

Um método de criação de personagens para jogos com foco no público-alvo

Mikal Coimbra Fagundes, Marcelo Dornbusch Lopes
*Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade
Universidade do Vale do Itajaí
Florianópolis, Brasil
mikalcf@edu.univali.br, marcelo@univali.br*

Resumo—Os personagens são um dos principais recursos utilizados para a imersão nos jogos, porém, diversos métodos existentes para a criação desses negligenciam as necessidades e os desejos dos jogadores. Tendo em conta esta lacuna, ao planejar a disciplina de Criação de Personagens para um curso de design de jogos, o professor Alberto Ribeiro Palmieri propôs um método de criação de personagens para jogos e entretenimento que tem em conta questões do mercado como o público-alvo e suas necessidades. O método do professor Palmieri é apresentado neste artigo, juntamente com o relatório de desenvolvimento dos personagens Khalid e Akil, os quais são resultados da aplicação do método em sala de aula. Este mostrou-se eficiente para pessoas que não têm o hábito de desenhar e evidenciou potencial para ser adaptado para o uso na indústria de jogos e entretenimento.

Keywords—criação de personagens; métodos de design de personagens; personagens para jogos.

I. INTRODUÇÃO

O profissional do design surge após a Revolução Industrial, quando se faz necessário alguém que una o mundo das artes e o da tecnologia, com o papel de, além de deixar as coisas mais belas, otimizá-las e deixá-las mais úteis [1]. Na área dos jogos o game designer, ou designer de jogos, deve unir os domínios da representação subjetiva e o da representação objetiva e parametrizada, adequando-os para a criação de mecanismos lúdicos, sendo capaz de, a partir de um conceito de jogo, divertir o jogador [1].

Os personagens, juntamente com as narrativas e outros aspectos visuais, são um dos elementos que auxiliam na identificação do jogador com o jogo e em sua imersão no mesmo [2]. Para que cumpram essa função, é importante que o designer de personagens e o designer de jogos certifiquem-se de que haja uma coerência entre o aspecto visual do personagem, sua história e seu objetivo dentro do jogo.

Existem diversos métodos e ferramentas de criação de personagens, dentre eles podemos citar a matriz morfológica que surgiu a partir da análise morfológica – técnica de avaliação e resolução de problemas, pensada pelo astrônomo Zwicky nos anos 1940. Com o passar do tempo esta técnica foi adaptada e utilizada em diferentes áreas e a partir dela foi desenvolvida a matriz morfológica, que estuda sistematicamente diversas combinações possíveis entre elementos de um produto ou sistema [3]. Esta ferramenta, que é amplamente utilizada no design gráfico e de produto, também

é usado na criação de personagens. Nela são combinadas diversas formas e, a partir dessas combinações, personagens com diferentes aparências são construídos.

Francisco e Garone [4] apresentem um método utilizado para a criação de personagens para uma história em quadrinhos voltada para crianças do ensino fundamental, cujo tema é a história do estado do Espírito Santo. Os autores construíram os personagens Vasco Fernandes Coutinho e Duarte de Lemos baseados nas personalidades históricas de mesmo nome e, a partir de registros históricos dos personagens reais foram definidas as características dos personagens fictícios e, com o auxílio dos conceitos da semiótica de Peirce, os aspectos intrínsecos auxiliaram na definição dos aspectos extrínsecos de cada um. Na etapa seguinte os personagens foram representados sinteticamente com recortes de papel colorido, com o objetivo de retratar apenas os aspectos essenciais dos mesmos. Na última etapa foi feito o traço final destes, com estilo mais detalhado e realista, tendo em conta as preferências do público-alvo e, em seguida, os personagens foram coloridos digitalmente [4].

Nota-se que diversos métodos e ferramentas de criação de personagens são desenvolvidos a partir de outros já existentes voltados para outras áreas, como o método proposto pelo professor Alberto Ribeiro Palmieri¹ para a disciplina de Criação de Personagens do curso de Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital – Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Ao planejar a disciplina, Palmieri buscou métodos de criação de personagens e percebeu que, assim como os citados anteriormente, a maioria deles eram voltados para a parte criativa e questões técnicas de desenho, sem uma análise profunda do público-alvo e suas necessidades. Com o intuito de atender à demanda da disciplina citada, que é preparar os alunos para o mercado de trabalho, o professor desenvolveu seu método a partir de metodologias de design voltadas para produtos diversos [5] [6], abordando o personagem como um produto e incorporando elementos específicos do projeto de criação de personagens.

O método proposto pelo professor Palmieri é apresentado na próxima Seção e, em seguida, na Seção III, é apresentado

¹<http://lattes.cnpq.br/2408429761105137>

o processo e o resultado do projeto de personagens desenvolvido durante a disciplina. Na última Seção são apresentadas as considerações finais sobre o método e o processo.

II. MÉTODO

O professor Palmieri ministrou a disciplina de Criação de Personagens na UNIVALI entre o primeiro semestre letivo de 2014 e o segundo semestre letivo de 2016 e a cada semestre as práticas da disciplina foram reajustadas, visando sua adequação aos objetivos de ensino.

O objetivo da disciplina era a transmissão de determinados conhecimentos teóricos, o exercício da habilidade de desenho e a promoção de discussões e reflexões sobre a função dos personagens no mercado de entretenimento direcionados a públicos específicos [7]. O professor tinha como objetivo que os alunos se preparassem para o mercado de trabalho, no qual os projetos têm que atender necessidades de um público-alvo e as temáticas desses projetos podem fugir às preferências pessoais, ao óbvio, ou ao conhecimento prévio dos alunos [7]. Para alcançar este objetivo, a disciplina era conduzida por um projeto de criação de personagem, no qual, de acordo com o professor,

[...] os alunos deveriam aplicar o conteúdo apreendido, desenvolver atividades práticas para encontrar e transcender seus limites quanto a desenho e criatividade, exercitar pesquisa e estabelecer coerência de projeto e, principalmente, sair de suas zonas de conforto e compreender a importância de se adequar às necessidades e oportunidades de mercado [7].

As etapas guia do projeto tiveram como base métodos já conceituados de design e design industrial propostos por Löbach [5] e Munari [6], apresentados nos livros *Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais* [5] e *Das coisas nascem coisas* [6], respectivamente. A Tabela I mostra a relação entre as etapas propostas pelo professor Palmieri e as etapas das metodologias propostas pelos outros autores.

Tendo em conta a duração da disciplina e seu objetivo, as atividades do projeto tiveram de ser delimitadas, priorizadas e ajustadas. Um exemplo de adaptação do método às limitações da disciplina foi o estabelecimento, para fins de avaliação, de um número mínimo de desenhos que cada aluno deveria entregar na etapa de geração de alternativas, enquanto que nos métodos utilizados, não havia um número definido [7]. As etapas propostas pelo professor Palmieri consistiam em:

- Pesquisa e problemática:
 - Quanto às necessidades do público-alvo e as oportunidades de mercado;
 - Quanto aos temas abordados no projeto;
 - Pesquisa de referências (painéis semânticos);
 - Elaboração dos objetivos de projeto conforme as necessidades do público-alvo;

- Processo criativo e geração de alternativas:
 - Processo criativo sobre as possibilidades de narrativas (história, contexto, conflito e etc.);
 - Geração de alternativas da aparência física do personagem;
 - Geração de alternativa de cultura material;
 - Geração de alternativas de personagem portando objetos referentes à cultura material;
 - Geração de alternativas contendo poses e expressões faciais que comuniquem a história e a personalidade do personagem;
- Escolha da alternativa final e finalização da narrativa;
- Documentação do projeto final.

No início do projeto era necessário definir um público-alvo que guiaria na escolha da temática e esta, por sua vez, determinaria os aspectos do personagem e de sua história. Para evitar que as escolhas fossem parciais ou influenciadas pelas preferências suas ou dos alunos, o professor realizava um sorteio dos elementos determinantes do projeto, como a faixa etária do público-alvo, o tipo de criatura e o contexto em que o personagem estaria inserido. Nos sorteios os alunos retiravam três ou mais papéis com as determinações ou orientações para o seu projeto e a combinação destes resultava em diretrizes de projeto, muitas vezes inusitadas. Apesar das orientações do projeto serem determinadas pelo sorteio, o aluno tinha certa liberdade de direcionar o mesmo, desde que respeitasse as diretrizes e apresentasse justificativas para suas decisões.

A primeira parte do projeto consistia em uma pesquisa abrangente sobre o público-alvo sorteado, na qual os alunos deveriam identificar, dentro deste público, grupos com necessidades específicas e escolher um destes grupos como seu público. A partir do grupo definido, o aluno deveria realizar uma nova pesquisa com o objetivo de conhecer os hábitos de consumo, as preferências e o estilo de vida deste, para usar como referência no desenvolvimento do personagem. Com base nesta pesquisa, os alunos deveriam fazer um relatório contendo os seguintes conteúdos: (1) pesquisa de público-alvo; (2) pesquisa das temáticas do projeto; (3) demanda da empresa ou franquia; (4) análise de similares e (5) problemática/lista de requisitos.

Na primeira parte da pesquisa, o aluno deveria conhecer melhor o seu público, abordando algumas questões como: percentual do mercado de jogos/entretenimento que o público corresponde; tempo gasto em jogos/entretenimento por esse público; como é o dia-a-dia desse público; por quais personagens se sente representado e o que o influencia a comprar jogos e produtos afins. Na segunda parte o objetivo do aluno era pesquisar sobre os temas sorteados, coletando informações que pudessem ser úteis na construção do personagem, seu universo e sua história. Os alunos também deveriam pesquisar preconceitos culturais, lendas, superstições ou polêmicas que pudessem inviabilizar

Tabela I
 RELAÇÃO ENTRE AS ETAPAS DOS MÉTODOS PROPOSTOS POR PALMIERI, LÖBACH E MUNARI

Palmieri	Löbach	Munari
Pesquisa e problemática	Fase de preparação - Análise do problema - Análise do problema de design	- Definição do problema - Componentes do problema - Coleta de dado - Análise de dados
Processo criativo e geração de alternativas	Fase da geração - Alternativas do problema - Alternativas de design	- Criatividade - Materiais e técnicas - Experimentação - Modelo - Verificação
Escolha da alternativa final e finalização da narrativa	Fase da avaliação - Avaliação das alternativas do problema - Avaliação das alternativas de design	- Desenho construtivo
Documentação do projeto final	Fase de realização - Realização da solução do problema - Solução de design	- Solução

o uso de determinados conceitos no projeto. A terceira parte da pesquisa estava focada diretamente nas questões de mercado e os alunos deveriam analisar e levantar tópicos como personagens concorrentes, estratégias de arrecadação, valores da empresa que devem ser respeitados e estratégias para o sucesso. A quarta etapa consistia em pesquisar produtos que fossem semelhantes direta ou indiretamente com o personagem que o aluno desejava desenvolver, com o objetivo de refletir e analisar o porquê do personagem funcionar ou não para o público-alvo, identificando acertos, falhas e oportunidades de inovação.

Na última parte da pesquisa o aluno deveria descrever a lista de requisitos do projeto tendo em conta a problemática definida anteriormente. Considerando o projeto como produto, o aluno deveria descrever: (1) a função prática – como mecânica de jogo, plataforma, função do personagem; (2) a função estético-simbólica – questões relacionadas às sensações e significados que o produto deveria transmitir; (3) o mercado/inovação – qualidade, diferencial e inovação dentro do mercado-alvo; (4) estilo gráfico – segundo as preferências do público, as limitações da tecnologia e as sensações que o produto deveria provocar. Com relação à narrativa, os aspectos a serem abordados eram: (1) dimensões contextuais – características do universo em que o personagem estaria inserido; (2) personalidade – aspectos emocionais, comportamentais, arquetípicos e filosóficos do personagem; (3) conflito – situação problema que serviria de gatilho para a aventura do personagem; (4) biótipo/aparência – principais características físicas do personagem, incluindo consequências de sua história de vida e contexto. O aluno deveria ter em conta que nesta etapa do processo de criação do personagem as ideias não eram definitivas, mas apenas um guia para o desenvolvimento do personagem.

Após a pesquisa e compreensão do público-alvo e das temáticas do projeto, dava-se início à etapa criativa, na qual

os alunos desenvolviam possíveis histórias para os personagens e iniciavam a geração de alternativas para o aspecto visual dos mesmos. O objetivo da geração de alternativas era que os alunos ultrapassassem seus limites criativos, deixando as ideias mais comuns nos primeiros desenhos e chegassem a um personagem inovador, porém adequado ao público-alvo do projeto. A Tabela II mostra as seis etapas da geração de alternativas definidas pelo professor Palmieri para a turma do primeiro semestre de 2016, com a quantidade de desenhos que cada aluno deveria fazer, a proposta de cada etapa e a técnica que deveria ser utilizada.

A geração de alternativas começava com 30 desenhos do físico do personagem e, ao longo do processo, estas eram adaptadas para adequarem-se às diretrizes do projeto. Na primeira etapa os alunos desenhavam alternativas do corpo e do rosto do personagem e na segunda etapa, as alternativas eram melhoradas e redesenhadas com mais detalhes. Na terceira etapa os alunos desenhavam alternativas de trajes, acessórios e objetos sem desenhar o personagem. Deste modo, em cada etapa os alunos podiam dedicar-se apenas a um dos aspectos do personagem. Na quarta etapa os alunos selecionavam as melhores alternativas da segunda etapa e as redesenhavam com os itens escolhidos da etapa três. Na quinta etapa os alunos desenhavam as alternativas da etapa anterior evoluídas, contendo expressões faciais e corporais, de acordo com a história do personagem, seu objetivo no jogo e sua personalidade. A sexta etapa consistia na escolha da alternativa que melhor se adequasse às diretrizes do projeto, oferecendo solução para a problemática encontrada. Após esta escolha o aluno deveria documentar o projeto final, preparando quatro cartazes com: (1) o desenho finalizado e expressões faciais do personagem; (2) o personagem e sua paleta de cores; (3) vistas do personagem de, pelo menos, três ângulos diferentes e (4) apresentação do projeto e história do personagem.

Tabela II
GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS 2016.1

Etapa	Desenhos	Proposta	Técnica
1	30	Alternativas iniciais explorando formas do corpo, rosto e estilo gráfico do personagem. Não inclui roupas e acessórios.	Desenho manual a lápis.
2	10	Evolução das primeiras alternativas, adicionando mais detalhes ao personagem. Não inclui roupas e acessórios.	Desenho manual finalizado com caneta preta.
3	15	Alternativas de trajes, símbolos e objetos importantes para a construção do personagem.	Desenho manual finalizado com caneta preta.
4	5	Evolução das alternativas da etapa nº 2 com os objetos e trajes da alternativa nº 3 inclusos.	Desenho manual finalizado com caneta preta.
5	3	Evolução das alternativas da etapa nº 4 com os objetos e trajes inclusos, contendo expressões faciais e corporais.	Desenho manual finalizado com caneta preta.
6	1	Finalização do desenho escolhido dentre as alternativas da etapa nº 5.	Desenho digital colorido.

A última atividade da disciplina consistia na apresentação do projeto – pesquisa, problemática, geração de alternativas, escolhas, justificativas, resultado e conclusão – para uma banca composta pelo professor Palmieri e, quando possível, por convidados, que expunham críticas e sugestões sobre cada projeto. Os critérios de avaliação da apresentação incluíam aspectos técnicos referentes ao personagem – como paleta de cores e desenho –, coerência entre a necessidade do público-alvo e a solução, criatividade e questões de viabilidade do projeto enquanto produto [7].

Durante a disciplina o professor abordava diversos tópicos da criação de personagens, como conceito e funções destes, conceito de projeto e direcionamento, conceito de design, conceito de narrativa e narrativa gráfica, elementos pré-figurativos, estilo gráfico, painel semântico, direitos autorais, métodos de design segundo Löbach [5] e Munari [6], entre outros.

III. DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

Nesta Seção será relatado o processo de desenvolvimento do projeto de personagem da autora, Mikal Coimbra Fagundes, na disciplina ministrada pelo professor Palmieri no primeiro semestre de 2016. A Subseção III-A apresenta a pesquisa e os resultados que direcionaram o projeto e em

seguida, na Subseção III-B, é apresentado o processo de criação de painéis semânticos. O processo de geração de alternativas é apresentado na Subseção III-C e o processo de definição de personalidade dos personagens na Seção III-D.

A. Diretrizes do projeto

Por meio do sorteio realizado pelo professor, foi definido a faixa etária do público-alvo – 25 anos ou mais – e, foi feita uma pesquisa sobre as características do público com o objetivo de classificá-lo em subgrupos, mostrando o problema e a necessidade destes. Alguns dos subgrupos definidos foram ‘mães e donas de casa que não tem tempo para jogar’, ‘mulheres que não se sentem identificadas com os personagens’, ‘pais que jogam com os filhos pequenos’, ‘idosos que estão aprendendo a usar o computador e a internet’ e ‘adultos que gostam de filmes e jogos fofos’. Neste artigo será adotada a definição informal da palavra fofo, que refere-se a algo “que é bonito, meigo ou que suscita ternura ou afeto” [8].

Após a apresentação da pesquisa de público-alvo foram sorteados o biótipo e o contexto do personagem, e foi definido o subgrupo para o qual o personagem seria desenvolvido. O resultado do sorteio foi *esqueleto ou “morto”* para o biótipo, *Oriente Médio* para o contexto e o subgrupo escolhido foi *adultos que gostam de filmes e jogos fofos*.

Como não foram encontradas pesquisas que apresentassem dados diretamente ligados ao subgrupo escolhido, foram feitas pesquisas bibliográficas e documentais para definir as características básicas, hábitos de consumo, preferências, interesses, necessidades, desejos, problemas e frustrações do grupo. Foram analisados artigos científicos [9] [10], pesquisas [11] [12] e documentário [13] sobre os *bronies* – fãs, majoritariamente homens adultos [9], da série de televisão *My Little Pony: Friendship is Magic*. A série é um desenho animado criado inicialmente para meninas e conta a história de *Twilight*, uma pônei que está descobrindo os poderes da amizade.

Foi identificada a preferência do público por histórias que transmitam valores como honestidade, amizade, lealdade, sinceridade e bondade. Percebeu-se também a necessidade do público-alvo de identificar-se com a personalidade do personagem, independente do gênero ou da espécie do mesmo. Para suprir a necessidade do público, respeitando as suas preferências, foi definido que o personagem seria um animal antropomórfico – algo que possui semelhança de forma com humanos [8] – tendo como base a pesquisa de Miller [14], que defende o uso de animais antropomórficos para fins didáticos, pois estes desviam o foco da idade, gênero e etnia e permitem que o espectador se veja no personagem mais facilmente do que se este fosse um humano [14].

Na pesquisa notou-se que os fãs sentem necessidade de conteúdos ligados ao desenho animado e, como muitos dos produtos oficiais são voltados para crianças, o público adulto

cria e compartilha, em comunidades online, conteúdos voltados para sua idade, tais como músicas, jogos, ilustrações e histórias baseadas nesta série [13]. Tendo em conta esses dados sobre o público, foi definida a problemática que o personagem deveria solucionar: a falta de um jogo fofo com mecânicas e dificuldade próprias para o público adulto. Embora buscasse atender a este público, o jogo não deveria conter conteúdo inapropriado para crianças, já que a estética do mesmo poderia atrair o público infantil.

No que diz respeito ao contexto do personagem, após uma breve pesquisa sobre o Oriente Médio, foi definido o Egito Antigo como contexto específico. Durante a pesquisa sobre o Egito foram documentadas diversas informações que pudessem ser úteis para a construção do personagem, como os costumes fúnebres e os animais considerados sagrados na cultura deste povo.

Quanto ao biótipo do personagem, foi feita uma pesquisa sobre esqueletos e outras formas de representar um ser morto – zumbis, múmias e fantasmas. O tipo de ser que o personagem seria não foi definido nesta etapa, mas os biótipos de esqueleto e múmia se destacaram na pesquisa por terem relação direta com a cultura religiosa do Egito Antigo.

Na análise de similares foram selecionados quatro personagens – dois similares diretos e dois similares indiretos. Foram analisadas as principais características dos personagens, seu papel na história e no universo em que estão inseridos, assim como a aceitação pelo público-alvo estudado.

Como similares diretos foram selecionados os personagens Twilight Sparkle e Discord da série animada My Little Pony: Friendship is Magic, criada por Lauren Faust. Twilight, apresentada na Figura 1 (A), é uma pônei estudiosa que prefere estar na biblioteca do que sair para fazer amigos, porém, no decorrer da história ela conhece outras pôneis que lhe ensinam o valor da amizade. A personagem é uma das mais queridas pelo público estudado e acredita-se que isto se deve à identificação destes com a personalidade tímida da pônei.



Figura 1. A: Twilight Sparkle, B: Discord, C: Cleo de Nile, D: Jake the Dog

Discord, por sua vez, é um vilão trapaceiro, travesso e manipulador, que mistura carisma e drama. Ele representa o caos e é capaz de deformar a realidade, distorcendo as leis

da natureza e da física. A característica mais marcante de Discord é seu corpo composto por membros de diferentes animais: um chifre de veado e outro de cabra, um braço de leão e uma garra de águia, uma perna de lagarto e outra de cabra, uma asa de morcego e uma de pégaso, cabeça de pônei, crina de cavalo e rabo de dragão, mostrados na Figura 1 (B).

Como similares indiretos, foram selecionados os personagens Cleo de Nile, criada por Garrett Sander e adaptada para a série animada Monster High e Jake the Dog, da série animada Adventure Time, criada por Pendleton Ward. Cleo, Figura 1 (C), foi escolhida por ser uma princesa egípcia com a estética inspirada na cultura do seu povo. Foi observado que, apesar de falar sobre amizade, a série Monster High e a personagem Cleo não atraem o público-alvo estudado como a série My Little Pony o faz, acredita-se que isso aconteça porque o público não se sente identificado com os personagens, pelo fato destes representarem um estereótipo bastante específico de adolescentes no ensino médio.

No que diz respeito ao personagem Jake, mostrado na Figura 1 (D), este foi selecionado por ser um animal antropomórfico destinado a um público semelhante ao do projeto. Na série, ele e seu melhor amigo Finn vivem diversas aventuras inspiradas no universo de Dungeons & Dragons².

Após a pesquisa de público-alvo, biótipo, contexto e análise de similares, foram listados, de maneira superficial, os requisitos do projeto:

- Enquanto produto:
 - Função prática: jogo 2D para computador;
 - Função estético-simbólica: o personagem e o jogo devem manter uma mistura de fofo, assustador e mágico;
 - Mercado/inação: jogo pensado para adultos com estética e conteúdo usualmente destinados à crianças;
 - Estilo gráfico: formas simples e preenchimento uniforme;
- Enquanto narrativa:
 - Dimensão contextual: Egito Antigo com elementos fantasiosos;
 - Personalidade: carismático e divertido, deve transmitir valores como amizade, bondade e companheirismo;
 - Conflito: personagem luta contra sua natureza ou não é aceito por seus colegas;
 - Biótipo: animal antropomórfico.

Em síntese, foi definido que o personagem seria criado para um jogo 2D de plataforma para computadores, destinado à adultos que gostam de jogos fofos. O objetivo do jogo seria transmitir valores como amizade e bondade, mantendo o bom-humor e fazendo com que o jogador

²Um RPG (jogo de interpretações de papéis) de fantasia ambientado em um mundo imaginário baseado no mito medieval [15]

se sinta identificado com as dificuldades padecidas e as aventuras vividas pelo personagem.

B. Painéis Semânticos

Após a pesquisa sobre as temáticas sorteadas, foram criados quatro painéis semânticos com referências visuais para a geração de alternativas do personagem. O painel de biótipo do personagem apresentado na Figura 2 contém referências para as formas físicas do personagem como proporção, textura de pele, cabelo e outras características. Neste painel, foram colocados fotos de animais, ilustrações de diversos artistas e personagens de filmes e desenhos animados. Foram selecionados alguns animais presentes na cultura egípcia como gatos e chacais, além de referências de esqueletos e múmias.

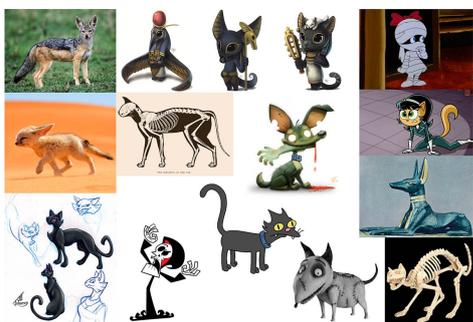


Figura 2. Painel semântico de biótipo

O painel de expressões corporais, Figura 3, contém referências de expressões, poses e ações que transmitem a personalidade do personagem. Tendo em conta as diretrizes do projeto, na construção do painel foram compiladas fotos de animais filhotes e personagens que suscitam ternura. Após a conclusão do painel, foi possível observar que as formas arredondadas e os olhos e cabeça grandes dão aos personagens aparência fofo.



Figura 3. Painel semântico de expressões faciais e corporais

No painel de cultura material da Figura 4 estão contidas referências de objetos, roupas e outros itens importantes para a representação da cultura do personagem. Neste painel foram colocadas imagens de tumbas, múmias, colares,

braceletes, amuletos, roupas e maquiagem característicos do Egito Antigo. É possível observar a predominância de objetos dourados e a quantidade significativa das cores azul e amarelo.



Figura 4. Painel semântico de cultura material

Para a construção do painel de estilo de representação gráfica, Figura 5, foram selecionadas imagens de diversos personagens de filmes e desenhos animados como referência para o estudo de formas, linhas, cores, proporções, técnicas de representação e outros aspectos visuais do estilo gráfico escolhido. As referências selecionadas possuem contorno definido, cores chapadas e vibrantes – estilo aceito pelo público estudado.



Figura 5. Painel semântico de representação gráfica

Os painéis foram utilizados como referência durante o processo de geração de alternativas, porém não de maneira exclusiva, pois durante este processo, foram pesquisadas referências específicas para alguns desenhos, de acordo com a necessidade.

C. Geração de Alternativas

Após a conclusão dos painéis semânticos, deu-se início a geração de alternativas do personagem. Durante esse processo, foi desenvolvida a proposta do jogo – uma aventura no submundo egípcio, na qual um ser que acabou de acordar no mundo dos mortos, descobre que o seu Livro de Sair Para a Luz, um guia para a vida eterna, está espalhado pelo submundo. O objetivo desse ser é procurar os papiros do

Livro que o ajudarão a encontrar o caminho para a vida eterna.

Na primeira etapa da geração de alternativas foram feitos 32 desenhos a lápis, explorando diversas formas físicas para o personagem, tendo em conta o biótipo predefinido. Com o intuito de explorar a maior quantidade possível de formas e tipos de corpo para o personagem, foram estudadas, além das referências do painel semântico do biótipo (Figura 2), imagens de outros animais – polvos, ratos, vacas, morcegos e abelhas. A Figura 6 mostra as alternativas 9 e 10 da primeira etapa, inspiradas em um feneco³ e em um polvo, respectivamente.

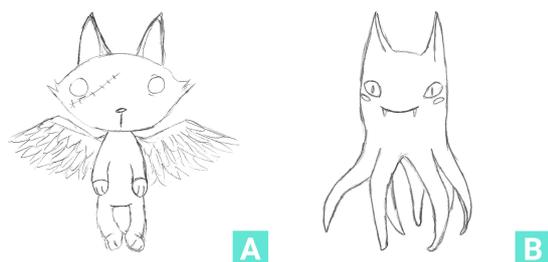


Figura 6. A: alternativas 10 da etapa 1, B: alternativa 9 da etapa 1

Na segunda etapa do processo foram geradas 11 alternativas de conceito de personagem, feitas a partir da evolução ou combinação dos desenhos da etapa anterior. A Figura 7 (C) mostra o resultado da combinação das alternativas 10 (A) e 24 (B) da primeira etapa. A alternativa 10 não deixava explícita a condição de morto do personagem, diferente da alternativa 24 que evidenciava de maneira exagerada essa condição. Buscando o equilíbrio entre estas duas características, foi desenvolvida a alternativa 5 da segunda etapa, Figura 7 (C), a qual teve como base o corpo do personagem da alternativa 10 (A) e a principal característica da alternativa 24 (B) – o corpo fragmentado.

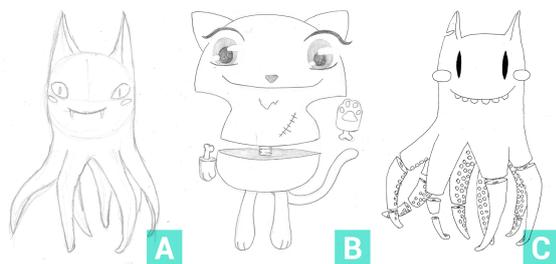


Figura 7. A: alternativa 10 da etapa 1, B: alternativa 24 da etapa 1, C: alternativa 5 da etapa 2

Na terceira etapa foram feitos 17 desenhos relacionados com a cultura material do Egito Antigo, como urnas funerárias, amuletos religiosos, papiros, adornos e alternativas

³Pequena raposa de orelhas grandes e pontudas, nativa dos desertos do norte da África e da Arábia. [15]

de maquiagem com *kohl*⁴, como mostra a Figura 8: papiros (A) e maquiagens (B).

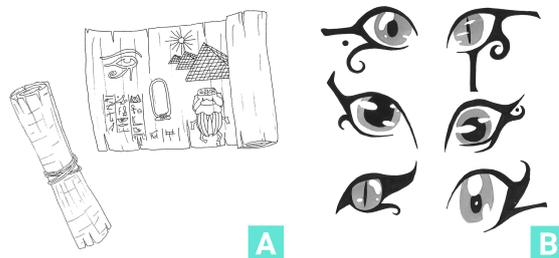


Figura 8. A: alternativas 11 e 12 da etapa 3, B: alternativas 13 a 18 da etapa 3

Na quarta etapa foram geradas 5 alternativas de personagens com os elementos da cultura material aplicados. A Figura 9 mostra a evolução do conceito de personagem (B) da Figura 6. O primeiro desenho (A) foi feito na segunda etapa e o segundo (B) na quarta etapa, na qual foram feitas algumas modificações no desenho e foram adicionados os elementos da cultura ao personagem: o símbolo da vida no rosto, um bracelete no antebraço, uma joia no peito e um papiro na mão direita.

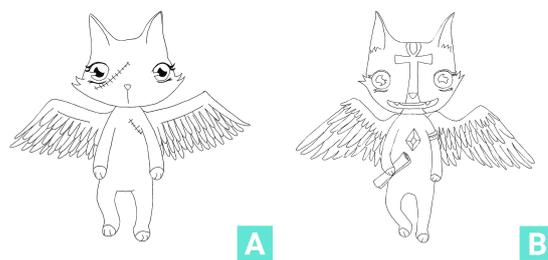


Figura 9. A: alternativa 4 da etapa 2, B: alternativa 3 da etapa 4

Na quinta etapa foram escolhidos dois conceitos de personagem da etapa anterior, já com os elementos da cultura material, para que fossem redesenhados com expressões faciais e corporais. A Figura 10 mostra a alternativa 6 da segunda etapa (A), a alternativa 1 da quarta etapa (B) – na qual foram acrescentados os elementos da cultura material – e a evolução desse conceito de personagem na alternativa 2 da quinta etapa (C), na qual o personagem foi redesenhado com expressão facial e corporal. O personagem foi representado correndo com um papiro na mão, pois na proposta de jogo seu objetivo é coletar os papiros do Livro.

A Figura 10 o processo de evolução da alternativa 27 da primeira etapa (B), um gato com uma minhoca dentro da sua cabeça. Na quarta etapa (B) a minhoca foi substituída por uma serpente, comumente encontrada nas representações

⁴ Um pó preto usado como maquiagem para os olhos, especialmente nos países orientais [15].

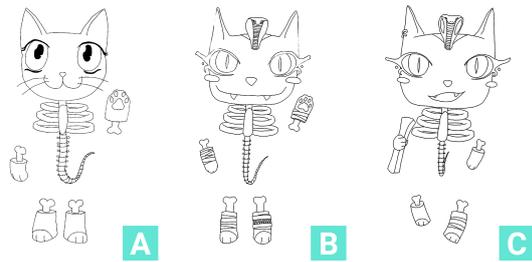


Figura 10. A: alternativa 6 da etapa 2, B: alternativa 1 da etapa 4, C: alternativa 2 da etapa 5

dos deuses egípcios e em objetos dos faraós [16], e foram acrescentadas vestimentas e acessórios inspirados nas referências presentes no painel semântico de cultura material da Figura 4. O personagem possui restos de ataduras de linho nos braços, sugerindo que ele já foi mumificado e carrega um canudo nas costas – que na proposta de jogo teria a função de armazenar os papiros coletados. Na alternativa 10 da quinta etapa, Figura 11 (C), foram modificados alguns objetos como o colar e detalhes do canudo. O bigode do gato foi removido para não sobrecarregar a região do pescoço e do rosto e dois brinco foram adicionados na orelha do personagem, buscando o equilíbrio visual com o outro lado de sua cabeça, onde a cobra está. Assim como na alternativa 2 da quinta etapa, Figura 10 (C), o personagem está correndo – sua ação predominante no jogo.

A alternativa 2 da quinta etapa, Figura 11, (C) foi escolhida para ser colorida e finalizada, resultando na imagem (D) da Figura 11. O fator mais influente na escolha dessa alternativa foi a existência de dois personagens em um único desenho – o gato e a cobra, que receberam o nome de Khalid e Akil, respectivamente –, o que amplia as possibilidades da história e das mecânicas do jogo. A Figura 11 (E) mostra as expressões faciais do personagem Khalid.

Na versão final foram feitas modificações nas pupilas dos olhos do gato, que antes estavam contraídas e foram desenhadas dilatadas, pois percebeu-se que isso dava aparência mais fofa ao animal. A direção em que o gato estava correndo (direita para esquerda) também foi alterada, já que foi criado para um jogo de plataforma, no qual é mais comum que os personagens se movam da esquerda para a direita. Quanto ao desenho, este foi colorido com cores chapadas e contorno definido, seguindo as referências do painel de representação gráfica da Figura 5. Akil e os acessórios de Khalid foram coloridos com base na paleta de cores do painel de cultura material da Figura 4 – amarelo como cor predominante e vermelho e turquesa como cores secundárias.

O diagrama da Figura 12 apresenta os conceitos-chave que foram pesquisados, resumindo o desenvolvimento dos personagens Khalid e Akil – a partir do público-alvo sorteado foi definido o público específico, adultos que gostam de jogos

fofos, e por meio da pesquisa sobre estes foi definido que o personagem seria um animal antropomórfico. O contexto sorteado foi o Oriente Médio e a partir deste, foi definido que o contexto específico seria o Egito Antigo. Com relação ao biótipo, o sorteio definiu que o personagem deveria ser um esqueleto ou um ser morto.

Após o sorteio e a pesquisa sobre as temáticas, foram feitas relações entre estas. Ao relacionar animais com o contexto Egito Antigo, pensou-se em criar um personagem com aparência de gato, devido à notoriedade deste na cultura do povo egípcio, e ao relacionar o contexto com o biótipo de morto, pensou-se que o personagem poderia ser uma múmia, já que estas são um dos maiores símbolos do Egito Antigo. O personagem Khalid resulta da combinação dos dois conceitos-chave, gato e múmia, e o personagem Akil é uma das ferramentas para enfatizar a condição de morto do primeiro.

D. Personalidade de Khalid e Akil

Após a escolha e finalização dos personagens, foram definidos os aspectos da personalidade dos mesmos: Akil seria o alter ego⁵ de Khalid, desempenhando um papel semelhante ao do Grilo Falante na história do Pinóquio. Inicialmente Khalid seria inspirado no arquétipo inocente – apresentado por Mark e Pearson [17] com base nos arquétipos propostos por Jung – e Akil seria uma combinação dos arquétipos sábio e mago – apresentados pelas mesmas autoras. Akil desempenharia o papel de tutor de Khalid – e do jogador –, ensinando sobre magia, contando histórias e interpretando o Livro de Sair Para a Luz.

Porém, por sugestão da banca avaliadora do projeto, os personagens tiveram os seus papéis modificados: Khalid passou a ser inspirado nos arquétipos de sábio e mago e Akil tornou-se responsável por trazer elementos de humor para o jogo, incorporando aspectos dos arquétipos bobo da corte e fora-da-lei [17].

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento das alternativas, percebeu-se a importância de ter uma pesquisa inicial sólida, pois é esta que identificará as necessidades do público, dirigirá o desenvolvimento do projeto e permitirá avaliar se o resultado é condizente com a proposta inicial.

Quanto ao método, acredita-se que, além de ser utilizado em sala de aula, este pode ser adaptado para o uso na indústria de jogos e entretenimento. O método também mostrou-se eficiente para pessoas que não têm o hábito de desenhar, pois na etapa de geração de alternativas a complexidade dos desenhos se dá de forma gradual, fazendo com que, pela prática, aluno se sinta mais confiante antes de desenhar a versão final do personagem. Além disso o uso dos painéis de referência auxilia o aluno nos desenhos de formas específicas, como patas, focinhos e outros.

⁵Personalidade secundária ou alternativa de uma pessoa [15]



Figura 11. A: alternativa 27 da etapa 1, B: alternativa 5 da etapa 4, C: alternativa 1 da etapa 5, D: personagem finalizado, E: expressões faciais do Khalid



Figura 12. Diagrama dos conceitos-chave que deram origem aos personagens

Por questões de tempo e viabilidade, o conteúdo da disciplina não abarcava a realização formal de testes com o público-alvo a fim de avaliar a aceitação do personagem, portanto não é possível afirmar se Khalid e Akil seriam efetivamente aceitos pelo público ao qual foram destinados, uma vez que sua avaliação foi baseada apenas na pesquisa inicial do projeto.

Portanto, sugere-se que em futuras aplicações deste método, o público-alvo do projeto seja consultado de maneira direta nas etapas de pesquisa e problemática e também na validação das alternativas. Sugere-se também que o personagem resultante seja submetido a testes, dentro e fora do contexto do jogo ou entretenimento, com o objetivo de avaliar sua aceitação pelo público-alvo. Considera-se relevante que o método seja testado com diferentes quantidades de desenhos no processo de geração de alternativas, e que a qualidade do personagem final seja analisada, com base na aceitação do público-alvo, a fim de definir um número ideal para a quantidade de desenhos da etapa de geração de alternativas e assim aprimorar o método apresentado.

REFERÊNCIAS

- [1] G. Xavier, “A condição eletrolúdica: Cultura visual nos jogos eletrônicos,” *Teresópolis: Novas ideias*, 2010.
- [2] D. K. Ramos, P. N. Martins, and B. S. Anastácio, “A função da narrativa e dos personagens em um jogo digital educativo: Análise do jogo saga dos conselhos,” *Interfaces Científicas-Educação*, vol. 6, no. 1, pp. 59–70, 2017.
- [3] P. Zavadil, F. de Vargas Scherer, F. G. Teixeira, R. P. da Silva, T. Koltermann, and A. Cattani, “Possibilidades de uso da matriz morfológica no processo de geração de alternativas em design,” in *Anais do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D DESIGN)*, vol. 11, 2014.
- [4] T. Francisco and P. M. C. Garone, “Design de personagens e representação gráfica: uma construção semiótica,” *Anais do XXI Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico e X International Conference on Graphics for Arts and Design: Tecnologia e Arte para Inovação*, 2013.
- [5] B. Löbach, *Design industrial: bases para configuração dos produtos industriais.*, 1st ed. Edgard Blücher, 2001.
- [6] B. Munari, *Das coisas nascem coisas.* Edições 70, 1993.
- [7] A. R. Palmieri, *Entrevista concedida pelo professor Alberto Palmieri*, 2018.
- [8] Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2017, acesso em: 21 abr. 2018. [Online]. Available: <http://michaelis.uol.com.br/>
- [9] V. L. D. Robertson, “Of ponies and men: My Little Pony: Friendship is Magic and the bronny fandom,” *International Journal of Cultural Studies*, vol. 17, no. 1, pp. 21–37, 2014.

- [10] M. Pramaggiore, “The taming of the bronies: Animals, autism and fandom as therapeutic performance,” *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, vol. 9, pp. 1–17, 2015, acesso em: 16 abr. 2018. [Online]. Available: <http://www.alphavillejournal.com/Issue9/PDFs/ArticlePramaggiore.pdf>
- [11] J. Turner, “State of the herd report,” *Herd Census and State of the Herd Report*, 2013, acesso em: 16 abr. 2018. [Online]. Available: www.herd census.com
- [12] —, “State of the herd report,” *Herd Census and State of the Herd Report*, 2014, acesso em: 16 abr. 2018. [Online]. Available: www.herd census.com
- [13] L. Malaquais, A. Brown, and M. Peterson, “Bronies: The extremely unexpected adult fans of My Little Pony,” *Los Angeles: Big Focus*, 2012.
- [14] L. Miller, “Japan’s zoomorphic urge,” *ASIANetwork Exchange: A Journal for Asian Studies in the Liberal Arts*, vol. 17, no. 2, 2010.
- [15] Oxford Dictionaries, “English Oxford Living Dictionaries,” 2018, acesso em: 21 abr. 2018. [Online]. Available: <https://en.oxforddictionaries.com/>
- [16] K. R. Joines, “Winged serpents in Isaiah’s inaugural vision,” *Journal of Biblical Literature*, vol. 86, no. 4, pp. 410–415, 1967.
- [17] M. Mark and C. S. Pearson, “O herói e o fora-da-lei: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos,” *São Paulo*, 2001.