

# O processo semiótico de criação de um personagem de jogo

Ana Elisa P. Poubel    Telma E. J. Valente    Priscilla M. C. Garone

UFES – Universidade Federal do Espírito Santo, Departamento de Desenho Industrial, Brasil



Figura 1: Personagem e item desenvolvidos com base nos aspectos semióticos.

## Resumo

O artigo em questão trata do estudo e análise da concepção de um personagem para jogos eletrônicos com base na semiótica de Charles S. Peirce. Nesta pesquisa, serão analisados os aspectos projetuais para a concepção desse importante fator deste tipo de narrativa. O artigo aborda características visuais e características psicológicas e comportamentais, apresentando também uma reflexão sobre a interação de ambas. O resultado final do estudo foi a concepção visual de um personagem que traduzisse através de signos visuais suas características pré-definidas.

**Palavras Chave:** design de personagens; game design; estudo semiótico.

## Abstract

*This paper is about the analysis of a game character concept based on semiotics of Charles S. Peirce. In this study all design aspects of the conception of this important actor to this kind of narrative will be analyzed. The paper presents characteristics to create a character, presenting as well a reflection about the interaction between both. The result of the research was the conception of a character which communicates through the designed visual signs its predetermined characteristics.*

**Keywords:** character design; game design; semiotic studies.

### Contato das autoras:

lisappoubel@gmail.com  
telmav@terra.com.br  
priscilla.garone@ufes.br

## 1. Introdução

Certamente um dos elementos principais de um jogo eletrônico é o personagem. Figuras carismáticas ajudam a atrair para si a atenção de um comprador quando este está olhando para vários produtos em uma prateleira.

No entanto, poucos sabem o quanto alguns designers e game designers veem dedicando tempo de estudo nessa área. Conhecida como “*character design*”, essa disciplina deixou de acontecer ao acaso e se tornou, assim como outras áreas do design, resultado e fruto de uma complexa estrutura projetual.

Aliar a semiótica a essa metodologia aparenta ser o plano audacioso, pois além de agregar conceitos funcionais e estéticos, será possível também que haja um maior nível de significação de elementos da personalidade, história e, como já citado, estéticos.

É sobre este processo de criação que esse projeto trata, detalhando todas as etapas e mostrando os resultados das mesmas na concepção de um personagem para um jogo sobre o zodíaco. Porém, é necessário bastante pesquisa, estudo e reflexão, além de certas habilidades e competências as quais serão evidenciadas ao longo deste artigo.

## 2. Objetivos

A partir dos dados levantados, definiram-se como objetivos específicos para o projeto:

- Aplicar características do signo de libra para a construção da personalidade e da aparência física do personagem;

- Utilizar de conceitos semióticos para auxílio na construção do personagem, facilitando assim um olhar mais apurado sobre o que está sendo produzido e sobre o produto final.
- Aplicar elementos visuais pertencentes ao signo de libra para o desenho de detalhes, vestimentas e objetos do personagem;
- Utilizar das técnicas de desenho e composição em 2D para representar o personagem graficamente;
- Utilizar dos meios manuais (papel, lápis, lápis de cor) e digitais (softwares de edição gráfica) para o desenho do personagem.

### 3. Metodologia

A proposta de pesquisa em questão visa o estudo de conceitos relacionados à concepção de personagens de jogos eletrônicos, através de pesquisa bibliográfica.

Para isso serão feitas também reflexões sob a perspectiva do design de personagens, a fim de organizar e definir a significação dos elementos intrínsecos e visuais dos personagens. Dessa forma, busca-se estudar e analisar primeiramente a arte conceitual como um todo, e, a partir disso, analisar separadamente seus aspectos internos e externos.

Ao final desse processo, espera-se desenvolver uma reflexão sobre a interação de características visuais e psicológicas num personagem. Além disso, espera-se também analisar as vantagens e desvantagens da manutenção da coerência entre ambas num mesmo ser, e também da não-coerência, e as consequências de ambos os casos.

### 4. Design de Personagens: conceitos e procedimentos na narrativa

O design de personagem, mais conhecido por "*character design*", é um expoente da ilustração que se dedica à criação de personagens de animação, jogos virtuais, histórias em quadrinhos, mascotes, entre outros.

No entanto, para um melhor entendimento, é importante compreender o significado da palavra em questão. De acordo com [Perez 2010 p.1]:

“a palavra 'personagem' possui etimologia francesa (personnage, personne), com registro nos séculos XII e XIII, e designa, inicialmente, uma pessoa fictícia em ação numa obra teatral e que deve ser representada por uma pessoa real”.

Sendo assim, podemos entender personagem como a representação fictícia de uma outra pessoa. Com a criação de novas mídias narrativas e a evolução das já existentes, como o teatro e a literatura, o significado de personagem se expandiu e também evoluiu, englobando então não só a representação de pessoas por pessoas, mas também a representação de outros seres e ideias, tanto por pessoas, animais e objetos inanimados.

Os profissionais especializados dedicam cada vez mais tempo para criar esses seres tão importantes para a sustentação de uma narrativa, pois muitas vezes os personagens são o ponto chave de sucesso ou fracasso de uma produção. Os personagens criam tanto fascínio nas pessoas que geram milhões ao mercado comercial e transpõe as barreiras da mídia em que estão inseridos, passando também a protagonizar em outras diversas.

Os fatores que levam a essa atração são muitos: visual, aparência física, postura, expressão e vestimentas, a história, fatores de personalidade, espécie, função. Isso gera um complexo arranjo de métodos para criação e estudo dos mesmos.

Essa atração, ancorada em múltiplos e complexos fatores filosóficos, psíquicos e estéticos, também suscita a proposição e reproposição da temática "personagem" como objeto de investigação em diferentes regionalidades científicas, conforme indica [Perez 2010].

Dessa forma, para obter sucesso com a criação de uma narrativa, se faz imprescindível a concepção de um bom personagem, estudando todos os fatores que o compõe e seguindo uma estrutura adequada de projeto.

Levando em consideração que o personagem é a representação fictícia de algo ou alguém, pode-se considerar que o que se está criando não é apenas uma ilustração, mas sim um ser com vida própria. Sendo assim, devemos considerar que um personagem traz consigo não só uma aparência, ou seja, uma condição visual, mas também deve trazer uma essência, exercer uma função, ter sua própria história. Caso contrário, ele será vazio e não se sustentará.

Para [McCloud 1995] são necessários três passos para a construção de personagens "vivos e críveis": design de personagens, expressões faciais e linguagem corpórea.

A divisão adotada para se estudar a concepção de personagens foi a de dividir as características necessárias para a construção projetual entre aspectos intrínsecos e aspectos extrínsecos. Vale ressaltar que

um personagem precisa ser conciso e com traços únicos, portanto, esmiuçar todas as possibilidades que esses dois aspectos oferecem pode resultar em personagens interessantes.

Assim, optou-se por classificar como intrínsecas todas as características relacionadas à essência do personagem, tais como personalidade, história, caráter, entre outros. No entanto, esse aspecto, embora importante para o desenvolvimento do produto, ainda não é valorizado no processo.

Segundo [McCloud 2008], "criar uma vida interior convincente para seus personagens pode ser o aspecto mais importante, e menos compreendido da criação de personagens". A partir disso, pode-se concluir que este pode ser um dos principais motivos que alguns personagens inseridos no mercado não continuam perpetuando no meio.

Como já foi exposto anteriormente, personagens são a representação de pessoas, ou ideias, e por isso precisam ter as características definidas durante a sua concepção. Sendo assim, é possível procurar razões para ações para determinados atos cometidos por eles e também prever ações nas narrativas em que estão inseridos.

Primeiramente é fundamental criar a história de vida do personagem, porque assim como ocorre com os seres-humanos reais, sua história pode definir quem você é hoje. Para [McCloud 2008], a história afeta o modo como o personagem vê o mundo. Ela funciona como um dimensionador, que situa o personagem em um tempo e espaço, sendo responsável por tudo que aconteceu com ele até o momento do jogo e dando indícios do que pode vir acontecer com ele depois.

A partir da definição da história pode-se passar para a definição da personalidade do personagem, que geralmente é definida ou moldada por sua história. Características como caráter, índole, gostos e desgostos, seu jeito de agir e sua maneira de ser ao nível mental são exemplos de traços de personalidade.

Além disso, a interação com outros personagens e com o ambiente também colocam tais características à prova. Isso gera uma outra linha de pensamento interessante, que é a interação de personagens com personalidade e pensamentos opostos. Esse tipo de relacionamento pode gerar caminhos interessantes dentro de uma narrativa, surpreendendo o jogador e gerando novas possibilidades para a narrativa.

Por fim, um outro importante fator a se explicar é a definição da idade do personagem. Ela ditará seu comportamento nos ambientes e também definirá sua relação com outros personagens, colaborando também para tornar o personagem mais complexo e específico.

### Aspectos intrínsecos

Intrínsecas são todas as características relacionadas à essência do personagem, tais como personalidade, história, caráter, entre outros. No entanto, esse aspecto, embora importante para o desenvolvimento do produto, ainda não é valorizado no processo.

É fundamental criar a história de vida do personagem, pois assim como ocorre com os jogadores, sua história pode definir quem o personagem é. Ou seja, ela funciona como um dimensionador, que situa o personagem em um tempo e espaço, sendo responsável por tudo que aconteceu com ele até o momento do jogo e dando indícios do que pode vir acontecer com ele depois.

### Aspectos extrínsecos

Características consideradas extrínsecas são relacionadas à parte externa do personagem, ou seja, aspectos visuais. Dentre eles podemos citar o biotipo, ou seja, a constituição física do personagem, sua massa muscular, seu formato básico de corpo, seus pelos corporais, cabelos, barba, proporções físicas, etc.

As expressões faciais tratam-se das várias tendências da linguagem corpórea. A partir disto conclui-se que a postura dos personagens também é de extrema importância em sua composição.

Por fim, é importante destacar também a escolha das vestimentas e das cores no desenho do personagem. A escolha das vestimentas é considerada de fundamental importância, uma vez que pode dar muitas dicas a respeito da história de fundo do personagem. Já a cor se configura como uma marcante experiência visual na composição do personagem, pois traz consigo significados simbólicos e associações às emoções.

## 5. Construção de um personagem

Com base nos estudos anteriores conclui-se que o personagem deve ter características próprias. Sendo assim, a divisão dos pontos principais da arte conceitual em duas partes que precisam ser definidas.

Essa divisão foi feita para ordenar as decisões e categorizá-las. No entanto, é importante citar que nada impede que seja mudado ou acrescentada alguma característica de uma etapa anterior numa etapa posterior a essa, caso julgue necessário.

Segundo o objetivo do projeto, as referências são característica, mitos e a história de Libra.

- Características intrínsecas: personalidade, história (mitos), caráter, pontos fortes e fracos, gostos, nível de inteligência, emoção x racionalidade, fragilidade.
- Aspectos físicos: gênero, idade, tipo de ser (humano, humanoide, híbrido, animal), massa muscular, formato de corpo, proporções do corpo.
- Composição visual: postura corporal, expressão facial, cores, vestimentas, objetos, acessórios, armas, etc.

A composição do personagem se deu primeiramente de forma verbal, visto que isso facilita a relação com a semiótica de Peirce. A princípio iremos considerar apenas a segunda tricotomia sígnica (o sígno com seu objeto), conforme explicado por [Santaella 1995], usando-a para classificar e ordenar as características do personagem. No entanto, nessa situação de construção, é impossível desvencilharmos da primeira tricotomia (o signo com ele mesmo), visto que iremos transformar o signo de algo num outro signo.

Sendo assim, de acordo com [PEREZ 2010], o signo (personagem) encarnado no objeto (Libra) nos permite analisar as características dentro do contexto proposto: qualitativo-icônico, singular-indicial e legissimbólico.

### 5.1. Tríades em nível de primeiridade

As características icônicas, como a própria definição de ícone já diz, serão qualidades, ou qualisignos, em objetos que se assemelham a alguns símbolos de Libra, gerando assim efeitos de ordem emocional ou afetiva.

O melhor exemplo nesse caso é a balança, maior símbolo de Libra, que funcionará em nosso personagem como hipoícone desse símbolo. A pretensão inicial é que esse objeto, devido ao seu grande poder simbólico em Libra, seja exposto no personagem de forma bastante clara e visível.

Ademais, outros valores icônicos relacionados aos símbolos librianos estarão incorporados à vestimenta do personagem. Sendo assim, haverão elementos que se assemelharão com a relação de Libra com seu signo oposto no zodíaco, Áries, e também seus minerais, vegetais e funções vitais que Libra representa.

### 5.2. Tríades em nível de secundidade

As características indiciais são sempre duais, pois ligam uma coisa à outra, ou seja, funcionam como conexão de algo que já existe (sin-signo) com o interpretante que esse índice gera, conforme explica

[Santaella 1995]. Sendo assim, espera-se que o índice gere, pelo seu poder de sugestão, um efeito traduzido em algo funcional.

Um bom exemplo nesse caso será a implantação de um par de asas no personagem, pois se espera que, a partir dessa característica, a conexão com a ideia de ave, voo e ar seja estabelecida. Assim, as asas serão um índice para duas importantes características de Libra: o fato de fazer parte da tríade zodiacal relacionada ao elemento ar (junto com Gêmeos e Aquário), e por ter como representação animal as aves exóticas, de acordo com [Sicuteri 1998].

Outra questão indicial do personagem está relacionada ao gênero do mesmo. Como planeta regente de Libra, de acordo com a astrologia, é Vênus, decidiu-se que o personagem será uma mulher. Para entender essa questão deve-se fazer uma conexão com a mitologia romana, conforme explica [Bulfinch 2001] que diz que Vênus era a deusa do amor e da sensualidade, aspectos esses relacionados com o universo feminino. Sendo assim, o sexo feminino nesse personagem constitui-se como índice de Vênus.

### 5.3. Tríades em nível de terceiridade

[Santaella 1995] afirma que as características simbólicas, por estarem num nível de interpretação já na terceiridade, trarão características icônicas e indiciais. Dessa forma, assumirão um caráter cognitivo, prescindindo de códigos gerados pelos astrológos para representar Libra, ou seja, seus legi-signos.

O melhor exemplo para isso seria o gosto pelas artes, características bem marcante de Libra, conforme citado por Hall [2008]. Como já foi explicitado, os objetos pertencentes ao personagem serão ícones de objetos relacionados às artes, pois irão se assemelhar a eles. No entanto, esses ícones serão o indício da relação do personagem com a arte, e o próprio gosto pelas artes funcionará como um símbolo no personagem, pois de acordo com uma lei já pré-estabelecida pela astrologia, os librianos possuem gosto pelas artes.

Isso irá acontecer também com outras características de Libra. De acordo com os estudos astrológicos, os librianos têm, em menor ou maior grau, uma obsessão pela busca ao equilíbrio, seja ele emocional ou visual, sendo esse, outro elemento simbólico de libra. Isso no personagem será mostrado de duas maneiras.

A primeira delas é através da balança, que aqui também assume características indiciais e icônicas. Funciona como ícone, uma vez que a balança a ser mostrada no personagem possuirá semelhança com a balança de Libra, que por sua vez, nesse caso, funciona como um signo de Libra. Indiciais também,

pois essa representação faz conexão com a questão da busca pelo equilíbrio, que por sua vez, constitui-se como algo pertencente a Libra que foi ditado pela astrologia, sendo assim, um símbolo.

A outra maneira de dar forma ao símbolo de busca pelo equilíbrio será através das proporções corporais do personagem. Esse símbolo de Libra será representado através de um desenho com proporções aproximadas do real, ou seja, sem exageros de partes do corpo.

Outro ponto importante que também se encaixa como símbolo é o tipo de ser que esse personagem será: humano, humanóide, híbrido ou animal). Como foi institucionalizado pela astrologia que a aplicação dos conceitos zodiacais seriam aplicados, por questões óbvias, somente para seres humanos, fica inviável construir um personagem de quaisquer outro tipo senão humano. No entanto, precisamos levar em consideração que estamos tratando da construção de um personagem para um jogo virtual, algo que recebe total influência de aspectos imaginativos. Sendo assim, o ideal seria a construção de um ser híbrido, ou seja, mistura de humano com animal.

Logo, decidiu-se que o tipo de animal que agregará a condição híbrida do personagem é uma ave (visto que Libra pertence à tríplice do ar e possui como animais representativos as aves). A ave escolhida foi a coruja, por que além de pertencer a essa classe (de acordo com a taxonomia do reino animal), também se constitui como um forte signo simbólico da inteligência, que de acordo com o zodíaco é uma característica que pode se desdobrar nos librianos.

Segundo [Bulfinch 2001] A coruja tem esse significado simbólico devido à mitologia grega, que diz que uma coruja era a ave companheira de Athena, a deusa da sabedoria e da justiça. Sendo assim, no personagem em questão, o uso das asas de coruja (e futuramente, olhos amarelados) tem uma função simbólica, pois prescinde de valores já pré-definidos.

No entanto, mesmo carregando grande carga simbólica, as referências à coruja se apresentarão de forma indicial. A primeira delas são as que o personagem terá, cujo formato e coloração serão inspirados no tipo de asa que a ave em questão possui. A segunda fará alusão ao olhar da coruja, bastante conhecido por ser vivo e amarelo.

Pra finalizar, um aspecto visual importantíssimo no que se diz respeito à arte conceitual para games é a utilização da cor. Ela que, muitas das vezes funciona apenas como caráter qualitativo, aqui terá também um valor simbólico, pois a paleta de cores escolhida terá total relação com as cores que traduzem as características do signo de Libra, que é o azul, o azul esverdeado e o verde, segundo [Hall 2008].

## 6. O objeto

Conforme citado anteriormente, em jogos eletrônicos o personagem geralmente possui algum objeto mágico, ou alguma arma. Como Libra, de acordo com o zodíaco, tem a missão de espalhar a união e a cooperação ao mundo, decidi por um objeto mágico ao invés de uma arma, visto que a mesma é associada à violência e à guerra.

Assim decidiu-se que a solução era se apropriar de algum elemento que tivesse um significado icônico relacionado à Libra, e impregnar nele algum significado artístico.

O objeto escolhido foi a própria balança, maior símbolo de Libra, e representante icônico de uma balança qualquer no mundo real. A balança de Libra possui seu significado associado ao equilíbrio, sendo assim, um símbolo dessa qualidade. No desenho da balança é necessário que se considere o gosto pelas artes de Libra, portanto, a mesma precisa ser esteticamente agradável e harmônica.

Dessa forma, a busca passou a ser por um estilo artístico que traduzisse essas características. Sendo assim, optou-se pelo estilo Neoclassicismo, que além de atender à essa exigência, também possui características comuns com Libra: harmonia e racionalismo.

Por fim, de acordo com os fatos mencionados, o objeto do personagem será uma balança com traços neoclássicos. No entanto, como o personagem já possui uma representação icônica e simbólica da balança, seria interessante se essa assumisse uma função indicial. Para solucionar essa questão foi decidido que apenas os pratos e as correntes seriam representados. Isso, além de atender essa nova exigência (seria um índice de uma balança e uma pista para o símbolo de Libra), ainda se constitui como um objeto mais fácil de ser carregado, pelo ponto de vista funcional do jogo. Vale ressaltar ainda que a balança desenhada dessa forma se assemelha bastante com objetos e armas comumente encontrados em jogos eletrônicos.

## 7. Construção visual do personagem

A definição do personagem primeiramente na forma verbal já exclui a possibilidade de muitas hipóteses. Definido o traço de desenho, já se parte para os primeiros esboços. Além disso, outro ponto que reduz as possibilidades é a definição de ser uma imagem bidimensional.

Os estudos seguirão a seguinte ordem:

- corpo
- vestimenta
- objetos

- cor

Esses pontos precisam fazer sentido entre si, pois as conclusões que os jogadores tirarão sobre o personagem precisam ser bem intuitivas.

Como o personagem foi construído de forma verbal, devido à maior facilidade de se aplicar e entender os conceitos semióticos empregados, se reduz a possibilidade de concepção de muitas hipóteses.

Sendo assim, levando em consideração os pontos semióticos já discutidos, o personagem e seu objeto, seguindo a linha de ordem de construção, ficou da seguinte forma:

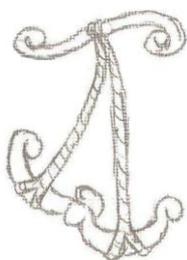


Figura 2. Esboço do objeto.



Figura 3. Vista Frontal do personagem.



Figura 4. Vista posterior do personagem.



Figura 5. Vista Lateral do personagem.

## 8. Construção digital e aplicação de cores

Após a digitalização a partir do software Adobe Photoshop, foram aplicadas as cores no desenho do personagem. Foram destacados alguns dos signos presentes no personagem.



Figura 6. Esquema de elementos sígnicos do personagem construído.

Na etapa seguinte foi projetada a versão final do personagem com sua arma, com aplicação de luz, sombra e textura para acentuação dos principais elementos semióticos.



Figura 7. Versão final da personagem.

## 9. Conclusão

A antropomorfização de Libra fez-se resultar num personagem significativamente híbrido, pois nele possuem tipos diferentes de signos, que inclusive podem variar em sua classificação de acordo com o observador. Isso só faz enriquecer a composição, possui potencial para gerar novos interpretantes, fazendo com que o personagem possua a capacidade de representar Libra em diferentes visões.

O conhecimento em semiótica foi de extrema importância na realização desse projeto. Como ele foi possível observar com mais facilidade determinados elementos chaves sobre o assunto, e já classificá-los como signos, ou seja, representações. No entanto, as características de Libra formam um emaranhado de significados - se considerados mais de um ponto de vista - que sem a ordenação e classificação sógnica de Pierce ficaria praticamente impossível desvendar.

A partir da discussão e análise dos resultados foi possível concluir que para a construção de um personagem é interessante que se insira características antagônicas entre os aspectos intrínsecos e extrínsecos. No entanto, isso deve ser feito com o intuito de tornar o personagem mais interessante e atrativo. O exagero de características atenuantes pode gerar confusão nos jogadores e complexidade exacerbada na narrativa.

Por fim, ao se conceber um personagem de games, além de levar em consideração todos os aspectos mencionados, é necessário também pensar nele não como objeto isolado, mas sim parte de um todo. Para isso, é necessário entender os elementos presentes em

sua linguagem específica. Só assim será possível construir um personagem de sucesso para esse meio.

Sendo assim, a semiótica nesse projeto teve um importante papel organizacional, ajudando a definir qual seria o melhor tipo de representação visual de cada característica de Libra. Espera-se que este estudo desperte o interesse por mais trabalhos acadêmicos e práticos de design de personagens com base em aspectos semióticos.

## Referências

- BULFINCH, T. 2001. O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis. Rio de Janeiro: Ediouro.
- HALL, J. 2008. A bíblia da astrologia. São Paulo: Pensamento.
- FUENTES, R. 2006. A prática do Design gráfico: Uma metodologia. São Paulo: Rosari.
- McCLOUD, S. 1995. Desvendando os Quadrinhos. Tradução de Hélcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Marrom Books, 1995.
- McCLOUD, S. 2008. Desenhando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.
- MICHAELLIS. Moderno Dicionário da Língua Portuguesa: português/português. 2ª Edição. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2011.
- NOVAK, J. 2010. Desenvolvimento de Games. Cengage.
- PEREZ, C. 2010. Mascotes: Semiótica da Vida Imaginária. São Paulo: Cengage Learning. 1 Ed.
- SICUTERI, R. 1998. Astrologia e Mito. São Paulo: Pensamento.
- XAVIER, G. 2010. A condição eletrolúdica: Cultura visual nos jogos eletrônicos. 1 Ed, Rio de Janeiro: Editora Novas Ideias.
- SANTAELLA, L. 1995. A teoria geral dos signos. São Paulo: Ática.