

A Abstração na Configuração Visual de Personagens de Videogame: uma Análise de Design da Personagem Link

Rowan Sarmento* André Neves Eva Miranda

Universidade Federal de Pernambuco, Departamento de Design, Brasil

RESUMO

Este trabalho objetiva gerar um conhecimento inicial de como o fenômeno da abstração em jogos influencia na configuração visual de personagens de videogame, a partir do estudo de caso de diferentes versões da personagem *Link*, da franquia de jogos *The Legend of Zelda*. Para tal, são selecionadas três diferentes versões configurativas da personagem *Link*, no intuito de que cada uma ofereça diferentes *insights* e pontos de vista em relação à abstração, sendo em seguida preliminarmente analisadas. Essas etapas visam esclarecer sobre a ação direta da abstração no design de personagens e sua relação com o usuário, bem como atentar para a sua importância ao se configurar elementos de jogos digitais.

Palavras-chave: abstração, videogame, personagens de videogame, the legend of zelda.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe a entender alguns princípios de configuração visual em personagens de videogame sob a ótica da abstração, através do estudo de caso da personagem *Link*, da franquia de jogos *The Legend of Zelda*. Para tal, entende-se personagem de videogame como um elemento personificado e interativo em um jogo, que segundo Sheldon [1], conduz a narrativa de um jogo digital, seja um personagens-jogável ou um personagens não-jogável. Desse modo, optou-se por focalizar em três variações configurativas da personagem *Link*, principalmente por abranger diferentes expressões do fenômeno analisado, facilitando assim o seu entendimento, já que reproduzidas em diferentes estilos, essas variações giram em torno de um denominador comum de referência visual da personagem. Essa escolha de estudo de caso serve de contraponto às exemplificações comparativas entre jogos distintos, encontradas nas abordagens de estudiosos do tema como Wolf [2] e Juul [3], facilitando a visualização prática do conceito. De maneira a haver a compreensão da expressão da abstração, se torna necessário um compreensão inicial do que é a mesma, em um primeiro momento, para posteriormente ter o conceito aplicado ao objeto de estudo deste trabalho.

2 A ABSTRAÇÃO

Segundo Wolf [2], abstrair algo é simplificar ou reduzir esse algo a elementos essenciais e formas básicas em uma representação, sendo o polo oposto de uma reprodução realista de grande complexidade, em direção a uma fuga da realidade em detrimento de uma representação realista. Dessa forma, uma reprodução

*e-mail: rowansarmento@gmail.com

realista possui um reduzido nível de abstração, enquanto uma reprodução simplificada do conceito de realidade possui um elevado nível de abstração. Através da Figura 1, é possível perceber como representações de um mesmo sujeito se dão a partir de diferentes níveis de abstração.



Figura 1: Escala de Níveis de Abstração

O exemplo acima ilustra de forma simplificada o funcionamento da abstração em representações visuais. Os três exemplos são detalhes de obras de arte que possuem uma figura bovina como sujeito representado. Contudo, ao se comparar as imagens a partir da escala de abstração fornecida, percebe-se que quanto mais elevado o nível de abstração, maior fuga do referencial de realidade e maior simplicidade de suas formas; quanto mais reduzido o nível de abstração, maior aproximação ao referencial de realidade e maior complexidade de formas. A abstração é então inversamente proporcional ao nível de realismo. Dessa maneira, as imagens representadas (da esquerda para a direita) possuem um nível de abstração crescente, pois a mesma aumenta em prol de representações com menores características de realidade. Contudo, mesmo um trabalho artístico que almeja por verossimilhança em alto grau pode ser chamado de abstrato em algum nível, ao menos teoricamente, uma vez que uma representação perfeita é algo ilusório, pois grande parte dos trabalhos artísticos caem em algum lugar no espectro entre a abstração e a representação realista, uma vez que mesmo representações muito realistas não conseguem reproduzir completamente seu objeto.

2.1 Abstração no Videogame

Ao se considerar a abstração no videogame, é necessário colocar que, por causa de limitações tecnológicas enfrentadas pelos primeiros jogos, seus gráficos eram rígidos e minimalistas em sua maioria, com forte tendência a possuir um elevado nível de abstração (Figura 2). Nesse sentido, é interessante observar como franquias antigas de jogos evoluíram junto com a mídia, modificando sua forma de representação visual. Dessa forma,

toma-se como exemplo diferentes configurações da personagem Link, presente em jogos da franquia *The Legend of Zelda*. A franquia consiste em uma série de jogos do gênero ação/aventura, caracterizados por elementos de *puzzle*, exploração e batalhas, elementos que são a sua base de jogabilidade e uma constante nos jogos, sofrendo pequenas adições e refinamentos com o passar do tempo.



Figura 2: Personagem Link em Elevado Nível de Abstração. *The Legend of Zelda*. Nintendo 1986[4]. Fonte: Detalhe de Captura de Tela.

3 CONFIGURAÇÕES DE LINK E ABSTRAÇÃO EM PERSONAGENS

De modo a perceber de forma mais evidente como o fenômeno age e se expressa nas personagens especificamente, três diferentes momentos configurativos da personagem Link foram selecionados nesse trabalho, de forma tal que a abstração também se apresente de formas diferentes em cada um. A escolha dessa personagem se deu devido a sua grande consistência e presença nos jogos de videogame no passar das décadas: presente no universo dos jogos desde 1986, a personagem já completou 30 anos de existência no mercado de jogos, de modo que contém em suas diferentes versões, referências dos momentos estéticos e configurativos enfrentados pela indústria dos games em sua evolução natural. Através de um comparativo de sua representação dentro do jogo com a arte conceitual divulgada correspondente, é possível verificar diferentes versões da personagem e melhor entender suas variações configurativas e expressões do fenômeno de abstração.

3.1 Configuração 1 - *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991)

A Figura 3 revela a configuração de Link no jogo de 1991, *The Legend of Zelda: A Link to the Past* [5], tanto em sua arte conceitual quanto a arte efetiva dentro do jogo.



Figura 3: Arte Conceitual e Representação In-Game: *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Fontes: Manual de Encarte do Jogo e Captura de Tela tratada digitalmente.

Lançado para o console Super Nintendo, a personagem é um claro exemplo da abstração devido às limitações enfrentadas pelo videogame à época, de modo que foi graficamente configurada da melhor forma possível dentro dos padrões e possibilidades técnicas em voga. Ao se observar a representação da personagem dentro do jogo, o pixel - unidade mínima constituinte da imagem - é bastante aparente, sendo um fator estilístico e marcante dos jogos da época, resultando em um visual um tanto rígido ao elemento do jogo, embora mais detalhado e suavizado do que o exemplo da Figura 2. Essa forma de representação não permite a expressão de muitos detalhes, fornecendo a forma básica da personagem com pouco contexto e reduzidas possibilidades visuais de ação e comportamento, de modo que até as proporções originais encontradas na arte conceitual tiveram de ser ajustadas para gerar uma representação relativamente convincente na tela do jogo. Essa comparação entre a arte conceitual e a representação gráfica dentro do jogo se torna válida, uma vez que a arte conceitual, muitas vezes, pode aparecer de forma prévia ao próprio jogo em relação ao usuário, comportando-se como um primeiro contato ao artefato. Dessa forma, a partir do ponto de vista abordado por Taylor[6], a arte conceitual funciona mais do que apenas como uma forma de planejamento estético no processo de game design, ganhando existência própria e comportando-se como um paratexto para o videogame. De modo que:

"Nos primeiros jogos (de videogame), quando o produto final não podia ser visualmente rico por causa das limitações técnicas, a arte conceitual adicionava uma outra dimensão de complexidade e textura" [6]

A arte conceitual em *A Link to the Past* serve ao propósito de expandir e detalhar o universo do jogo de uma forma externa e inviável ao mesmo, no que parece ser uma tentativa de suavizar o elevado nível de abstração enfrentado nesse contexto. Serve para aprofundar características do personagem não exploradas no jogo, fornecendo uma representação mais detalhada para o usuário. Uma vez que, nesse caso, a própria definição de corpo, rosto e expressão facial só é possível de forma satisfatória na arte conceitual (Figura 4).



Figura 4: Arte conceitual e representação no jogo da personagem Link executando a ação de correr. *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Nintendo: 1991. Fontes: Manual de Encarte do Jogo e Captura de Tela.

Essas características influenciam o design da personagem para o jogador, pois, segundo Isbister [7], o ser humano automaticamente aplica estratégias interpretativas em momentos de interação social

por meio de seus equipamentos sociais compostos de características físicas (como o rosto, o corpo e a voz, por exemplo), de modo que o jogador instintivamente procura esses mesmos elementos nos personagens de videogame.

3.2 Configuração 2 - The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006)

O elevado nível de abstração em *A Link to the Past* [5] forçou um distanciamento considerável entre sua versão idealizada de arte conceitual e a personagem representada dentro do jogo, diferentemente do observado na configuração de *Twilight Princess* [8], na Figura 5:



Figura 5: Arte Conceitual e Detalhe de Representação *In-game*: *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Nintendo: 2006. Fontes: Manual de Encarte do Jogo e Captura de Tela tratada digitalmente.

Intimamente mais próximo de sua arte conceitual, essa configuração beneficiou-se ao máximo dos recursos possíveis de suas respectivas plataformas e estilo de jogo à época, procurando alcançar uma maior redução do nível de abstração na reprodução da personagem na tela. Dessa maneira, quinze anos de diferença do jogo *A Link to the Past* permitiram um avanço considerável em sua tecnologia, possibilitando a reprodução quase que integral do modelo de arte conceitual exposto na Figura 5, sendo este o principal diferencial dessa configuração. O próprio manual do jogo e material promocional apresentam poucas artes conceituais nesse caso. Diferentemente da anterior, essa configuração apresenta especificidade e visualização de detalhes concebidos na arte conceitual, como os diversos adereços de sua vestimenta, cabelos, equipamentos e, acima de tudo, a visualização e representação em corretas proporções do rosto e do corpo da personagem. Seu reduzido nível de abstração permitiu exibir no próprio jogo situações e detalhes que na configuração anterior só teriam sua visualização possibilitada pela arte conceitual (Figura 6).



Figura 6: Detalhes da Personagem Link. *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Nintendo: 2006. Fonte: Captura de Tela.

Essa representação mais detalhada faz uso dos já citados aspectos de interação social envolvendo jogador e personagem apresentada por Isbister [7], percebendo-se principalmente no rosto da personagem um importante vetor para essa interação. Lankoski [9] reforça a importância da face (e expressões faciais) para o bom design de personagens em jogos, uma vez que possuem um forte potencial de gerar empatia ao usuário/jogador. Segundo o autor, a empatia é a absorção de expressões e o espelhamento afetivo causado pelo entendimento do estado emocional de um indivíduo. Para Sheldon [1], é uma habilidade humana de se pôr no lugar do outro no sentido de entender e experienciar seus sentimentos, mesmo que esse "outro" seja um personagem de universo ficcional.

3.3 Configuração 3 - The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003)

Os gráficos dessa configuração [10] não compartilham dos mesmos níveis de detalhe e complexidade de elementos que o modelo de *Twilight Princess* (Figura 5), embora tenham sido configurados para o mesmo console. Ao contrário, se beneficia da abstração ao utilizá-la mais como escolha estética do que como apenas uma limitação tecnológica (Figura 7). Diferentemente da configuração anteriormente apresentada, essa aparenta ser mais livre do referencial almejado por representações realistas, ao demonstrar pouca preocupação com as proporções humanas, texturas e complexidade de elementos, adquirindo características bidimensionais de desenho animado (cartum), embora seja um modelo 3d. De fato, a própria arte conceitual da personagem já possuía fortes características de cartum, de modo que, das três configurações abordadas, é a que aparenta maior semelhança com o resultado final dentro do jogo. Ao utilizar menos complexidade em sua configuração, essa representação possivelmente exige menos dos recursos computacionais do seu console do que na configuração 2 (já que ambos foram lançadas para a plataforma Nintendo Game Cube), mostrando que a abstração, dessa forma, não se apresenta somente como consequência da limitação tecnológica. Segundo McCloud [11], essa abstração por cartum é uma forma de amplificação de comunicação através da simplificação de elementos gráficos.



Figura 7: Arte Conceitual e Detalhe de Representação *In-game*: *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Nintendo: 2002. Fontes: Manual de Encarte do Jogo e Captura de Tela tratada digitalmente.

Dessa forma, o cartum concentra a atenção do usuário em ideias ou detalhes amplificados, de modo que ao simplificar características, faz com que o mesmo se sinta em algum nível representado pela personagem. De fato, ao observar a Figura 8 é

possível perceber como se dá esse processo à partir de uma escala de abstração extraída do livro do autor.



Figura 8: Recorte de Escala de Cartunização de um Rosto Humano. Fonte: McCloud, Scott. *Understanding Comics*. 1993 [11].

Nessa escala, representações consecutivas derivadas de uma figura de rosto fotorrealístico aumentam gradativamente seu nível de abstração. Uma vez que cada representação possui maior nível de abstração que a anterior, detalhes específicos se reduzem e mantêm-se os essenciais, aumentando sua universalidade e quantidade de indivíduos que pode representar. Assim, a configuração de *The Wind Waker* teve sua representação simplificada e amplificada pelo cartum, destacando-se pelo seu potencial expressivo, como visto na Figura 6:



Figura 7: Expressões Faciais de Link. *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Nintendo: 2002. Fonte: Recortes de Captura de Tela.

Pela liberdade que seu estilo de desenho animado oferece, é interessante notar a ênfase dada aos elementos expressivos da personagem através das suas dimensões: o rosto plano serve como uma tela em branco para os grandes e expressivos olhos, emoldurados por sobrelhas aparentes mesmo por trás dos cabelos da personagem. A boca se resume a um traço que ajuda a compor sem rodeios sua expressão, enquanto o nariz - elemento menos expressivo de todos - é apresentado de forma reduzida, de modo a não disputar atenção com os demais elementos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A abstração no videogame é um fenômeno complexo, cuja abrangência excede o escopo desse trabalho. O entendimento do usuário (e, por que não, público-alvo) dos jogos, por exemplo, é um fator determinante e que permite melhor compreender o que é e não adequado em termos de abstração em um determinado elemento do jogo. Outra coisa é o estilo gráfico do jogo, que corrobora diretamente com o fator anterior, já que a configuração cartum, embora aparentemente apresente mais expressividade e imersão em relação às demais por parte da personagem, pode sofrer com uma lacuna de seriedade e comprometer um possível estilo visual mais sério e rebuscado. De fato, segundo Isbister [7] o Link cartunesc de *The Wind Waker* (Figura 7) apresenta o que a autora chama de efeito rosto de bebê, que é um gatilho para desencadear sentimentos de simpatia, ingenuidade e dependência -

tal qual um bebê ou um filhote - em contraponto às características físicas angulosas, simétricas e proporcionais da configuração de *Twilight Princess* (Figura 5), que de forma oposta, remete à independência, dominância e seriedade. Mesmo com muitas restrições gráficas durante o gameplay, diversos fatores também corroboram para a utilização da configuração de *A Link to the Past* (Figura 3), como seu valor artístico vintage aliado ao reduzido custo de produção quando comparada às outras configurações, apresentando-se como um estilo de jogo comum e consumido ainda hoje em dia, principalmente no cenário independente. Tal como diferentes estilos de jogabilidade, diferentes estilos gráficos podem definir o tom de um jogo de videogame. O entendimento da abstração, desse modo, se prova como um verdadeiro aliado para a configuração não só de personagens, mas para o estilo gráfico geral do jogo, pois entendê-la é entender também o usuário, a tecnologia e a visualidade do jogo a ser desenvolvido.

REFERÊNCIAS

- [1] L. Sheldon. *Character Development and Storytelling for Games*. Thomson Course Technologys, first edition, 2004.
- [2] M. P. Wolf. *Abstraction in the Video Game*. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark P. (Orgs). *The Video Game Theory Reader*. Routledge, first edition, 2003.
- [3] J. Juul. A certain level of abstraction. Digra Japan 2007 Conferece Proceedings, September 2007.
- [4] Nintendo. *The Legend of Zelda*. [CARTRIDGE], Nintendo Famicom, 1986.
- [5] Nintendo. *The Legend of Zelda: a link to the past*. [CARTRIDGE], Super Nintendo, November 1991.
- [6] T. Laurie. *Networking Power: Videogame Structure from Concept Art*. In: CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe (Orgs). *Videogames and Art*. The University of Chicago Presss, second edition, 2007.
- [7] K. Isbister. *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Morgan Kaufmann Publishers, first edition, 2006.
- [8] Nintendo. *The Legend of Zelda: Twilight princess*. [DISC], Nintendo Game Cube Nintendo Wii, December 2006.
- [9] P. Lankoski. *Character-Driven Game Design: A Design Approach and Its Foundations in Character Engagement*. Taik Books, first edition, 2010.
- [10] Nintendo. *The legend of zelda: The wind waker*. [DISC], Nintendo Game Cube, December 2002.
- [11] S. McCloud. *Understanding Comics: the Invisible Art*. HarperCollins Publishers, first edition, 1993.