

Estudo da representação artística de personagens em jogos eletrônicos - A Influência das três dimensões de um personagem em seu character design e sua relação com o jogador

Gabriel Zanini

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de artes e design, Brasil

Resumo

O trabalho mostra maneiras de se pensar a transmissão das características de um personagem por meio de sua representação artística, sendo essas expressas a partir das três dimensões de um personagem: sua fisiologia, sociologia e psicologia. A hipótese gira em torno da relação entre jogador e personagem, pensando em um momento anterior à primeira interação com o mesmo dentro do jogo. Busca-se entender a possibilidade de o jogador criar um vínculo emocional com o personagem apenas por seu *concept art* e imagens de apresentação e como essas três dimensões influenciam tal relação. Para se compreender como se dá a utilização dos parâmetros encontrados aqui, foram feitos estudos de caso em cima de dois personagens marcantes nos últimos anos: Lara Croft [Tomb Raider, 2013] e Elizabeth [Bioshock Infinite, 2013]. Por fim, pretende-se concluir como essa utilização influenciará as questões propostas na hipótese e as demais levantadas durante a pesquisa.

Palavras-chave: character design, personagens, três dimensões, relação jogador e personagem, representação artística, *concept art*

Authors' contact:

{Gabriel Zanini}gzanini116@gmail.com

1. Introdução

Personagens que compõem jogos passaram a ter grande impacto no jogador e ser muito mais profundos, marcantes e reais. “É necessário se focar nos personagens primeiro, alinhando as motivações do personagem com a do jogador” [Rouse Richard, 2014]. Assim, é notável a importância que os personagens têm tomado dentro dos jogos nos últimos anos e com isso a necessidade de se estudar como torná-los mais atrativos, conquistando o jogador de tal modo que essa relação consiga existir antes mesmo de uma experiência *in-game*.

1.1 Hipótese

A partir disso foi alcançada uma hipótese que procurasse entender: “Como a tradução das características desse personagem em seu projeto visual atrairá a atenção do jogador, o tornará próximo dele, marcante em sua vida enquanto jogador? Por que ele é capaz de os atrair desse modo? O quanto isso é possível antes mesmo de se jogar com ele?”

Com isso, chegou-se à seguinte hipótese: “Quando a representação artística de um personagem de jogo considera sua psicologia, sociologia e fisiologia, é possível criar um vínculo emocional com o jogador antes mesmo de qualquer interação”.

3. As 3 dimensões de um personagem

Uma das principais características de um personagem profundo é algo chamado por profissionais e estudiosos da área [Ekman et al. 2003] de “as três dimensões do personagem”. Elas são aquilo que compõem a vida, o jeito de ser, pensar, agir, sua aparência... São elas: psicologia, fisiologia e sociologia.

A psicologia ditará tudo aquilo que está relacionado à sua maneira de pensar e agir. Já a fisiologia será responsável por todas as suas características físicas, enquanto a sociologia por sua história e seu lugar ocupado na sociedade.

A tabela 1 [2003] mostra esses 3 parâmetros seguidos de diversos atributos que possam ser interessantes de se encontrar em um personagem.

Fisiologia	Sociologia	Psicologia
Sexo	Classe	Moral, vida sexual
Idade	Ocupação	Metas, ambições
Altura e peso	Educação	Frustrações, desapontamentos
Cor do cabelo, olhos e pele	Vida familiar	Temperamento
Postura	Religião	Atitudes realizadas na vida
Aparência e distinções	Raça, nacionalidade	Complexos, obsessões
Defeitos	Local na comunidade	Imaginação, julgamento, virtudes
Heranças	Afiliações Políticas	Extroversão, introversão
Físico	Hobbies	Inteligência

Tabela 1: Apresenta as 3 dimensões do personagem e alguns atributos que compõem cada uma delas

4. Parâmetros de análise

Então, foi preciso entender quais aspectos do personagem são utilizados para representá-las e como as fazem.

Dessa forma, os parâmetros encontrados foram: aparência, face, pose e postura, estereótipos, e cor.

4.1 Aparência

Aquilo que será responsável pela primeira impressão e compreensão do personagem por parte do jogador será sua aparência. Como dito por Naumann [2009], “(...) aparência física serve como um canal pela qual a personalidade é manifestada e o observador é capaz de descobrir diversos aspectos da personalidade.”

Personagens mais atrativos, mais bonitos, fortes, com porte mais atlético, costumam causar uma melhor primeira impressão ao jogador, uma vez que muitas características são atribuídas por esse simples fato, como, por exemplo, ser alguém mais gentil, forte, mais saudável, confiante, dominante, imponente, corajoso. [Ibister, 2006]

4.2 Face

Como dito por Isbister [2006], ler faces é um aspecto fundamental das interações sociais, pois são responsáveis pela compreensão de nossas expressões faciais e nosso olhar.

4.2.1 Expressões Faciais

As expressões faciais fazem com que o personagem dê ao jogador *feedbacks* emocionais daquilo que sente, pensa, de como ele se expressa. De acordo com Matsumoto e Kudoh [1993], as pessoas tendem a se sentir mais próximas de pessoas com um sorriso no rosto do que pessoas com expressão neutra

Ekman [1979] percebeu que a parte central da linha da sobrancelha, quando abaixada (indicando um “v”) demonstra raiva, quando levantada (um “v” invertido) indica tristeza e medo. Unindo o indicado por Matsumoto, Kudoh e Enkman, é possível notar que a configuração da boca indica proximidade, enquanto a sobrancelha indicará dominância em uma relação social. [Kudson, 1996]

4.2.2 Olhar

O olhar desse personagem também influenciará o modo como sua personalidade será interpretada pelo jogador. Um olhar penetrante e intenso pode demonstrar coragem, força, ser alguém destemido, enquanto um olhar menos intenso demonstra um personagem com maior receptividade, amabilidade, amizade; o desvio de olhar pode apresentar timidez, introversão, submissão, dentre diversos outros

sentimentos, como traços de personalidade e relação que o mesmo deve ter com o jogador.

4.3 Postura e Pose

A maneira como uma pessoa gesticula, posiciona seu corpo contra o de outra pessoa, a direção de seu olhar, o movimento das mãos, tudo isso são importantes ferramentas para se identificar traços e personalidades da pessoa, e com personagens isso não é diferente. [Isbister, 2006]

4.4 Estereótipos

Segundo Isbister [2006], os estereótipos podem ser usados para que o observador identifique características do personagem.

Por se utilizar de atributos característicos daquele contexto, o jogador já consegue à primeira vista imaginar como é aquele personagem, sem nem mesmo jogar com ele, por meio dos estereótipos.

4.5 Cor

Como dito por Tillman [2011], cores dizem muito sobre a história de um personagem. Ela também afetará se uma pessoa irá criar uma conexão com um personagem específico. “(...) Cor é algo que as pessoas tendem a se aproximar por (...)”. [2011]

É importante a um *character designer* saber o significado das cores e o que elas representam na hora de definir a paleta de um personagem. As cores utilizadas são as que devem ter seu significado atrelado diretamente à história e personalidade daquele personagem.

5. Estudos de caso

Para que seja possível visualizar como se dá a utilização dos parâmetros estudados aqui foram feitos estudos de caso de personagens reais e marcantes nos últimos anos. Além disso, pretende-se concluir como essa utilização influenciará questões como as propostas na hipótese e demais levantadas durante o processo de pesquisa.

6.1 Lara Croft (Tomb Raider, 2013)

6.1.1 Introdução

Tomb Raider, jogo lançado em 2013 na qual a desenvolvedora *Crystal Dynamics* buscou o renascimento da franquia de 1996, que vinha perdendo fãs com o passar dos anos. Sendo assim, viu-se necessária uma renovação na franquia como um todo, e, principalmente, de seu símbolo máximo, a protagonista Lara Croft.

O jogo traria a origem da personagem: “Ela passou a ser vista como alguém inteligente, de porte atlético, uma mulher vulnerável, que comete erros, se machuca, passa fome, cansaço e não muito confiante em si mesma. O que ela faz é buscar força interior para seguir em frente e evoluir em uma heroína muito poderosa e confiante. Assim, uma vez que entendemos esses pontos sobre sua personalidade estávamos possibilitados a fazer decisões específicas sobre seu redesign visual”. [The Final Hours of Tomb Raider, 2013].

6.1.2 Análise

Estas características estão muito visíveis e presentes em seu aspecto visual, como podemos ver na Figura 1. Com a imagem de uma personagem de olhar penetrante, demonstrando confiança, força e poder. Com diversos ferimentos e machucados pelo corpo que apresentam sua vulnerabilidade e os riscos que passou, ela mostra o conceito de sobrevivência necessário ao jogo. Sua postura aberta, mas preparada para quaisquer riscos; com as armas em punho, mas sem posicioná-las como obstáculo ao jogador; sua beleza e corpo atlético que nos passa aspectos de alguém jovem, buscando uma proximidade maior com o público.



Figura 1: Imagem de apresentação de Lara Croft (2013)

6.1.3 Conclusão

Lara Croft mudou muito se a compararmos ao primeiro jogo. Agora, conseguimos enxergá-la não mais como uma “rainha de gelo”, como dito por um dos entrevistados pela desenvolvedora, mas sim como uma personagem mais humana, profunda, vulnerável, expressiva, alguém que seja possível de se sentir

próximo e que seja interessante por fatores externos à sexualidade. Agora, a vemos como uma garota que antes vivia uma vida comum, mas que precisou buscar em seu interior força para sobreviver e seguir em frente, como pretendido por seus desenvolvedores.

6.2 Elizabeth (Bioshock Infinite, 2013)

6.2.1 Introdução

A personagem Elizabeth é a conexão entre *Rapture*, mundo onde se passa o primeiro jogo da franquia, com *Columbia*, local onde ocorrem os eventos de *Bioshock Infinite*. Sendo assim, a personagem é muito importante para que o jogador consiga compreender a relação entre esses jogos e assim uma cronologia na franquia. Com isso, Elizabeth precisava ser o centro da narrativa. Possuindo tamanha importância, a empresa via desde o início que ela precisaria de uma atenção especial, maior do que qualquer outro elemento em *Bioshock*, inclusive o próprio protagonista. [Bioshock Infinite - Creating Elizabeth]¹.

6.2.2 Análise

Elizabeth, por ter vivido em uma torre, sem ter contato com nenhum outro ser humano, possui como principal característica sua inocência. Com isso, esse aspecto precisa estar muito presente em sua representação artística. Nos seguintes *concepts* da personagem (Figura 2), conseguimos visualizar em seu rosto olhares curiosos e desconfiados, como de alguém que não conhece aquilo que vê, ou até quer saber mais sobre.



Figura 2: *Concepts* iniciais de Elizabeth

Já em um segundo momento do jogo, Elizabeth vem a se tornar uma mulher forte, que sofre com diversas situações que eram desconhecidas por ela anteriormente, e agora está ciente dos horrores do mundo.

¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=hSDDE3ICLhA>

Na Figura 3 conseguimos ver a face de Elizabeth e sua expressão facial de tristeza. O choro em seu rosto e o sangue em sua boca ajudam a reforçar a ideia de que ela passou por horrores e traumas nunca antes imaginados por ela. O olhar penetrante e a sobrancelha baixa dão um ar de tristeza a seu rosto. Sua pose recolhida e a mão no pescoço demonstram seu medo do que está por vir e perplexidade com o que já aconteceu. Além disso, é possível notar que seus braços e pernas criam um distanciamento com o observador, servindo de obstáculo entre ele e a personagem.

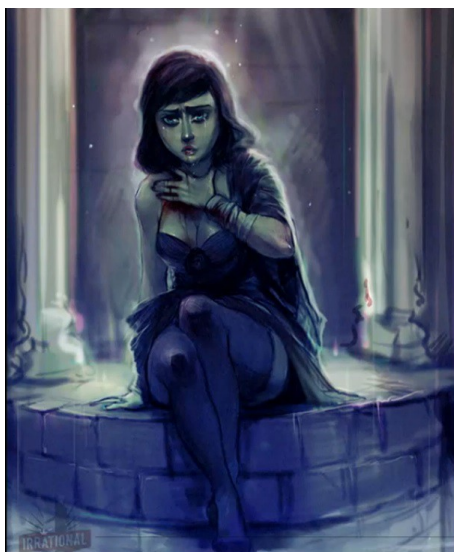


Figura 3: Ilustração representando Elizabeth em sua versão mais madura

6.2.3 Conclusão

Com isso, o tratamento dado à personagem e a boa tradução de suas dimensões influenciou diretamente para que houvesse uma aproximação emocional por parte dos jogadores, em particular mesmo em momentos anteriores ao ato de jogar.

“O fato de que as pessoas já estavam tão interessadas no que Elizabeth estava fazendo, como estava reagindo, o que estava vestindo era incrivelmente poderoso. Se ninguém tivesse se importado, estaríamos em uma situação horrível.” [Amanda Jeffrey, level designer da Irrational Games, 2013]².

7. Conclusões Finais

Concluímos desses estudos que o *character design* aprofundado de ambos os personagens foi importante para que os mesmos viessem a se tornar cativantes e importantes para o jogador. Lara Croft, devido a seu redesing e sua complexidade muito maior, é muito mais aceita pelos fãs, além de ter trazido novos à franquia. Elizabeth, devido a seu desenvolvimento

muito detalhado, perfeccionista e complexo, se tornou uma NPC que os jogadores queriam acompanhar, entender o que viveu e que criou um laço afetivo forte com quem jogou *Bioshock Infinite*.

Conseguimos afirmar por meio disso que, o grande sucesso desses jogos em 2013, foi em parte graças a seus excelentes personagens, tornando-os um “divisor de águas” para ambas as franquias e suas desenvolvedoras.

Referências

- CNNTECH. *Meet Elizabeth: The heart and soul of 'Bioshock Infinite'*. 2013. Disponível em: <<http://www.cnn.com/2013/03/25/tech/gaming-gadgets/bioshock-infinite-elizabeth/index.html>> Acesso em: 14 de abril de 2014.
- CRYSTAL DYNAMICS. *Tomb Raider: The art of survival*. Indianapolis: Brady Games. 2012. p.8 – 18.
- CRYSTAL DYNAMICS. *The final hours of Tomb Raider*. 2013.
- EKMAN, Inger, HELIÖ, Satu & LANKOSKI, petri. *Characters in computer games: toward understanding interpretation and design*. 2003. University of Tampere, p.1 – 10.
- GAME SPOT. *Creating Bioshock Infinite's Elizabeth*. 2013. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/videos/creating-bioshock-infinite-selizabeth/2300-6417846//>>. Acesso em: 13 de abril de 2014.
- ISBISTER, Katherine. *Better game characters by Design: A psychological approach*. New York: CRC Press. 2006.
- KUDSON, Brian. *Facial expressions of emotion influence interpersonal trait inferences*. 1996
- LEVINE, Ken. *The art of Bioshock Infinite*. Dark Horse Books. 2013. p. 48 – 62.
- MATSUMOTO, D., & KUDOH, T. *American-Japanese cultural differences in attributions of personality based on smiles*. 1993. Journal of Nonverbal Behavior, p.231-243.
- NAUMAN, P. Laura; VAZIRE, Simine; RENTFROW, J. Peter & GOSLING D. Samuel. *Personality judgement based on physical appearance*. 2009. Personality and social psychology bulletin, p. 1669 – 16670.
- ROUSE, Richard & ABERNATHY, tom. *Death to the three-act structure: toward a unique structure for game narrative*. 2014. Disponível em: <<http://gdcvault.com/play/1020050/Death-to-the-Three-Act>>. Acesso em: 26 de março de 2014.
- TILLMAN, Bryan. *Creative character design*. 2011. Waltham: Focal Press. p.111-119.

2 Meet Elizabeth: The heart and soul of 'BioShock Infinite', CNN online, 2013.