Estilos visuais como elemento narrativo no desenvolvimento de jogos

Yasmin Rodrigues de Souza
Escola Superior de Tecnologia - EST
Universidade do Estado do Amazonas - UEA
Manaus, Brasil
yasmin.rodrigues@hotmail.com

Cristina Souza de Araújo
Escola Superior de Tecnologia – EST
Universidade do Estado do Amazonas - UEA
Manaus, Brasil
crisoara@gmail.com

***Abstract*— Este artigo estuda o uso de estilos visuais como elemento narrativo no desenvolvimento de um jogo eletrônico. Os conceitos serão analisados com base em publicações já existentes. Haverá também a análise do jogo Type: Rider, onde o objeto de estudo foi aplicado como parte da narrativa do material. Artistas e game designers podem utilizar de técnicas específicas de cada estilo visual para reforçar a história e melhorar a experiência de imersão do jogador. Ao final, é apresentado a proposta do jogo Finnis, desenvolvido com técnica de pintura em aquarela, à mão, e referências a categoria de estilo expressionista.**

Palavras-chave: narrativa; jogos; estilo visual.

I. INTRODUÇÃO

É possível entender a Arte como meio pelo qual o ser humano se manifesta, em termos estéticos ou de comunicação. Desde o surgimento das pinturas rupestres, a arte foi um meio do homem expressar uma ideia através de suas habilidades, dos materiais disponíveis e do contexto histórico. Entretanto, apesar do caráter individual que possui uma obra devido às inspirações pessoais de seu autor, é possível encontrar diversas semelhanças entre artistas diferentes de uma mesma época, como defende Heinrich Wölfflin [1]. "Dificilmente encontraremos dois artistas que, embora contemporâneos, sejam tão diferentes quanto ao temperamento como o mestre do Barroco italiano Bernini e o pintor holandês Terborch. Diante das figuras turbulentas de Bernini, quem pensará nas telas tranquilas, delicadas, de Terborch? Porém, se colocarmos lado a lado desenhos de ambos e compararmos o aspecto geral da técnica, iremos admitir que entre eles há uma semelhança evidente."

Segundo o autor [1], "pode-se descobrir na história dos estilos um substrato mais profundo de conceitos que dizem respeito à representação como tal, e é possível vislumbrar-se uma história da evolução do modo de ver do Ocidente, para a qual, a diversidade de caráter individual e nacional não é de importância decisiva.". Ou seja, é possível distinguir momentos históricos e épocas específicas através dos estilos visuais das obras, independente de sua origem geográfica ou as influências pessoais do autor, isto possibilita a reprodução desses padrões ao se contar uma história, independente da época

II. ESTILOS VISUAIS

Dondis, define "estilo" como "síntese visual de elementos, técnicas, síntaxe, inspiração, expressão e finalidade básica." Existem diversos estilos artísticos que distinguem, além da metodologia expressiva, um período histórico ou localização geográfica diferentes: Gótico, Bauhaus, Vitoriano, Renascentista, Barroco, Bizantino, Dadaísta…"cada nome evoca uma série de pistas visuais identificáveis que, em conjunto, abarcam a obra de muitos artistas, além de um período e um lugar", [2].

Como exemplo, pode-se citar o Impressionismo, um período estilístico complemente relacionado à pintura. Trata-se de uma escola francesa, cujos participantes trabalhavam em Paris e suas redondezas no séc. XIX. As obras de Monet exemplificam elementos e técnicas de todo o movimento, que é caracterizado por obras em que, ao se observar de perto, parecem apenas borrões, mas ao distanciar a visão, o quadro se forma com clareza. (fig.1)

Figura 1. "Ninfa", Claude Monet, 1905.

Nomear um estilo ou escola de expressão visual facilita a identificação de referências, se tornando uma grande conveniência histórica. "Nas artes visuais, o estilo é a síntese última de todas as forças e fatores, a unificação, a integração de inúmeras decisões e estágios distintos" [2].

A. Categorias de estilos visuais e suas técnicas

Ao longo da história, quase todos os produtos das artes e dos ofícios visuais podem ser associados a cinco grandes *categorias de estilo visual*: primitivo, expressionista, clássico, ornamental e funcional. "Os períodos estilísticos e as escolas menores se associam, por suas características, a uma ou algumas dessas categorias gerais e abrangentes" [2]

B. Expressionismo

O expressionismo usa o exagero como forma de alterar a realidade e provocar emoções, sem se preocupar em transparecer o belo, chocando "o burguês" em sua complacência real ou imaginada.

"O movimento expressionista encontrou seu solo mais fértil na Alemanha, onde conseguiu, de fato, despertar a cólera e o espírito vingativo do "homenzinho". Quando os nazistas chegaram ao poder em 1933, a arte moderna foi banida e os grandes líderes do movimento foram exilados ou proibidos de trabalhar." [3]

Em termos gerais, percebe-se que as características utilizadas para categorizar as escolas dentro dos estilos visuais são influenciadas pela época histórica, questões sociais, políticas e culturais, são regras surgidas espontâneamente e que originou o surgimento de artistas com origens e personalidades diferentes com obras semelhantes.

III. NARRATIVA

Contar histórias sempre esteve presente na vida do homem, desde as pinturas rupestres, passando pela tradição oral e registros escritos, as pinturas, teatro, óperas, fotografia, brincadeiras de criança. A grande causa deste fenômeno se encontra na própria cognição humana, "nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem" [4].

Corinne Squire [5] define narrativa como um conjunto de signos sociais, culturais, históricos, e não gerais. Esses signos se movimentam temporalmente, causalmente e de alguma maneira socioculturalmente, e por possuir esta particularidade, não podem ser reduzidas a teorias, assim, a narrativa pode operar em várias mídias, inclusive imagens sem movimento.

A. Narrativa visual

Contar uma história não depende apenas da oralidade para acontecer. "Toda imagem contém uma história, componentes visuais e às vezes alguns sons. Estes três elementos, postos em conjunto, comunicam o significado da imagem ao espectador" [6].

"Existem certos componentes visuais que já possuem certas características emocionais relacionadas, como a cor vermelha, que significa "perigo". Entender e controlar os elementos visuais é crucial para conseguir uma realização satisfatória. [6].

IV. JOGOS ELETRÔNICOS

O jogo está relacionado a algo muito primitivo, que vem antes do surgimento do que conhecemos por cultura e cujo conceito é compartilhado também com os animais, como os caninos, que convidam uns aos outros a participar de uma interação lúdica, onde há uma disputa fantasiosa, que ocorre dentro dos limites pré-estabelecidos [7].

Schuytema [8] define o jogo eletrônico como um conjunto de ações e decisões lúdicas que resultam em uma condição final, e são limitadas por uma série de regras, que, em se tratando de um jogo digital, são ditadas por um meio digital (computador, console…).

O jogo eletrônico pode ser dividido em 3 partes: enredo, motor e interface interativa. O primeiro, é aquele que define a temática, os objetivos, a trama, e a linha temporal de acontecimentos dentro do jogo. O motor do jogo é o que controla as reações do ambiente e decisões do jogador, causando alterações de estado do ambiente. Já a interface interativa é responsável por estabelecer a comunicação entre o jogador e o motor do jogo, disponibilizando meios de entrada para as ações do jogador e saída para as respostas audiovisuais causadas pelas mudanças de estado do ambiente [9].

A. Narrativa para jogos

Para Murano [10], aspectos narrativos dos jogos eletrônicos atuais são muito semelhantes aos da indústria do cinema, onde a construção da história é composta por diversos elementos: trilha sonora, iluminação, enquadramento, entre outros. Sem esquecer um dos elementos mais importantes e presente nos dois mundos: o roteiro, caracterizando o jogo eletrônico como uma obra com começo, meio e fim, possibilitando ao jogador interagir com seus ambientes e modificar o curso da história.

Existem ainda, duas definições importantes para entender o conceito de narrativa dentro do campo dos jogos eletrônicos: narrativa emergente e narrativa embutida.

Salen and Zimmerman [11] definem a narrativa embutida como o conteúdo fechado, que não é alterado com as ações do jogador, similar a narrativa cinematográfica. Já a narrativa emergente, cujo contexto depende das ações do jogador, mostra respostas diferentes de acordo com as tomadas de decisões. Importante ressaltar que existem ainda jogos que apresentam os dois tipos de narrativa, ampliando as possibilidades de construção de narrativas eficazes e que facilitem a imersão do jogador na história.

V. ESTUDO DE CASO – TYPE: RIDER

O uso de técnicas de estilos visuais como recurso narrativo pode ser observado em outros jogos, como Type: Rider, desenvolvido pela Agat Films. Lançado em 2013 para Windows, iOS e Android. O jogo conta a história das famílias tipográficas utilizando apenas recursos visuais e sonoros para desenrolar sua narrativa, contada em ordem cronológica, desde o surgimento da pintura rupestre até as fontes utilizadas em memes da internet. (Fig.2)

A. Referências visuais

A animação das silhuetas sobre cenários em tons mais claros também remete ao trabalho da diretora de cinema alemã Lotte Reiniger, pioneira da animação que utilizava técnicas de recorte de silhuetas para contar suas histórias e produziu o que muitos consideram como o primeiro filme longa-metragem animado do Mundo, intitulado *Die Abentuteur des Prinzen Achmed (*Fig.3), produzido entre 1923 e 1926 [12].

Figura 2. Fase Garamont. Type: Rider. 2013.

Figure 3. Die Abentuteur des Prinzen Achmed, Lotte Reiniger. 1926

VI. RELATO DE EXPERIÊNCIA – FINNIS

Assim como em Type: Rider, Finnis teve como base para a construção da sua narrativa, o uso de técnicas de estilos visuais pré definidos. Com 10 fases desenvolvidas, as artes do jogo foram criadas com o intuito de despertar sentimentos específicos no jogador, melhorando a experiência de imersão na narrativa do material.

A. Narrativa

Finnis é um garoto de 12 anos que acorda em uma cama de um hospital que parece abandonado, sem lembranças do que aconteceu antes de chegar ali, sua missão é percorrer os corredores do hospital tentando encontrar uma saída e, quem sabe, desvendar todos os flashes de memória que possui ao longo do tempo.

Ao longo das suas 10 fases, o personagem enfrenta inimigos e precisa resolver diversos puzzles e armadilhas para avançar na história, enquanto isso, é obrigado a ingerir duas pílulas diferentes, sendo que uma delas altera a realidade e o obriga a enfrentar suas lembranças mais difíceis, que apesar do sofrimento que causa, ela o ajuda a descobrir o que realmente aconteceu.

Para a elaboração do enredo deste jogo, foi utilizado tanto narrativa embutida quanto a emergente, Em um dos finais, o menino consegue sua liberdade e descobre o real motivo pelo qual está ali, no outro, a criança permanece internada, e o jogador é convidado a continuar explorando e resolvendo os puzzles.

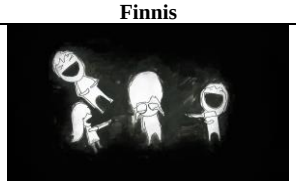
B. Estilo visual

A história contada é de uma criança que sofreu algum tipo de trauma psicológico e se vê sozinha em um quarto de hospital, precisando encontrar uma maneira de fugir. O apelo emocional da narrativa exige um estilo visual tão dramático quanto, desse modo, foi escolhida a categoria de estilo expressionista, que, de acordo com Dondis [2], está sempre presente quando o *designer* espera a máxima resposta emocional do observador. O exagero no expressionismo é sempre proposital, sempre em busca de provocar fortes emoções no expectador. (Tab. 1)

A arte de Finnis também foi inspirada em desenhos projectivos de crianças que sofreram maus tratos, são desenhos desproporcionais, com traços "descuidados" e com forte apelo emocional.

Sendo assim, foram selecionadas algumas imagens produzidas por crianças e divulgadas através da campanha "Stolen childhood" (Tab. 2), da agência indiana Grey

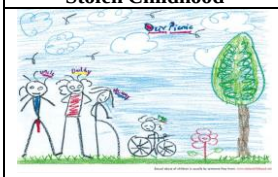
TABELA 1. INFLUÊNCIA DO EXPRESSIONISMO EM FINNIS

Obras expressionistas	Finnis
Menina pobre, menina rica. Marina Caram, 1954.	 Primeiras lembranças, fase 2.
O grito, Edvard Munch, 1910.	Cenário, fase 3.

Worldwide (2007), que visa conscientizar sobre os dados de abuso infantil que revelam que a maioria das crianças sofrem maus tratos de qualquer natureza, por alguém que elas conhecem, para servirem de base na criação de elementos de cenário e também o próprio personagem.

A tomada de decisão para se desenvolver as artes do jogo à mão foi pautada na intenção de fazer com que o jogador tenha a impressão de que a história está sendo contada por estes desenhos, feitos realmente por uma criança confusa, tentando se espressar e contar o que aconteceu com ela através do jogo.

TABELA 2. STOLEN CHILDHOOD E FINNIS

Stolen Childhood	Finnis
	

C. Concepts

Todos os sprites foram desenhados e pintados com aquarela à mão, logo após esse processo, o material foi finalizado no Photoshop. Para o personagem principal, formas simples e que fogem da perfeição foram enfatizados, o exagero no tamanho da cabeça e dos olhos reforçam a ideia de se tratar de um personagem ainda criança, devido a desproporção natural da anatomia infantil, além de funcionar como recurso para dramatizar o personagem. A paleta de cores pálida também foi

utilizada para pontuar o estado de enclausuramento em que o personagem se encontra no início do jogo. (Fig. 4)

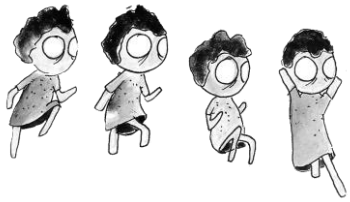


Figura 4. Finnis, personagem principal

A história transita entre dois mundos diferentes e o jogador não sabe qual deles é o real e qual deles se passa na mente de Finnis após ingerir uma das pílulas, para tal, versões diferentes do mesmo inimigo foram criadas para se intercalarem e pegarem o jogador de surpresa, uma vez que apenas um deles de fato causa danos ao personagem, sendo o outro apenas um agente passivo (Fig. 5 e 6).

Figura 5. Sprites da enfermeira, versão “Mundo alterado."

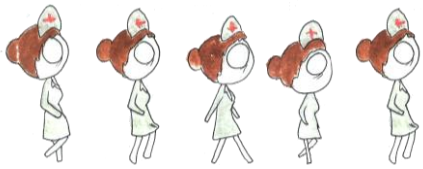


Figura 6. Sprites da enfermeira. Versão "mundo normal".

Toda a interface de usuário do jogo também foi desenhada e pintada a mão, além dos elementos que compõe os puzzles, cenários e também os colecíonáveis. (Fig. 7).

Figura 7. Botões, colecionável e elementos de cenário

VII. TRABALHOS FUTUROS

O intuito da aplicação dos conceitos de narrativa visual em Finnis, sempre foi tornar a experiência do jogo mais intensa, explorando profundamente tudo o que o estilo visual escolhido pode proporcionar em termos de despertar emoções, fazendo com que o jogador, consiga se colocar no lugar do personagem. Nesse contexto, novos finais, aprimoramento das artes do jogo e puzzles mais complexos são prioridade nas futuras melhorias aplicadas no projeto.

VIII. CONCLUSÃO

Finnis foi desenvolvido com o intuito de trazer uma experiência mais imersiva na narrativa do jogo através do estilo visual empregado na concepção dos elementos de cenário e personagens. Tudo foi pensado considerando a flexibilidade do uso de recursos narrativos, que independem de oralidade ou escrita para serem utilizados, possibilitando contar qualquer história apenas com o uso de imagens, além do fato de que cada estilo visual possui características que comunicam sentidos e emoções específicas. A combinação desses dois fatores foi o pilar fundamental para a criação da arte do jogo.

Pensando nos jogos como mais uma manifestação artística, e ao mesmo tempo um meio de se comunicar uma história, espera-se que o estudo torne-se referência e incentive entusiastas e profissionais a pensarem na narrativa de um jogo muito além do enredo, e na arte do mesmo, como uma poderosa ferramenta para reforçar a história.

REFERÊNCIAS

[1] Wolfflin, Henrich. (1984) Conceitos fundamentais de História da Arte. O problema da evolução dos estilos na Arte mais recente. 1ª edição brasileira.

[2] Dondis, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

[3] Gombrich, Ernst Hans. *A história da arte*. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

[4] Murray, Janet H. Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyperspace. New York, NY. 1997.

[5] Squire, Corinne. What is narrative? 2014. Consultado em Abril, 20, 2018, através da fonte Revistas Eletrônicas PUC – Rio Grande do Sul.

[6] Block, Bruce. Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, video e medios digitales. 2.ed. Ediciones Omega.

[7] Huizinga, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5o. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003

[8] Schuytema, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

[9] Battaiola, A. L. Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática, 2000.

[10] Murano, E. Videogames viram arte narrativa. Revista Língua Portuguesa 60. 2010.

[11] Salen, K. and Zimmerman, E. Rules of play: game design fundamentals. MIT Press. 2004.

[12] Arruda, Kátia. (2010) Trânsito entre a linguagem do cinema e a liguagem do teatro de animação contemporâneo. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina. Consultado em 20 de Abril de 2018, através do Repositório Institucional | UFSC.