, eu afirmo que o Amor é dos deuses o mais antigo, o mais honrado e o mais poderoso para a aquisição da virtude e da felicidade entre os homens, tanto em sua vida como após sua morte.” (PLATÃO, 2017, p. 16).

Assim como Fedro acreditava que o Amor era o Deus mais antigo, a Deusa do Coração é a minha deusa mais antiga, carregando o simbolismo do amor como força motriz da vida.

O amor foi o que moveu os protagonistas de A Menina do Outro Lado a encontrarem a si mesmos e um ao outro; foi o que uniu os personagens de Wadanohara para salvar o Grande Mar Azul; é o que rege as histórias de Jane Austen e Hayao Miyazaki com suas protagonistas femininas. Era isso o que faltava.

Fiz mais estudos e decidi começar pelo começo: o começo da infância e o começo do mundo no qual instigo o espectador a explorar.



Fig. 16. Ilustração base da personagem Victória criança. Fonte: Autora



SEGUNDA PARTE: PINTANDO A FANTASIA

B) A Criação de um Universo e Seus Personagens



Fig. 17. Teste da ilustração inicial com texto dentro do programa Unity, onde o jogo foi programado. Fonte: Maxwell Park.

Meu processo começa no mundo das ideias. Primeiro, crio um cenário em minha mente sobre o trecho da história que desejo retratar. Neste caso, me guiei por um roteiro elaborado em conjunto com a equipe da *Team Croissant*, que apresenta a infância de Victória, a protagonista.

Para este protótipo, propus-me a ilustrar os elementos que considero essenciais na formação de uma criança em sociedade: família, religião, admiração pelos pais, amizade e interações sociais. Em um conjunto de oito pinturas, entre digitais e tradicionais, retratei Victória interagindo com o mundo ao seu redor — sendo moldada por ele, divertindo-se, relaxando e refletindo. As obras evocam a sensação de observar fotografias antigas da minha própria infância, despertando sentimentos de nostalgia, acolhimento e imponência. Esta é a etapa mais longa e trabalhosa do meu processo criativo, onde enfrento constantemente minha tendência ao perfeccionismo.

Com as ideias consolidadas, busco músicas que me transmitam a emoção desejada, além de recordar histórias que provocaram sensações semelhantes às que quero expressar. Em seguida, faço uma curadoria de referências visuais e cotidianas que se encaixem nessas idealizações — observando cores, temas, cenários e narrativas. Inspirei-me especialmente nas paisagens da minha casa, nas viagens pelo Rio de Janeiro e, principalmente, nas plantas e pássaros de meu bairro, Coroa Grande.

Johannes Itten em **A Arte da Cor** destaca como a natureza apresenta uma harmonia elegante de cores. Ele menciona os contrastes de tons complementares observados em arbustos de roseiras, cujas folhas variam do vermelho-vinho ao verde profundo antes mesmo do surgimento das flores (ITTEN, 1973, p. 79), e ressalta a importância do aprendizado por observação. Gosto de reparar nas roseiras dos meus vizinhos e nas imponentes amendoeiras que sombreiam a rua ao lado de minha casa. As folhas dessas árvores, que no fim do outono assumem tons laranjas e avermelhados vibrantes antes de cederem lugar a uma nova folhagem verde na primavera, foram uma inspiração direta para a obra **Sua Rainha pt. 2** (Fig. 18).



Fig. 18. **Sua Rainha pt. 2.** Pixel art 270x480p. 2024.
Fonte: Autora

Nas minhas pinturas, estabeleço diálogos entre cores complementares, contrastes de temperatura (quente/frio) e luz/sombra, relacionando essas escolhas estéticas aos vínculos emocionais entre os personagens — ora calorosos, ora distantes, ora iluminados, ora encobertos pelas sombras. Minha paleta aberta de 10 cores tem como base cores primárias: amarelo de cádmio, azul ftalo, azul ultramar, magenta quinacridona e carmim. Para os tons terrosos, utilizo amarelo ocre, terra de siena queimada, marrom Van Dyck (**Corfix PBk11/PR101**) e azul da Prússia, sem o uso de preto. Cada cor contribui para a narrativa e construção do universo que desejo apresentar.

Antes de iniciar as pinturas, realizei uma série de esboços digitais rápidos e estudos preparatórios, definindo a ideia central da narrativa, a quantidade de obras e o que seria viável executar dentro do prazo. Minha intenção original era produzir 10 pinturas — 5 digitais e 5 tradicionais — representando cenas principais da narrativa, além de retratos acrílicos em papel dos cerca de 20 personagens da Cidade Central do jogo. No entanto, com o andamento do processo, percebi que seria inviável concluir tudo dentro do tempo disponível.

A história inicia com Victória sendo apresentada pelo pai à criação do universo pelas Três Deusas Irmãs: a Deusa do Coração, criadora da Vida e Prosperidade; a Deusa da Palavra, criadora da Comunicação e Medicina; e a Deusa do Aço, criadora da Força e Resiliência por meio da Evolução. Após essa introdução, o jogador pode explorar o mapa, conhecer os personagens da cidade e viver a história de Victória — uma criança sorridente que se esforça para ser uma princesa justa e orgulhar seus pais.

Nas páginas seguintes apresento esboços e estudos para as artes posteriormente desenvolvidas.



Fig. 19 Estudos de retratos para a Victória. Grafite e Acrílica sobre papel, 2024.
Fonte: Autora



Fig. 20. Esboços digitais sobre a narrativa, 2023. Fonte: Autora



Fig. 21. Esboços digitais pensando na composição de uma das pinturas, 2024.
Fonte: Autora



Fig. 22 Esboço digital de possível cena, 2024. Fonte: Autora



Fig. 23 Estudo digital de cena,
2024. Fonte: Autora

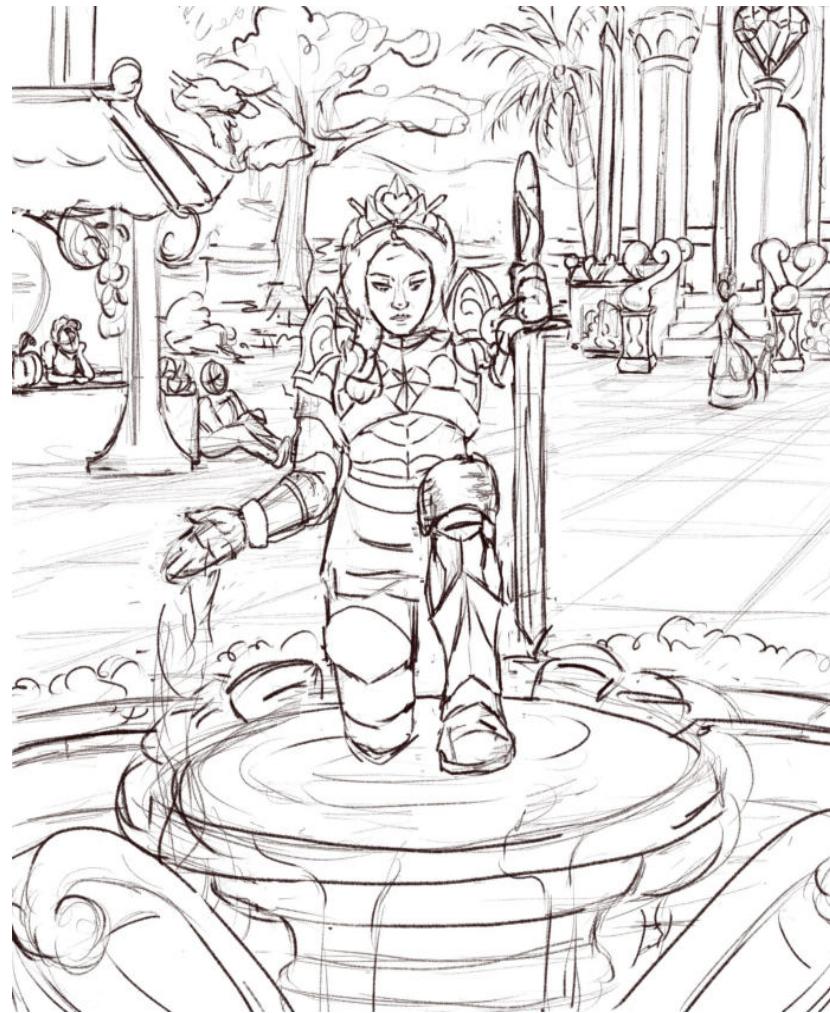


Fig. 24 Estudo digital de detalhes do mapa e possível pintura. 2023.
Fonte: Autora

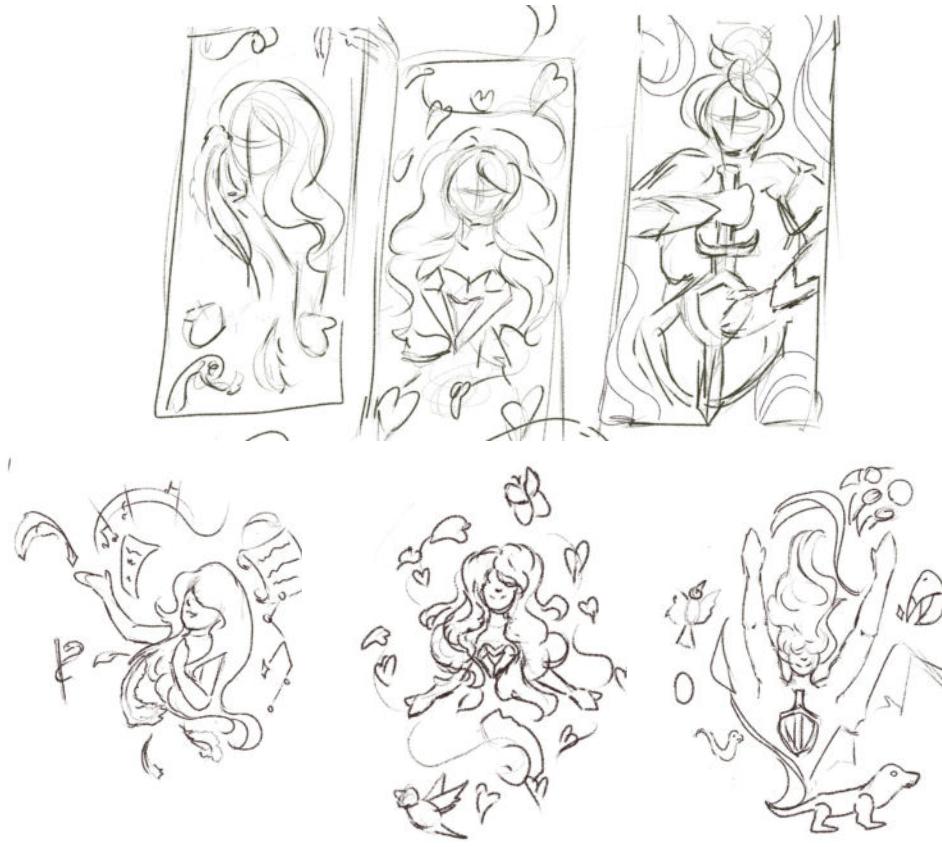


Fig. 25. Esboços digitais para as três deusas, respectivamente: Deusa da Palavra, Deusa do Coração e Deusa do Aço, 2023.

Fonte: Autora

As Três Deusas: Conceitos para Criação

Essas Três Deusas são inteiramente formadas por cores primárias, representando simultaneamente a criação do universo em harmonia e a base da minha paleta cromática. Delas emanam a Vida, a Sabedoria e a Força — as quais dão origem às cores do mundo nas minhas obras. O Rei, pai de Victória, introduz a narrativa de maneira intimista e acolhedora, tanto para a filha quanto para o observador, inserindo-nos no universo de A Princesa do Coração a partir da história de sua criação.



Fig. 26 Arranjo inicial das ilustrações das Três Deusas, posteriormente se tornando um tríptico. Pixel arte 270x480p, 2024.
Fonte: Autora. A seguir, detalhes de cada uma.







Pinturas Tradicionais e Digitais: A Cor como Guia

Para iniciar minhas pinturas, tanto digitais quanto tradicionais, gosto de aplicar um fundo colorido complementar à cor dominante de cada obra. Nas pinturas tradicionais, utilizei dez tintas acrílicas para compor minha paleta, sendo elas **Amsterdam Standard Series**: branco de titânio (PW6); **Daler Rowney Graduate**: amarelo de cádmio (PY74/PY83), amarelo ocre (PY42), magenta quinacridona (PR122), vermelho escarlate (PR5), azul ftalo (PB15), azul ultramar (PB29/PB15); **Corfix**: terra de Siena queimada (PR101), azul da Prússia (PB15.1/PV23/PY74), sombra queimada (PBk11/PR101).

Usei gel médium acrílico Corfix para pinceladas mais translúcidas e verniz acrílico brilhante **Acrilex** para aprofundar sombras. Para marcação e correções, utilizei lápis crayon branco Conté à Paris, por sua facilidade de remoção. Utilizei dois pratos de cerâmica como godês: um azul para as tintas e outro mais claro para misturas.

Os pincéis usados foram: trincha 395 **ATLAS** (pelo natural); pincel chato N.20 230s (sintético); pincel chanfrado N.14 331 **Keramik** (nylon dourado); pincel chato N.14 Série 600 **Taklon Giotto**; pincel língua de gato e pincel fino **Ebenezer** (sintéticos); pincel para unhas (sem marca).



Fig. 27. Processo de Um presente Inesperado partindo de um gradiente colorido e esboço solto. 2024.
Fonte: Autora.



Fig. 28. Processo de
Uma Batalha Épica
partindo de um fundo
complementar e esboço
livre com tinta diluída,
2024. Fonte: Autora



Fig. 29. Meus tubos de tintas da **Amsterdam**, **Daler Rowney** e **Corfix**. Fonte: Autora

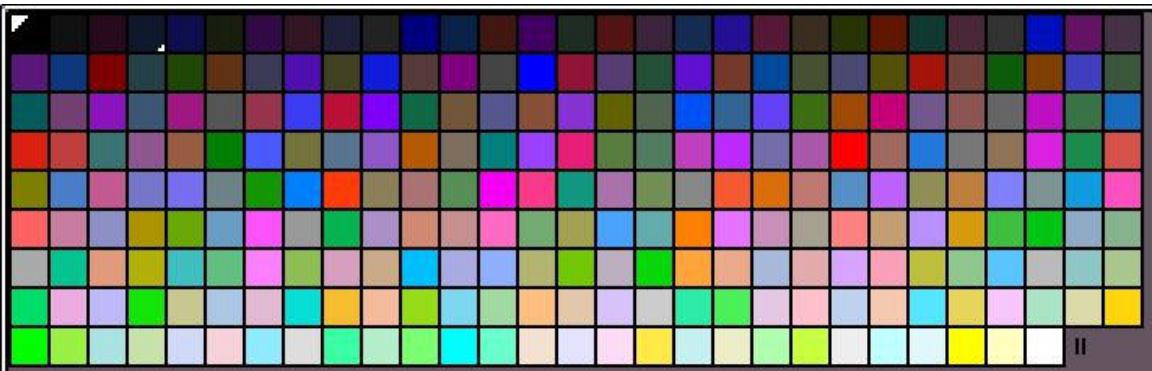


Fig. 30. Paleta de 259 cores digital **Aurora** baixada do site **Lospec** e utilizada nesse projeto.
Fonte: Autora.

Na parte digital, utilizei dois programas principais: **Aseprite**, especializado em pixel art e animações leves; e **Clip Studio Paint**, voltado para pintura digital e simulação de texturas. Também usei o **PureRef** para organizar referências visuais de forma eficiente. Os desenhos foram feitos com uma mesa digitalizadora **Huion H610 Pro V2** e caneta de pressão, conectados ao meu notebook **Dell Inspiron 14 5000 5458**. Por ser um equipamento antigo (em uso desde 2017), enfrentei instabilidades como travamentos, superaquecimentos e perda de progresso durante o processo de produção.

Para fotografar minhas pinturas tradicionais, precisei improvisar, já que o ateliê da faculdade estava interditado no fim de 2024. A iluminação natural e artificial de casa não se mostraram satisfatórias, alterando as cores reais das telas. Por fim, levei o cavalete e o tripé até a varanda do terraço em um dia levemente ensolarado e ventoso. Fotografei rapidamente, lidando com o risco das telas caírem e com a aproximação da chuva — mas consegui resultados mais fiéis às cores originais.

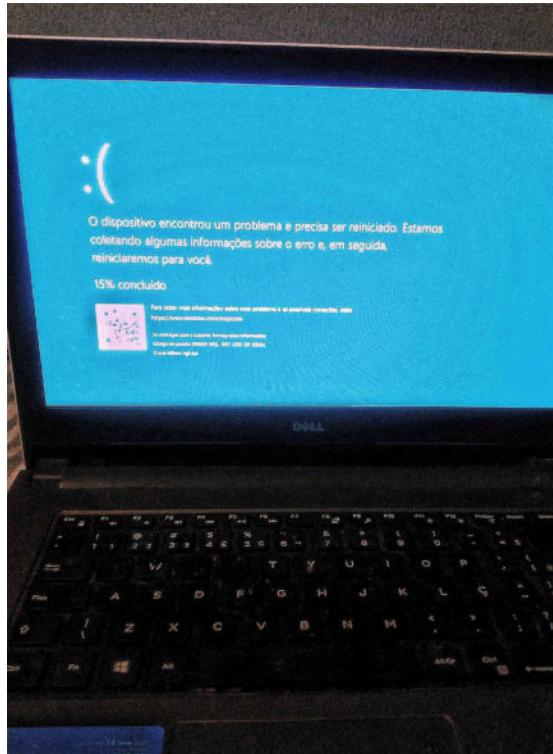


Fig. 31. À esquerda: *Setup* que uso para trabalhar com mesa digitalizadora, caneta, mouse e teclado externos. À direita: Tela Azul de uma das vezes que meu notebook travou. Fonte: Autora

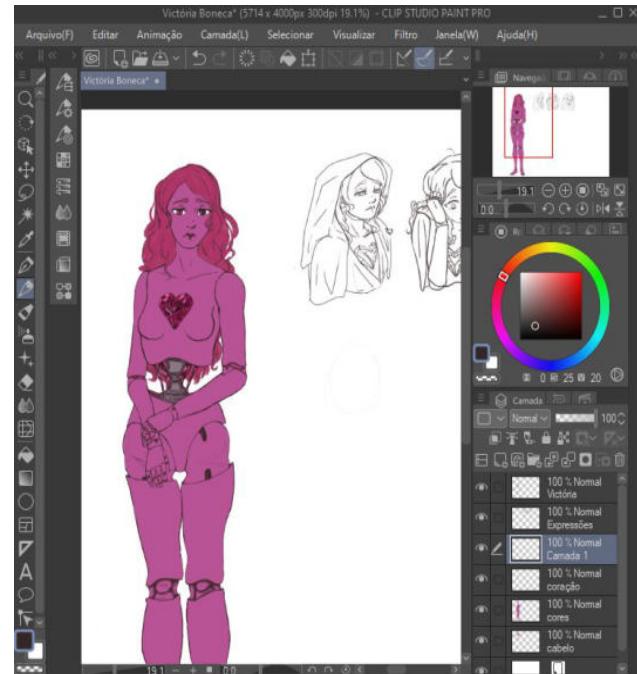
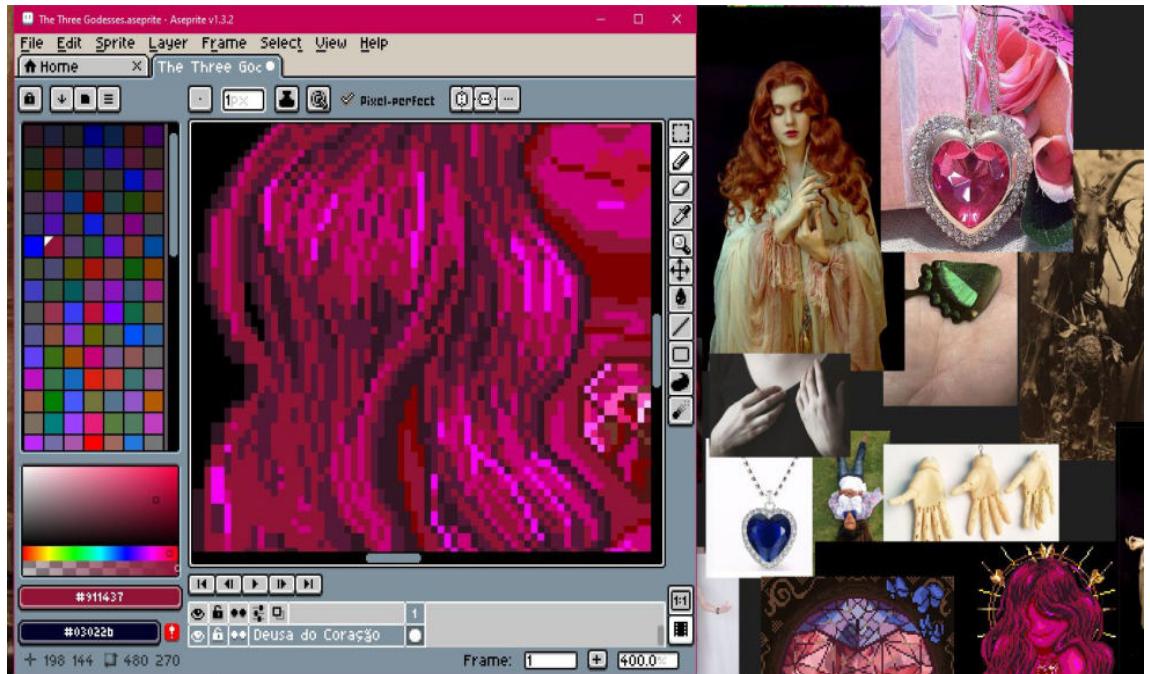


Fig. 32. À esquerda: processo da ilustração de Victória dentro do Clip Studio Paint. À direita: processo de A Deusa do Coração no Aseprite utilizando referências de imagens agrupadas no PureRef (canto direito da imagem), 2023. Fonte: Autora.



Fig. 33. Cavalete e tripé posicionados em minha varanda. 2024.
Fonte: Autora.



Fig. 34. Hora da História. Acrílica sobre tela 40x60cm, 2024. Fonte: Autora.

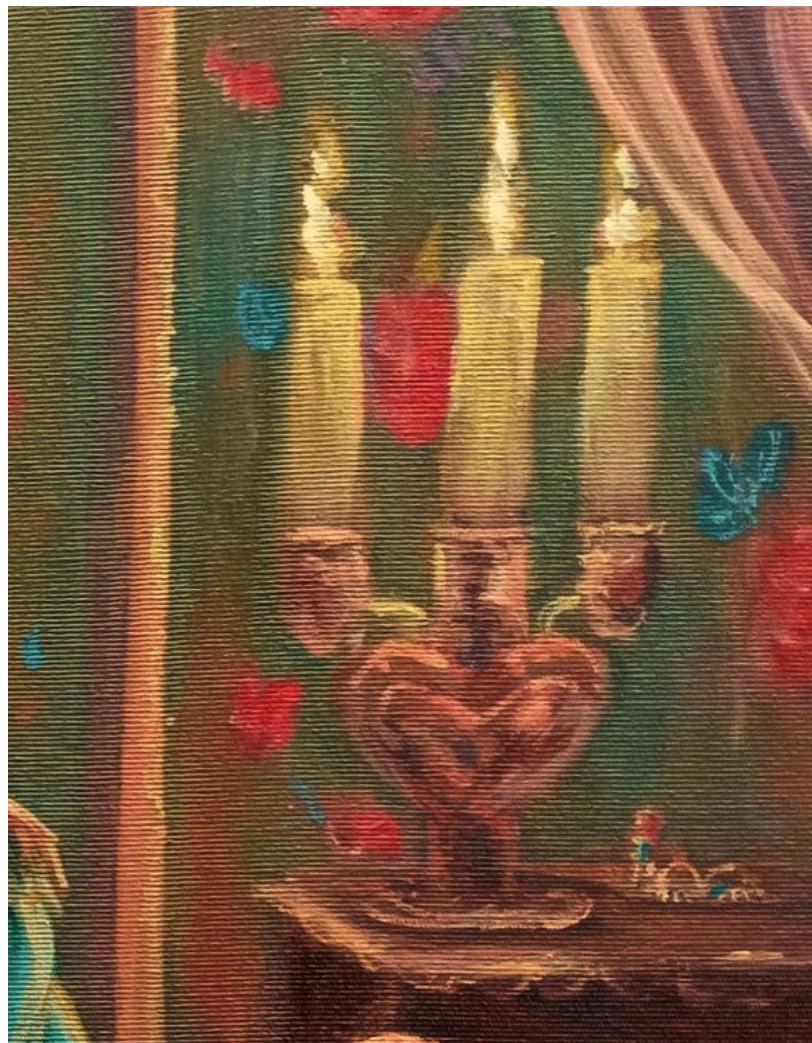


Fig.35. Detalhes do castiçal e tiara.

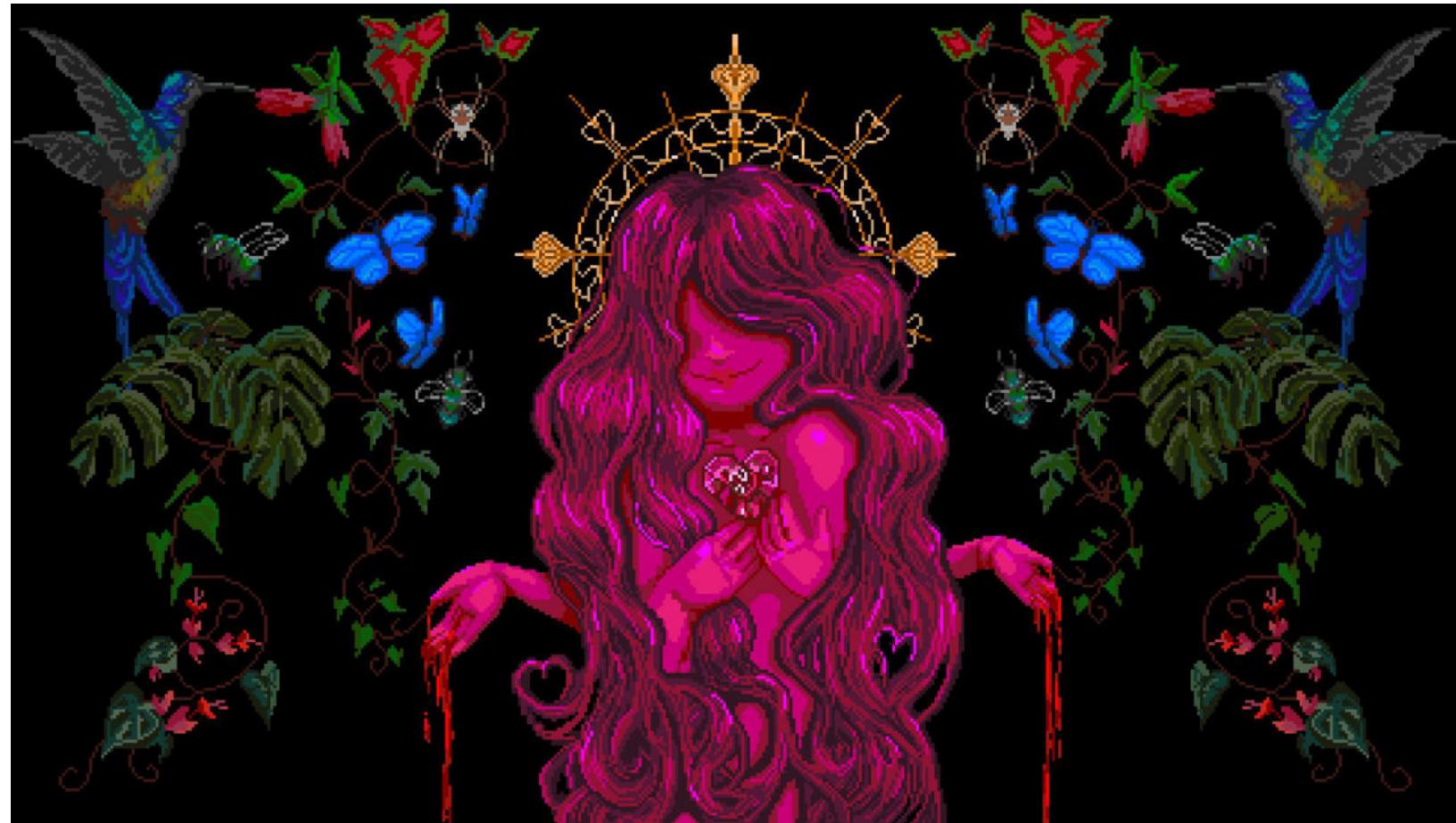


Fig. 36. A Deusa do Coração. Pixel arte 270x480p, 2024. Fonte: Autora



Fig. 37. Detalhes da fauna e flora.

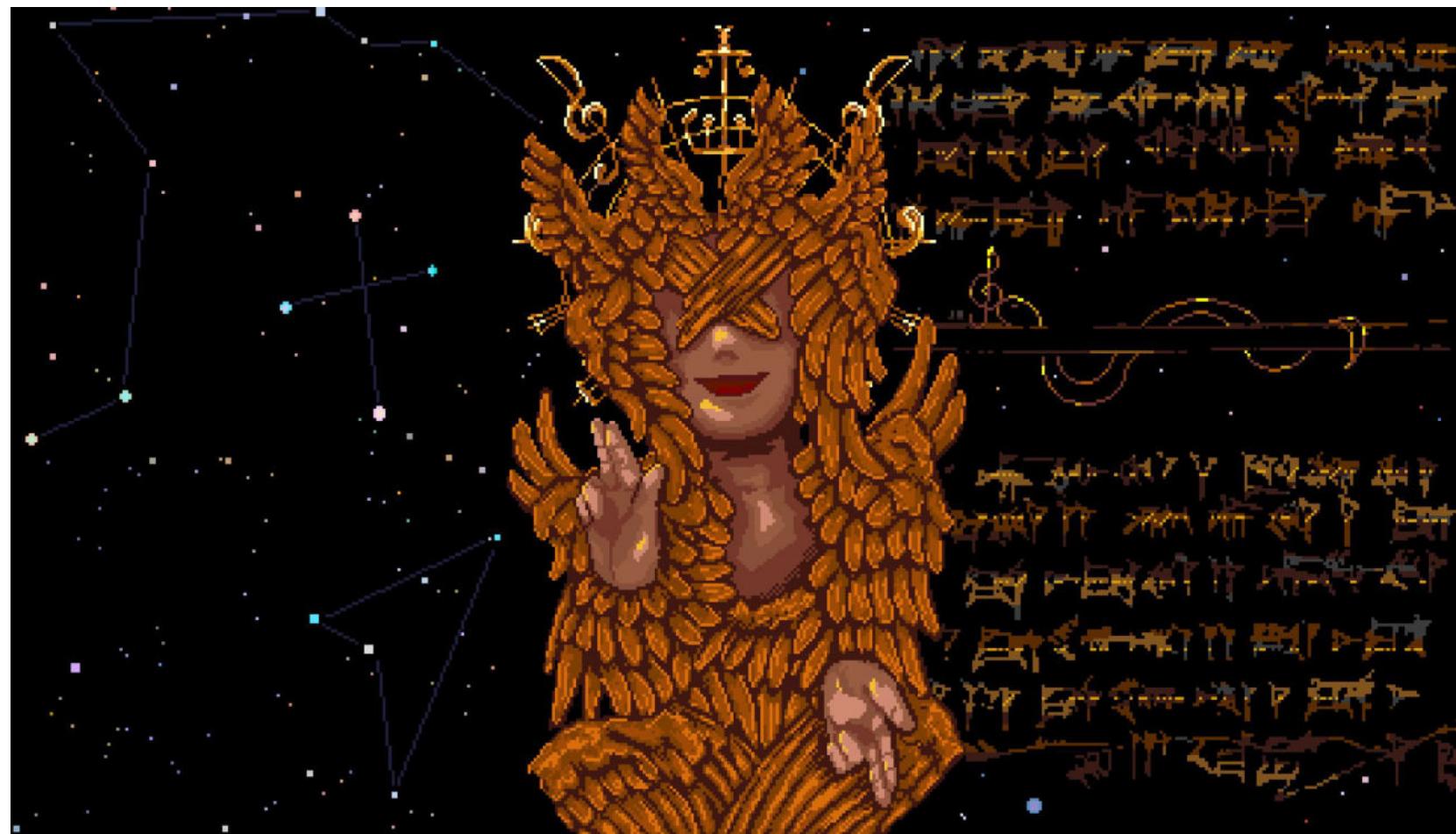


Fig. 38. A Deusa da Palavra. Pixel arte 270x480p, 2024. Fonte: Autora



Fig. 39. Detalhe da constelação do Cruzeiro do Sul.

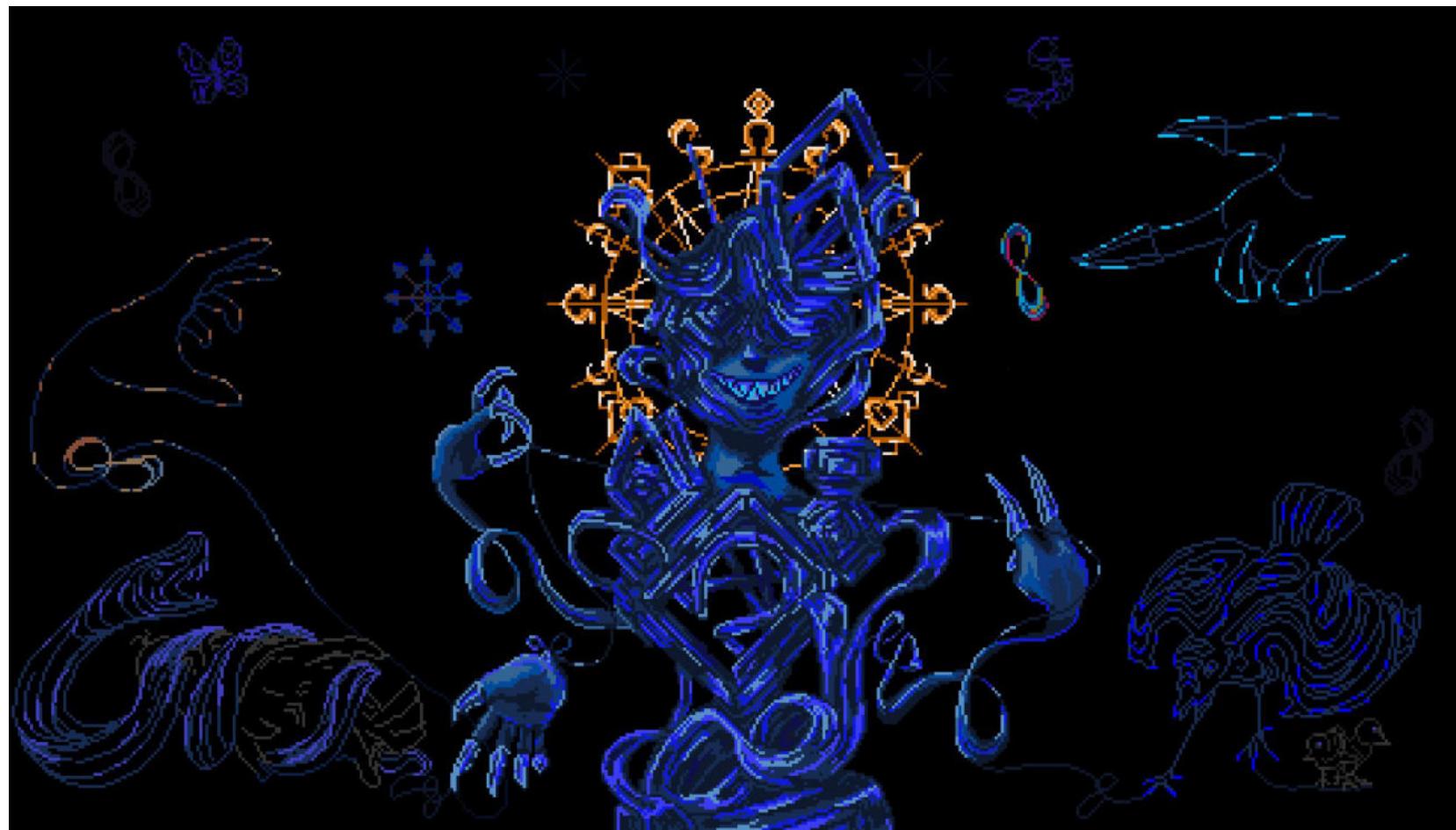


Fig. 40. A Deusa do Aço. Pixel arte 270x480p, 2024. Fonte: Autora



Fig. 41. Detalhe:
jibóia capturando
quero-quero.

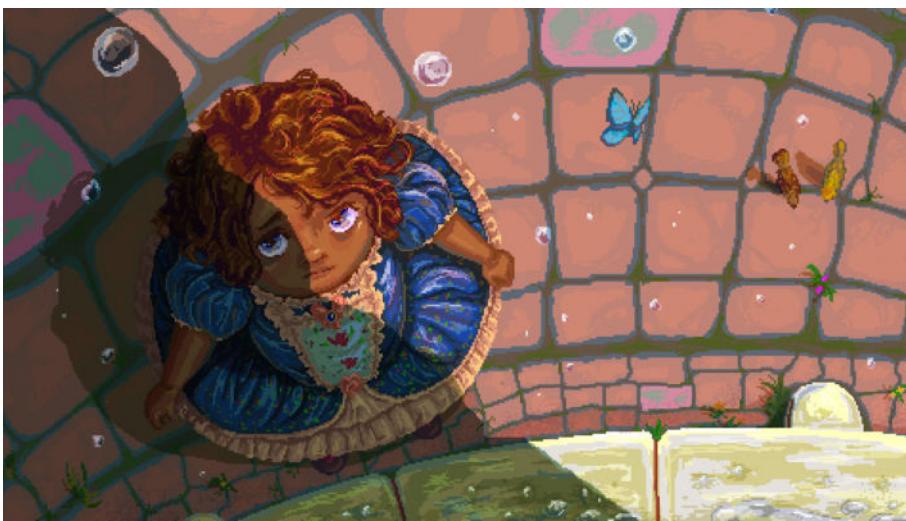


Fig. 42. Díptico. Em baixo:
Sua Rainha, pt. 1. Pixel arte
270x480p, 2024. Em cima:
Sua Rainha, pt. 2. Pixel arte
270x480p, 2024.
Fonte: Autora



Fig. 44. Sua Rainha pt.1



Fig. 43. Sua Rainha pt. 2



Fig. 45. Uma Batalha Épica! Acrílica sobre tela 40x60cm, 2024. Fonte: Autora

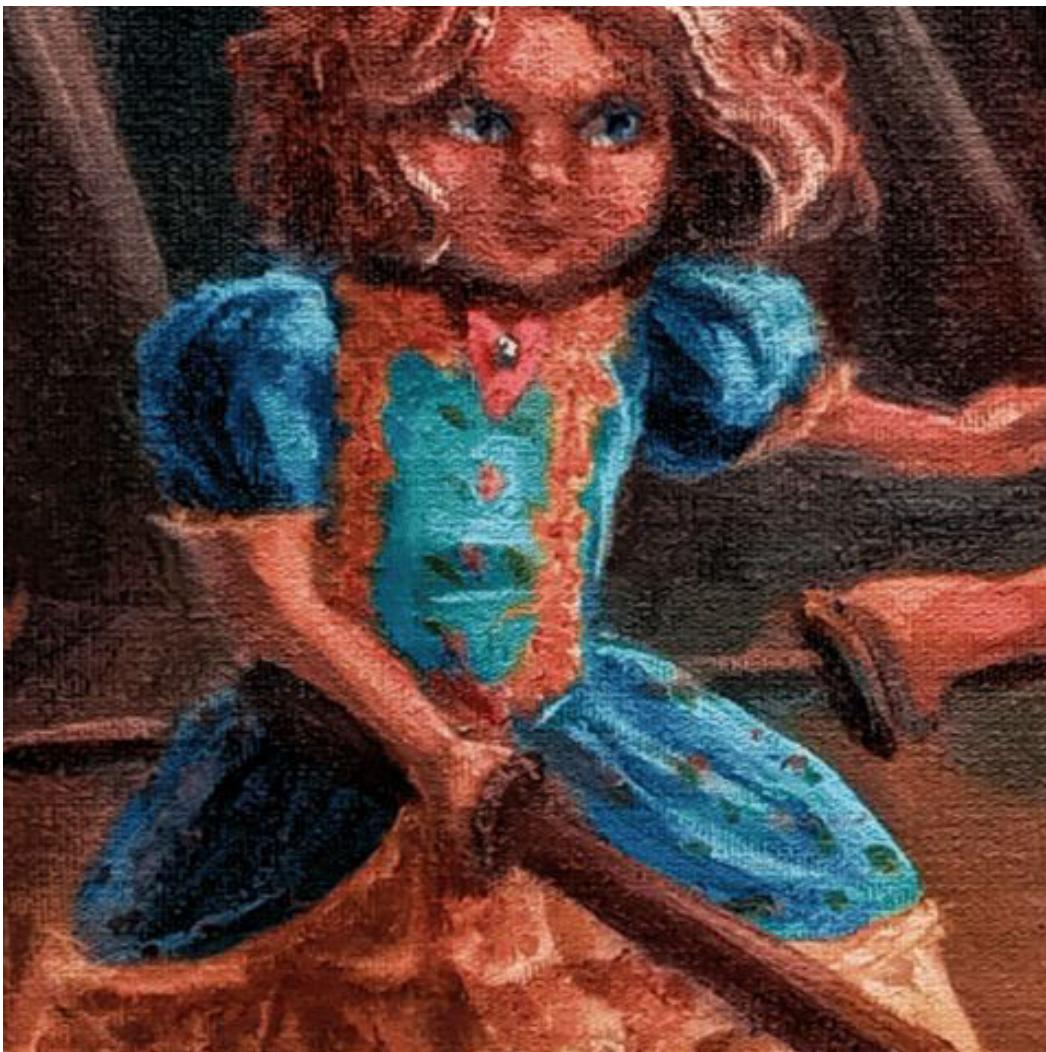


Fig. 46. Detalhe do vestido de Victória.



Fig. 47. Um Presente Inesperado. Acrílica sobre tela 40x60cm, 2024. Fonte: Autora

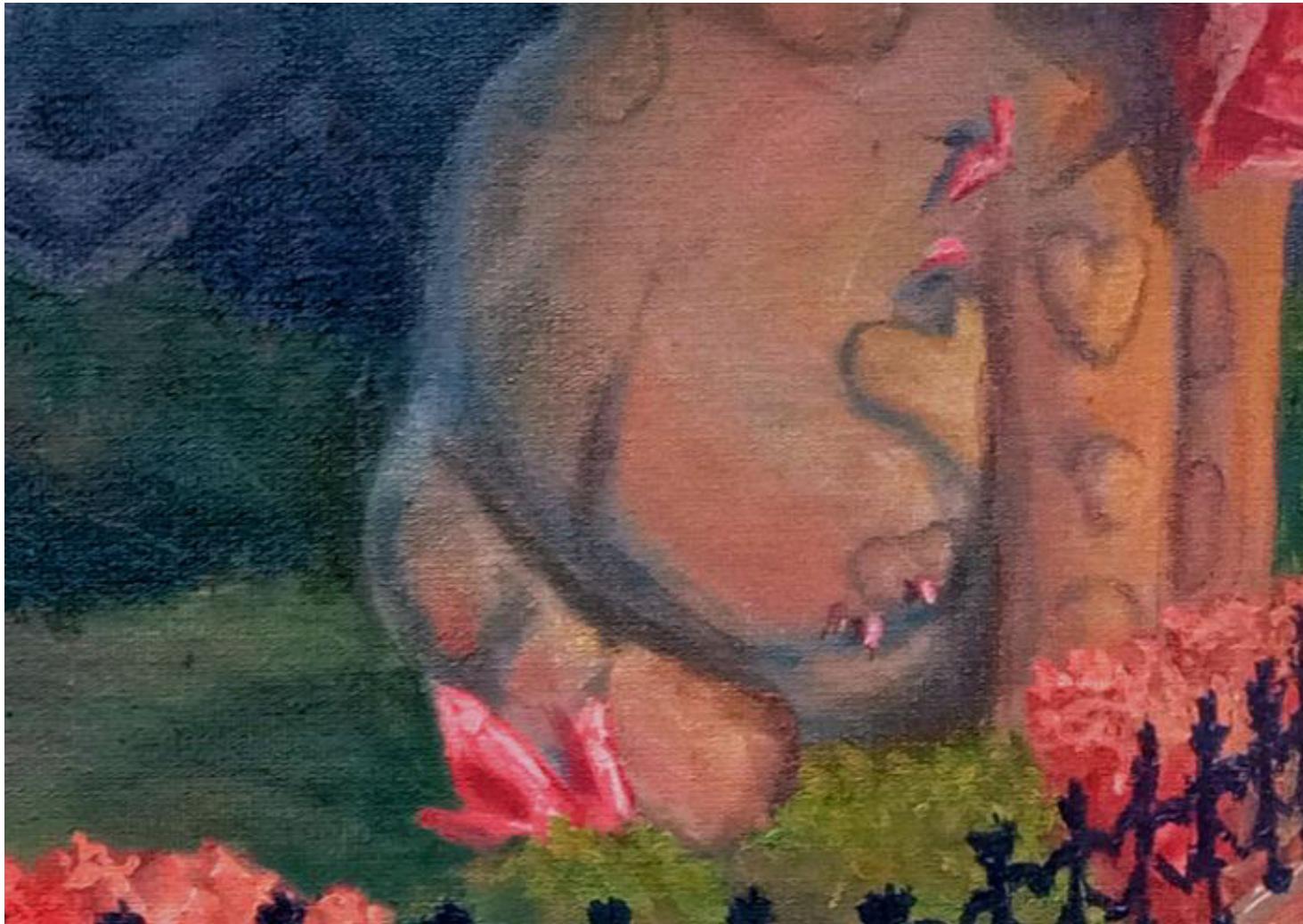


Fig. 48. Detalhe:
Estátua de um
Cristalardus

Exposição - A Galeria Virtual



Fig. 49. Captura do menu principal da Galeria Virtual e QR Code para acesso.
Fonte: Maxwell Park e Autora.



Para apresentar ao leitor do presente trabalho as artes finalizadas, optei por incluir nesse ponto do TCC a exposição realizada *online*, com o auxílio do Team Croissant. **A Princesa do Coração: A Galeria Virtual** é um ambiente completamente interativo, onde o público pode acessar, através da plataforma itch.io, as pinturas desenvolvidas para o jogo e esta pesquisa. Trata-se de uma galeria virtual que apresenta o universo de **A Princesa do Coração** como uma experiência sensível e envolvente.

Criei um banner em forma de panfleto utilizando a plataforma **Canva**, com o objetivo de convidar o público a adentrar esse mundo de fantasia e também disponibilizei o *QR Code* neste documento para o acesso de todos interessados. Escolhi um formato que faz alusão a pergaminhos medievais, inspirada em filmes como **Monty Python em Busca do Cálice Sagrado**. Acompanhando o banner, anexei a seguinte mensagem:



“Saudações, nobre espectador!

É com grande estima que anunciamos que você foi oficialmente convidado para a exposição A Princesa do Coração: a Galeria Virtual. Entre nesse mundo de fantasia com a personagem Victória e sua amiga Amélia e interaja com as pinturas neste ambiente completamente virtual!

Use as setinhas do seu teclado para andar e Z para interagir.

Deixe seu comentário para marcar sua presença neste evento especial! Aguardaremos ansiosamente sua presença.

Uma realização Lady Tory e coletivo Team Croissant.

*Acesse em: <https://team-croissant.itch.io/a-princesa-do-coracao>
Disponível para seu computador.”*

Fig. 50. Banner de convite para a galeria, 2024. Fonte: Autora



Fig. 51. Salão Real da Galeria Virtual. Fonte: Maxwell Park

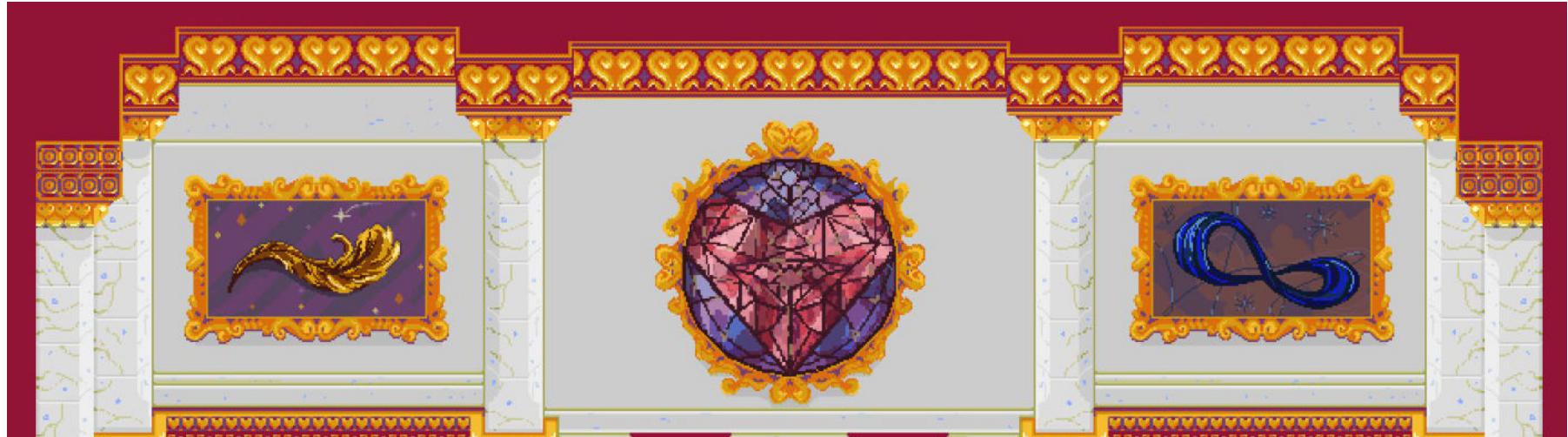


Fig. 52. Detalhe das paredes da galeria elaboradas por Theodore Matthews e pinturas dos quadros feitas por mim. Fonte: Autora



Hora da História. Acrílica sobre tela 40x60cm, 2024.

Continue

Fig. 53. Pintura legendada mostrada ao interagir nos cavaletes da Galeria Virtual. Fonte: <https://team-croissant.itch.io/a-princesa-do-coracao>. Acesso em 28/12/2024.



Fig. 54. Miniaturas das pinturas em cavalete feitas em pixel arte para interação., Pixel arte 63x62p, 2024. Fonte: Autora.



Fig. 55. Células de animação de movimentação da personagem Victória.



Fig. 56. Uma das salas da galeria do jogo Ib que inspiraram a Galeria Virtual. Fonte:<https://alucinados-do-rpg-maker.blogspot.com/2013/07/ib.html>
Acesso em: 28 de dezembro de 2024.

O Nascimento de um Jogo

The screenshot shows a Notion page with a dark theme. At the top center is a gold crown icon. The title "A Princesa do Coração (FOR THE BOYS)" is displayed in bold white text. Below the title, there are several sections organized into columns:

- Gameplay**:
 - Babs Battle System (Battle Mechanics)
 - Map/Level Design
 - Test Room
- Story**:
 - Plot (Official)
 - About the story
 - Characters
 - Setting
 - The War
 - Future game
- Tickets**:
 - Episode 1
 - Implementation Doc
- Visuals**:
 - Visual References/ Aesthetic
 - Splash Art
 - Concepts
 - Architecture References
 - Babs' Art Tickets
- References and Notes**:
 - Artistas de Referencia
 - Games for reference
 - Brainstorming

Pesquisas
Pesquisa do Curso de Pintura Bacharelado. Faculdade de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro
<https://pintura.ufrj.br/CCpesquisas.html>
- Music & SFX**:
 - List of SFX
 - Music
 - Referências Musicais - Tchaikovsky
 - Música Layout
- Resources**:
 - Yarn

Fig. 57. Captura de páginas do Notion de *A Princesa do Coração* organizados em tema e função em inglês.
Fonte: Autora

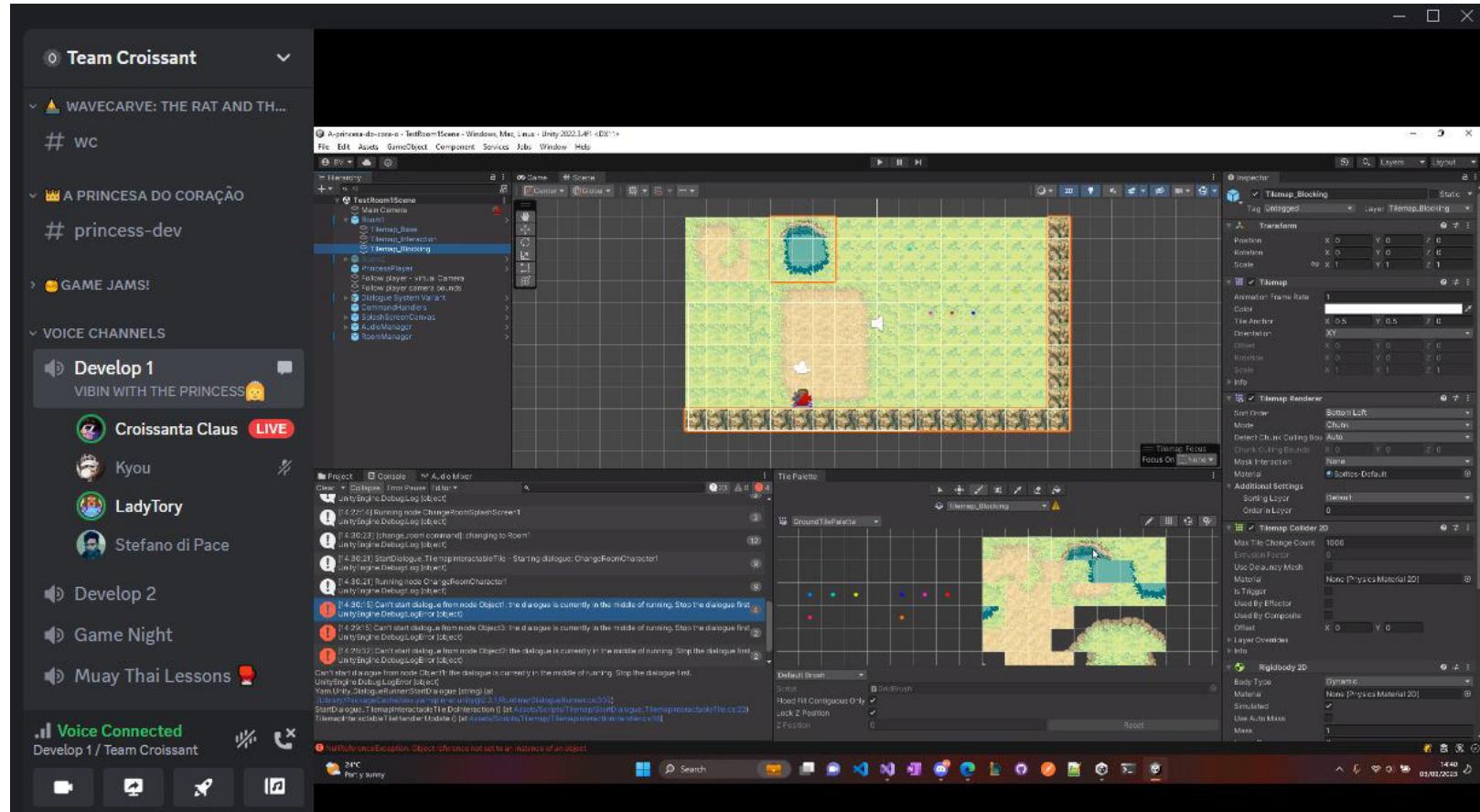


Fig. 58. Captura de tela do Discord em uma das reuniões, demonstrando a implementação de recursos para o jogo base, 2023. Fonte: Stefano Di Pace.

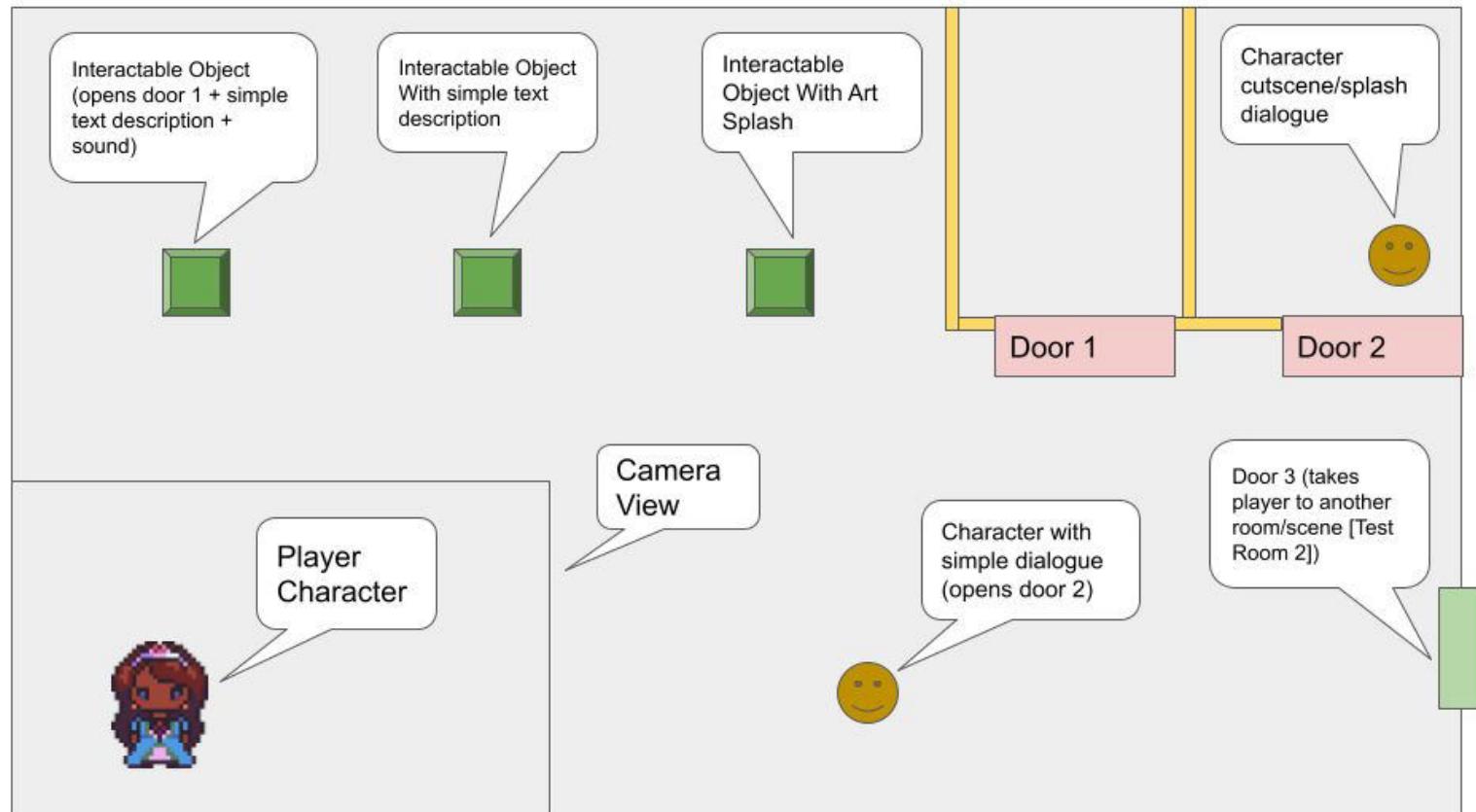


Fig. 59. Esquema elaborado por Stefano exemplificando como o sistema base do jogo deveria funcionar, posição de personagem, câmera, interação entre salas e portas etc. 2023. Fonte: Stefano di Pace.

Ao final de 2023, pude visitar a exposição **Jogo de Memórias**, do artista Jorge Alberto Oliveira, que também se formou naquele ano. Ele apresentou um jogo digital em formato de vídeo, exibido em uma pequena televisão de tubo. Presenciar suas pinturas viscerais e, principalmente, a ideia realizada de criar um jogo como Trabalho de Conclusão de Curso, me fez acreditar que meu projeto também era possível. Guardei a excitação provocada por suas pinceladas intensas e tons de vermelho, e, pouco depois, reuni o Team Croissant para dar início ao nosso processo criativo.

Stefano di Pace e Luis Gustavo da Silva Santos, nossos *game designers*, Maxwell Park e Joaquim Pinkalsky, os programadores, Theodore Matthews, artista de cenário, e eu começamos as reuniões por meio do aplicativo de chamadas Discord, em meados de setembro de 2023. O Discord se mostrou essencial pela facilidade em criar comunidades e realizar encontros em tempo real. Utilizamos também a plataforma Notion, uma ferramenta que permite organizar bibliotecas de conteúdo e documentos colaborativos. Com experiência em desenvolvimento de jogos, Stefano me orientou na criação do esqueleto inicial do projeto, permitindo que eu assumisse as funções de diretora de arte e gerente do projeto, conduzindo a execução da maioria das ilustrações e definindo a identidade visual do jogo.

Alguns meses depois, Vivianne Barbosa de Santana uniu-se ao time para criar os efeitos sonoros, e os irmãos Pietro e Luca Caiman se juntaram à equipe para compor a trilha sonora. Assim nasceu a equipe de **A Princesa do Coração**.



Fig. 60 Idealização do mapa da Cidade Central. 2023



Fig. 61. Mapa feito em pixel arte por Theodore Matthews baseado no esboço elaborado acima, 2024.

Fonte: Theodore Matthews

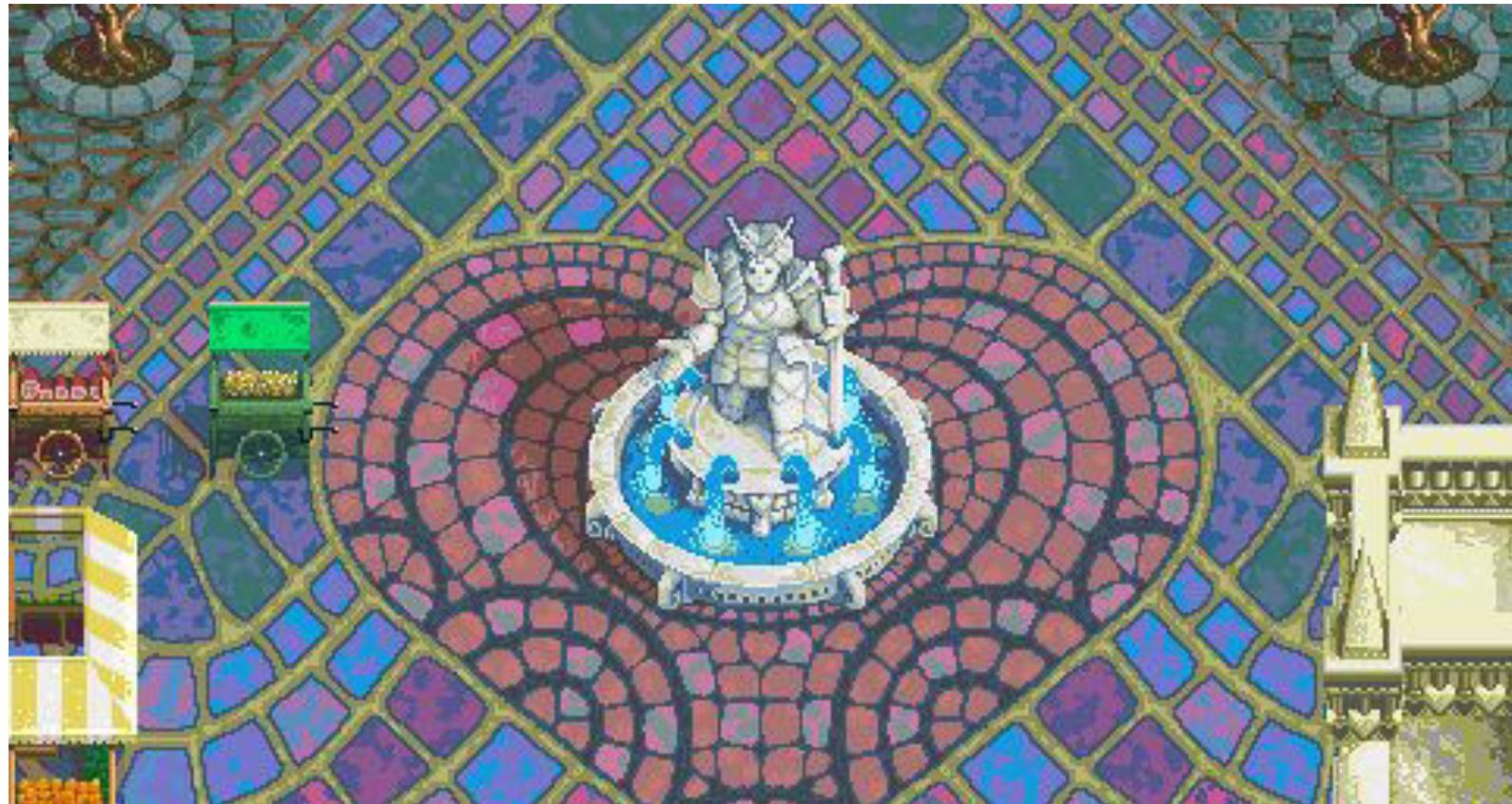


Fig. 62. Detalhes da fonte elaborada por Theodore Matthews. 2024. Fonte: Theodore Matthews

Reuni imagens autorais e referências do *Pinterest* para desenvolver meus esboços e ilustrações. Inspirada por uma viagem a Paraty, em 2017, decidi que a estética da cidade principal — chamada **Cidade Central**, onde se passa a maior parte da narrativa — seria baseada nas casinhas coloniais, nas ruas de pedra e ladrilhos, e também em construções icônicas do Rio de Janeiro, como o Real Gabinete Português de Leitura.

Utilizando a paleta digital definida para se aproximar da paleta física, Theodore deu vida aos meus rabiscos. A partir de seu meticoloso mapa, elaborei os cenários que posteriormente ilustraria.



Fig. 63. Acima: Foto das ruas de Paraty em 2017. Fonte: Autora. Abaixo: Detalhe das casas do mapa principal feitas por Theodore Matthews. Fonte: Theodore Matthews.

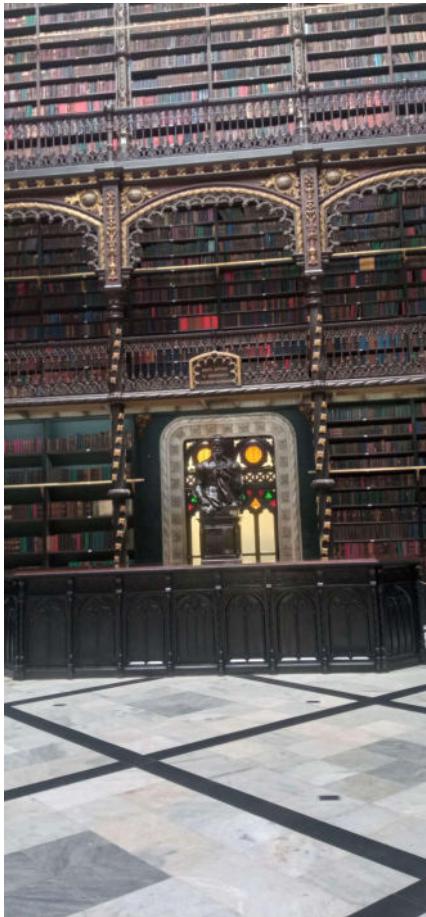


Fig. 64. Fotos do Real Gabinete Português de Leitura. Janeiro de 2024.
Fonte: Autora:



Fig.65. Esboço da sala principal da Biblioteca. Pintura digital, outubro de 2024.

Fonte: Autora



Fig. 66. Salão principal da Biblioteca por Theodore Matthews baseado na ilustração anterior. Outubro de 2024. Fonte: Theodore Matthews



Fig. 67. Foto do bosque do meu quintal. Fonte: Autora



Fig. 68. Esboço digital que tem a fotografia como inspiração para o cenário.Julho de 2024.
Fonte: Autora

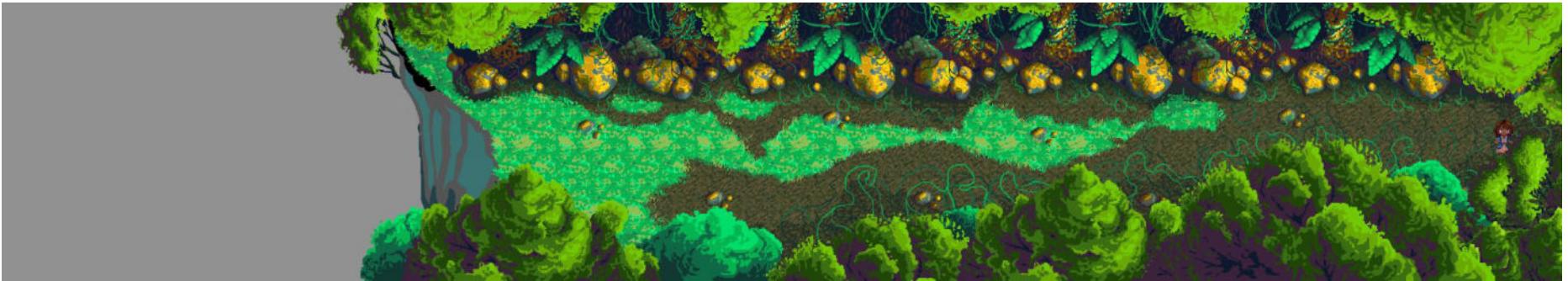


Fig. 69. Mapa da floresta elaborado inspirado na arte e fotografia anteriores. Pixel art, Theodore Matthews, 2024. Fonte: Theodore Matthews

O roteiro se desenvolveu simultaneamente ao processo dos esboços. Enquanto discutia a história com Luís, conversava com Theo e Max sobre a ambientação do jogo, Stefano nos guiou na montagem estrutural dos documentos de implementação, nos quais registramos os diálogos, seus gatilhos e contextos de aparição. Com os cenários e diálogos definidos, pude criar as ilustrações correspondentes.

O design de personagens surgiu da necessidade de manter a consistência visual entre animações e pinturas. O primeiro modelo criado foi o da Victória em sua versão boneca, após ser amaldiçoada (Fig. 72), a que mais gostava de desenhar. Durante as aulas, nos ônibus e em casa, passava horas sonhando acordada e desenhando Victória e seus conflitos, em qualquer superfície em que pudesse desenhar.

Entre 2020 e 2022, passei a me identificar fortemente com certas cores: rosa, verde, amarelo e azul. Em 2022, temas como ruptura e guerra dominaram minha produção. A guerra entre Rússia e Ucrânia havia estourado e o retorno às aulas presenciais pós-COVID-19 trouxeram insegurança, saudade e angústia. Esse contexto refletiu-se em cores intensas e atmosféricas melancólicas.

Obras como *e Afogando-me novamente* (Fig. 83) *Se preparando para a Guerra* (Fig. 84) carregam o azul sufocante da ansiedade. Representam o medo do desconhecido, a dúvida ao sair e retornar para casa, a incerteza diante dos conflitos externos e internos.

Logo depois, criei *Eu, Nós* (Fig. 81) e *Rastros de Guerra* (Fig. 82), obras em que comecei a explorar a ruptura entre passado e presente: quem era Victória antes de ser amaldiçoada? Quem eu era antes da pandemia? Quem eu me tornava?

Assim, fui costurando minha história à de Victória — transformando nossas perdas, descobertas e cicatrizes em arte.

Victória é uma personagem pensada para ser trágica. Na história, apresento ao espectador sua vida enquanto criança, conhecendo seus amigos Amélia e Antoniel (Figs. 45, 47, 71 e 75), o impacto das Três Deusas no cotidiano das personagens e as relações que podem ser construídas entre os cidadãos do Reino do Coração e arredores. Conforme Victória cresce em um ambiente ora gentil, ora hostil, sendo posteriormente amaldiçoada pelo Feiticeiro ao fim de sua adolescência (Fig. 8)- este que a invejava e também a desejava - a narrativa passa a ser sobre a protagonista em busca de sua verdadeira identidade em meio ao sofrimento.

Após explorar diversos aspectos de sua personalidade ao longo dos anos, pude criar essa heroína que se distancia de uma simples caricatura e se aproxima de uma pessoa real, alguém desejava de ser algo além do que foi feito dela ao ser transformada em boneca. Uma princesa que queria proteger seu reino com sua força e se encontrar pelo caminho. Uma odisséia de amor, sofrimento e sobretudo, da busca do eu.



Fig. 70. Esboços dos personagens principais pensados em dinâmica de altura e personalidade, 2023.
Fonte: Autora



Fig. 71. Sprites (ilustrações dentro de um jogo) base dos personagens jogáveis. 2023-2024. Fonte: Autora



Fig. 72. Design da personagem Victória boneca. Desenho digital, 2023.
Fonte: Autora



Fig.73. Retrato e células de animação iniciais baseadas em *sprites* do jogo *The Legend of Zelda: The Minish Cap* para protótipo do jogo. Arte digital e *pixel art*, novembro de 2023. Fonte: Autora

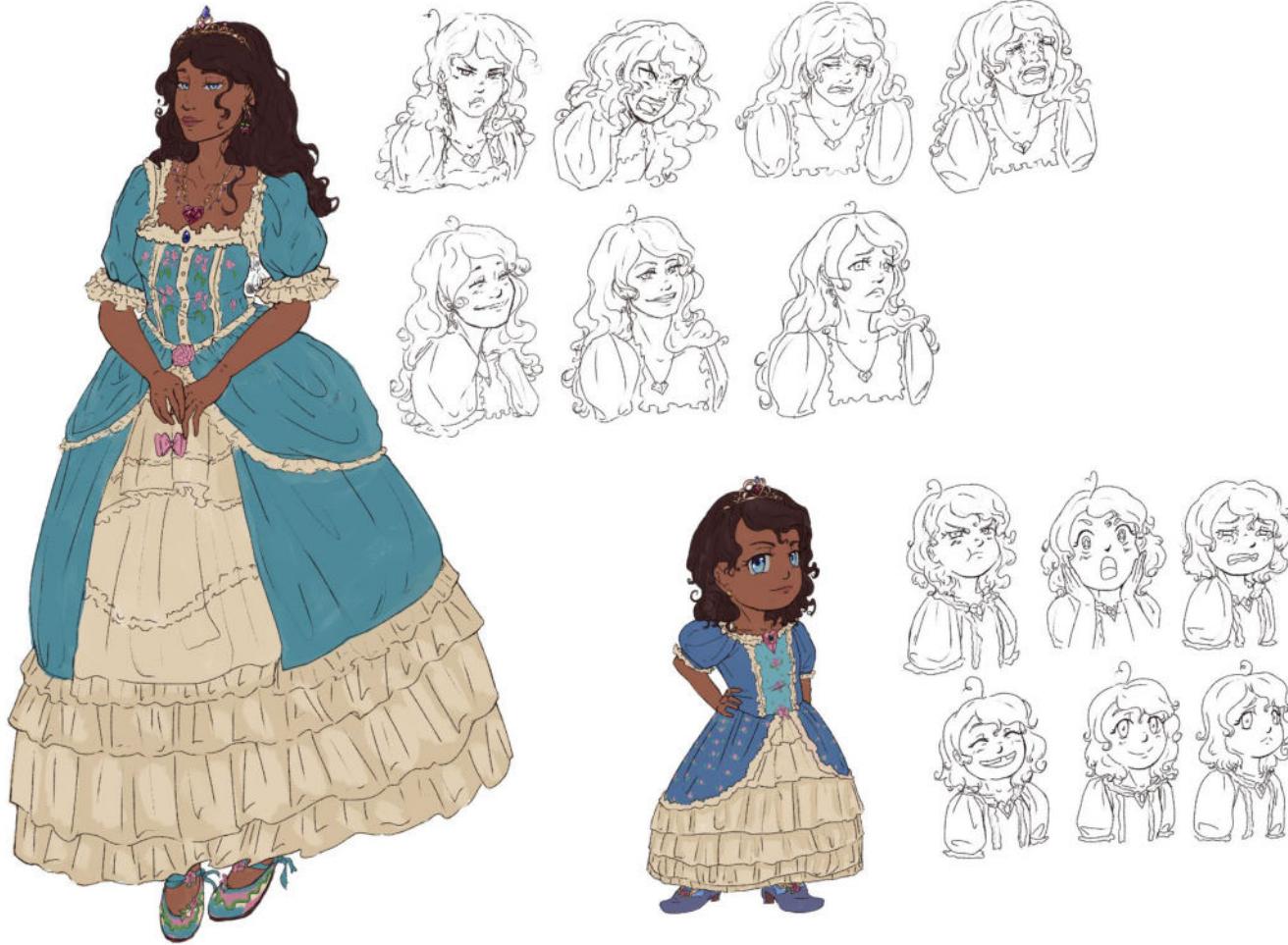


Fig.74. Design da personagem Victória humana, desenho digital 2023. Fonte: Autora

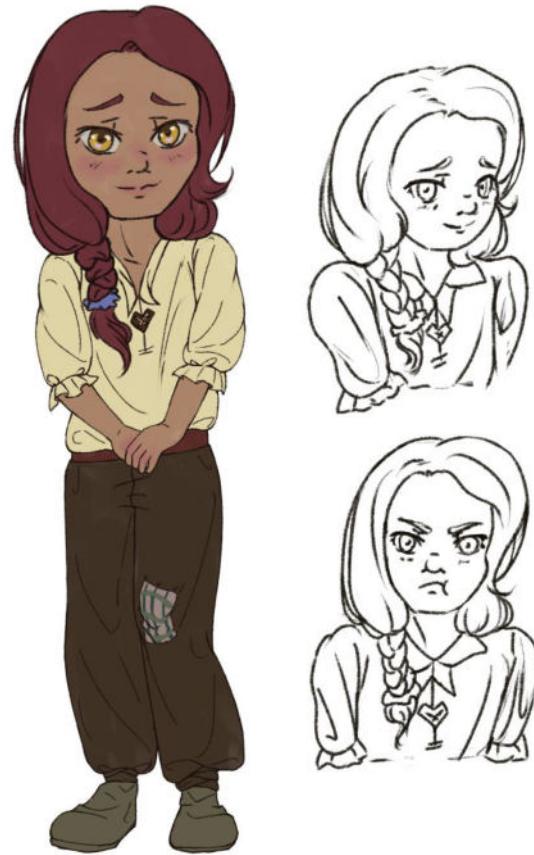


Fig. 75. Design da personagem Amélia criança.

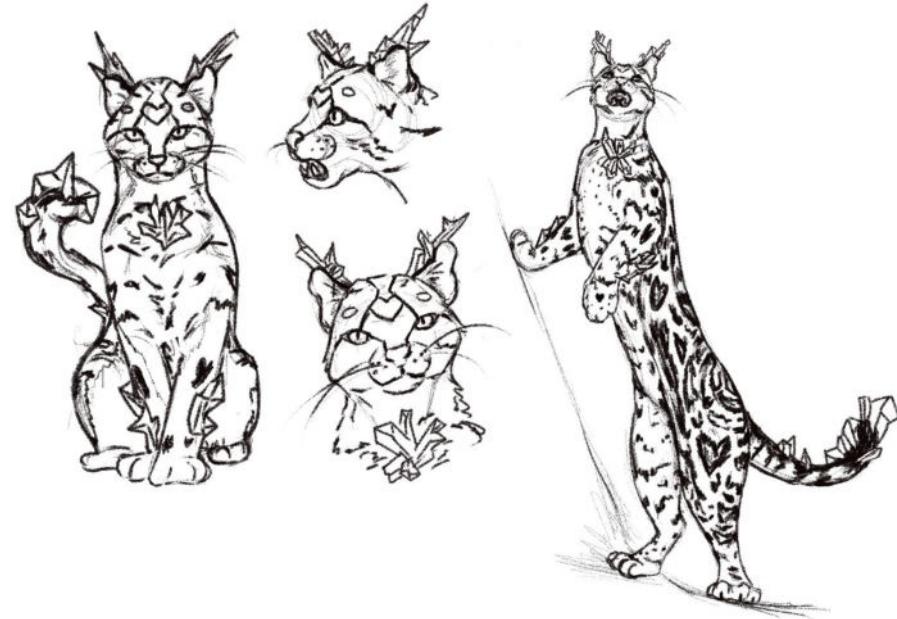


Fig. 76. Estudo para uma das espécies do mundo chamada Cristalardus.
Fonte: Autora

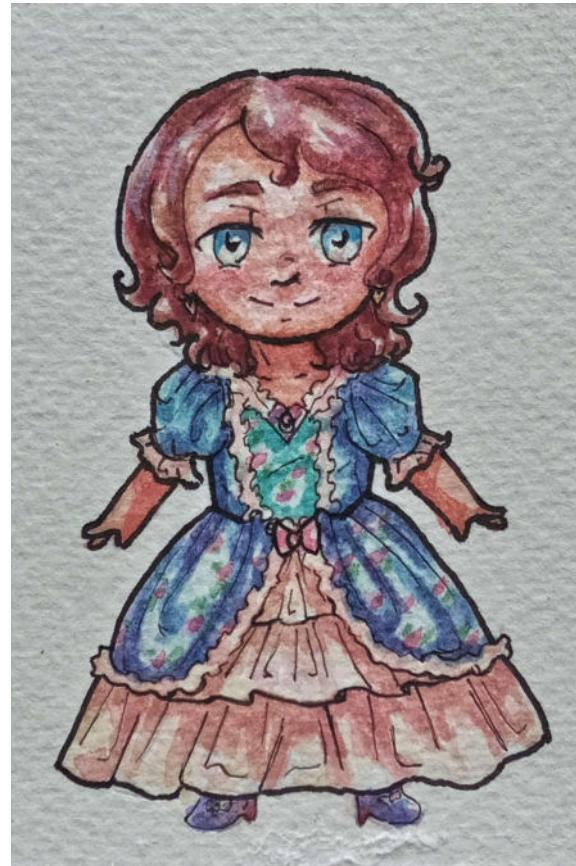


Fig. 77. À esquerda: estudo digital de estilo de ilustração. 2023.
À direita: estudo em aquarela e nanquim sobre papel para estilo do jogo. 2023.
Fonte: Autora

Obras anteriores de Victória (2020-2023)



Fig. 78. Primeiro desenho feito na faculdade para a disc. Criação Pictórica 1, grafite 6B sobre papel Canson A4, dezembro de 2020.
Fonte: Autora

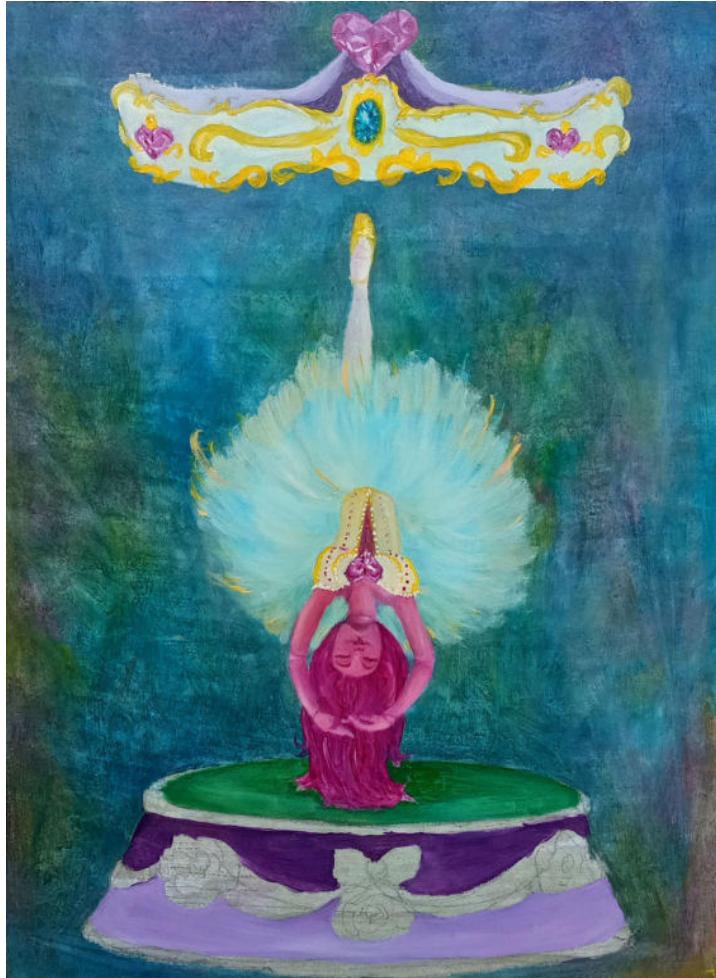


Fig.79. Pintura de Victória feita para a disc. Criação Pictórica 1. Óleo sobre MDF 40x30cm, março de 2021. Fonte: Autora

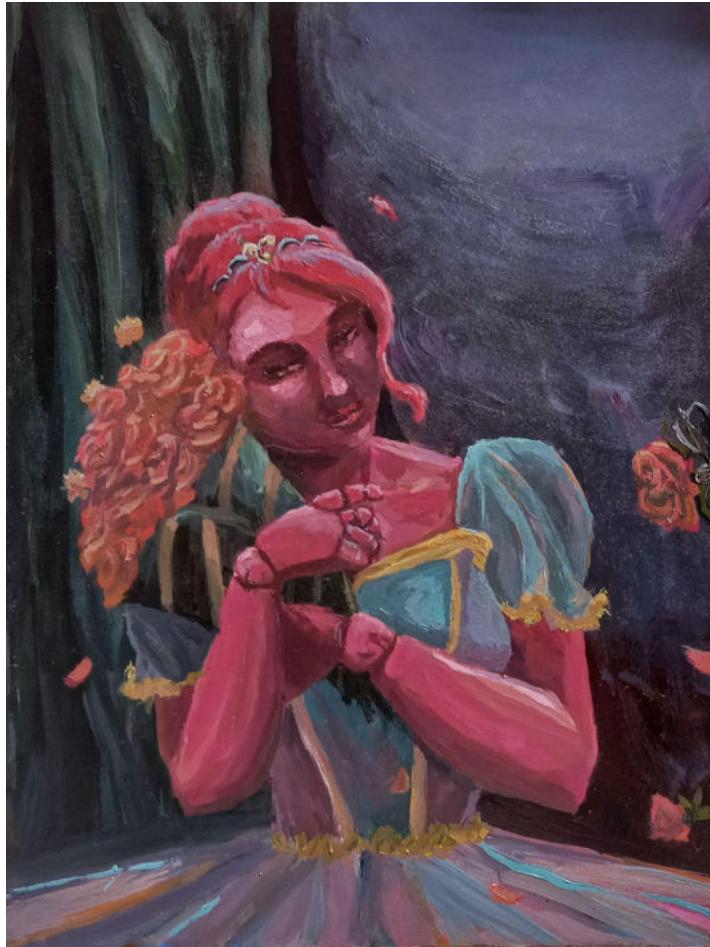


Fig. 80. À esquerda:
estudos grafite 2B
sobre papel A4,
fevereiro de 2022.
À direita:
Depois do Show.
Pintura feita para a
disc. Pintura 2, Acrílica
sobre tela 40x30cm,
fevereiro de 2022.
Fonte: Autora



Fig. 81. Eu, Nós. Pintura digital feita para a disciplina de Pintura 3, 2022. Fonte: Autora

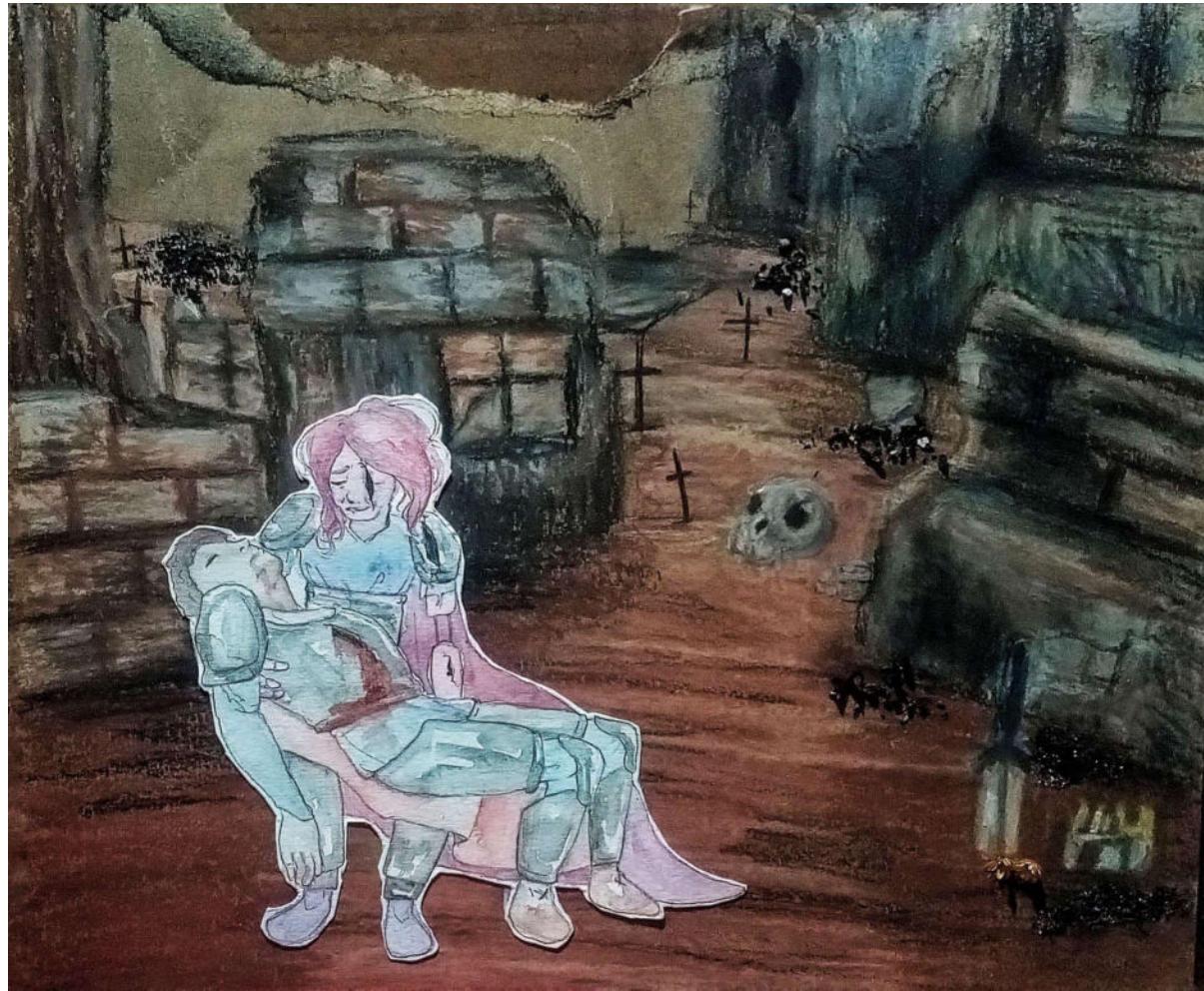


Fig. 82. Rastros de Guerra. Colagem em papel kraft rasgado em técnica mista, 2022. Fonte: Autora



Fig.83. Afogando-me novamente. Acrílica sobre papel 40 quilos A4. 2022. Fonte: Autora

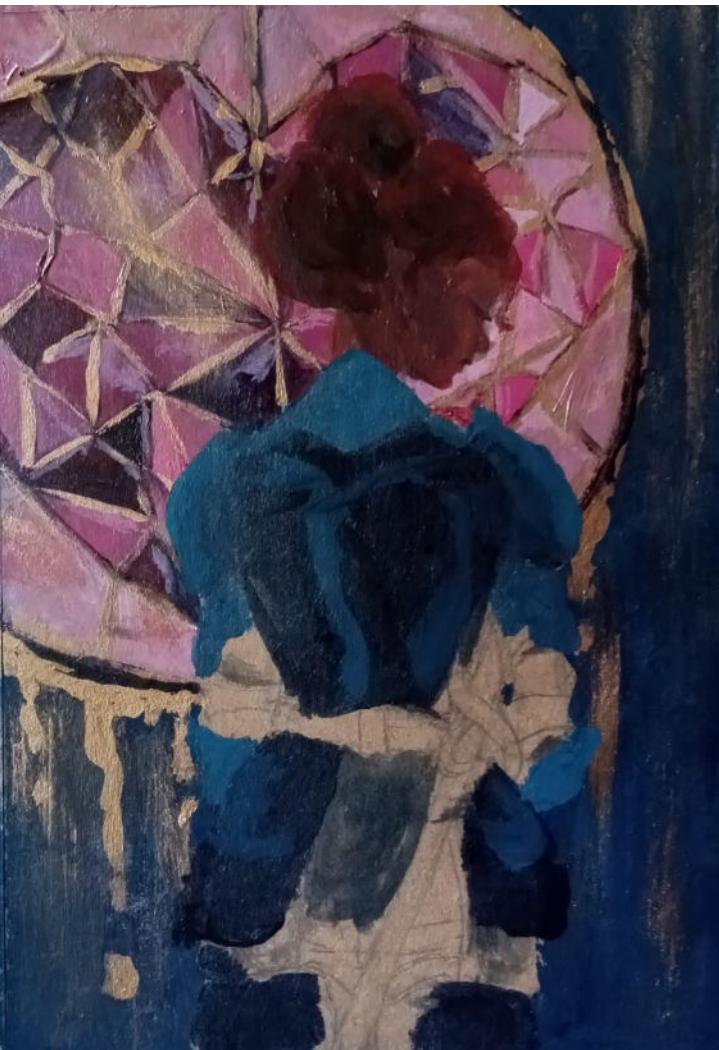


Fig. 84. Preparando-se para a Guerra.
Pintura acrílica e pigmento dourado
sobre papel kraft 10x5cm, 2022.
Fonte: Autora



Fig. 85. A Ignorância. Acrílica sobre papel kraft A4. 2022. Fonte: Autora

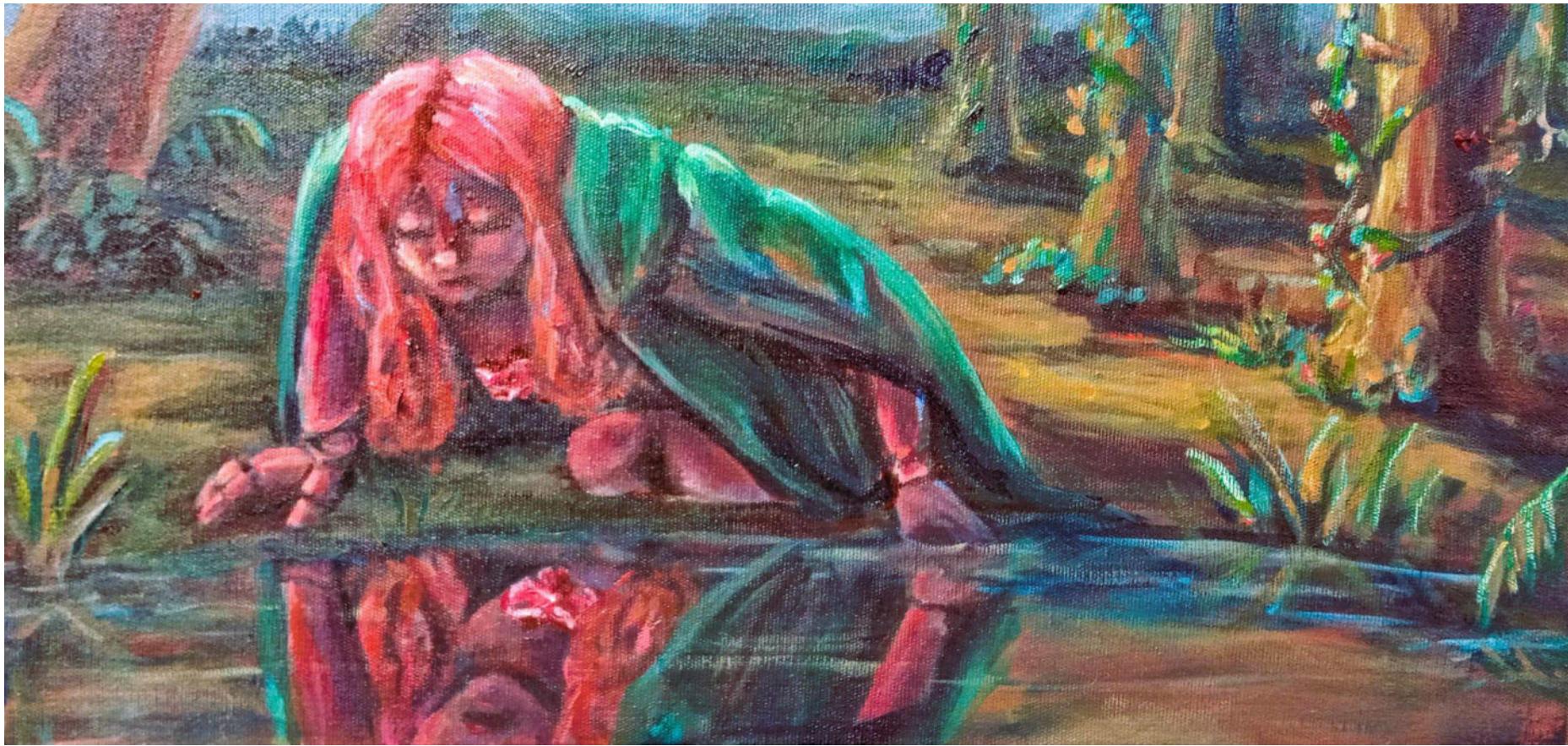


Fig. 86. Quem sou eu? Acrílica sobre tela de algodão 20x40, novembro de 2023. Fonte: Autora



Fig. 87. Minhas Novas Mão. Pintura digital, novembro de 2023. Fonte: Autora

Conclusão

Essa pesquisa me fez perceber as responsabilidades envolvidas na criação de uma história e, principalmente, exercitar a coragem de abrir meu coração para que outras pessoas pudessem olhar dentro dele — como se fosse um cristal translúcido. O desafio de montar um jogo se mostrou grandioso, mas também excitante. Muitas vezes, me vi obrigada a sair da minha zona de conforto e liderar outras pessoas, assim como Victória em seu papel de princesa.

Pude explorar o significado por trás da minha própria poética: o amor, a necessidade que me movia a ilustrar sem parar, e encontrei, dentro do nome que havia dado à pesquisa, o caminho para a resposta do enigma que criei. Transferir meus pensamentos para um documento foi, sem dúvida, a parte mais difícil do meu trabalho. A tela branca do Word parecia desumanizar sentimentos tão coloridos. A consciência de que outras pessoas estariam lendo, vendo minhas pinturas, era como criar um diário aberto para o mundo. Essa foi, sem dúvida, a parte mais difícil da minha jornada — não segurar o pincel, não pesquisar sobre relações humanas e cromáticas, mas expor os pensamentos que carreguei apenas dentro do peito.

Pretendo continuar estudando e construindo o universo de **A Princesa do Coração**, aprimorando as conexões entre o digital e o tradicional e, futuramente, lançá-lo como um projeto finalizado, dando sequência à história que comecei a contar nesta pesquisa. Quero ser capaz de tocar o coração das pessoas através das minhas narrativas e, especialmente, através de Victória — seja ela Bárbara Victória, Lady Tory ou Victória Cordis Bellatore — por meio da minha arte e, acima de tudo, do meu coração.

Essa pesquisa me abriu portas para correr atrás dos meus sonhos e desejos, e me fez acreditar cada vez mais nas minhas capacidades e habilidades como artista. Que ela também possa servir de inspiração a todos que, como eu, buscam uma resposta para os anseios que os assombram dia e noite, e que movem suas mãos — da tinta às telas.

Referências Bibliográficas

ALUCINADOS DO RPG MAKER. Ib. Disponível em: <https://alucinados-do-rpg-maker.blogspot.com/2013/07/ib.html/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

BALDICK, Chris. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford University Press, 2004. p. 165. ISBN 978-0-19-860883-7.

CAMINGUE, Janelynn; CARSTENSDOTTIR, Elin; MELCER, Edward. *What is a Visual Novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, v. 5, p. 1., 2021. DOI: 10.1145/3474712.

CURTA DE A Menina do Outro Lado ganha trailer oficial. 2020. Disponível em:
<https://darkside.blog.br/a-menina-do-outro-lado-ganhara-curta-animado/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

DA SILVA, Jorge Alberto Oliveira. Jogo de Memórias. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

DANIEL GERHARTZ. *In the Footsteps of His Father*. Disponível em:
<https://www.danielgerhartz.com/workszoom/3037334/in-the-footsteps-of-his-father>. Acesso em: 15 nov. 2024.

DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André Luiz. *A importância das narrativas em jogos de computador. Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2007)*, 2007.

FANZINE. A Menina do Outro Lado. Disponível em: <https://fanzine.com.br/a-menina-do-outro-lado-3-nagabe/>. Acesso em: 25 out. 2023.

Ib. Steam, 2022. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1901370/Ib/>. Acesso em: 5 nov. 2023.

ITTENS, Johannes. **The Art of Color:** The subjective experience and objective rationale of color. United States of America: John Wiley & Sons, Inc, 1973. p. 79.

Mangaká. *Wikipédia*, 2024. Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangaká#:~:text=Mangaká%20\(em%20japonês%3A%20漫画家,quadrinhista%2C%20tanto%20japoneses%20quanto%20estrangeiros](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangak%C3%A1#:~:text=Mangak%C3%A1%20(em%20japon%C3%A9s%3A%20漫画家,quadrinhista%2C%20tanto%20japoneses%20quanto%20estrangeiros). Acesso em: 20 nov. 2024.

PEREIRA, Alan. **O Game Designer nos dias de Hoje!**. *Conexão Gamedev*, 2017. Disponível em:
<https://conexaogamedev.wordpress.com/2017/09/04/game-designer-nos-dias-de-hoje/>. Acesso em: 10 out. 2023.

PLATÃO, Arístocles. **O Banquete.** Jandira: Editora Vozes de Bolso, 1. ed., 2017.

Romance Visual. *Wikipédia*, 2018. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Romance_visual. Acesso em: 19 ago. 2023.

TEAM CROISSANT. Itch.io, 2024. Disponível em: <https://team-croissant.itch.io/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

VGPERSON. Wadanohara and the Great Blue Sea. 2012. Disponível em: <https://vgperson.com/games/wadanohara.htm>. Acesso em: 19 ago. 2023.

VGPERSO. Ib. Disponível em: <https://vgperson.com/games/ib.htm>. Acesso em: 20 nov. 2024.

A Noiva Cadáver. Adoro Cinema, 2018. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-56718/fotos/>. Acesso em: 7 nov. 2023.

Amor Doce. Site oficial, 2024. Disponível em: <https://www.amordoce.com/s1#intro>. Acesso em: 20 nov. de 2024.

Astronomia para Amadores. Cruzeiro do Sul (Crux). 2012. Disponível em: <https://astronomia-para-amadores.blogspot.com/2012/04/cruzeiro-do-sul-crux.html>. Acesso em: 17 de jun. de 2024.

PlayStation. Great Japanese RPGs on PS4. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/editorial/great-japanese-rpgs-on-ps4/#:~:text=O%20que%20significa%20JRPG%3F,uma%20jornada%20cheia%20de%20perigos>. Acesso em: 16 nov. 2024.

NAGABE. A Menina do Outro Lado. Rio de Janeiro: Darkside, n.1, 2019.

CURY, Caetano. Téo & o Mini: O Livro. São Paulo: ed. do autor, 3. ed., 2020.

DANTON, Eduardo. O que é Pixel Art e porque é popular até hoje? Edm2 Agência de Marketing, 6 dez. 2021. Disponível em: <https://www.edm2.com.br/blog/o-que-e-pixel-art-e-porque-e-popular-ate-hoje/>. Acesso em: 25 jun. 2025.

WADANOHARA AND THE GREAT BLUE SEA – Artwork Gallery. Wadanohara Wiki. Disponível em: https://wadanohara.fandom.com/wiki/Wadanohara/Artwork_Gallery. Acesso em: 17 de jan. de 2024.