

## **A IMPORTÂNCIA DO ESTUDO DO FIGURINO PARA O DESIGN DE PERSONAGENS DE GAMES**

*The importance of the study of the costume for the design of character design.*

Verdelli, Caio Matheus de Almeida; Graduando; Universidade Tecnológica Federal do Paraná, caioverdelli@hotmail.com<sup>1</sup>

Matté, Livia Laura; Mestre; Universidade Tecnológica Federal do Paraná, livialauramatte@yahoo.com.br<sup>2</sup>

### **Resumo**

O objetivo deste artigo é compreender a relevância do estudo do design de personagens, examinando a importância que a narrativa, juntamente com a vestimenta do personagem, possuem nos games.

Palavras Chave: figurino; personagens; game design.

### **Abstract**

*The purpose of this article is to understand the relevance of the study of the character design, examining the importance of narrative, along with the garment of the character, have in games.*

*Keywords: costume design; characters; game design.*

### **Introdução**

O vestuário é composto por linguagens e símbolos, que revelam informações para qualquer um que esteja disposto a decifrá-los. Através da roupa podemos determinar o gosto, a característica e o estilo de uma pessoa; quando se trata de filmes, novelas e peças teatrais fica à encargo do Designer/Figurinista fazer um estudo da personalidade do personagem e todas as linguagens relacionadas a ele, e empregá-las em suas vestimentas. Da mesma forma, quando se trata de um avatar de um jogo, este estudo também se aplica, para que exista coesão entre a sua história, personalidade e o meio no qual ele está inserido.

Sendo assim o objetivo deste trabalho é estudar a importância do processo de desenvolvimento dos personagens digitais. Para o estudo utilizou-se pesquisa bibliográfica.

### **Os games na sociedade**

O videogame é uma forma de entretenimento, uma indústria que levou o nosso mundo para o domínio digital. Segundo Nolan Bushnell (2007), fundador da Atari; o videogame não é apenas arte, também é cultura e criatividade, e como qualquer outra forma de entretenimento permite que as pessoas tenham uma perspectiva sobre a sua realidade e sobre a existência humana; e é isso o que os filmes e livros fazem.

Para Henry Jenkins (2006, p. 33) os videogames são uma forma de arte expressiva e representativa, pois eles representam as nossas crenças, atitudes e uma série de questões com as quais lutamos em determinados momentos da vida; o desafio é interpretá-los, porque ao contrário de um filme, no qual o diretor expressa um ponto de vista particular, o videogame está sujeito a mudar de acordo com a escolha do jogador. Os games mexem com o lado fundamental da imaginação humana, da curiosidade, e da busca do prazer.

### **Roteiro nos games**

Logo após a invenção do videogame, a maioria dos jogos existentes eram muito simples, técnica e mecanicamente. Era preciso apenas apertar um botão para movimentar o avatar, isso envolvia física, contudo existia pouca preocupação em criar um enredo. Para manter os jogadores entretidos, os designers aprenderam uma tática com os cineastas; era preciso estabelecer uma ligação mais profunda com o público.

Para que os games pudessem passar de uma atividade recreativa para um entretenimento comparável ao cinema e a literatura, era preciso que comesçassem a comover as pessoas, como as histórias, provocando uma

reação emocional; era preciso criar personagens que envolvessem os jogadores.

### **Design de sucesso**

Na década de 70 não existiam jogos com personagens centrais, apenas quadrados de pixels, pois a mídia tinha limitações que dificultavam a criação de personagens distinguíveis. A partir da década de 80, em virtude dos avanços tecnológicos da época, foi criado o primeiro protagonista dos games: Mario Bros. Devido à falta de memória dos cartões da época, o personagem deveria possuir um tamanho limitado. Desta forma Mario foi desenvolvido com o nariz grande, para que os jogadores conseguissem identificar que o protagonista era uma pessoa. Também foi dado ao personagem um bigode e um chapéu. Ambas características foram soluções criativas para driblar as deficiências tecnológicas que dificultavam a criação de boca e cabelos com número limitado de pixels (CHRIS KOHLER, 2007). A roupa vermelha, característica do personagem, foi outra alternativa para que o herói chamasse mais atenção na tela. (HEATHER CHAPLIN, 2007)

Posteriormente com a evolução dos pixels, os designers perceberam que para atrair o público, era preciso investir nas características e nos detalhes dos personagens, considerações que permitiram o surgimento do Sonic. O Mario era um personagem carismático e "bonitinho", porém a velocidade de Sonic entusiasmou e fidelizou a geração de adolescentes do início da década de 1990.

Sonic falava de mobilidade e velocidade, assim, o cabelo espetado do personagem e os pelos ásperos do porco espinho reforçavam essa sensação. A Sega estava tentando criar um personagem irreverente que se aproximasse do caráter rebelde que os meninos adolescentes tinham. (HEATHER CHAPLIN, 2007)

## Design de personagens

O design de personagens carrega com ele o caráter dos protagonistas, a sua constituição física, a reação do público, suas expectativas e crenças. Dentro de cada personagem existem camadas de significados que comunicarão ao jogador e potencialmente gerarão empatia. (SEEGMILLER, 2008, p.302)

Seegmiller (2008, p.304) esclarece que o design de personagem não restringe-se ao desenho de figuras aleatórias no papel. Para o autor, é necessário considerar vários fatores no momento da criação. O designer deve conceder ao herói elementos simbólicos, pois estes são captados facilmente pelo público.

Figura 1: Exemplo de design de personagens (<https://www.pinterest.com/pin/449726712764174679/>), 2014.



Para Perry e DeMaria (2009, p.163), durante a fase de desenvolvimento do personagem, deve-se objetivar a concepção de detalhes, oferecendo ao avatar características únicas, atreladas à uma história e motivação. A concepção de uma boa história para o personagem dá a ele uma personalidade mais complexa e evitará que ele seja um protagonista comum.

Um fato relevante para o design do personagem é a escolha do local em que ele se encontra ou se origina, pois isto irá refletir em sua aparência. Segundo Lippincott (2007, p.36), o vestuário também assume grande importância para o personagem, pois a roupa irá sinalizar os aspectos de sua história, cultura, profissão, local de origem, localização atual etc.

Sendo a roupa elemento fundamental para a idealização do avatar, o designer deve prezar pela pesquisa de referências históricas, ou tendências dependendo da história e do meio no qual o protagonista está inserido. (LIPPINCOTT, 2007, p.36)

### **Considerações finais**

O design de personagens é de demasiada importância para os videogames, pois o público sempre estará em contato direto com o protagonista do jogo. Assim como no cinema, os games precisam possuir uma boa narrativa e o personagem que dispõe de um bom design, consegue transmitir satisfatoriamente a estória para os jogadores.

Assim como no figurino palpável do ser humano, os personagens de games necessitam de uma vestimenta adequada, que consiga transmitir para o público a sua personalidade, estilo, gostos e o meio em que vive; podendo também provocar uma maior identificação do jogador com o protagonista, contribuindo para uma submersão superior no game, disponibilizando uma sensação de identificação e afeto dentro do mundo virtual.

## Referências

A ERA do vídeo game. Produção de Tim Pritchard. Estados Unidos da América: Discovery Channel, 2007. Online (225 min.): WEB, Ntsc, son., color. Legendado. Port.

JENKINS, H. Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture. Nova Iorque: New York University Press, 2006.

JENKINS, H. Convergence culture: where old and new media collide. Nova Iorque: New York University Press, 2006.

SEEGMILLER, D. Digital character painting using photoshop CS3. Boston: Charles River Media, 2008.

PERRY, D; DEMARIA, R. Game design: a brainstorming toolbox. Boston: Course Technology, 2009.

LIPPINCOTT, G. The fantasy illustrator's technique book. London: Barron's, 2007.