

Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais

Juliana Ribeiro Oliveira¹, Marcelo Souza Nery^{1,2}, Augusto Godinho de Souza²

¹ Pós-Graduação em 3D Game Art

² Graduação Tecnológica em Jogos Digitais
PUC Minas – Belo Horizonte, MG



Figura 1: A moda, mais especificamente o figurino, está presente em diferentes representações culturais como na literatura, teatro, cinema, televisão e, atualmente, nos jogos digitais, representando um importante papel de caracterização visual carregada de simbolismos e mensagens a serem transmitidas ao público, com intuito de melhorar a experiência do espectador.

Resumo

A moda funciona como identificador social, histórico, econômico e pessoal à medida que ela serve para caracterizar o indivíduo que a usa como pertencente a um grupo social maior, ou diferenciar aquele sujeito dentro de um conjunto. O figurino atua de forma semelhante, porém dentro de um universo ficcional, se preocupando em situar a personagem no tempo e no espaço, transmitindo alguma mensagem ao espectador. Este artigo analisa o papel do figurino nos personagens de jogos digitais e sugere como esse elemento caracterizador pode atuar com alguns arquétipos clássicos utilizados nos roteiros de jogos. Para isso, foram utilizados os arquétipos propostos por Leo Hartas [Hartas 2005], mais adequados à realidade dos jogos atuais, por envolver aspectos não somente psicológicos das personagens, mas também físicos, ao invés dos clássicos arquétipos de Vogler [Vogler 2006] e Campbell [Campbell 1990] (nos quais Hartas se baseia para a construção de suas teorias). Por fim, é proposta uma tabela guia para auxiliar o figurinista, *game designer* e *character design* no seus papéis de composição sobre a forma, cor, material vestido, entre outros, dentro dos ambientes virtuais de jogos.

Keywords: Moda, figurino, jogos digitais, arquétipos.

Author's Contact:

ribjuliana@gmail.com, msnery@pucminas.br,
augustogoogle@hotmail.com

1 Introdução

Desde os tempos mais remotos, a roupa acompanha o homem [Smithsonian 2012]; inicialmente como um mecanismo de proteção e, posteriormente, como objeto cercado de símbolos místicos e estéticos, além de servir como separador de classes sociais. Para [Palomino 2003], “moda é um sistema que acompanha o vestuário e o tempo, que integra o simples uso das roupas no dia a dia a um contexto maior, político, social, psicológico.”

Segundo [Treptow 2007], ao final da Idade Média, e com o surgimento dos primeiros centros urbanos, a recém formada classe burguesa retinha muitas riquezas e procurava identificar-se com a nobreza através da imitação de seus hábitos e roupas. Por sua vez, a classe nobre procurava manter seu *status* social diferenciado, alterando de tempos em tempos seu modo de vestir, de pentear, se portar entre outros.

A moda surge, então, da necessidade humana de identificar-se e diferenciar-se. Nas sociedades modernas e contemporâneas, a moda exerce um evidente papel de distinção social, à medida que oferece produtos de luxo e altíssima qualidade por preços exorbitantes que apenas poucos são capazes de possuir, mas também outros artigos confeccionados com materiais menos nobres a preços mais acessíveis à maior parte da população, como explica [Avelar 2011] sobre os produtos de luxo e a indústria da cópia.

[Barnard 2003] cita o sociólogo Simmel ao dizer que dois movimentos sociais são necessários para o estabelecimento da moda. O primeiro é a **união**, ou seja, o desejo que as pessoas têm de pertencerem a um grupo social mais amplo; por exemplo, um grupo de *skatistas* ou de *punks*, onde a forma de se vestir caracteriza suas ideologias e costumes. O segundo movimento diz respeito à **individualidade**, isto é, o desejo de ser considerado como separado de um todo através de estilos pessoais. Nesse caso, a moda é o mecanismo para identificar o indivíduo na essência da palavra, ou seja, um ser único, mesmo que pertencente a um grupo em que todos se vestem semelhantemente. Assim, pode-se concluir que os indivíduos querem fazer parte de um grupo, mas não intencionalmente perder sua individualidade.

A moda traz em si um conjunto de símbolos e códigos que dizem muito a respeito de quem a usa [Smithsonian 2012]. Ela engloba não só as roupas, mas também acessórios, maquiagem, cabelos, tatuagens, cicatrizes e até mesmo a forma do corpo, esculpida em academias ou em *fast-foods*.

Ainda para [Barnard 2003], a “moda e a indumentária podem também ser usadas para indicar ou definir papéis sociais que as pessoas têm. Elas podem ser tomadas como sinais de que uma certa pessoa

exerce um determinado papel e por essa razão espera-se dela que se comporte de uma maneira específica”. A moda, portanto, expressa simbolicamente sentimentos, *status* social e ideologias.

Nesse sentido, vestir-se de determinado modo traz consigo imagens pré-concebidas, como explorado por [Muniz 2004], por mais que esta afirmação esteja cercada de preconceitos. É sobre essas imagens que este trabalho vêm discutir: há algum padrão pré-estabelecido para a construção de personagens nos roteiros de histórias? Mais especificamente, nos jogos digitais? Antes disso, será explorado brevemente o papel da moda, representada pelo figurino, em outras mídias para compreender sua importância no contexto dos universos ficcionais e, enfim, explorar o universo dos jogos digitais.

1.1 A Moda e as Representações Culturais

Como visto, dada a importância e influência que a moda possui nas sociedades, é de se esperar que ela esteja presente em quase todos os movimentos culturais. Nesse sentido, volta-se o olhar para diferentes expressões da cultura humana, como as artes, incluindo nessas a literatura, teatro, cinema, televisão e, por conseguinte, os jogos digitais, como ilustrado na Figura 1 – não será discutido neste texto se os jogos são considerados ou não arte e cultura, mas o leitor poderá aprofundar nesse assunto em diferentes fontes como [Ochalla 2012] e [Poltronieri 2010].

Na literatura, vários exemplos podem ser dados com descrições pormenorizadas de personagens e suas vestes. A personagem Capitu do livro *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, é um clássico da literatura brasileira e faz parte do imaginário masculino, com seus “olhos de cigana dissimulados e oblíquos”. [Assis 1964] descreve Capitu como “uma criatura de quatorze anos, alta, forte e cheia, apertada em um vestido de chita, meio desbotado. Os cabelos grossos, feitos em duas tranças, com as pontas atadas uma à outra, à moda do tempo, desciam-lhe pelas costas. Morena, olhos claros e grandes, nariz reto e comprido, tinha a boca fina e o queixo largo. As mãos, a despeito de alguns ofícios rudes, eram curadas com amor; não cheirava a sabões finos nem águas de toucador, mas com água do poço e sabão comum trazia-as sem mácula. Calçava sapatos de duraque, rasos e velhos, a que ela mesma dera alguns pontos”. Perceba a força e necessidade da descrição das características visuais da personagem para a composição de toda a trama, incluindo detalhes físicos, da roupa, acessórios, cabelos, pele e até cheiro.

A moda sempre foi utilizada para caracterização visual de quem a usa. Mas o teatro foi umas das primeiras artes a utilizar essa caracterização como artifício, com a presença de figurinos e cenografia, como os teatros gregos e japonês, ou *kabuki*. No cinema e televisão, a moda têm ditado tendências, símbolos de elegância e *status*, com ícones representantes como Audrey Hapburn nos diversos filmes que protagonizou, entre outras personagens. Na televisão, especificamente falando da realidade brasileira, tendências são traçadas também por personagens marcantes, como a viúva Porcina na novela “Roque Santeiro”.

Nos jogos digitais, a preocupação com a caracterização de personagens vem desde os primeiros jogos criados com a presença de protagonistas marcantes, como Mario, Link e Bomberman [Loguidice and Barton 2009], com padronagens e idumentárias que os identificam de modo claro, mesmo com o uso de apenas alguns *pixels*. Com o avanço das tecnologias e técnicas de computação gráfica, placas aceleradoras de vídeo que possibilitam milhares de cores, efeitos visuais e trilhões de polígonos sendo renderizados na tela, o cuidado com a construção dos personagens têm envolvido a atenção dos profissionais de *character design* nos mínimos detalhes, como o tipo de tecido, costura, acessórios, cores entre outros. A Figura 2 ilustra o exposto, com diferentes gerações de personagens criados sobre diferentes tecnologias.

1.2 Objetivos do Trabalho

É nesse contexto que este trabalho se apresenta, buscando estabelecer os conceitos da moda e seu envolvimento nos jogos digitais.



Figura 2: A caracterização de personagens, em especial suas roupas, sempre foi um tema de preocupação dos game designers, desde os primeiros jogos criados com poucos recursos tecnológicos, até os atuais sistemas gráficos, com possibilidade de expandir o realismo ao máximo possível. Na imagem, da esquerda para direita, as personagens Bomberman [Hudson Soft 1993], Lara Croft [Eidos Interactive 1996] e Lightning [Square Enix 2010].

Especificamente, pretende-se analisar a existência de uma correlação entre os personagens dos jogos digitais e suas indumentárias, sob a óptica de seus papéis nos roteiros, ou arquétipos, criando-se uma metodologia própria de verificação de aspectos que promovam a identificação imediata do perfil destes personagens. Por fim, pretende-se criar um guia para auxiliar os figurinistas, *game designers* e *character designers* no processo de construção de personagens, utilizando como base diversos personagens e jogos analisados através da metodologia aqui proposta.

1.3 Organização do Trabalho

Este trabalho está dividido da seguinte forma: na Seção 2 é descrito como os figurinos interferem e são afetados por diversos critérios, como os próprios personagens, o cenário, as tecnologias computacionais e as representações virtuais. A Seção 3 trata do estudo dos arquétipos; primeiros no campo de estudo de construção de personagens, como [Jung 2011], [Campbell 1990] e [Vogler 2006]. A Seção 4 descreve a metodologia de análise dos arquétipos de [Hartas 2005] utilizados neste trabalho e as análises de figurinos segundo alguns critérios adotados. Por fim, na Seção 5, são apresentadas as conclusões deste trabalho e sugeridas direções futuras para expansão das análises dos figurinos nos jogos digitais.

2 O Figurino nos Jogos Digitais

A moda tem uma aplicação de grande importância para os criadores de roteiros e universos ficcionais: o figurino. O **figurino** exerce, assim como a moda, o papel de comunicador, porém em um contexto que difere do mundo real. Ele caracteriza uma *persona* ou personagem, e através de suas cores, formas, volume e texturas que se cria um conjunto de símbolos capazes de expressar a época em que a narrativa se passa, a situação econômica política e social da personagem, sua religião, estilo de vida, aspectos psicológicos e a estação climática do ambiente.

2.1 O Figurino e as Personagens

Personagem é um habitante da realidade ficcional, onde a matéria da qual é feita e o espaço em que habita são diferentes das matérias e do espaço dos seres humanos, conforme os estudos de [Brait 1985]. São eles que direcionam a história criando conflitos e evocando sentimentos aos jogadores, funcionando como um elo entre o jogador e o jogo.

Para [Rodriguez 2006] e [Schell 2008], o que motiva a participação de um jogador em uma partida é a qualidade da experiência proporcionada pelo jogo: joga-se para sentir uma sensação de imersão valendo-se das personagens com as quais há uma identificação. A

estrutura da jogabilidade é criada, muitas vezes, em torno da personagem [Ernest 2010].

A construção de uma personagem, de acordo com [Sheldom 2004], deve levar em consideração três aspectos principais que são: o físico (diz respeito ao visual), o psicológico (abrange os sentimentos, opiniões e atitudes) e o social (o modo como o personagem se relaciona com o meio em que está inserido). Para tal, ele deve estar bem caracterizado. A caracterização é tudo aquilo que se pode perceber ao ver o personagem: aparência, movimentos, atitudes, comportamentos, figurino, voz, traços, história de vida, qualidades, fraquezas e outros [Luciana Louro 2010]

Para [Muniz 2004], o figurino torna-se uma roupa, dá um depoimento sobre a pessoa que o usa e, indiretamente, sobre o panorama no qual aparece. Nesse caso, ele pode, e deve, exibir o seu desgaste, a sua sujeira, falar do *status* social, psicológico e da situação real do personagem. Desse modo, pode-se considerar as roupas e acessórios usados pelas personagens de jogos digitais como figurinos, por fazerem essa caracterização de um indivíduo que existe em um mundo ficcional.

2.2 O Figurino e os Cenários

Personagens devem conter atributos que estejam em harmonia com o ambiente do jogo (cenários) e a trama, expressando quem ele é e seu papel na história, conforme [Ernest 2010]. Diferente da moda, o figurino deve se preocupar com o ambiente em que a narrativa ocorre, interagindo com o espaço ocupado pelo personagem. [Muniz 2004] diz que o figurino constitui também um conjunto de formas e cores que intervêm no espaço do espetáculo; deve, portanto, integrar-se nele. [Hartas 2005] chama a atenção para o fato de que o figurino interfere no *gameplay*, desviando a atenção do jogador se mal executado. Se o personagem usar roupas que o mesclam com o cenário, corre-se o risco do jogador perder contato visual com seu avatar, e por isso é importante que o personagem seja facilmente identificado na tela.

Em 1981, quando o *game designer* da Nintendo Co. Shigeru Miyamoto criou o personagem Mario para o jogo Donkey Kong [Kent 2010], ele usou, apesar dos limitados recursos tecnológicos, o figurino como instrumento de caracterização e destaque do personagem no cenário. O vermelho do macacão de Mario o distinguia facilmente dos outros elementos do ambiente e do fundo escuro usado no jogo. Além disso, há um senso comum de que bombeiros usam um macacão vermelho durante seu trabalho, o que ajuda a atribuir ao personagem a sua categoria profissional. Segundo [Muniz 2004], a preocupação com uma adequação mais profunda do figurino com um personagem, analisando seu aspecto psicológico e social, surgiu no teatro naturalista. Nele, “a mitologia do verdadeiro substituiu o verossímil”.

2.3 O Figurino e as Tecnologias Computacionais

O figurino passou a ser uma preocupação ainda maior dos *game designers* quando a tecnologia existente permitiu a utilização de recursos gráficos mais rebuscados. [Cardoso 2012] relata a trajetória da série Final Fantasy e observa a questão da limitação tecnológica em relação à criação de personagens e seus figurinos, bem como a influência positiva direta desta evolução tecnológica na representação gráfica detalhada na caracterização das personagens.

2.4 O Figurino e suas Representações Virtuais

Conforme [Ribeiro et al. 2014], em jogos, não há necessidade de uma representação rigorosa de uma época, pois o figurino pode ser mais estilizado, inspirando-se num momento histórico. O que realmente importa é a credibilidade que o figurino transmite no contexto do mundo virtual e como este se integra ao todo.

Porém, [Solarski 2012] sugere que, para aumentar essa credibilidade, é interessante conhecer recursos e têxteis disponíveis no ambiente, pesquisar roupas que se encaixem na metáfora visual, permitindo ao jogador este reconhecimento. Assim, mesmo em jogos com ambientes fantásticos, como Final Fantasy, trazem, ainda, personagens usando figurinos com elementos facilmente identificados

do mundo real como um zíper, botões, um pesponto no punho de uma camisa e assim por diante. Por serem familiares e de fácil identificação, tais elementos de figurino aumentam a sensação de verossimilhança do mundo virtual.

Um figurino pode aproximar ou distanciar o corpo do personagem ao mundo do jogo. De acordo com o contexto, o figurino pode mudar seu significado e, conseqüentemente, a mensagem que será encaminhada ao jogador. Assim sendo, um figurino inadequado pode comprometer a credibilidade do mundo em que o jogo se passa. Mas o figurino é um elemento plástico que deve ser moldado para transmitir a mensagem que se deseja. As cores, formas, texturas, tudo pode ser mudado de acordo a ser mais coerente com o discurso.

2.5 Alguns Figurinos em Jogos Digitais

Um exemplo de como os jogos podem retratar uma época está em L.A.Noire [Games 2011]. O jogo se passa em Hollywood pós Segunda Guerra Mundial, final da década de 40. Todo o espaço do jogo, os objetos de cena e iluminação buscaram resgatar essa época em que a literatura *noir* e filmes do mesmo gênero estavam em voga. Nesse tempo, a sociedade havia sofrido grandes mudanças e tudo era escasso: matéria prima, mão de obra e *comodities*. Cole Phelps, protagonista de L.A.Noire se veste com um terno completo, de acordo com a moda vigente: calça, camisa, colete, paletó e usa como acessórios um chapéu do tipo fedora e uma caderneta de anotações. [Fogg 2013] cita que a austeridade da Segunda Guerra substituiu o desejo de inovação em matéria de moda pela necessidade de peças práticas. As mulheres foram incluídas no mercado de trabalho, já que a guerra exigiu que a mão de obra masculina fosse para os campos de batalha. A moda para mulheres, logo após o término da guerra, se traduziu pela escassez de material, o que obrigou o uso de tecidos alternativos e cortes mais retos sem muitos detalhes e ostentação. Até as saias foram encurtadas para logo abaixo do joelho no intuito de economizar, em uma estética que se prestava às restrições dos tempos de guerra e à demanda por sobriedade, conforme [Fogg 2013].

Em [Ubisoft 2012], o figurino ajuda a inserir o personagem Ezio Auditore da Firenze em uma Itália renascentista, que acabara de sair da era medieval e teocêntrica para uma idade moderna antropocêntrica. O protagonista não está vestido exatamente como um nobre se vestiria naquela época, mas em seu figurino estilizado estão presentes muitos elementos do vestuário trajado nesse período. Segundo [Sabino 2007], durante a Renascença houve a moda dos chamados crevés, uma espécie de talhos propositais nas roupas, que geralmente revelavam o forro das mesmas, em tecidos igualmente luxuosos. Ezio veste uma camisa na qual as talhadas são indicadas na sua manga esquerda e no corpo de seu colete. Esse colete ou gibão – indumentária masculina adotados para a parte superior do corpo [Sabino 2007] – é amarrado na cintura por um grande cinto que ostenta o símbolo dos assassinos. Ele também usa uma capa, que no jogo lhe é dada por Lorenzo de Médici e uma camisa com mangas soltas e bufantes. Esses detalhes do figurino de Ezio fazem referência direta com a moda da época em que o jogo se passa. Assim, o *character designer* pôde fazer um figurino mais estilizado e moderno, mas que concomitantemente situa o personagem no espaço e tempo da narrativa.

Por fim, [Sony Computer Entertainment 1996] é um jogo de RPG (*role playing game* ou jogo de personificação de papéis) em que a narrativa se passa em um tempo e espaço diferentes do nosso tempo real. O figurino dos personagens não trazem elementos de identificação com um período histórico, como nos exemplos anteriores, mas ele delinea o perfil psicológico daqueles que o usam. O vilão da história é Kefka, um humano que teve uma infância dura vivendo em um orfanato e foi objeto de experimentos em laboratório que tinham como objetivo resgatar a magia ao mundo. Apesar do experimento ter funcionado, seus efeitos colaterais levaram-no à loucura. “Ele então passou a adotar manias excêntricas, olhando-se no espelho fascinado com o fenômeno do próprio reflexo, e começou a adotar roupas e maquiagens espalhafatosas com o único intuito de olhar a si próprio. Ele também passou a brincar e falar com marionetes as quais ele destrói em momentos de fúria.” [Pryms] analisa o figurino de Kefka, relatando que este retrata o humor instável do



Figura 3: Exemplos de figurinos de personagens em alguns jogos. Da esquerda para direita: Cole Phelps [Games 2011], Ezio Auditore [Ubisoft 2012] e Kefka [Sony Computer Entertainment 1996].

personagem, onde as peças são uma mistura de cores, texturas e volumes que acabaram por deixar o lado esquerdo totalmente diferente do lado direito. A Figura 3 ilustra os personagens e seus figurinos aqui analisados brevemente.

3 Os Personagens e seus Arquétipos

Jogar se torna interessante à medida que o jogador se encontra identificado com o sua personagem e lida com as situações do mundo do jogo através dele. [Hefner et al.] salienta que ao se identificar com um personagem oferecido pelo jogo, o jogador muda seu autoconceito, adotando atributos relevantes do personagem. Por exemplo, ele se percebe mais corajoso, heróico e poderoso durante a identificação com um soldado. O jogador pode suspirar de alívio quando seu personagem escapa de um perigo ou ficar apreensivo diante de uma situação problemática. [Csikszentmihalyi 1990], por sua vez, denomina esse processo de perda da auto-consciência, um dos fatores para se atingir o estado máximo de aprendizagem ou *flow*.

[Schell 2009] acredita que, para construir um personagem cativante, o *game designer* deve questionar-se sobre as funções que serão exercidas pelo personagem: sua personalidade, com quem e como ele se relaciona. A identificação do personagem com o jogador acontece à medida que este último se mostre com características melhor definidas. Suas características devem estar bem delimitadas e alinhadas ao mundo virtual, onde a narrativa ocorre, a fim de favorecer o entrosamento do personagem ao ambiente a que pertence. As expressões faciais, movimentos e as indumentárias servem para comunicar essas características e identificar os seus arquétipos [Vogler 2006]. Utilizar arquétipos como ponto de partida para a concepção de personagens é uma prática comum a qualquer narrativa, uma vez que eles funcionam como modelos iniciais que carregam características básicas que norteiam o criador das personagens.

3.1 Arquétipos de Jung

Arquétipo é um termo derivado da teoria do psicanalista suíço [Jung 2011] que utilizou de várias histórias mitológicas para entender o processo psicológico inconsciente dos seres humanos. O psicanalista acreditava na existência de um inconsciente coletivo, compartilhado pela humanidade, onde estariam armazenados os arquétipos, que seriam imagens universais que podem ser reconhecidas por qualquer cultura em qualquer era. Por esse motivo, é possível perceber similaridades e padrões recorrentes nas várias lendas, mitos e religiões antigas e atuais. Para Jung, os arquétipos não são disseminados pela tradição, idioma ou migração. Eles podem reaparecer espontaneamente a qualquer hora, em qualquer lugar, sem qualquer influência externa.

[Jung 2011] definiu cinco principais arquétipos existentes. O **Eu** que representa a personalidade de cada um, a **Sombra** que encarna a parte mais do indivíduo se opondo ao eu, a **Persona** é outro oposto do eu e atua como uma máscara que o indivíduo coloca para se parecer como deseja aos olhos da sociedade, **Anima** e **Animus** refle-

tem as características do sexo oposto exibidas em cada indivíduo. Assim, *Anima* alude às características femininas presentes em homens e *Animus* se refere às características masculinas existentes em mulheres.

3.2 Arquétipos de Campbell

Atentando para as definições de arquétipos junguianas, outros estudiosos sugeriram interpretações a respeito destes dentro de narrativas. Um dos mais importantes autores na área de roteirização é [Campbell 1990], que estudou o mito e as semelhanças que existiam entre as mitologias das mais diversas culturas humanas. Os **mitos** são uma forma de expressão dos arquétipos, falando daquilo que é comum aos homens de todas as épocas. Ele sugeriu o conceito de **monomito**, no qual defende que todos os grandes mitos fundadores das culturas humanas poderiam ser, em resumo, condensados a um única estrutura narrativa recorrente a qual denominou **a jornada do herói**: plenitude, queda, martírio, morte, ressurreição e renovação. [Campbell 1990] cita que os arquétipos a serem descobertos e assimilados são precisamente aqueles que inspiraram, nos anais da cultura humana, as imagens básicas dos rituais, da mitologia e das visões.

Os trabalhos de Campbell inspiraram outros autores e, um dos mais importantes, e bastante utilizado na literatura de jogos digitais, será visto a seguir.

3.3 Arquétipos de Vogler

[Vogler 2006] relaciona os estudos de Jung e Campbell, revelando as estruturas míticas nas narrativas e inserindo as etapas da jornada do herói, adaptando tudo à construção de roteiros cinematográficos. Neste “padrão” de história, Vogler esclarece que o conceito de arquétipo é interessante para se compreender a função de cada personagens em uma história, que desempenham certos papéis com o objetivo de interferir na narrativa.

[Vogler 2006] sugeriu sete arquétipos e suas funções, que são o herói, o mentor, a sombra, o pícaro, o arauto, o guardião de limiar, o camaleão e o eu superior, bastante referenciado e conhecido na área de jogos digitais [Rabin 2010].

Todos os arquétipos aqui vistos têm sido empregados na produção de roteiros para cinema, teatro, televisão e jogos digitais. Contudo, o leque de possibilidades que esses arquétipos mais amplos despertam não é o interesse deste trabalho. Nesse caso, as três aqui vistas servirão de base para o entendimento de uma quarta organização dos arquétipos, mais focada na área de jogos digitais, que são os arquétipos de Leo Hartas [Hartas 2005], sobre o qual os figurinos serão analisados.

4 Figurinos nos Arquétipos de Hartas

4.1 Metodologia de Análise de Figurinos

Com base no que foi visto até o momento, entende-se que personagens necessitam de caracterização visual – que pode ser feita utilizando o figurino. Por sua vez, personagens em jogos possuem certos arquétipos bem definidos. Por silogismo, pressupõe-se que os arquétipos possuem figurinos. Nesse momento, por empirismo, percebeu-se que poderia haver alguma padronização entre os arquétipos e seus figurinos.

Desse modo, foram escolhidos os arquétipos sugeridos por Leo Hartas [Hartas 2005] para as análises a seguir, pois o autor não somente analisa as características psicológicas dos personagens, como também baseia sua divisão em suas aparências físicas. Como o figurino faz parte desse conjunto de aspectos físicos, é natural que os arquétipos de Hartas funcionem como uma base melhor para a análise proposta.

Neste trabalho, visando uma melhor organização das observações a serem feitas, facilitar as análises e conclusões, adotou-se uma metodologia que caracterizasse os arquétipos com base em alguns principais elementos. Por se tratar de um campo onde inúmeros elementos compõem o visual, a moda se torna algo pessoal e difícil

Elemento	Critério	Descrição
Evoações	Fofura	Está ligado à aspectos infantis, sentimentos mais simples e puros, podendo ser amigáveis ou não. Quase sempre carregam um tom cômico.
	Romantismo	Desperta a beleza inocente, natural, uma certa fragilidade. Representa, também, o sentimento verdadeiro de amor ao outro.
	Sensualidade	Expressa, principalmente, atributos físicos atrativos, acompanhada ou não por algum nível de vulgaridade. Evoca a esperteza e a dissimulação.
	Força física	Evocam atributos físicos do personagem, pouco se preocupando com suas relações com outros indivíduos.
Estilo	Despojado Clássico	São figurinos com cores fortes, elementos engraçados e apelo infantil. Abrange os trajes clássicos, atemporais ou que remetam ao conceito de elegância.
	Casual/Regional	São peças que simbolizam claramente a situação do personagem dentro da narrativa como um ser comum da sociedade em que vive. Ou vestimentas regionais, que remetem especificamente a uma época ou região.
	Marginal	O termo se refere a indivíduos que não se adequam a sociedade de sua época. Usam elementos dos figurinos casuais às avessas, simbolizando o rompimento da uma situação.
Cores	Vibrantes	Siginificam cores primárias, tons saturados que evocam sentimentos de alegria e bondade.
	Sóbrias	São cores que pendem para o lado do preto e cinza, ou bege. São cores menos saturadas e indicam seriedade, tristeza, maldade. “Num sentido figurado, preto significa mau e ruim. Aquele que denigre a imagem de alguém.” [Heller 2013].

Tabela 1: Elementos adotados na metodologia desta pesquisa para descrição e análise do figurino dos diferentes arquétipos propostos por [Hartas 2005].

Arquétipo	Evoações				Estilo				Cor	
	Fofura	Romantismo	Sensualidade	Força Física	Despojado	Clássico	Casual/Regional	Marginal	Vibrante	Sóbria
Game Cuties	✓				✓				✓	
Big Biceps				✓			✓		✓	✓
Sexyand Sassy		✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓
Mad, Bad and Dangerous			✓			✓		✓		✓
Femme Fatale			✓			✓			✓	✓
Reluctant Hero		✓		✓			✓			✓
Fascinant Flaws			✓	✓		✓	✓			✓
The Trickster		✓	✓			✓	✓			✓
Baby Face	✓					✓	✓	✓	✓	
Behind the Mask				✓			✓			✓
Fantastic Creatures and Faerie Folks		✓		✓			✓			✓
Monster Mash	✓			✓			✓		✓	✓
Oddballs	✓				✓		✓		✓	
Bosses from Hell				✓				✓		✓
Modern Everyman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Tabela 2: Tabela resumo das análises feitas sobre os arquétipos de [Hartas 2005] com base na metodologia descrita na Tabela 1.

de descrever, devido às interferências pessoais [Palomino 2003] e, por essa razão, deve-se adotar alguma proposta que organize tais análises.

Nesse sentido, montou-se a Tabela 2 que resume as análises sobre os figurinos dos arquétipos de Hartas. Esta tabela foi construída com base em dez critérios: quatro evocações, que indicam expressões e/ou características psicológicas de um personagem; quatro estilos de figurino, que tratam o modo básico de se vestir; e duas cores, analisadas não somente pelos tons utilizados, mas pelas nuances de saturação e brilho. A correlação entre os itens citados, por fim, é o critério final de identificação das padronizações de figurino para cada um dos arquétipos de Hartas. A Tabela 1 ilustra os dez critérios adotados e suas definições, conforme utilizados neste artigo.

Nas subseções a seguir, os arquétipos de [Hartas 2005] serão descritos, acompanhado da análise de seus figurinos e principais características segundo a metodologia proposta.

4.2 Game Cuties

Os *game cuties* são personagens desenvolvidos em estilo *cartoon*, geralmente apresentando uma situação humorística, como ilustrado na Figura 4. Eles são mais expressivos, pois segundo [Strothotte and Schlechtweg 2002], traços não realistas têm mais liberdade ao

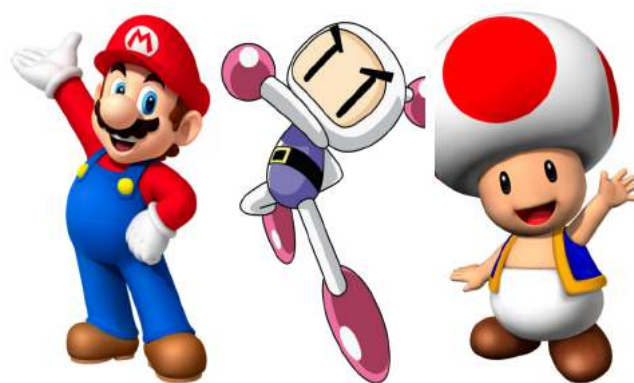


Figura 4: Exemplos de *Game Cuties* - da esq. para dir. Mario [Nintendo 2010], Bomberman [Nintendo 2009] e Toad [Nintendo 2010].

representar um objeto ou uma ação, sendo capazes de adaptar a imagem desenhada a um objetivo ou informação que o usuário deseja ressaltar. De acordo com [Hartas 2005], esse arquétipo derivou das animações das décadas de 1910 a 1930, feitas para o público infantil.

“Em Comunicação Infantil, as cores são visualmente importantes... Representa um diálogo, uma forma não verbal de se comunicar” [Hoera 2006]. Assim, o figurino segue essa tendência de cores com mais luminosidade que, no início dos jogos digitais, serviam até mesmo para delimitar partes do corpo.

A nova era tecnológica continua a adotar personagens deste arquétipo. Seus figurinos preservam o uso de cores com tonalidades fortes, causando uma sensação estética atrativa, cômica e infantilizada. Pela análise aqui exposta, os *Game Cuties* evocam Fofura, possuem um figurino de estilo Despojado e cores Vibrantes.

4.3 Big Biceps

Os *big biceps* costumam usar poucas roupas, a fim de deixar exposto seus músculos robustos, mesmo quando são mulheres. Muitos lutam com as mãos nuas, embora alguns possam utilizar armas como acessórios. É comum sua presença em jogos de luta e jogos de ação e tiro (FPS ou *first person shooter*). Como exemplo, pode-se citar o lutador russo Zangief de *Street fighter II*, o guerreiro Kratos da saga *God of War* e *Duke Nukem*.

Eles evocam, obviamente, a Força Física. O figurino desse arquétipo foi classificado como Casual/Regional na Tabela 2, pois ele pode identificar a nacionalidade do personagem, dar outras informações como profissão ou inseri-lo no ambiente existente do jogo. As cores podem ser vibrantes quando a intenção é destacar o personagem na tela ou sóbrias, se for necessário afirmar algum traço sombrio de sua personalidade.

4.4 Sexy and Sassy

O figurino usado pelas personagens desse arquétipo, como ilustrado na Figura 5, geralmente deixam muito do corpo à mostra, como o biquíni, saias curtas com longas botas, *catsuit* (peça única colada ao corpo, que pode ser *lycra*, couro, látex, PVC ou veludo, e fechado por um zíper) ou uniformes colegiais. Todo o figurino é elaborado para despertar o fetiche, e por vezes, faz a personagem parecer frágil, o que não é verdade. [Steele 1997] afirma que “os homens frequentemente fetichizam partes do corpo e peças de roupa” e “fetiches por roupas são frequentemente combinados para formar certos trajes, que estão claramente associados a fantasias sexuais particulares”.



Figura 5: Exemplos de Sexy/Sassy - da esq. para dir: Lara Croft [Eidos Interactive 2008], Mai [Atlus 2009] e Jill [Capcom 2009].

Nos jogos digitais, um bom exemplo é Lara Croft, protagonista do jogo *Tomb Rider*. Ela é uma arqueóloga que entra em muitas aventuras em busca de artefatos valiosos. Seu figurino, nos primeiros jogos da série, é composto de botas e peças em tons cáquís, como o famoso arqueólogo do cinema, Indiana Jones. Ela usa um pequeno *short* que deixa suas pernas descobertas e uma blusa muito justa que delinea todo o seu corpo com seios fartos.

Este arquétipo evoca a Sensualidade 1. Muitas dessas personagens podem se apaixonar, por esse motivo também evocam o Romantismo. As cores do figurino são sóbrias nesse exemplo e o estilo é casual, pois indica sua profissão 1. Há exceções quando, por exemplo, o figurino se torna casual para situar a personagem no contexto

da narrativa, ou marginal, quando expõe a mulher que exerce uma função incomum que é o uso da violência para defender seus interesses. Suas cores podem ser sóbrias (mais comum) ou vibrantes (com tons relacionados ao vermelho e roxo, que denotam sensualidade [Heller 2013]) dependendo do que se deseja transmitir.

4.5 Mad, Bad and Dangerous



Figura 6: Exemplos de Mad, Bad and Dangerous - da esq. para dir: Max Payne [Rockstar Games 2012], Hitman [Eidos Interactive 2002] e Cole [Games 2011].

Personagens que são deste arquétipo são indivíduos que vivem à margem da sociedade, com um caráter rebelde anti as convenções sociais, morais e religiosas, mas com um irresistível charme cínico, como ilustrado na Figura 6. Não se fidelizam com nenhuma mulher, mas elas são intensamente atraídas por sua paixão ardente e sua boa aparência [Hartas 2005]. Eles evocam a Sensualidade 1.

Costumam usar um figurino composto por roupas elegantes e clássicas, tecidos finos e bom caimento [Smithsonian 2012], como os ternos usados pelo famoso mafioso dos anos 20, Al Capone, que se encaixaria perfeitamente na descrição do arquétipo em questão. Entre os personagens de jogos digitais destacam-se Hitman (Square Enix) e Max Payne (Rockstar Games).

Este arquétipo evoca o estilo Clássico e Marginal, pelo modo de se vestir e de se comportar. Podem ser ainda Sedutores e Rebeldes, como o ator americano do anos 50, James Dean. Os tons escuros são os mais observados nesse tipo de arquétipo, expressando seu lado obscuro e nada confiável, tendendo ao uso de cores Sóbrias.

4.6 Femme Fatale

Esse arquétipo é composto por mulheres que usam de suas qualidades femininas para seduzir o sexo oposto e conduzi-lo a fazer tudo que elas desejam. [Hartas 2005] aponta que elas existem desde os clássicos mitológicos encarnadas pelas sereias, que, com seus cantos, atraíam muitos homens para a morte. O termo popularizou-se na década de 40 com a literatura e filmes do estilo *noir*.

Nos jogos digitais, a *femme fatale* aparece menos estereotipada. Ela pode, por exemplo, ser a inteligência artificial em *System Shock* (Looking Glass Studios, 1994), segundo [Hartas 2005]. Os jogos digitais trouxeram muitas *femme fatales* que se vestiam com trajes escuros fetichistas, couro e roupas coladas ao corpo, para salientar os dotes femininos e seu lado soturno.

Este arquétipo evoca, conforme o exposto, a Sensualidade, um estilo Clássico, cores Vibrantes (como o vermelho) ou Sóbrias, dependendo do contexto do jogo.

4.7 The Reluctant Hero

Os personagens que compõem esse arquétipo são indivíduos comuns que inicialmente não tinham a intenção de se envolver na trama, mas que entram no roteiro por forças externas, vontade própria, dinheiro, retribuição de favores ou um romance. Glenn Rhee, do seriado *The Walking Dead*, é um exemplo deste arquétipo : ele é



Figura 7: Exemplos de The Reluctant Hero - da esq. para dir. Dante [Rocksteady Studios 2013], Alice [Nintendo 2000] e Lee [Telltale Games 2013].

um garoto normal que se vê obrigado a lutar para resistir a um ataque de zumbis. Outro exemplo é Dante, protagonista de *Devil May Cry*, que aceita acompanhar a personagem Kat apenas para retribuir a ajuda que recebeu dela anteriormente.

O relucante hero é uma pessoa comum, vestido de forma casual dentro do seu mundo e tempo: em um universo de fantasia, o personagem estará usando um figurino que o adeque como um indivíduo ordinário daquele contexto; no planeta Terra nos dias de hoje, como qualquer pessoa que se encontra na rua. O personagem não troca o figurino para ser se tornar um herói: ele continua a usar o mesmo tipo de figurino que sempre usou (a não ser que haja necessidade de adicionar alguns acessórios, como armas e equipamentos de proteção).

O estilo de seu figurino é Casual, já que se veste como uma pessoa comum em seu universo. Ele usa cores sóbrias, pois não é sua intenção chamar a atenção para si mesmo. Por fim, suas evocações são a Força Física (trama envolvendo troca de favores ou interesses financeiros) e o Romantismo (auxiliar mulheres indefesas durante o jogo).

4.8 Fascinating Flaws

Esse arquétipo pode ser apresentado por personagens sensuais que beiram a pura maldade, mas que se encontram nessa situação por sofrerem de algum distúrbio mental, como o Pinguim, arqui-inimigo do Batman.

Por serem essencialmente maus, as personagens não carregam consigo remorso ou arrependimento pelos seus atos. Geralmente o figurino desses personagens é apresentado em tons mais escuros revelando sua personalidade vil. Para [Heller 2013], a cor preta “transforma todos os significados positivos de todas as cores cromáticas em seu oposto negativo.” Como exemplos pode-se citar Wesker, da série *Resident Evil*, Drácula do jogo *Castlevania*, Sephiroth em *Final Fantasy VII* entre outros. Há exceções, como na série *Grand Theft Auto*, que, para melhor identificação, os vilões são pessoas comuns, vestidos de acordo com o padrão estético e ditames de moda do local e da época.

As evocações desse arquétipo são a Força Física e a Sensualidade. Eles podem se vestir de maneira Clássica ou de Casual, geralmente usando cores sóbrias com tonalidade mais escuras.

4.9 The Trickster

Esses personagens procuram elaborar estratégias antes de usar a força. Eles possuem um comportamento sedutor, mas são capazes de ter relacionamentos afetivos verdadeiros. Os *tricksters* podem também ser representados por ladrões ou assassinos que furtivamente executam suas tarefas, sem necessariamente usar a força física. Um exemplo de personagem deste arquétipo é o protagonista de *Thief* (Square Enix) e o assassino Ezio de *Assassin's Creed* (Ubisoft).



Figura 8: Exemplos de Fascinating Flaws - da esq. para dir. Sephiroth [Sony Computer Entertainment 1997], Pinguim [Rocksteady Studios 2011] e Wesker [Capcom 2009].



Figura 9: Exemplos de The Trickster - da esq. para dir. Garrett [Square Enix 2014], Tex Murphy [Atlus 2014] e Ezio [Ubisoft 2012].

O comum em seus figurinos não são as roupas em si, que na sua maioria procuram ter tons pastéis ou escuros para não chamar muito atenção, mas seus acessórios. Esse arquétipo usa várias ferramentas e objetos que podem ajudá-lo nas suas tarefas, como lupas, bússolas, mapas, lanternas e outros. Por exemplo, Tex Murphy, detetive protagonista do jogo *Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure*, possui uma lupa, uma lanterna e vários outros objetos que vai recolhendo pelo cenário afim de solucionar o caso do jogo.

Esse arquétipo evoca o elemento Romântico e Sensual, o estilo Casual, inserindo-o no ambiente do jogo, mas costumam usar peças Clássicas e atemporais como paletós, *trench coats*, quase sempre em cores sóbrias.

4.10 Baby Face



Figura 10: Exemplos de Baby Face - da esq. para dir. Link [Nintendo 1987], Goku [Bandai 1997] e Megaman [Capcom 1993].

Segundo [Hartas 2005], este não é necessariamente um arquétipo, pois as personagens que estão representadas sob esse estilo visual podem se comportar como qualquer um dos outros arquétipos. No entanto, [Hartas 2005] coloca-os em destaque pela importância que os mangás tiveram na cultura dos jogos digitais, tanto no oriente como no ocidente.

Não há um figurino definido para os *baby faces*. Os olhos e cabelos dos *baby faces* possuem matizes incomuns ao padrão realista. O estilo das roupas pode ser qualquer um, exceto o despojado, pois seria uma representação mais associada aos *game cuties*. Pode-se encontrar, contudo, algumas características presentes com maior frequência para os *baby faces*, como roupas com detalhes e acessórios que chegam a pender para a fantasia, com uma mesclagem de cores Vibrantes e combinadas com uma modelagem mais elaborada. Corroborando tais questões, sabe-se que estilistas orientais são conhecidos no mundo da moda por suas coleções de visual estético *sui generis* [Artistas].

4.11 Behind The Mask

Os *behind the mask* correspondem aos jogos do gênero FPS. Mesmo vendo apenas suas mãos, comum neste gênero de jogo, o personagem em terceira pessoa deve existir em algum momento, para permitir que o jogador suspenda a realidade e envolva-se com o ambiente do jogo. Dar ao jogador um personagem em primeira pessoa é dar-lhe um propósito, conforme [Hartas 2005].

Para identificar esse arquétipo segundo a metodologia proposta, deve-se pensar que as personagens não tem uma história de fundo complexa, já que nesses jogos o objetivo é passar por todos os obstáculos até se chegar ao fim.

O que veste o personagem nos braços, e o que ele carrega em suas mãos, são a parte do figurino mais vista pelo jogador. O figurino é do estilo Casual, situando o personagem no contexto a narrativa, e as cores devem ser Sóbrias, pois o mais importante é a visão do cenário. Por fim, a evocação remete à Força Física, visto serem esses jogos mais focados na ação e reflexos rápidos, bem associado às questões físicas.

4.12 Fantastic Creatures and Faerie Folks



Figura 11: Exemplos de Fantastic Creatures and Faerie Folks - da esq. para dir. Elrond [Turbine 2007], Elfo Noturno [Blizzard Entertainment 2004] e High Elf [Bethesda Softworks].

Esse arquétipo, para Hartas, é basicamente representado por elfos, e costuma aparecer em dois gêneros de jogos: aventura e *role playing game* (RPG). Os elfos são descritos por ele como seres fortes, corajosos e portadores de uma beleza natural, estando em contato mais direto com a natureza.

O local em que se passam as histórias em que este arquétipo está inserido é geralmente uma representação da Idade Média ou mundos fantásticos. O figurino das personagens incluem elementos da vestimenta medieval e de objetos citados nas histórias mitológicas para contextualizá-los ao ambiente.

Seu figurino é constituído de peças que deixam o corpo mais exposto com algumas partes de armaduras da era medieval, como ombreiras e manoplas feitas em materiais resistentes como metal ou couro. Exemplos podem ser vistos no jogo *World of Warcraft*. As cores, nos RPG digitais, obedecem a regra de não deixar o personagem destacado do cenário visualmente. Mas, em sua maioria, essas personagens são representadas por tons mais pastéis. Os cabelos dos elfos são, em geral, grandes lisos ou com leves cachos, e podem ser totalmente brancos.

Pelo exposto, este arquétipo é identificado na Tabela 2 como Românticos e portadores de Força Física, com um estilo Casual/Regional e uso de cores Sóbrias.

4.13 Monster Mash

Conforme [Hartas 2005], monstros sempre apareceram em mitos e histórias infantis desde a antiguidade e existem, nos jogos digitais, mais monstros que já existiram em toda a história humana.

Os monstros constituem um dos arquétipos de mais livre expressão artística para os *character designers*. Quando há algum figurino presente, representado por uma peça, acessório, tatuagem ou cabelo, ele tenta reafirmar a personalidade do monstro, sua força, ou sua origem. No jogo *Fable*, os monstros aparecem caracterizados de acordo com seu *habitat* natural, um monstro que vive na floresta tem seu corpo coberto por vegetação como uma camuflagem.

Este arquétipo, em sua maioria, evoca a Força Física, mas há também monstros que são seres ingênuos, amigáveis e, por vezes, cômicos. Seu estilo é Regional, pois o figurino, se presente, tenta revelar as circunstâncias nas quais ele vive. Não há regra para as cores, podendo ser Sóbrias ou Vibrantes, de acordo com sua personalidade e visibilidade do personagem na tela.

4.14 Oddballs



Figura 12: Exemplos de Oddballs - da esq. para dir. Rayman [Ubisoft 2013], Super Meat Boy [Team Meat 2010] e Vince [Microsoft 2003].

Oddballs são personagens construídos a partir de conexões e invenções dos *designers*. O ambiente do jogo e as personagens podem não fazer sentido à primeira vista, mas suas histórias, motivações, objetivos devem ser coerentes para que o jogador conecte-se ao mundo fantástico onde a narrativa ocorre e evitar que ele fique confuso. A maioria tem um aspecto infantil evocando a fofura na 1.

O figurino desse arquétipo, vai reafirmá-lo dentro da narrativa, deixando claro seu papel e conectá-lo ao ambiente em que esta se desenvolve. “O que os personagens usam informa ao jogador sobre sua personalidade, o mundo em que eles vivem, suas posses, vocação e missão dentro do jogo”. Ele aparece então como um estilo casual/regional e também despojado 1 pois, traz elementos engraçados de apelo infantil em cores bem saturadas e vibrantes.

4.15 Bosses From Hell

Esse arquétipo é o que habitualmente é denominado como “che-fão” pelos jogadores. [Hartas 2005] diz que eles devem ser grandes

o suficiente para preencher a tela e devem ser muito maiores se comparados aos personagens principais.

A aparência desse arquétipo é de um ser poderoso e indestrutível, evocando a Força Física. Da mesma forma, o figurino, quando presente, deve transmitir a ideia de invencibilidade, podendo ser uma armadura, um escudo e outros. As armas, quando possuem, tem um aspecto de serem feitas de um material resistente e pesado que causará grande dano. Esse arquétipo é um indivíduo que está sempre em desacordo com a ordem social e, por este motivo, é melhor associado ao estilo de figurino Marginal. As cores, geralmente, são Sóbrias e geralmente em tons mais escuros.

4.16 The Modern Everyman

Os jogos de simulação de vida real, como *The Sims*, permitem que o jogador desenvolva sua personagem escolhendo seu gênero, cor de pele, silhoueta, cabelos, roupas, acessórios, maquiagem, tatuagem e outros. O objetivo desses jogos é gerenciar uma vida virtual, possibilitando ao jogador decidir a profissão, onde morar, onde frequentar, amigos, e outros pequenos atos do cotidiano como quando comer e ir ao banheiro.

O figurino é uma escolha do jogador, que expressa seu estilo pessoal e desejos. Assim sendo, a personagem pode usar roupas que sejam mais parecidas com aquelas que seu jogador usa, ou ainda ser completamente diferente, podendo colocar acessórios, cortes de cabelo e maquiagem que ache interessante, mas que na vida real ele não usaria.

Esse arquétipo foi marcado para todas as opções na Tabela 2, pois o jogador pode livremente escolher como gostaria que seu avatar parecesse.

5 Conclusão

As personagens presentes em qualquer narrativa podem ser divididos em vários arquétipos como fizeram os autores, [Campbell 1990] e [MILLER 2004]. Para os jogos digitais, [Hartas 2005] dividiu os personagens em quinze arquétipos diferentes que foram descritos e tiveram seus figurinos analisados com base nos critérios apresentados na Tabela 1, gerando-se a Tabela 2. O figurino dos personagens de jogos digitais devem caracterizá-los adequadamente, informando todas as características relevantes e conectando-o ao ambiente do jogo, além de facilitar o contato visual do jogador com o seu avatar.

Não existe uma regra que identifique o figurino com um arquétipo e as análises aqui apresentadas foram caracterizações adotadas pela maioria dos personagens observados nos jogos digitais. Desse modo, pode-se afirmar que existem algumas tendências adotadas pelos *character designers* e *game designers* na construção de seus jogos, o que facilita o trabalho de novos profissionais que desejam estudar e produzir seus próprios personagens.

Nem todos os arquétipos possuem figurinos específicos do seu grupo, pois, como visto, há arquétipos que detêm características de outros arquétipos. A complexidade de cada personagem e suas nuances é que podem indicar o caminho a ser seguido pelo *character design*, a fim de evocar visualmente as sensações a serem transmitidas ao jogador.

Por isso, a concepção do figurino dentro do processo de construção da personagem é uma importante etapa. Um figurino bem construído, permite que o jogador identifique os principais atributos do personagem como sua classe social, profissão, objetivos, força, aptidões entre outros. [Hartas 2005] explica que existem algumas sutilezas do figurino que podem ser melhor compreendidas por pessoas com algum envolvimento com a moda do que um *game designer* sem esses conhecimentos prévios. De fato, o trabalho do figurinista é utilizar recursos como cores, formas, composição e texturas, além de seus conhecimentos prévios de moda contemporânea e história do vestuário para intensificar a caracterização da personagem.

5.1 Direções Futuras

O presente trabalho analisou o figurino com enfoque centrado na personagem. Embora o cenário tenha sido citado em alguns arquétipos, não houve uma reflexão aprofundada mas apenas foi usado para endossar as justificativas. Uma boa direção futura será a inclusão deste elemento em futuras pesquisas, já que o figurino deve se preocupar com a ambientação do lugar onde ocorre a narrativa.

Outro ponto interessante a ser incluído em trabalhos futuros são as animações das personagens. Todas as análises foram feitas sobre imagens estáticas, o que dificulta observar a influência do estilo de tecidos e recortes, com seus movimentos e levezas, na caracterização dos figurinos.

A linguagem que o personagem usa, por texto e áudio (como a redação do roteiro, sons ambientes, narrações e outros), também é influenciada pelo seu figurino, uma vez que, para tornar o jogo virtual mais crível, todos os elementos devem convergir, conforme visto anteriormente. Assim, uma expansão da tabela proposta poderia incluir tais questões.

Por fim, os materiais empregados podem também ser um ponto interessante de análise futura, pois influenciam diretamente no visual adotado pelos personagens, bem como caracterizam o ambiente e também produzem movimentos, quando os avatares se deslocam no cenário. Por exemplo, em *Journey* [thatgamecompany 2012], a personagem principal utiliza uma capa cobrindo todo o corpo, o que é adequado ao ambiente desértico em que vive. Em *Batman Arkham Asylum* [Rocksteady Studios 2009], imaginar o homem morcego sem sua capa (que remete às asas de um morcego) para voar, atacar e rodopiando quando se desloca é como retirar parte da essência de sua personalidade.

Referências

- ARTISTAS, V. *Mapa Da Moda Contemporanea*. ILUS BOOKS.
- ASSIS, M. D. 1964. *Dom Casmurro*. Classicos da literatura brasileira. Livraria Bertrand.
- ATLUS, 2009. *The king of Fighters XIII*. Xbox e PlayStation 3.
- ATLUS, 2014. *Tesla Effect: A Tex Murphy adventure*. Computadores.
- AVELAR, S. 2011. *MODA - GLOBALIZAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS*.
- BANDAI, 1997. *Dragon Ball GT Final Bout*. PlayStation.
- BARNARD, M. 2003. *Moda e Comunicação*. Rocco.
- BETHESDA SOFTWORKS. *The elder scrolls online*.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004. *World of Warcraft*. Computadores.
- BRAIT, B. 1985. *A Personagem*. Atica.
- CAMPBELL, J. 1990. *O Herói de Mil Faces*. PENSAMENTO.
- CAPCOM, 1993. *Mega Man X*. Consoles e computadores.
- CAPCOM, 2009. *Resident Evil 5*. Consoles e computadores.
- CARDOSO, E. S. 2012. *Final Fantasy e Cinema: A evolução audiovisual nos videogames*.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper and Row, New York.
- EIDOS INTERACTIVE, 1996. *Tomb Raider: The Last Revelation*. Playstation e computadores.
- EIDOS INTERACTIVE, 2002. *Hitman 2: Silent Assassin*. Consoles e computadores.
- EIDOS INTERACTIVE, 2008. *Tomb Raider Underworld*. Consoles e computadores.
- ERNEST, A. 2010. *Fundamentals of Game design*. Pearson Education.

- FOGG, M. 2013. *Tudo Sobre Moda*. Sextante.
- GAMES, R., 2011. L.A. Noire. Consoles e computadores.
- HARTAS, L. 2005. *The Art of Game Characters*. HarperCollins.
- HEFNER, D., KLIMMT, C., AND VORDERER, P. In ICEC, L. Ma, M. Rauterberg, and R. Nakatsu, Eds., 39–48.
- HELLER, E. 2013. *A Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão*. Gustavo Gili.
- HOERA, M. 2006. O uso da cor no brinquedo produzido para o público infantil: Estudo de caso com sujeitos de 7 anos do sexo feminino. *Actas de Diseño*.
- HUDSON SOFT, 1993. Super Bomberman. Super Nintendo Entertainment.
- JUNG, C. G. 2011. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Vozes.
- KENT, S. 2010. *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Crown Publishing Group.
- LOGUIDICE, B., AND BARTON, M. 2009. *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Focal Press/Elsevier.
- LUCIANA LOURO, D. L. 2010. Humano virtual, virtual humano – o devir do processo de criação em ambientes imersivos. *BDB-comp*.
- MICROSOFT, 2003. Voodoo Vince. Xbox.
- MILLER, C. H. 2004. *Digital Storytelling - Creator's guide to interactive entertainment*. Oxford: Elsevier.
- MUNIZ, R. 2004. *Vestindo os nus: o figurino em cena*. SENAC Rio Editora.
- NINTENDO, 1987. The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Nintendo Entertainment System.
- NINTENDO, 2000. Alice in Wonderland. Game Boy Color.
- NINTENDO, 2009. Bomberman 64. Nintendo 64.
- NINTENDO, 2010. Super Mario Galaxy 2. Wii.
- OCHALLA, B., 2012. Are games art? http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php?print=1. [Online; acessado em 17/07/2013].
- PALOMINO, E. 2003. *A Moda*. Publifolha.
- POLTRONIERI, F. A. 2010. Possíveis relações entre a arte e os jogos eletrônicos: Uma introdução ao conceito de estética aplicado às possibilidades do jogar digital. In *Proceedings of SBGames 2010: Art & Design Track*.
- PRYMUS, K. *kefka, Nietzsche, Foucault: Madness and Nihilism in Final Fantasy VI*.
- RABIN, S. 2010. *Introduction to Game Development*. No. v. 1 in Game development series. Course Technology Cengage Learning.
- RIBEIRO, J., NERY, M. D. S., AND BARBOSA, J. 2014. A Moda e os Jogos Digitais: O Figurino como Elemento de Identificação.
- ROCKSTAR GAMES, 2012. Max Payne 3. Consoles e computadores.
- ROCKSTEADY STUDIOS, 2009. Batman Arkham Asylum. Consoles e computadores.
- ROCKSTEADY STUDIOS, 2011. Batman Arkham Asylum. Consoles e computadores.
- ROCKSTEADY STUDIOS, 2013. DmC: Devil May Cry. Consoles e computadores.
- RODRIGUEZ, H. 2006. The playful and the serious: An approximation to huizinga's homo ludens. *Game Studies* 6.
- SABINO, M. 2007. *Dicionário da Moda*. Elsevier.
- SCHELL, J. 2008. *The art of game design: a book of lenses*. Morgan Kaufmann. Elsevier/Morgan Kaufmann Publishers.
- SCHELL, J. 2009. *A Arte do Game Design: O Livro Original*. Cengage Learning.
- SHELDON, L. 2004. *Character Development and Storytelling for Game Development Series*. Thomson Course Technology.
- SMITHSONIAN, D. K. 2012. *Fashion: The Definitive History of Costume and Style*. DK Publishing.
- SOLARSKI, C., 2012. Sponsored Feature: Drawing Basics and Video Game Art: Character Design. http://www.gamasutra.com/view/feature/178656/\\sponsored_feature_drawing_basics_.php.
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, 1996. Final Fantasy VI. PlayStation.
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, 1997. Final Fantasy VII. PlayStation.
- SQUARE ENIX, 2010. Final Fantasy XIII. Xbox 360 e PlayStation 3.
- SQUARE ENIX, 2014. Thief. Consoles e computadores.
- STEELE, V. 1997. *Fetice - Moda, Sexo & Poder*. Rocco.
- STROTHOTTE, T., AND SCHLECHTWEG, S. 2002. *Non-photorealistic computer graphics: modeling, rendering, and animation*. Elsevier.
- TEAM MEAT, 2010. Super Meat Boy. Consoles e computadores.
- TELLTALE GAMES, 2013. The Walking Dead: Season 2. Consoles e computadores.
- THATGAMECOMPANY, 2012. Journey. <http://us.playstation.com/games/journey-ps3.html>. [Online; acessado em 18/07/2013].
- TREPTOW, D. 2007. *Inventando Moda: Planejamento de Coleção*. Brusque.
- TURBINE, 2007. Lord of the Ring Online. Consoles e computadores.
- UBISOFT, 2012. Assassins's Creed III. Consoles e computadores.
- UBISOFT, 2013. Rayman Legends. Consoles e computadores.
- VOGLER, C. 2006. *A Jornada do Escritor*. Nova Fronteira.