

Aspectos Projetuais da Concepção de Personagens para Jogos Pervasivos Voltados a Educação Patrimonial: Experiências com a Construção do Personagem *Bode Ioiô*

Mara F. Bonates^{1*}Cláudia Marinho²Ana Maria Domingos¹

Universidade Federal do Ceará (UFC), Instituto Universidade Virtual (UFC Virtual), Brasil¹
 Universidade Federal do Ceará (UFC), Departamento de Design, Arquitetura e Urbanismo, Brasil²

RESUMO

O artigo aborda a concepção de um personagem para o jogo “Fortaleza Oculta”, projeto interdisciplinar voltado para a exploração dos recursos dos jogos pervasivos para promover a educação patrimonial na cidade de Fortaleza. São abordados os aspectos projetuais da concepção do personagem “Bode Ioiô”, suas características visuais e comportamentais, sobretudo para explorar a hibridização entre os costumes e cultura sertanejas e aqueles implementados pelo viés do processo de modernização, para a reconstrução da narrativa da seca.

Palavras-chave: concepção de personagens para jogos, jogos pervasivos, jogos sérios, educação patrimonial.

1 INTRODUÇÃO

Este ensaio apresenta resultados parciais do projeto de pesquisa “Fortaleza Oculta” e traz reflexões sobre o processo de construção de personagens para jogos pervasivos, com foco na educação patrimonial.

O jogo foca no primeiro ciclo de modernização pelo qual passou a cidade de Fortaleza no período entre o final do século XIX e início do século XX, período marcado pela *Belle Époque* na capital e pelas grandes secas que resultaram na imigração de retirantes para a cidade.

Nesse contexto de tensão social, a história é apresentada por meio de três personagens históricos relacionados à cidade nesse período e que se mantêm presentes no imaginário contemporâneo. São eles: o Bode Ioiô, a Calungueira e os Gatos Pingados.

Neste trabalho, destacamos como objetivo a investigação de estratégias de Design para expressar características visuais e comportamentais dos personagens principais do jogo Fortaleza Oculta. Em particular, dedicaremos a discussão à concepção do personagem Bode Ioiô.

Este artigo está organizado da seguinte forma: a seção 2 descreve o projeto por meio do qual o jogo Fortaleza Oculta vem sendo desenvolvido. A seção 3 provê informações sobre um dos personagens principais do jogo, escolhido para este estudo inicial: o Bode Ioiô. Ainda nesta seção, é feita uma discussão sobre a construção do personagem para o jogo. A seção 4 faz uma revisão de fundamentos para a concepção de personagens e uma discussão sobre quais desses fundamentos e estratégias foram aplicados no processo de concepção do personagem Bode Ioiô. A seção 5 descreve os próximos passos a serem realizados nesta pesquisa. Comentários finais são apresentados na seção 6.

2 PROJETO FORTALEZA OCULTA

O projeto Fortaleza Oculta é uma proposta de pesquisa que tem como objetivo inserir os procedimentos dos jogos pervasivos nas

*e-mail: marabonates@virtual.ufc.br

discussões sobre Educação Patrimonial na cidade de Fortaleza. Desta forma, busca-se entender de que maneira as Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) podem servir como um meio de valorização tanto do patrimônio tangível como intangível da cidade.

O trabalho vem sendo desenvolvido por pesquisadores da Universidade Federal do Ceará em parceria com técnicos da Coordenação de Patrimônio Histórico da cidade de Fortaleza. Integra saberes, sujeitos e dispositivos que definem os seguintes núcleos de pesquisa: GREat, responsável pelo desenvolvimento de uma plataforma de autoria de jogos por meio da qual o jogo vem sendo desenvolvido [5], CPHC, responsável pelo Inventário do Patrimônio Material e Imaterial de Fortaleza, além do ActLab, responsável pela gerência e documentação do desenvolvimento do Jogo.

A narrativa do jogo parte de reflexões sobre a introdução do pensamento moderno no Ceará - com foco em Fortaleza - na passagem dos séculos XIX e XX. Esse pensamento moderno se realizou pelo viés de regramentos das práticas sociais e urbanas, introduzidas pelas autoridades do estado, para assegurar o “necessário” processo de modernização. Em Fortaleza, os princípios modernistas não atingiram grande parte da população, porque a maioria de seus habitantes era de iletrados; No entanto, os habitantes deixaram suas marcas culturais nas imagens e imaginário da cidade, herdadas das culturas sertaneja, africana e indígena.

No mesmo período em que estavam sendo implementadas reformas modernistas na cidade - período que se estende do final do século XIX até início da década de 1930 - chegavam na cidade os imigrantes da seca. A tensão causada pelos encontros entre os habitantes da cidade, que buscavam a modernidade, e aqueles que passaram a fazer parte dela, desafiou os interesses políticos e econômicos e as demandas cotidianas da cidade, para justificar uma série de ações sociais e políticas que resultaram no apagamento (invisibilização) de práticas sociais, hábitos, costumes que também constituem a cidade, no que se refere ao uso dos espaços urbanos.

O Projeto Fortaleza Oculta reflete sobre o processo de apagamento de culturas não previstas pelos protocolos da modernidade, fazendo uso das tecnologias da Realidade Aumentada e da comunicação ubíqua, para identificar tais repertórios nas imagens e imaginários da cidade de Fortaleza. A partir de uma série de jogos, o projeto Fortaleza Oculta investe nas micronarrativas e nos micromundos que constituem estas culturas invisibilizadas a partir dos personagens:

- Bode Ioiô: referência para abordar a cultura sertaneja
- Calungueira: referência para abordar a cultura africana
- Gato Pingado: referência para abordar a cultura da população pré-moderna, na cidade.

A primeira fase do projeto consiste na criação de uma série de caminhadas gamificadas (modelo “Caça ao Tesouro”) que serão conduzidas por cada um destes personagens, a partir de roteiros que possibilitem identificar locais na cidade que guardam traços das respectivas culturas, às quais os personagens estão vinculados.

3 O PERSONAGEM BODE IOIÔ



Figura 1: Bode Ioiô. Fonte: acervo do museu do Ceará. Disponível em www.onordeste.com/portal/bode-ioio-fortaleza-ceara.

O Bode Ioiô foi um caprino com predominância da raça parda alpina que viveu na cidade de Fortaleza no início do século XX. O bode chegou à cidade como retirante na seca de 1915 e viveu até meados dos anos 30. Em 1915, um retirante da seca vendeu o bode para José de Magalhães Porto, representante do industrial Delmiro Gouveia, correspondente no nordeste da empresa britânica Rossbach Brazil Company, localizada na Praia de Iracema.

“O bode perambulava, sem ser molestado pelos fiscais da prefeitura, pelas ruas centrais da cidade, na companhia de boêmios e escritores que frequentavam os bares e cafés ao redor da Praça do Ferreira, centro cultural da capital na época. Bebia cerveja e cachaça, fumava charuto e gostava de ouvir música e muitas vezes, acompanhava os seresteiros pelas madrugadas. O bicho parecia gente. Era sempre visto no meio das conversas dos boêmios, poetas e intelectuais. Esse nome Ioiô foi lhe dado por ele sempre percorrer o mesmo trajeto, entre a Praça do Ferreira e a Praia de Iracema, onde ficava a empresa Rossbach, num vai-e-vem danado”[10].

A imagem do bode Ioiô, no imaginário dos moradores da cidade de Fortaleza, é a de um bode boêmio, amigo de poetas, intelectuais e político, que soube aproveitar as benesses da Fortaleza *Belle Époque*.

3.1 Construção do personagem

Como argumento para a construção simbólica e formal, e a partir das pesquisas feitas acerca da história de vida do Bode Ioiô, associamos a condição do bode de retirante à figura do *flâneur*, tipos que viveram no século 19 na França e que apareceram na *Belle Époque* na cidade de Fortaleza. Essa associação foi escolhida como estratégia para refletir sobre como os contextos que possibilitam a construção de uma imagem do Bode Ioiô podem ser traduzidos como símbolo da irreverência fortalezense.

“O *flâneur* aparece como a figura de um burguês que tem o tempo a sua disposição e que pode dar-se ao luxo de desperdiçá-lo, para horror da sociedade capitalista de sua época. O *flâneur* é um burguês que leva uma vida sem objetivos definidos a não ser buscar no complexo urbano rusgas, vãos, becos por onde entrar em busca de algum espetáculo para os seus olhos sobre pernas”[7].

A concepção do personagem parte de referências históricas e temos como finalidade apresentá-lo como agente que faz a conexão entre a cidade “dos retirantes”, a cidade modernizada e a cidade contemporânea. Neste sentido, a aparência do personagem envolve muitas variáveis, sobretudo aquelas relacionadas às ocorrências históricas da cidade, nas quais o Bode aparece como protagonista, relacionadas à política, arte e cultura.

O personagem Bode Ioiô, portanto, tem como função construir conexões entre diferentes temporalidades da cidade, como fator central na relação entre o jogador e o jogo.

4 FUNDAMENTOS DE CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS APLICADOS À CRIAÇÃO DO BODE IOIÔ

O sucesso de um jogo depende em grande parte da história que ele conta. No entanto, detalhes como o ritmo da narrativa e a concepção dos personagens têm importância ainda maior [6]. A tarefa de concepção de personagens não é trivial. A atribuição de um conjunto de características físicas e comportamentais a um personagem, de modo que ele seja crível e interessante ao jogador, requer um estudo da sua história e do contexto no qual ele será inserido. Além disso, para que o jogo seja interessante, é essencial que o jogador seja capaz de se identificar de alguma forma com o personagem.

Diversas recomendações técnicas foram formuladas ao longo do tempo e publicadas na forma de livros, revistas e artigos científicos para auxiliar artistas e designers na busca por inspiração e métodos para melhorar seu fluxo de trabalho na tarefa de concepção de personagens. Revistas, como [1], tem publicação trimestral apresentando artigos, tutoriais e entrevistas com profissionais de destaque na área. Como exemplos de livros, destacam-se referências de estudo sobre técnicas de desenho para a concepção de personagens, como [11] e [3]. Um outro ponto de vista é apresentado em [4], uma obra que relata o processo de criação de diversos personagens com características distintas. O autor foca no processo criativo ao invés de discutir técnicas de desenho e defende que regras podem ser quebradas. O livro apresenta dicas práticas, como a criação de templates para cada personagem como uma solução para estudo de quanto convincentes os personagens parecerão em 2D ou 3D.

Mais do que apenas criar ou desenhar alguma coisa, o design de personagens tem o poder de trazer à tona as crenças, expectativas e reações do público quanto aos aspectos formais, compleição física e o caráter destes personagens.

É necessário ter toda a história do personagem, mesmo que esta nunca seja mostrada ao público, mesmo que ela permaneça apenas na mente de seu criador, porém tendo a história completa, em mãos, fica mais fácil de criar um personagem com personalidade própria e complexa com capacidade de fazer com que o público se identifique, isso o tornará um personagem mais próximo do real em questão de personalidade e atitudes[12].

Acerca do tema, Seegmiller [9] afirma: “A história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que você irá desenhar. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender as pequenas questões que possibilitarão uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido”. O autor propõe alguns passos para a criação de um personagem. São eles: Briefing, identificação do problema, expansão das ideias, materialização do personagem, história e aparência física do personagem. Ele propõe ainda uma série de questionamentos a respeito da história de vida, personalidade, aspectos físicos e psicológicos do personagem o qual chama de ficha biográfica.

Todos esses passos acima mostrados funcionam bem para a criação de um personagem fictício voltado a jogos ou produções de animação. Assim, para o desenvolvimento do personagem bode Ioiô, que foi um personagem que de fato existiu na cidade de Fortaleza, utilizou-se inicialmente a criação da ficha biográfica.

4.1 Metodologia de criação

O primeiro passo para o seu desenvolvimento foi fazer uma pesquisa para conhecer melhor o personagem e a partir desta pesquisa criou-se uma ficha com algumas identificações: dados básicos (nome, idade, espécie/raça, sexo/gênero), história de vida, características sócio-demográficas (arquetipo, época em que viveu, onde

nasceu, onde morou, profissão/ocupação, *hobbies*, pertencente a alguma tribo/clã/grupo social), características psicológicas e emocionais (hábitos, humor, manias, nível de inteligência, assuntos que lhe interessam, sua melhor qualidade e seu maior feito).

Em seguida, buscou-se por referências visuais para definir como seria a aparência do personagem. Como o bode é considerado um animal com bastante personalidade, tendo interagido com boêmios e intelectuais da época, faz-se necessário encontrar um equilíbrio entre atributos animais e humanos que o personagem vai apresentar em sua personalidade e comportamento [2]. O bode terá, portanto, características físicas de um animal, porém ganhará traços em suas feições que conferirão a ele algumas características humanas, como olhar expressivo para aprimorar suas capacidades de comunicação com o jogador.

As imagens a seguir mostram os estudos feitos até se chegar à aparência atual do bode. O desenho inicial se aproxima muito do de um bode verdadeiro, mas a ideia era que ele tivesse um visual mais cartoonizado, com formas mais simplificadas do que as reais.

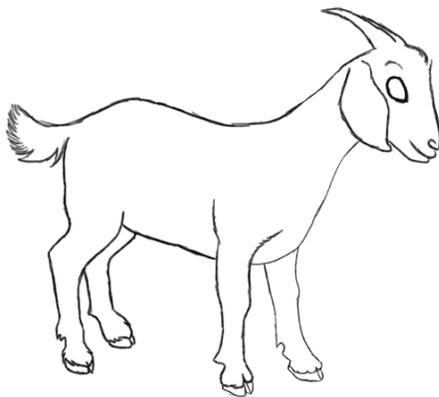


Figura 2: Bode loiô. Versão 1

A segunda versão possui formas um pouco mais exageradas (cabeça e olhos maiores, corpo mais arredondado) para dar essa sensação de que é um desenho que foge um pouco da forma de um bode real.



Figura 3: Bode loiô. Versão 2

Porém suas formas ainda estavam muito próximas à realidade. Decidiu-se, portanto, simplificar ainda mais a forma e deixar o personagem com formas básicas em sua composição. A forma do corpo foi simplificada ao máximo e foram feitas modificações em sua face.

A ideia que esta nova versão passa ainda não é a que pretendíamos, pois o personagem ficou com uma face muito infantil

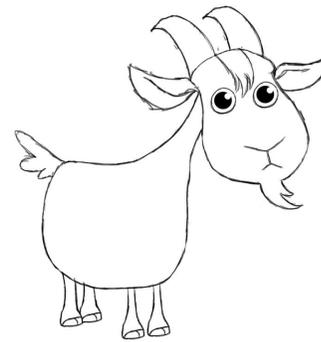


Figura 4: Bode loiô. Versão 3

e não representava a ideia de um boêmio da *Belle Époque* de Fortaleza. Foram feitas, então, mais alterações.

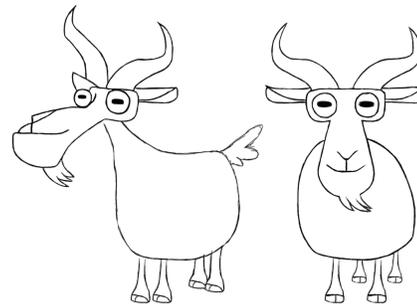


Figura 5: Bode loiô. Versão 4

A ideia da simplicidade é para possibilitar uma fácil manipulação de suas formas básicas quando forem feitas as animações do jogo, de modo a conferir mais personalidade ao bode. Para McCloud [8], em sua abordagem sobre os quadrinhos, é apontada na concepção de personagens a existência de três qualidades básicas: design de personagens, expressões faciais e linguagem corpórea. Tratando-se mais do que desenhar Seegmiller [9] afirma que o design de personagens deve provocar uma reação ou a expectativa do público sobre a composição física e a personalidade da criação.

5 DISCUSSÃO E TRABALHOS FUTUROS

O presente estudo investiga também que estratégias de design podem ser aplicadas de modo a exibir uma transformação visual do personagem à medida em que o jogador vai evoluindo no jogo. As fases do jogo se iniciam com uma apresentação simples e cartunesca do personagem, e à medida em que o jogador vai avançando para etapas mais elaboradas, o bode vai metamorfoseando para uma aparência mais aprimorada, tornando sua participação no jogo mais personificada e sofisticada.

A evolução do jogo se traduz em mecânicas em que jogador interage com o bode ainda em formato cartunesco, apresentado em formato de ícones e pequenas animações 2D. Em etapas seguintes no jogo, os modos de interação incluirão mais recursos visuais e uma apresentação mais sofisticada do bode. Dentre os recursos que vão aparecendo ao longo da evolução do jogo, podemos citar a interação por meio de artefatos de Realidade Aumentada. Elementos reais da cidade começam a ganhar espaço no jogo e o bode quer se adequar a esse novo visual.

Para este fim, faz-se importante estudar que linguagens podem ser adotadas nesse processo de evolução. Que aspectos físicos po-

dem ser modificados e incorporados ao personagem de modo a traduzir essa evolução no jogo? Quais as técnicas de animação e *rendering* melhor se aplicam para essa evolução visual, de modo a manter a sua personalidade e resgatar os elementos históricos e culturais abordados no jogo?

A ideia do personagem dentro do jogo é a de que aos poucos ele irá ganhando características que mostrem a sua passagem de um bode rústico vindo do interior até um verdadeiro *flanêur* daquela época. Para isso, pensou-se em adicionar acessórios ao personagem. Inicialmente, ele será apresentado ao jogador sem nenhum acessório e conforme o jogador for concluindo as missões, o bode irá ganhar uma gravata, um monóculo, e demais itens que caracterizam a vestimenta dos homens da *Belle Époque* de Fortaleza.

6 CONCLUSÃO

O presente estudo descreveu as fases iniciais da concepção de um dos personagens do jogo Fortaleza Oculta, um projeto que explora as capacidades de um jogo pervasivo para a educação patrimonial na cidade de Fortaleza, Ceará.

A pesquisa investiga que estratégias de design de personagens podem ser exploradas para a criação dos personagens principais do jogo. Neste artigo, concentramos a discussão para a construção do personagem Bode Ioiô. Os objetivos a serem alcançados, após a conclusão do trabalho, são de se obter o personagem de modo que ele atenda às seguintes especificações:

- O bode terá características visuais e comportamentais fiéis ao contexto histórico que o jogo aborda, realçando a herança cultural sertaneja.
- O bode terá características que o tornem interessante ao jogador. Para isso, suas características físicas e comportamentais assumirão elementos de animais e humanos, em uma combinação de fatores que resultem no retrato do que o bode representa no imaginário da cidade.
- O bode remete o jogador a conteúdos históricos, resgatando os costumes e culturas apagados pela modernização da cidade.
- Como forma de aproveitar recursos de jogos pervasivos, o bode terá suas características visuais alteradas para formas e atributos mais sofisticados, indicando a evolução do jogador no jogo e uma adequação visual a recursos de Realidade Aumentada, inserindo o personagem no cenário real da cidade.

7 AGRADECIMENTOS

Esta pesquisa conta com o financiamento da Bolsa de Apoio a Projetos de Graduação da PROGRAD-UFC.

REFERÊNCIAS

- [1] 3dtotal Publishing. *Character Design Quarterly 1: Visual Development, Illustration, Concept Art*. 3dtotal Publishing, 2017.
- [2] T. Bancroft. *Creating Characters with Personality*. Watson-Guption Publications, 2006.
- [3] R. Cai, J. Gerard, N. Harris, and R. Puebla. *Beginner's Guide to Sketching: Characters, Creatures and Concepts*. 3dtotal Publishing, 5 edition, 2015.
- [4] K. Crossley. *Character Design From the Ground Up*. CRC Press, first edition, 2014.
- [5] C. de Oliveira Noleto. Uma ferramenta de autoria para o desenvolvimento de jogos móveis baseados em localização com realidade aumentada. Master's thesis, Universidade Federal do Ceará, 2015.
- [6] J. Lebowitz and C. Klug. *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach for Creating Memorable Characters and Stories*. Elsevier, 2011.
- [7] S. R. Massagli. Homem da multidão e o flâneur no conto "o homem da multidão" de edgar allan poe. terra roxa e outras terras. *Revista de Estudos Literários*, 12:1–170, June 2008.

- [8] S. Mccloud. *Desvendando os Quadrinhos - História Criação Desenho Animação Roteiro*. M. Books, 2005.
- [9] D. Seegmiller. *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*.
- [10] N. Silva. No dia em que o bode ioiô virou gente, Maio 2012.
- [11] S. Silver. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press, first edition, 2017.
- [12] P. K. Takahashi. Desenvolvimento de concept art para personagens. *SBC - Proceedings of SBGames*, Nov. 2011.