

Criação dos Personagens Principais do Jogo “O Medalhão de Kanela”

Arlete Petry¹, Eduardo da Costa G. Dias¹, Talissa G. C. Bordonalli¹

¹Departamento de Artes – Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
Av. Sen. Salgado Filho, 3000 – Lagoa Nova – 59078-970 – Natal – RN – Brasil

arletepetry@gmail.com, eduardocgdias@gmail.com,
talissa.psy@hotmail.com

Resumo. *Este artigo descreve o processo criativo e concept art dos personagens principais do jogo “O Medalhão De Kanela”, projeto em andamento de um jogo do gênero Role-Playing Game (RPG) com ligações ao campo das artes visuais e cultura do estado do Rio Grande do Norte. Cada tópico expõe os aspectos da concepção visual e psicológica de cada um dos três personagens, desde as ideias iniciais às alterações que foram sofrendo durante o seu desenvolvimento. Este texto também ocupa-se de relatar as estratégias utilizadas para solucionar as adversidades encontradas até o design final.*

Abstract. *This paper describes the creative process and the concept art of the main characters of the game “The Medallion of Kanela”, an ongoing project of a Role-Playing Game (RPG) with connections to the field of visual arts and culture of the state of Rio Grande do Norte. Each topic exposes the aspects of the visual and psychological conception of each of the three characters, from the initial ideas to the changes they have undergone throughout their development. This text is also concerned with reporting the strategies used to solve the adversities encountered until the final design.*

1. Introdução

“O Medalhão de Kanela” é um jogo em desenvolvimento que está sendo pensado para ser utilizado em instituições de ensino, como instrumento e material para o ensino de artes, acoplando o entretenimento à educação. Enquadra-se na categoria game de investigação, dado que o jogador precisa percorrer um mapa de jogo repleto de obras de arte que ganham vida (transformando-se em *Non-Playable Characters* (NPC) ou em obras-portal para novos cômodos) para descobrir o desaparecimento de um familiar e o motivo de as obras terem ganho vida.

O ambiente do jogo é uma fazenda localizada no interior do Rio Grande do Norte, e se considera cada parte do mapa um cômodo; onde, em cada um deles, o jogador se depara com novas obras de arte, cada qual com suas questões, seus enigmas, desafios e complexidades. O jogador se utiliza de dicas, de informações e de pistas encontradas ao longo do mapa ou através da interação com os NPC para tentar solucionar os mistérios do jogo.

Há uma narrativa que será apresentada por meio de *cutscenes*, imagens e espaços de fala (destinada aos dizeres dos personagens) e que contextualiza a missão do jogador, enlaçando todos os mistérios e conduzindo-o a continuar buscando a “vitória” final. Tal *gameplay* exige julgamento lento, cuidadoso e constante, dada sua necessidade de leitura

e interpretação das obras e de relacionar os fatos para solucionar os problemas, realizando ações que se repetem e se diferem em complexidade, com bastante foco em diplomacia. Assim, a apreensão do enredo narrativo e da *gameplay* do jogo acaba tendo mais peso para o sucesso do jogador do que a compreensão da mecânica.

A pretensão do jogo é ter fins educacionais, mas sem deixar o aspecto lúdico como segundo plano, já que “[...] os jogos com fins pedagógicos não são divertidos como os de entretenimento, e que – ironicamente – estes, quando utilizados para fins pedagógicos, são mais efetivos que aqueles.” (Demenciano 2009, p. 8). Têm-se um desafio: produzir um *game* que sirva para se trabalhar no ensino das artes visuais e que, simultaneamente, não perca a sua característica atrativa de entretenimento.

Tendo esses pontos em vista, percebe-se a exigência de aprofundamento da história, visto que, por meio dela, a narrativa se tornará mais consistente em termos de aplicabilidade no ensino de artes visuais, além de se tornar mais atrativa para o jogo. Sabe-se, também, que história e personagem são dois elementos inseparáveis, afinal, dentre os vários elementos de uma história de ficção, o personagem é um desses que muito nos amplia as possibilidades criativas e dramáticas da narrativa. Ignorar sua importância é muito possivelmente comprometer qualquer história, tornando-a pouco criativa e/ou pouco complexa, e isso também é evidente no momento em que a história só começa de fato ao ser introduzida uma mudança na vida da(s) personagem(ns) protagonista(s), uma fuga do cotidiano - mesmo que por meio dele.

Assim, desejamos expor neste artigo o processo de criação de três personagens principais, em cada uma das seções a seguir, desde nossas linhas de pensamento e ideias iniciais até os *concept* finais de cada um. Ao longo do presente trabalho, questões relevantes dentro da ótica de construção de personagens e da sociedade foram explicitadas, como as representações de gênero de personagens em jogos digitais e o uso de estereótipos.

2. A Protagonista Kanela

Com a decisão de criar um jogo, as ideias iniciais para uma possível personagem para o jogo efervesciam, e logo foram realizados os primeiros esboços em um *sketchbook*. Como apontado por Seegmiller (2008, apud Takahashi e Andreo 2011, p. 3),

a etapa mais difícil no momento criativo é adquirir a ideia básica inicial do personagem. O que muitas vezes acontece é que, apesar de possível a concepção de uma ideia básica acerca do personagem, esta visão ainda se encontra nebulosa e distante em algum lugar da mente. Sabe-se aonde quer chegar com a ideia, mas representa um grande desafio discernir a direção correta.

A pergunta “Que tal uma garota de cabelos curtos de cor vermelha, com um estilo alternativo, mas confortável?” serviu de norte quando o primeiro rascunho foi realizado, buscando representar o que havia sido imaginado. A escolha por uma personagem feminina como protagonista, assim como o estilo que atribuímos à ela, fugiu dos padrões de muitos jogos de videogame, onde as representações de personagens masculinos e femininos apresentam um certo estereótipo, como é observado por Romanus (2012) e Munglioli (2014). Durante sua análise do jogo *Devil May Cry*, Juliana Romanus (2012, p. 57) percebeu

repetições de padrões nas representações do “feminino” e “masculino”. Colocando características do “feminino” associadas principalmente a sensualidade e sexualidade, à nudez, a fragilidade ante à figura masculina

dominante. Em oposição o “masculino” como forte e dominante [...].

Assim, os jogos de videogame não apresentam uma aproximação com a realidade atual da mulher, visto que continua sendo mostrada como "dama em perigo" ou suporte. Isso se agrava, como apontado por Mungioli (2014), ao perceber jogos nos quais a mulher inexistente. O autor traz uma lista com os 10 jogos mais vendidos em 2013, analisando os que são ficções originais, totalizando cinco jogos. “Dos cinco jogos que são ficções originais, nenhum deles leva em consideração a presença de mulheres como protagonistas” (Mungioli 2014, p. 10). Nosso objetivo ao criar uma personagem feminina como protagonista, e longe de ser uma donzela e/ou sexualizada, foi confrontar essas representações.



Figuras 1. Primeiros desenhos da personagem.

O conceito visual da personagem foi trabalhado respondendo um questionamento-base “Como ela é?”, além de outros oriundos deste, a exemplificar “Como ela iria querer se vestir?”, “Que idade ela terá?”, “Que estilo ela iria apresentar?”. Perguntar-nos “Como ela iria querer algo” proveio da ideia de que queríamos tratá-la não como um produto, mas de fato como uma figura complexa, mais próxima do real e participante do processo de sua produção. Pensando na moda da década de 1990 – e com a volta dessa tendência em 2016 e 2017 – de um vestido de alça sobreposto a uma camisa – foram colocadas essas peças de roupa na personagem, juntamente com uma meia-calça preta e um par de tênis casuais. Em seu pescoço, também foi acrescentado um colar. O que, no momento, apenas era um acessório adicional à roupa, posteriormente se tornou um elemento importantíssimo para a história do jogo. Já em questão da paleta de cores, a predominância foi de tons quentes, e o contraste com elas ficou por conta da cor verde azulada dos tênis dela.

Realizamos pesquisas gerais na internet por nomes de várias origens e seus significados. Desejávamos algum nome relativo ao Brasil e a decisão final foi por algo inusitado: “Kanela”, remetendo à tribo indígena “Canela”, originária do estado do Maranhão, e que considera fundamentais a aldeia e a solidariedade.

Foram criadas ilustrações digitais para o *model sheet* de Kanela – uma referência visual com, pelo menos, a vista de frente e costas da personagem – para que os aspectos de seu design fossem vistos com clareza. O *concept* visual “representa um guia visual/conceitual auxiliador de papel crucial no desenvolvimento do projeto” (Takahashi e Andreo 2011, p. 1) e essa é uma referência geral que nos auxiliará na produção dos desenhos da personagem *ingame*.



Figura 2. Arte final de Kanela com visões de frente e costas.

Naturalmente, sentimos necessidade de complementar essa criação visual, passando a responder a um novo questionamento: “Quem é Kanela?”, focando em seus conflitos, personalidade e características. Como em uma exposição, em que a obra se apresenta ao espectador e, juntos, criam uma comunicação e troca de conhecimento; ou como uma pessoa, que se apresenta à outra, causando-lhe uma primeira impressão, o objetivo era que utilizássemos da sua aparência, de como ela se apresenta para construir seu perfil. Brincadeiras com as possibilidades que possuíamos em mãos foram feitas: “E se ela não gosta de ser chamada pelo nome e prefere um apelido?”, “E se ela provavelmente detesta canela também. Só por causa do nome”, “Mas quem não gosta de canela?” Seegmiller (2008 apud Takahashi e Andreo 2011) vê esta estratégia como uma maneira de desenvolver mais a personalidade, permitindo mais complexidade e profundidade.

Observando como ela se apresenta – com seu resgate à moda da década de 90 –, com a combinação de cores predominantemente quentes em contraste com um verde azulado em seus sapatos e o cabelo curto, foi lembrado o que Jane Pinheiro (2016) aborda sobre a efervescência artística no Recife da década de 1990. Tendo sido uma época rica de produção, com uma gama de artistas que mostravam sua vontade de produzir, explorar e experimentar, buscamos acrescentar essas características à Kanela: uma personagem de natureza curiosa e determinada. À nossa protagonista, então, lhe foi reservada a ideia de ser exploradora, que devido ao protecionismo de sua mãe – que teve de criá-la sozinha -, apresentava essa vontade latente pelas experiências e aventuras. Das cores, foi relacionado o seu aspecto majoritariamente quente a uma personalidade mais intensa, participativa, um pouco “pavio curto”. Os próprios calçados de Kanela, dada sua cor verde azulada, traziam um trocadilho interessante: a garota apresenta um “pé frio”, ou seja, um pouco desastrada e azarada.

3. O Tio

Após Kanela, o Tio foi o segundo personagem a ser criado. Em conversas durante reuniões nossas, as suas características físicas e de personalidade foram sendo definidas, de acordo com o que já havia sido imaginado para a história. Desta vez, a ideia/conceito surgiu antes da sua representação visual, pois sabíamos o tipo de personagem que precisávamos para auxiliar Kanela, mas não havíamos decidido como seria sua representação visual.

Durante esse processo de concepção do personagem, destacou-se o papel dos *sketches* como exercícios de extrema importância para nos dar a ideia visual. Por meio desses desenhos rápidos e simples, percebemos incoerências, permitindo que realizássemos mudanças na arte antes de nos tornarmos apegados às ideias, que acabam por se tornar difíceis de mudar por causa do tempo e esforço gasto nelas (Lippincott 2007, p. 20 apud Takahashi e Andreo 2011). Em outras palavras, foi mais vantajoso utilizar-se de esboços enquanto a ideia era passível de alterações, durante a materialização do personagem, visto que assim como com Kanela, era necessário que nos certificássemos de andar na direção desejada.

A primeira versão do Tio foi um rascunho digital (Figura 3). Nesse primeiro momento, o objetivo era representar um homem adulto com aparência tranquila e postura culta, perto do que havíamos decidido anteriormente para ele, mas com um estilo despojado. No entanto, essa primeira versão do design acabou apresentando incongruências com o que precisávamos que o personagem fosse. Após discutir os aspectos que precisavam ser alterados para que o seu design ficasse mais “convicente” e corroborasse com o que tínhamos em mente inicialmente, um novo rascunho foi realizado, como pode ser visto na Figura 4.



Figura 3. Primeiro rascunho da personagem.

No caso do Tio, foi descartada a versão inicial porque o personagem mais parecia um “modelo” de uma marca de roupas ou se distanciava do vestuário frequentemente visto em pessoas que moram no campo. Para resolver essa questão, houve a utilização de estereótipos, mas atentando para distanciar-nos de representações pejorativas ou ofensivas. Tentar fugir dos estereótipos é recomendado até para evitar tantos clichês, mas ir muito longe do esperado confundiria o público (Seegmiller 2008, p. 44 apud Takahashi e Andreo 2011).

Foi pensada, posteriormente, uma representação muito mais condizente com quem ele deveria ser: ter a pele um pouco queimada do sol em função de realizar atividades na fazenda; roupas com cores mais dessaturadas pelas lavagens, tempo de uso e trabalho; barba curta por fazer e sandálias estilo papete. A intenção era apresentar um personagem mais “a cara” de um morador do interior do estado, com a ocupação que ele possui, ou seja, criar uma “conexão do personagem com a realidade” (Seegmiller 2008, p. 44 apud Takahashi e Andreo 2011, p. 5). Portanto, foi necessário que levássemos em consideração as influências do ambiente no qual ele estaria inserido. O confronto ao estereótipo, algo que também visamos neste jogo, encontra-se presente ao apresentá-lo enquanto figura culta.

A postura e a expressão facial e corporal também podem transmitir características de uma personagem, e isso foi considerado na sua representação visual. À figura do Tio foi reservada a ideia de um indivíduo que detém vastos conhecimentos e que passaria grande parte do seu tempo estudando, lendo, escrevendo, bem como experienciando artes, como as artes plásticas e visuais, e a música.



Figuras 4 e 5. Novo rascunho da personagem (à esquerda) e arte final (à direita).

Despojado e sem preocupações aparentes com vaidade, ele dá preferência às roupas e aos calçados confortáveis, o que deve transparecer por seu design. Com esses aspectos definidos na figura 4, a arte final da personagem, na figura 5, foi realizada, utilizando como base a paleta de cores do primeiro desenho (figura 3).

Já havia uma base para suas características físicas e de personalidade e, assim como Kanela, foram elaborados alguns questionamentos a fim de criar um entendimento mais profundo da personagem, como: “Como ele reagiria frente a certas situações?” e “O que ele faria durante o seu tempo livre?”. Atribuímos, em concordância com sua personalidade pacífica que, por exemplo, seu posicionamento em situações de brigas e discussões, seria a de mediador, buscando sempre agir de forma racional, agindo para que os dois lados em discordância se resolvessem da melhor forma.

Era coerente pensá-lo como um indivíduo introvertido, mas bem educado, possuindo uma personalidade calma, mas também discursiva quando necessário.

Atribuímos também a ele um jeito mais reservado e mediador, que poderia acabar, às vezes, por incomodar outras pessoas, já que ele viria a parecer fechado ou passivo demais, mesmo diante de situações absurdas.

Bastante trabalhador, cuidando do sítio, ele guardaria uma grande admiração pelo local, com toda a história nele presente. As atividades do sítio visariam, predominantemente, a subsistência, e essas mesmas atividades exigiriam bastante responsabilidade da personagem, visto que ele deveria aproveitar os melhores horários para realizá-las, assim como precaução por viver em um ambiente acessível a animais perigosos. Todos esses aspectos viriam a fazer diferença no seu próprio jeito de ser, como o de acabar transferindo toda essa regularidade e disciplina aos outros.

4. O “Vilão”

Para o “vilão”, diferentemente do Tio ou de Kanela, sua concepção não surgiu a partir de uma ideia pré-concebida ou de uma aparência já pré-definida. Sua realização se deu tendo como referência dois trabalhos artísticos: Maman (1999) de Louise Bourgeois (figura 6) e o trabalho de Jota Medeiros (figura 7), artista do estado do Rio Grande do Norte. De maneira breve, podemos dizer que Bourgeois associou, ao realizar essa escultura, a figura da aranha com a sua mãe (daí o título) em uma analogia à atividade de tecelã que exercia. A figura da mãe, por sua vez, nos remeteu ao papel de guardiã.



Figuras 6 e 7. Maman (1999), Louise Bourgeois; Cópula 3 (1983) de Jota Medeiros.

Incorporamos o trabalho de Jota Medeiros, em vista da sua abertura a interpretações pessoais, sob a perspectiva da apreciação estética segundo Michael Parsons, dando destaque para a primeira etapa da leitura da imagem: o Favoritismo. Nesta etapa, o observador centra seu interesse em um aspecto ou detalhe da obra, pois este evoca certa temática de seu interesse (Arslan e Iavelberg 2013). Essa etapa funcionaria como no instante no qual um indivíduo apresenta interesse em uma pintura com a representação de cachorro por gostar de cachorros. No momento de apreciação da obra de Jota Medeiros, sua parte superior, interpretada por nós como um pássaro, nos fez criar uma associação que teve peso em nosso processo criativo, assim como Louise Bourgeois criou a analogia pessoa-animal a partir da sua atividade.

Em uma pesquisa a respeito de aves presentes no interior do estado, chegamos ao Carcará. De seus aspectos físicos e comportamentais, construímos a personalidade da

personagem: incorporamos o fato das aves voarem e terem uma ótima visão, conferindo à essa figura a característica de ser atento a tudo. O fato de passar muito tempo no chão e andar em marcha, transformamos na ideia de ser “pé no chão” e ordenador. Por fim, é uma ave que não é predadora especializada, mas generalista e oportunista, portanto, definindo seu comportamento corrompido como um personagem malandro. A aparência do personagem "vilão", no intuito de trazer mais do Carcará, tem anatomia (como nos pés) da própria ave, assim como sua paleta de cores. Dessa forma, alcançou-se os resultados ilustrados nas figuras 8 e 9.



Figuras 8 e 9. Primeiro rascunho da personagem (à esquerda) e arte final (à direita).

5. Considerações Finais

Para atingir um resultado satisfatório, é necessário saber que design de bons personagens exige planejamento e trabalhos preliminares. O conteúdo artístico não se resume apenas a rebuscamento técnico nas imagens e nos sons, nem é fruto de etapas mecânicas ou de inspiração divina. Pelo contrário, o processo de criação envolve o pensar, o atuar e o criar, além do ofício do fazer, pois tanto o jogo quanto a arte carregam consigo questões culturais, visto que ambos têm implicações em diversos âmbitos, como o pessoal, o social, o educacional, o político. Esses aspectos devem estar diluídos por todo seu corpo, tornando crucial pensar os personagens, ambientações e missões enquanto figuras e eventos complexos coerentes para com essas questões.

No caso de Kanela, decidimos por uma protagonista devido às questões relativas à representação da mulher nos jogos. Além disso, o seu visual, criado a partir de esboços experimentais sem referência direta, orientou sua personalidade geral, por meio da associação com a teoria da cor. A partir desta base física e psicológica criada, utilizamos da estratégia de fantasiar determinadas situações com a pergunta “e se ela...?”, com a finalidade de desenvolver mais a personalidade da personagem.

Já no caso do Tio, o inverso ocorreu: a sua base psicológica surgiu anterior à sua aparência, pois já tínhamos em mente que a postura dele no jogo seria a de mediador e de mentor (ou suporte). Para executar bem este papel, julgamos necessário que ele detenha muitos conhecimentos intelectuais. Ter muito conhecimento é um fim, cujo meio para alcançá-lo reverberou em uma personalidade reservada e tendências a se isolar para ler

ou estudar. A partir dessa concepção, sua aparência foi construída, tendo em vista as influências do meio em que ele está inserido e das atividades que executa na rotina. Recorremos ao estereótipo do homem do campo para criar sua base visual, adaptando de acordo com sua personalidade, e o confronto ao estereótipo (muitas vezes levado ao pejorativo) consistiu na ideia do personagem ser visto como o mais culto.

Com o “vilão”, por sua vez, foi diferente dos outros dois. Sua criação estava inconsistente tanto física quanto psicologicamente e, conseqüentemente, era inviável uma derivar da outra. Como solução, utilizamos dois trabalhos artísticos como referências. A intenção era criar, a partir da leitura de imagem (Michael Parsons) para interpretação da obra de Jota Medeiros, a lógica semelhante na concepção de Maman, de Louise Bourgeois. Da leitura, pesquisas foram realizadas para encontrar uma ave que fosse presente no interior do estado, resultando no Carcará. Das características físicas e comportamentais da ave, a aparência e a personalidade do vilão foram criadas.

Durante todo o processo, foi imprescindível a utilização de *sketches* (desenhos rápidos e simples de um assunto) como ferramenta de visualização para análises de incoerências e aplicação de mudanças na ideia, sem causar grande desperdício de tempo e esforço. Ademais, métodos como o fantasiar de determinadas situações, a incorporação de estereótipos, a leitura de imagem, o olhar atento à realidade, bem como estabelecer uma conexão com a realidade também se mostraram de extrema relevância.

Assim, percebeu-se que, identificando as necessidades metodológicas para cada personagem, o *criar* é um processo mais orgânico e vivo, onde cada elemento a ser concebido exige um caminho diferente de acordo com suas especificidades. Tentar estabelecer uma ordem específica parece contribuir para a inflexibilização da criação, engessando o processo. O psicológico de um personagem afeta o seu comportamento que, por sua vez, influencia o visual, por exemplo. O processo inverso também acontece. Portanto, o ato de criar deve ser pensado e organizado, mas não visto de maneira linear, com direção e sentido únicos.

Referências

- Iandé Arte (2007) “Boletim de histórias número 18”
<http://www.arara.fr/BBTRIBOKANELA.html>.
- Caetano, Alexandra. C. M. (2009) “GAME-ARTE - Objetos de Aprendizagem em Artes Visuais”, <http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/552008124400AM.pdf>.
- Demenciano, L. (2009) "O que os jogos de entretenimento têm que os jogos educativos não têm" <http://sbgames.org/papers/sbgames09/artanddesign/tutorialArtes3.pdf>
- Gouveia, Patrícia (2010) “Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica”, Edições Universitárias Lusófonas, 11ª edição.
- Takahashi, Patrícia. K e Andreo, Marcelo C. (2011) “Desenvolvimento de Concept Art para Personagens”,
<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>.

- Romanus, J. S. (2012) “Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos”
http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2994/1/CT_CODEG_2012_1_08.pdf
- Vargas, A., Bahia, A. B. e Born, R. (2013) “Da arte ao game: processo de criação para *mobile game*”
<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/14-dt-paper.pdf>.
- Arslan, L. M. e Iaverlberg, R. (2013) “Ensino de Arte”, Cengage Learning.
- Mungioli, A. P. (2014) “Personagens Femininas nos Games: Um Estudo Sobre a Representação de Gênero”
http://www.espm.br/download/Anais_Comunicon_2014/gts/gtdois/GT02_Artur_Palma.pdf.