

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES**



IGOR GABRIEL DOS SANTOS AVELINO

VISÕES DE TRANCOSO
design de personagens para jogos eletrônicos

Rio de janeiro
2020

Igor Gabriel dos Santos Avelino
DRE 116032511

VISÕES DE TRANCOSO
design de personagens para jogos eletrônicos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito para a obtenção de título de Bacharel em Artes
Cênicas - Indumentária pela Escola de Belas Artes de
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Orientadora: Prof^a Maria Cristina Volpi

Rio de janeiro
2020

CIP - Catalogação na Publicação

A948v Avelino, Igor Gabriel dos Santos
Visões do Trancoso: Design de personagens para
jogos eletrônicos. / Igor Gabriel dos Santos
Avelino. -- Rio de Janeiro, 2020.
22 f.

Orientadora: Maria Cristina Volpi.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Visuais:
Indumentária, 2020.

1. Design de personagens . 2. Figurino digital.
3. Design. 4. Videogame. I. Volpi, Maria Cristina ,
orient. II. Título.

Pelo suporte, afeto e cuidado que minha mãe e minhas tias me deram, pela paciência e carinho de minha orientadora, dedico este trabalho a elas.

AGRADECIMENTOS

Ao longo da minha jornada na faculdade conheci muitos professores e tive a oportunidade de conhecer um pouco sobre quem são e seus métodos de trabalhar. Desde o princípio eu sabia que gostaria que a professora Maria Cristina Volpi fosse minha orientadora. Tive a oportunidade de ser monitor de Figurino I, e criei uma admiração muito forte por ela. Produzir conteúdo para a matéria dela sempre foi um dos momentos mais divertidos da faculdade, principalmente por sentir que ela não “podava” meu processo artístico, muito pelo contrário, sempre me deu forças para produzir. Lembro-me do primeiro projeto que apresentei pra professora Volpi, eu estava tão nervoso que tremia, e ela com sábias palavras tranquilizou o ambiente e me fez enxergar-la não como uma julgadora, e sim como uma pessoa para somar conhecimento. Enquanto produzia este TCC suas palavras de conselho e motivação estavam sempre ecoando em minha cabeça.

Agradeço também a minha família e amigos, que sempre me deram apoio, principalmente a minha mãe, Maria das Graças, que sempre acreditou em mim, principalmente nos momentos onde eu mesmo não acreditei.

RESUMO

Esse projeto apresenta a criação de design de personagens para jogos de videogame, com ênfase no figurino. *Visões do Trancoso* é um jogo eletrônico com características *arcade* e de luta. No decorrer da história acompanhamos a jornada de um grupo de jovens, em busca de resgatar um amigo que foi sequestrado. Durante essa jornada são abordadas a luta de classes, a condição do jovem abandonado pelo estado e a crescente violência juvenil. Para desenvolver a criação dos habitantes de *Visões do Trancoso* procurei ir além dos esterótipos, driblando esses erros do passado, e construir uma nova geração de jogos de videogame e de jogadores.

Palavras-chave: figurino digital; design; videogame.

Sumário

1. Introdução	8
2. Metodologia.....	9
3. Descrição do enredo do jogo	10
4. Desenvolvimento	11
5. Conclusão.....	54
6. Referências e fontes	55

1. Introdução

Nesse projeto será realizado o desenvolvimento do design de personagens para jogos digitais, com objetivo de demonstrar de forma prática o desenvolvimento do figurino digital. O design de personagens é incrível pela possibilidade de criação, a capacidade de construção a partir da visão pessoal artística do criador baseada no conceito, e também de contar a história de um personagem de maneira não verbal, utilizando apenas recursos visuais para compor o mesmo.

Num jogo de videogame, o design visual tende a ser a primeira comunicação não verbal com o espectador, sendo assim uma ponte invisível que conecta o jogador ao mundo, as vezes essa ponte pode passar informações equivocadas, transformando gerações. Muitas vezes os personagens são desenvolvidos escorados em estereótipos físicos e de vestuário, deixando de lado a complexidade psicológica e física que caracterizam o próprio ser.

Alguns dos desenvolvedores de personagens para jogos ainda insistem em permanecer em suas “zonas de conforto”, onde eles entendem o que funciona e não funciona para o mercado, infelizmente isso transforma o trabalho artístico muito monótono e com uma visão retrograda. O público alvo não possui a mesma visão que possuía a cinco anos atrás, questões que antigamente possuíam uma ótica simplória hoje pode-se entender como uma visão pejorativa, é importante que esse designer esteja atento para seu projeto envelhecer bem, e não como um projeto com estereótipos pejorativos de gênero, corpo e vestuário. Com a lentidão estereótipos pejorativos estão decaindo das grandes produções de videogame, mas ainda é um terrível e constante realidade no mercado de jogos.

Todavia, o acesso a informação esta cada vez mais fácil, seja por internet ou por meios físicos, e assim é uma maneira prática de driblar esses erros do passado, e construir uma nova geração de jogos de videogame e de jogadores. De maneira geral, é preciso atenção no momento do desenvolvimento de um personagem, não só em suas características que dão formas visuais, mas principalmente na sociedade atual.

Desde o inicio eu já sabia que gostaria de trabalhar com dois temas específicos, um

desses temas seria a ilustração de personagens de livros e a outra seria o desenvolvimento de design de personagens para jogos eletrônicos. A motivação para trabalhar com esses dois temas, se justifica porque atualmente é minha área profissional e de pesquisa pessoal, mas também por ser uma área que me une aos meus primos e amigos.

Nesse período, o livro que eu possivelmente iria ilustrar eu já sabia, mas o jogo de videogame ainda era um mistério. Durante muito tempo achei que iria apresentar uma proposta de ilustrar o livro O Alquimista de Paulo Coelho, afinal eu já sabia qual caminho seguir, porém nas férias de verão de 2019 para 2020 eu ganhei um livro de presente, esse foi um divisor de águas em minha vida, no momento em que comecei a ler eu já conseguia imaginar o meu trabalho de conclusão de curso sendo criado em formato de videogame, esse livro foi o Laranja Mecânica de Anthony Burgess. O universo que o autor expressava em cada página era muito palpável, era impossível não criar conexões do texto com a realidade brasileira, e com situações que eu e meus amigos vivíamos em desventuras noturnas pelas ruas do subúrbio de Nova Iguaçu.

Mesmo sabendo que eu gostaria de trabalhar com o design de personagens para videojogos, o projeto passou por muitas alterações, porém o conceito continuou o mesmo. Inicialmente o projeto era um jogo com um enredo com três capítulos, cada capítulo representava uma região do Brasil. Após algumas reuniões com minha orientadora, percebi o projeto evoluindo organicamente, e aos poucos pude notar que talvez seria interessante trazer um pouco mais de minha vivência para o projeto. Foi esse o meu ponto de partida para criar um novo projeto, novos roteiros e novos personagens, porém ainda trabalhando no mesmo conceito anterior.

2. Metodologia

O projeto foi desenvolvido utilizando o software do Photoshop cs6 e uma mesa digitalizadora. O objetivo de trabalhar com o photoshop foi pela minha familiaridade com o programa e pelas inúmeras possibilidades que o programa disponibiliza ao designer.

Contudo para a construção do design de personagens foi necessário passar por alguns processos, estes foram: leitura e compreensão do texto; decupagem do perfil

do personagem; desenvolvimento de pranchas de referências com base no perfil gerado a partir da decupagem; desenvolvimento de pranchas de referências feitas com colagens para obter referência de adereços, visagismo, e vestuário; e por o fim desenvolvimento do design de personagem.

Os personagens presentes no projeto foram desenvolvidos em duas dimensões, com design em arte em pixel, característico das antigas máquinas de fliperama.

3. Descrição do enredo do jogo

Para o desenvolvimento desse projeto, inspirei-me no romance *Laranja Mecânica*, escrito por Anthony Burgess, o romance ocorre em uma Inglaterra futurista e quebrada. Mesmo sendo um livro do século passado, consegui criar pontes com a situação do Brasil atual. Durante a leitura do livro de Anthony, percebi que são situações cabíveis não apenas na condição atual do meu país, como também para um futuro não tão distante. Sendo assim, desenvolvi uma história que representa um Brasil futurístico com temática *cyberpunk*, termo que representa um futuro decadente e com influência altamente tecnológica.

A cidade de Nova Iguaçu que fica no estado do Rio de Janeiro, foi escolhida para receber a história desse projeto. A motivação para escolher a cidade da Baixada Fluminense, foi a minha familiarização com o estilo de vida boêmio que os personagens do romance vivem em sua cidade ficcional, portanto me inspirei em experiências pessoais vividas nas noites do suburbio iguaçuano, em bares presentes do município e com o universo futurista desenvolvido por Burgess.

Para a construção do design de personagens foi levado em consideração alguns pontos, esses foram: a vivência dos personagens presentes na história baseando-se em experiências pessoais; o *Manual do Guerrilheiro Urbano*, livro escrito por Carlos Mariguella, foi essencial para construção de adereços que possam se tornar armamento de combate. O livro aborda o entendimento e dicas sobre combate, resgate e ações bélicas em centros urbanos.

Atentei-me a criar um design onde cada tribo fosse singular. Para a construção financeira dos personagens levei em consideração a ostentação de tecnologia para auxílio cotidiano. Trabalhar a diversidade social a partir de diversas cores, e trabalhar as cores para definir tribos urbanas.

O projeto sofreu muitas influencias externas, ele foi inspirado na sociedade jovem delinquente do romance *Laranja Mecânica*, no estilo de combate que o livro do Mariguella levanta, no estilo criativo dos figurinistas Kurt e Bart, e na minha memoria afetiva com seu presente e com o seu passado ligado aos jogos eletrônicos, e em minhas desventuras pelas madrugadas da cidade de Nova Iguaçu. Alguns livros e escritores foram de suma importancia para a composição prática da obra, seja para a criação do universo ou para a criação dos personagens.

No inicio seria um projeto de um jogo que ocorreria em três regiões brasileiras, e em cada região acompanharíamos uma história diferente, inspirada em tragédias gregas. Por sugestão das professoras que participaram da minha pré-banca, o projeto ganhou outros contornos. Continuando com o mesmo conceito, desenvolvi uma história nova e dei vida a novos personagens. Foi uma decisão arriscada, pois faltava apenas um mês para a entrega do projeto, entretanto foi sem duvida a melhor decisão tomada, após recomeçar a parte prática do meu TCC, eu ja possuia uma visão amadurecida e esclarecida dos meus objetivos.

4. Desenvolvimento

Enquanto escrevia o roteiro, eu pesquisei sobre estéticas visuais de futuros possíveis, e encontrei diversos tipos de conceitos pré-definidos, os que mais me interessaram foram o *cyberpunk* e a distopia. Durante o processo de escrever o roteiro eu esbarrei em um outro livro, chamado *Manual do Guerrilheiro urbano* escrito por Carlos Mariguella, e esse livro foi de suma importância para a construção e entendimento do combate urbano. Com o auxilio do livro de Carlos, tive uma compreensão mais clara sobre as táticas de sobrevivência urbana, e ela somada ao romance de Burgess possibilitou a criação de um universo mais rico. No momento eu tinha desistido de trabalhar com as 3 regiões brasileiras, e estava focado em trabalhar em Nova Iguaçu, após algumas pesquisas técnicas sobre a cidade, resolvi unir tais informações as minhas referências anteriores, criando uma nova cidade futurística chamada de Neo Iguaçu.

Tendo o roteiro criado em mãos, comecei a pesquisa teórica para solidificar a etapa prática, a intenção dessa pesquisa era gerar um corpo mais coeso e uma base firme para minha criação, pesquisei em artigos e revistas sobre tribos urbanas, costumes

da sociedade da década de 90, estética futurística cyberpunk, a história do vídeo game e quais são os designs de cada um.

Compreender a história dos jogos eletrônicos foi um momento chave para o desenvolvimento do projeto, foi durante essa etapa que pude racionalizar as possibilidades de jogos e sua influencia nos moldes de uma sociedade.

O jogo eletrônico, videojogo ou videogame é o termo utilizado para aquele que usa a tecnologia para a prática de jogos virtuais. Eles podem ser jogados em computadores pessoais (dentre eles tablets e telefones celulares), em máquinas de fliperama ou em consoles.

Os jogos eletrônicos começaram a serem desenvolvidos por volta da década de cinquenta, *Bertie the Brain* foi um dos jogos pioneiros dessa década. O jogo estava suportado em um computador, foi construído em Toronto por Josef Kates, para a Exposição Nacional Canadense de 1950.

Um ano após o desenvolvimento do *Bertie the Brain*, surgiu o jogo *Nim*. Em 1951 foi desenvolvido um computador cujo propósito era executar um videojogo. Essa máquina foi chamada de NIMROD, em homenagem a máquina, o jogo foi batizado de *Nim*. Em uma exposição de ciências na Grã Bretanha, o computador foi exibido ao público pela primeira vez. Porém para muitos, o primeiro videogame da história foi criado em 1952, pelo professor da Universidade de Cambridge chamado Alexander Shafto Douglas. O jogo chamava-se OXO e foi desenvolvido utilizando um computador EDSAC.

Tennis for Two foi criado pelo físico nuclear norte-americano William Higinbotham em 1958. *Tennis for Two* ou *pong* como é popularmente conhecido, foi o último grande jogo antes da popularização dos jogos para consoles. Tratava-se de um jogo que simulava uma partida de tênis (ou ping pong), ele nunca teve distribuição comercial, ficou em demonstração no Laboratório Nacional de Brookhaven, Nova York. O videojogo atraiu multidões, os jogadores conseguiam jogar a partir de controles que tinham uma alavanca e um botão de pressionar. Com a alavanca era possível movimentar as “raquetes”, e com o botão de pressionar era possível rebater a bola.

Em 1961 surgiu o *Spacewar!* desenvolvido no Instituto de Tecnologia de

Massachusetts (MIT). Esse jogo foi executado em um computador DC-PDP 1.

Em 1971 foi a primeira venda de console do mundo, o jogo era baseado no *SpaceWar!* de 1962, pela empresa Computer Space. Em 1972 foi desenvolvido o primeiro console doméstico da história, o *Odyssey* da empresa Magnavox. Foi neste mesmo ano o primeiro grande sucesso comercial de um videogame. A Atari fez história com o jogo *Pong*, essa vitória no mundo comercial dos jogos foi a responsável pela massificação da indústria dos videogames, abrindo caminhos para inúmeras outras empresas.

A democratização dos jogos arcade se deu no ano de 1977, onde começou a implantação de fliperamas (máquinas que suportam jogos de arcade) em lugares de grande circulação, como restaurantes, centros comerciais, bares etc. A partir da década de 70 até a atualidade os consoles se tornaram cada vez mais populares e democráticos, evoluindo a partir da necessidade do mercado e do consumidor, gerando novos consoles, esses foram: consoles portáteis, domésticos, para uso comercial, entre outros.

Nos dias atuais os jogos virtuais estão muito presentes na vida das pessoas, segundo a *Forbes* (a mais conceituada revista de negócios e economia do mundo), cerca de 66,3% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos. Segundo a mesma revista, mais da metade do público consumidor dos jogos são mulheres, e o dispositivo mais utilizado para jogar são os smartphones.

Os videogames se tornaram uma categoria esportiva, conhecida como “Esports”, termo usado para competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais da área. Segundo a *Forbes* 60,3% dos entrevistados já ouviram falar nesse termo, e 48% dos jogadores praticam essa modalidade.

Após a pesquisa teórica realizada, comecei a catalogar os perfis de cada personagem presente na história, e então começar uma pesquisa para criação de pranchas iconográficas, utilizando colagens digitais de imagens, as primeiras pranchas criadas eram sobre o macro conceito, ela confortava a pesquisa de referência de moda dos anos 90, vestuários que eu entendia como futurista e cyberpunk, armas de origem caseira e de fácil manuseio, e uma prancha com referências de visagismo. Após a criação das colagens do macro conceito, comecei

a trabalhar em criação de pranchas do micro conceito, que tratava retratar o perfil psicológico e físico dos personagens.

Durante essa proposta trabalhei com recursos que aprendi nas aulas da faculdade, porém adaptei as mesmas para meu método de trabalho. Separei as pranchas de referência de vestuário como uma grande vitrine, onde eu criava o código de vestimenta dos personagens a partir de fragmentos de composições criadas por outros artistas. Geralmente nos projetos das aulas eu trabalhava pegando composições prontas por outros artistas e representava elas nos croquis.

Eu comecei meu trabalho com antecedência, e tinha tudo sob controle, abandonar o primeiro projeto e começar um praticamente do zero, foi um dos maiores desafios que eu enfrentei durante o processo de desenvolvimento do TCC. O projeto estava definido com, criar o design de personagens, criar uma proposta de figurino para uma possível montagem comercial de divulgação do jogo, essa montagem só seria realizada pois eu acreditava que era obrigatório a montagem de uma peça para a avaliação do TCC, porém após a pré-banca foi discutido a necessidade de montar um vestuário e decidimos que não havia necessidade. Decidimos então que ao invés de apresentar uma peça de figurino, iríamos apresentar pequenas animações, onde iríamos observar o personagem de maneira prática em seu ambiente “natural”.

Roube de qualquer lugar que tenha ressonância ou inspiração e imaginação. Devorar filmes antigos, novos filmes, música, livros, pinturas, fotografias, poemas, sonhos, conversas aleatórias, arquitetura, pontes, placas de rua, árvores, nuvens, massas de água, luz e sombras. Selecione apenas coisas para roubar que falem diretamente para a sua alma. Se você fizer isso, seu trabalho (e roubo) será autêntico. KLEON; Steal like an Artist, 2012, p.19).

Esse trecho do livro de Kleon, foi fundamental para eu me desprender de amarras, e começar a perceber o mundo que me cercava, eu precisava sair em busca de referências, foi um momento em que percebi que eu não iria inventar a roda, que eu precisava buscar por referências. Foi nesse momento que eu comecei a buscar por filmes, artistas, cantores e pinturas que poderiam somar a minha linha de pesquisa. Kurt e Bart são dois figurinistas que me inspiraram e me desprenderam de amarras imaginárias com o seu discurso criativo, eles também foram os figurinistas de filmes que eu me inspirei para a criação visual do projeto, esses filmes foram Ghost in the Shell (2017) e a Esperança parte 1 e parte 2 (2014 – 2015).

Alguns ilustradores brasileiros também colaboraram muito com o meu processo criativo, um foi o designer de personagens Hugo Richards e o outro foi a equipe de ilustradores do Sapo Lendário, são artistas que eu acompanho desde muito jovem. Além dessas referências visuais, também tive forte influência no trabalho da Cantora Grimes, o seu álbum Miss Anthropocene foi enriquecedor para minha obra.

Figura 1 – Ilustração 13 do projeto Planeta X. Por Sapo Lendário.



Fonte: Pagina do Sapo Lendário no Behance¹.

¹ Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/86259849/PLANETA-X-%28Inktober-2019%29>>. Acesso em 29/10/2020

Figura 2 – Design de Personagens. Por Hugo Richards.



Fonte: Pagina do Hugo Richards no Artstation²

² Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/2xBZKB>>. Acesso em 29/10/2020

Para o desenvolvimento prático final, decidi fazer 9 animações e uma ilustração, estas representam como o personagem e o jogo ganham vida dentro do videogame, e para divulgação do game. Esse foi o momento de experimentações onde criei ilustrações que dão vida ao conceito criado para o jogo, e fiz pequenos gifs para entender como funciona a animação dentro dos jogos. Durante o design dos personagens e das animações, decidi trabalhar com cores vibrantes e saturadas, testei o uso de cores para a realização das sombras, e as cores selecionadas para gerar esse volume foram rosa e roxo. Para singularização de cada gangue presente no jogo, escolhi cores que reforcem o conceito gerado para cada gangue e suas influencias psicológicas com o público. Para a gangue do distrito 2 escolhi uma paleta de amarelo que reforçasse a questão da parte elétrica e divina; para a gangue principal que ocupa o distrito 3 escolhi tons de azul pois é a cor preferida de maior parte da população segundo o livro Psicologia das cores: Como as cores afetam a

emoção e a razão, por Eva Heller e Marcia Lúcia Lopes da Silva; já a gangue do distrito 4 recebeu as cores terrosas de laranja para reafirmar questões sobre terra e elementos rurais; enquanto o distrito 5 recebeu cores rosa e roxo, o rosa foi para gangue que possui relação com a água e a feminilidade, enquanto o roxo assumiu o papel de trazer o clima soturno da segunda gangue; o verde deu o elemento tropical para a gangue do distrito 4 que traz um elemento futebolístico e brasileiro; e por fim a ultima gangue vestiu tons de vermelho, pois representava os Estados Unidos, e quando estiver em combate com a gangue principal, ira reforçar as cores da bandeira da América do Norte.

Figura 3 – Prancha iconografica anos 90.



Fonte: Compilação do autor.

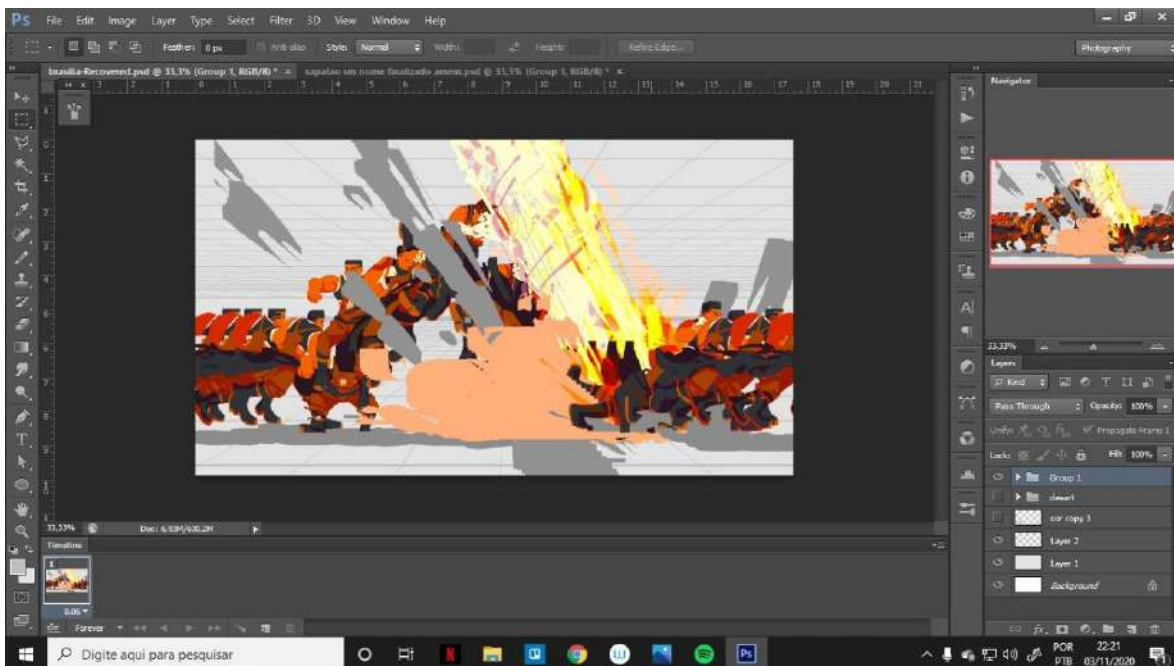
Figura 4 – Prancha iconografica futurista.

Figura 8 – Cartela de cores e efeitos da sombra.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 9 – print do processo de desenvolvimento de animação.



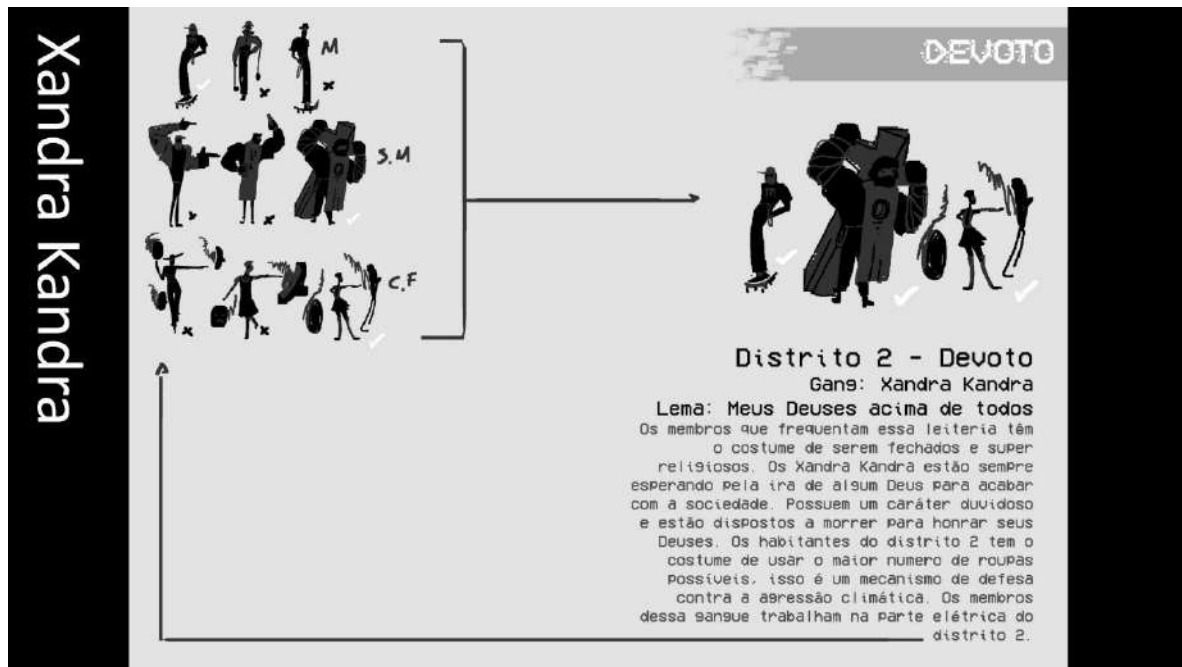
Fonte: Acervo pessoal do autor

Figura 10 – Resultado final do desenvolvimento de personagens.



Fonte: Acervo pessoal do autor

Figura 11 – desenvolvimento dos personagens do distrito 2.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 12 – Prancha Iconográfica para gangue do distrito 2.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 13 – Desenvolvimento de personagem distrito 2.



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 14 – Desenvolvimento de personagem distrito 2.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 15 – Desenvolvimento de personagem distrito 2.



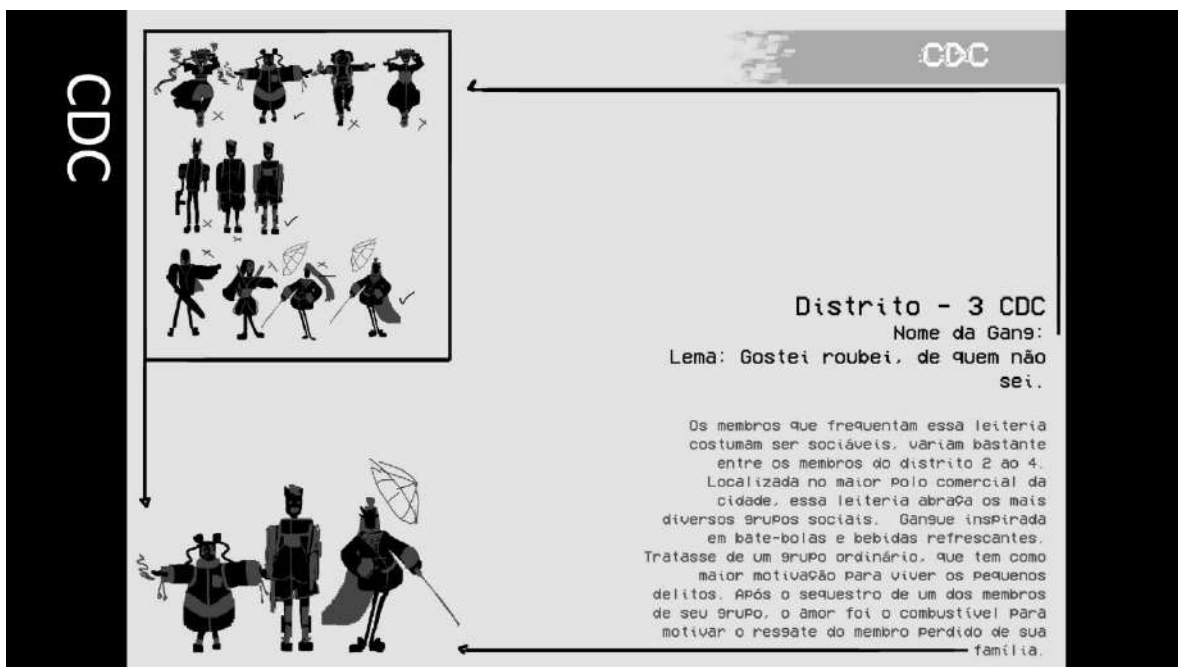
Fonte: Acervo do autor.

Figura 16 – personagens distrito 2, visão frontal.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Figura 17 – desenvolvimento dos personagens do distrito 3.



Fonte: Acervo do Autor



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 20 – Prancha Iconográfica da personagem SodaPop, distrito 3.



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 21 – Desenvolvimento personagem distrito 3.



Fonte: Acervo do Autor.

Figura 22 – Prancha iconográfica da personagem Traça D.O, distrito 3.



Fonte: Acervo do Autor

Figura 23 – Desenvolvimento personagem distrito 3.



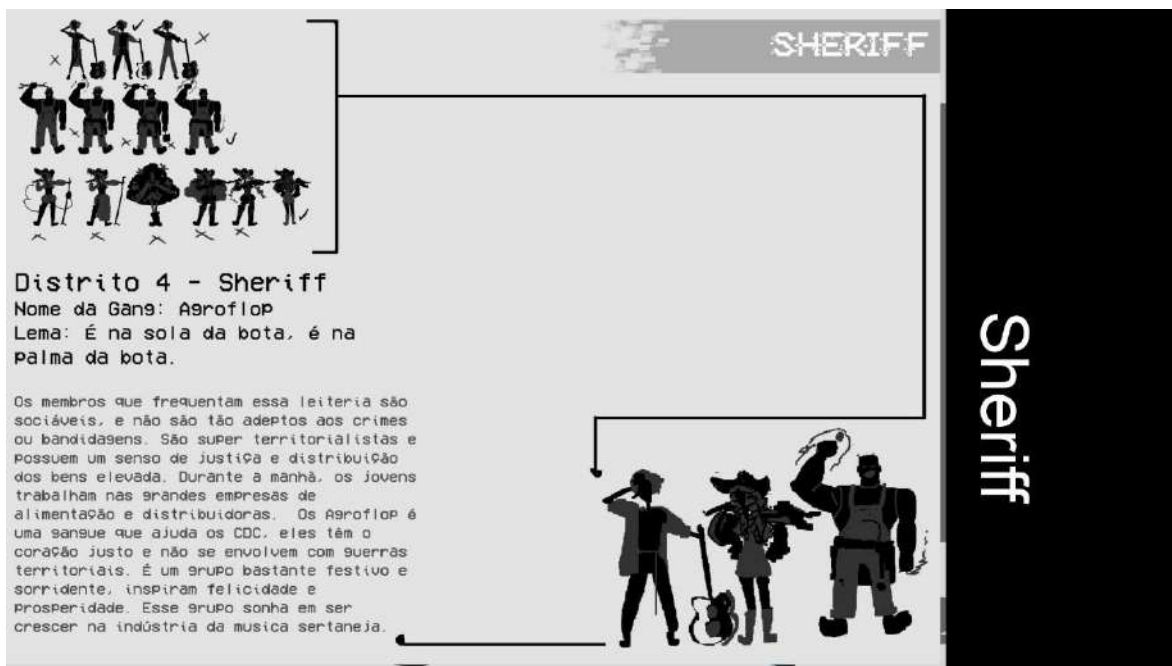
Fonte: Acervo do autor.

Figura 24 – personagens distrito 3, visão frontal.



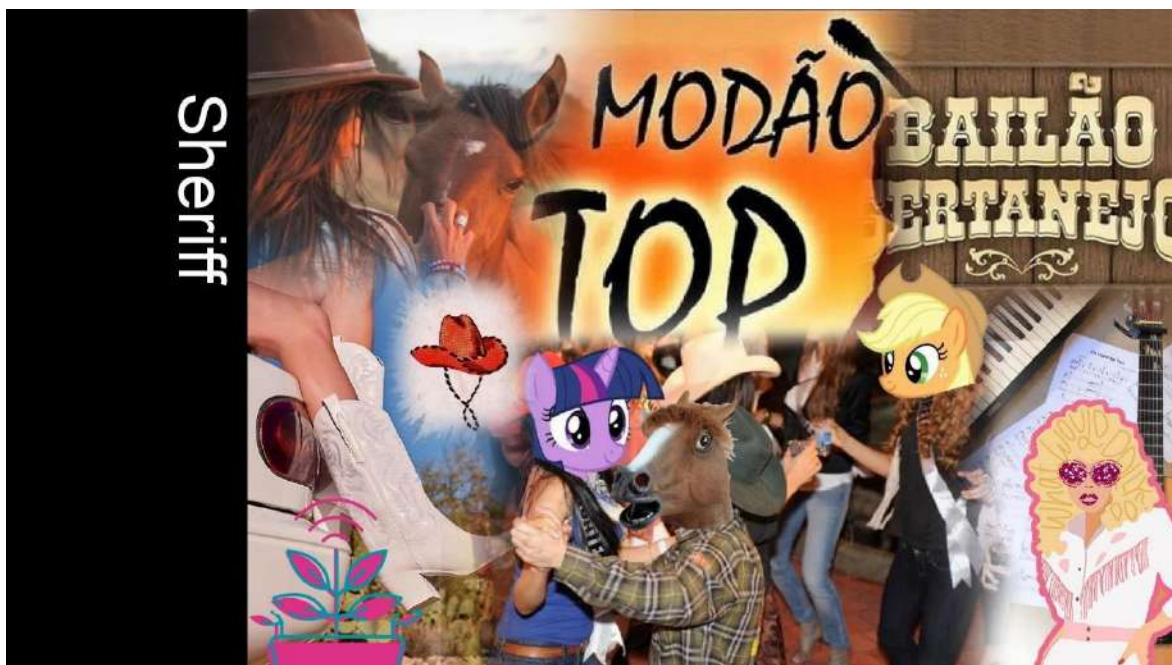
Fonte: Acervo do autor.

Figura 25 – desenvolvimento dos personagens do distrito 4.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 26 – Prancha Iconográfica para gangue do distrito 4.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 27 – Desenvolvimento de personagem distrito 4.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 28 – Desenvolvimento de personagem distrito 4.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 29 – Desenvolvimento de personagem distrito 4.



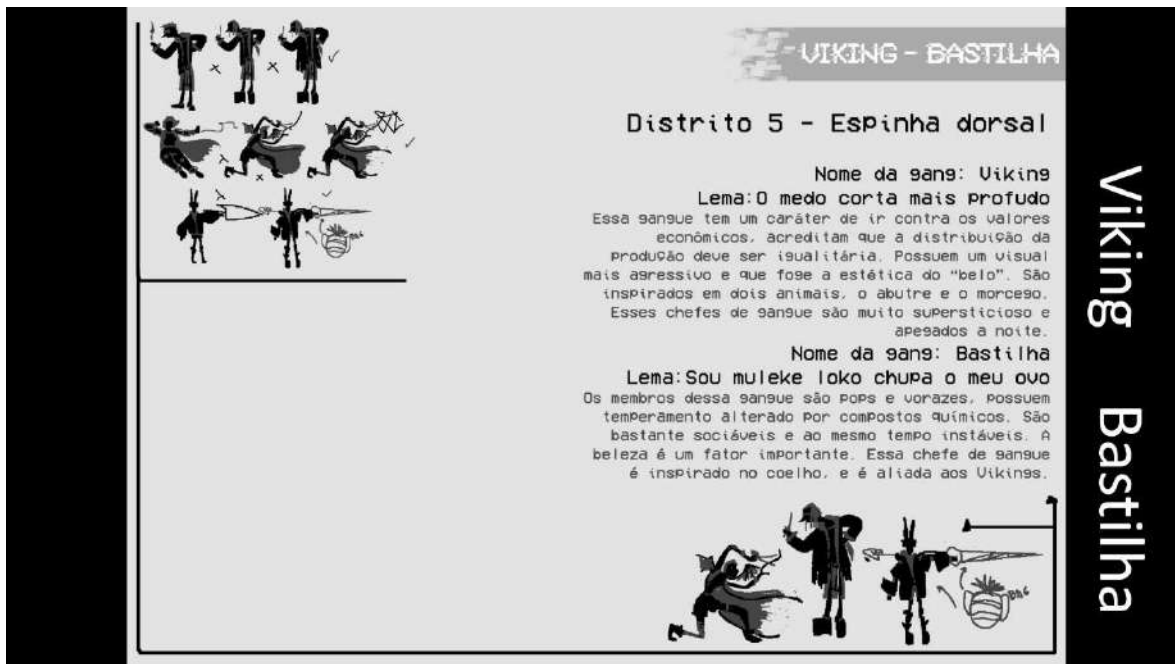
Fonte: Acervo do autor.

Figura 30 – personagens distrito 4, visão frontal.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 31 – desenvolvimento dos personagens do distrito 5.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 32 – Prancha Iconográfica da personagens Vamp e Abutre, distrito 5.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 33 – Desenvolvimento de personagem distrito 5.



Personagem: Vamp

P.F longa, sexy,
drogada, vampyrica

P.P Desconfiada,
simpática, aluada

R.M 90s cyberpunk

C. longa distancia

C.F media

D 5

Fonte: Acervo do autor.

Figura 34 – Desenvolvimento de personagem distrito 5.



Personagem: Abutre

P.F Alto, protetor,
esguio, ave

P.P Agressivo,
impulsivo, lunático

R.M 90s cyberpunk

C. Curta distancia

C.F Media

D 5

Fonte: Acervo do autor.

Figura 35 – Prancha Iconográfica da personagem Olla Bunny, distrito 5.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 36 – Desenvolvimento de personagem distrito 5.



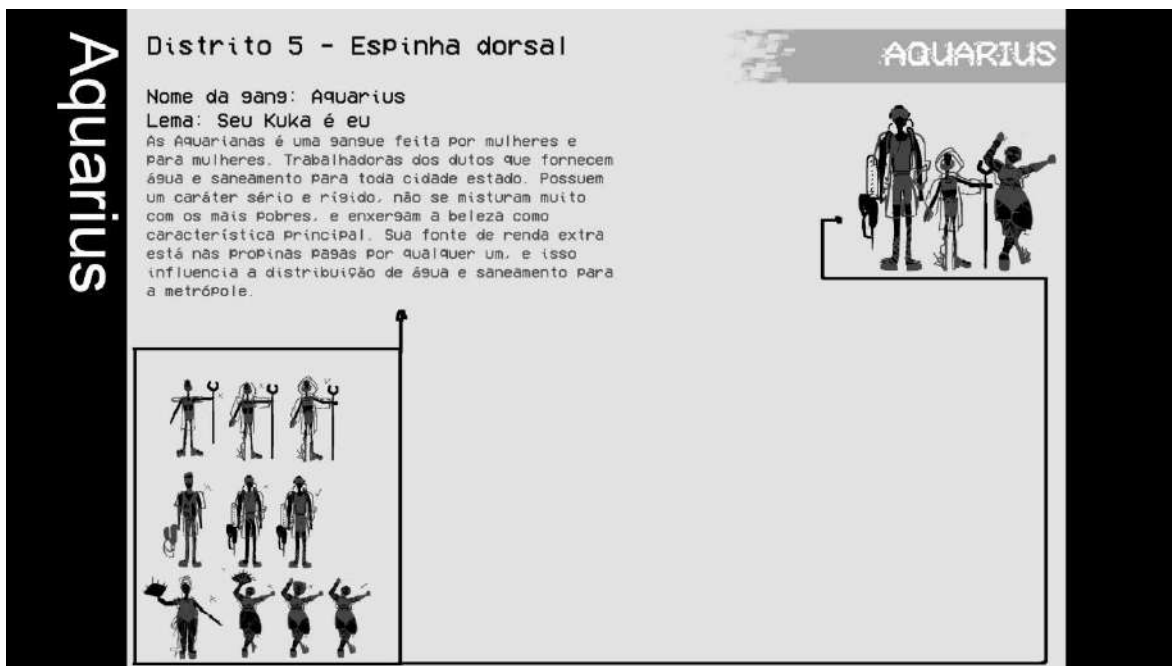
Fonte: Acervo do autor.

Figura 37 – personagens distrito 5, visão frontal.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 38 – desenvolvimento dos personagens do distrito 5.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 39 – Prancha Iconográfica para gangue do distrito 5.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 40 – Desenvolvimento de personagem distrito 5.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 41 – Desenvolvimento de personagem distrito 5.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 42 – Desenvolvimento de personagem distrito 5.



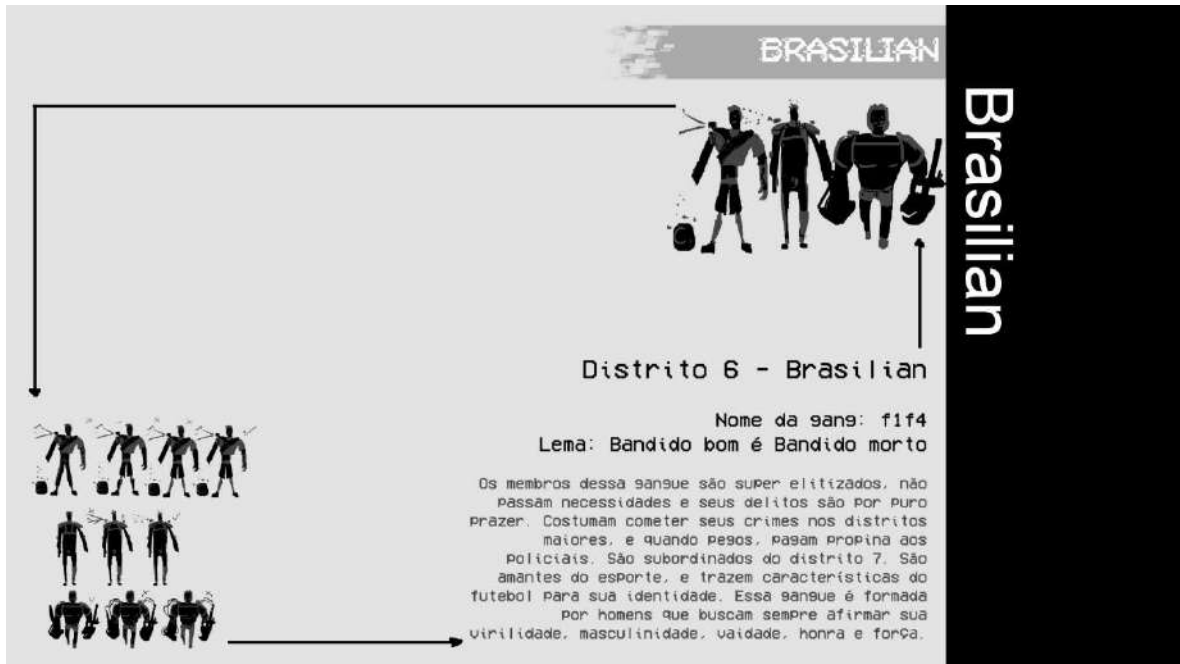
Fonte: Acervo do autor.

Figura 43 – personagens distrito 5, visão frontal.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 44 – desenvolvimento dos personagens do distrito 6.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 45 – Prancha Iconográfica para gangue do distrito 6.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 46 – Desenvolvimento de personagem distrito 6.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 47 – Desenvolvimento de personagem distrito 6.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 48 – Desenvolvimento de personagem distrito 6.



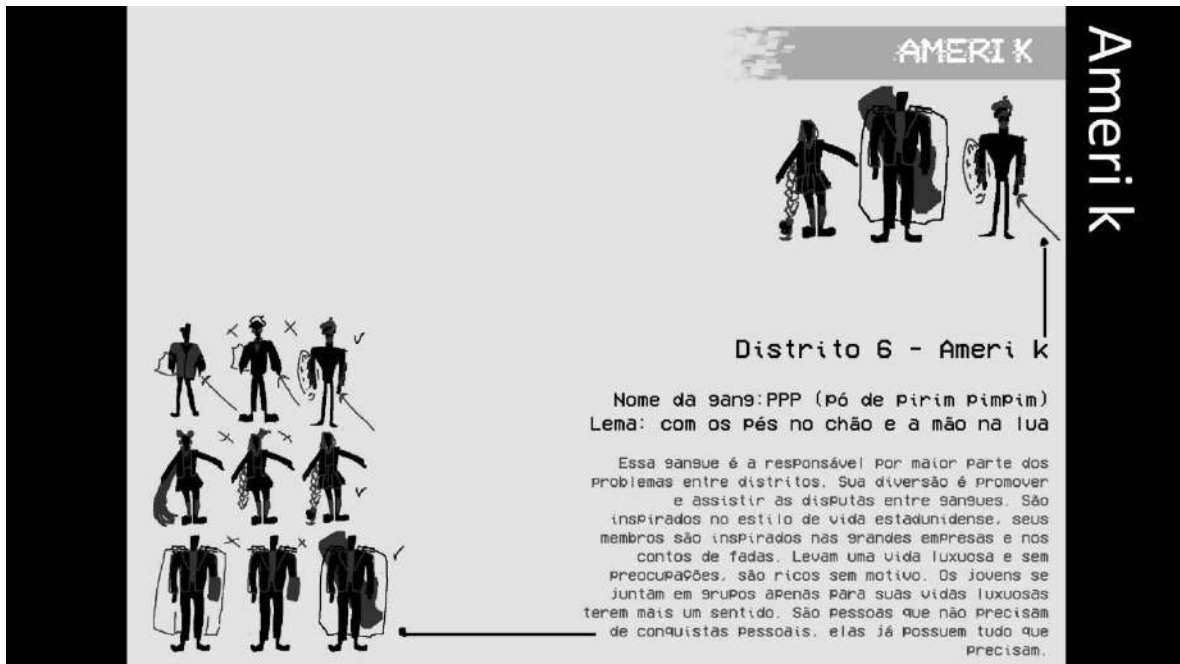
Fonte: Acervo do autor.

Figura 49 – personagens distrito 6, visão frontal.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 50 – desenvolvimento dos personagens do distrito 7.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 51 – Prancha Iconográfica para gangue do distrito 7.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 52 – Desenvolvimento de personagem distrito 7.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 53 – Desenvolvimento de personagem distrito 7.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 54 – Desenvolvimento de personagem distrito 7.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 55 – personagens distrito 7, visão frontal.



Fonte: Acervo do autor.

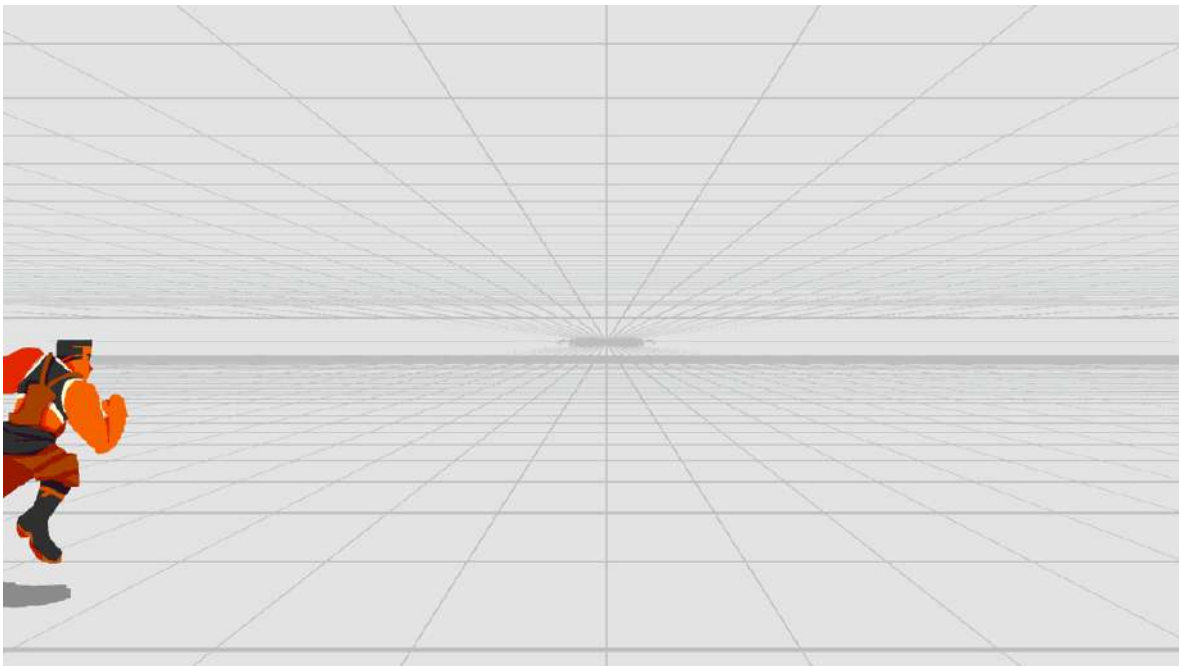
Figura 56 – Animação desenvolvida: golpe basico.



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

Figura 57 – Animação desenvolvida: Golpe Ataque.



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

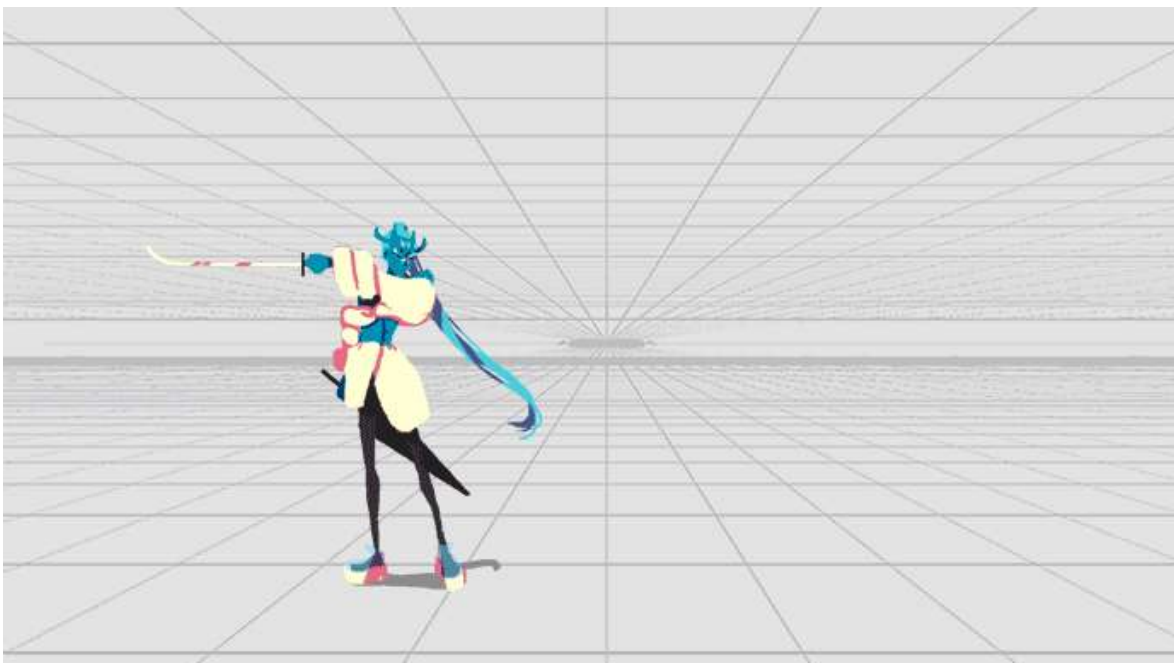
Figura 58 – Animação desenvolvida: Golpe Defesa.



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

Figura 59 – Animação desenvolvida: Golpe Básico Combo



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

Figura 60 – Animação desenvolvida: Golpe Especial.



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

Figura 61: Animação desenvolvida: Bar do Urucum



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

Figura 62 – Animação desenvolvida: Bossa Nova.



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

Figura 62 – Animação desenvolvida: Iara



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

Figura 63 – Animação desenvolvida: Copo Americano



Fonte: Acervo do autor.

Disponível em: < <https://ibb.co/album/NdfqzV>>. Acesso em: 12/11/2020

Figura 64 – Ilustração Divulgação do projeto.



Fonte: Acervo do autor.

5. Conclusão

Estou muito contente com o resultado final obtido, porém ao longo desse trajeto percebi que há elementos a serem melhorados. É de encher meu coração com felicidade ver os membros de minha história lado a lado, porém mesmo com a tentativa de gerar novos “corpos”, percebi que produzi um trabalho muito ligado ao “belo”, e esse resultado me impediu de alcançar uma diversidade maior.

O projeto acendeu ideias para novos projetos futuros, principalmente a compreensão que a vestimenta não cabe unicamente a corpos físicos e vestíveis, o digital está ganhando cada vez mais presença no mundo moderno, e essa presença possibilita diferentes formas de atuação artística.

Tive o prazer de repensar o videogame, compreender o mesmo não apenas como uma ferramenta de lazer, ir além, perceber o mesmo como um formador de opinião. Hoje enxergo o videogame como uma narrativa viva, onde o jogador decide suas ações e o rumo que a história deve seguir.

A intenção por trás do trabalhar é refletir sobre a importância social que o videogame causa aos seus consumidores, entender a diversidade social, e a importância da luta de classes em uma sociedade. A necessidade de repensar estereótipos de criação de design de personagens que já estão defasados. Possibilitando a criação prática de novas propostas para perfis de personagens que estão estereotipados

6. Referências e fontes

BATISTA, Mônica Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. Juiz de Fora, MG: Faculdade Metodista Granbery, 2007. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>. Acesso em: 12/06/2020.

BIANCHIN, Victor. O que foi o movimento Punk? **Revista Super Interessante**. São Paulo: Editora Abril, 13/08/2012. Disponível em: < <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-foi-o-movimento-punk/>> Acesso em: 12/06/2020

COMO FOI INVENTADO O VIDEOGAME? **Revista Super Interessante**. São Paulo: Editora Abril, 31/07/2001. Disponível em: < <https://super.abril.com.br/tecnologia/como-foi-inventado-o-videogame/#:~:text=O%20primeiro%20joguinho%20do%20g%C3%AAnero,do%20tamanho%20de%20uma%20geladeira>> Acesso em 10/08/2020

CRUZ, Paula. **Almanaque bate-bola #1: tudo igual, mas diferente**. In: Além do código: publicação híbrida e novas formas de leitura na periferia do Rio de Janeiro na perspectiva do leitor Bate-bola. Orientador: Nilton Gamba Jr. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design - PUC-Rio, 2019. Disponível em: < https://issuu.com/thepaulacruz/docs/almanaque-bate-bola_01> Acesso em: 10/08/2020

EDGE, David; PADDOCK, John Miles. **Arms & Armor of the Medieval Knight: An Illustrated History of Weaponry in the Middle Ages**. New York: Crescent Books, 1988

FORD, Roger, et. Al. **Weapon: A Visual History of Arms and Armor**. London: DK (Dorling Kindersley Limited) Publishing, 2016.

HEINZINGER, Kristen. Meet the Costume Designers behind the Hunger Games: Mockingjay. **The Daily FRONT ROW**. New York: Daily Front Row, Inc. Publications, 06/04/2016. Disponível em: < <https://fashionweekdaily.com/costume-designers-the-hunger-games/>>. Acesso em: 12/06/2020

HELLER, Eva. **Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Editora Gustavo Gilli, 2012

KINDERSLEY, Dorling. **Fashion: The Definitive History of Costume and Style**. London: DK (Dorling Kindersley Limited) Publishing, 2012

KLEON, Austin. **Steal Like an Artist**. New York: Workman Publishing Company, 2012

MARIGHELLA, Carlos. **Manual do Guerrilheiro Urbano** (versão online)
Disponível em www.sabotagem.revolt.2003

SILVA, Elizabeth Murilho da. É possível falar de tribos urbanas hoje? A moda e a cultura juvenil contemporânea. **IARA Revista de Moda, Cultura e Arte**. São Paulo – V.4 N°1 abril, 2011. P.47 – 64.

SILVA, Ursula de Carvalho. **História da Indumentária**. 2ª ed. Ararangua, SC: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia, 2009. Disponível em: https://wiki.ifsc.edu.br/mediawiki/images/e/e2/Hist%C3%B3ria_da_Indument%C3%A1ria_vers%C3%A3o_02.pdf. Acesso em: 10/08/2020

SOMMADOSSI, Guilherme. Mais da metade dos brasileiros jogam jogos eletrônicos. **Revista Forbes Brasil**. (online) 14/06/2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/06/mais-da-metade-dos-brasileiros-joga-games-eletronicos/> Acesso em 28/10/2020

THE CHARACTER DESIGNER. Knivsta, Sweden: 21D Sweden AB, 2019.

ZIMMERMANN, Maíra. Cultura Juvenil: Reflexões sobre os termos subcultura e contracultura. **Anais do 13º Colóquio de Moda**. Baurú, SP: Unesp, 2017.

Disponível em:

http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202017/GT/gt_08/gt_8_Cultura_Juvenil.pdf.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE BACHARELADO EM ARTES CÊNICAS - INDUMENTÁRIA

Igor Gabriel dos Santos Avelino

Visões do Trancoso

Design de personagens para jogos eletrônicos

Rio de janeiro

09/11/2020

Igor Gabriel dos Santos Avelino

DRE: 116032511

Visões do Trancoso

Design de personagens para jogos
eletrônicos

Projeto de Conclusão para Graduação a ser submetida à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Artes Cênicas, da Escola de Belas Artes, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Artes Cênicas - Indumentária

Profa. Orientadora Maria Cristina Volpi

Data da defesa: 09/11/2020

Resumo

O design visual tende ser a primeira comunicação não verbal com o expectador, sendo assim uma ponte invisível que conecta o jogador ao mundo, as vezes essa ponte pode passar informações equivocadas, transformando gerações. Com lentidão estereótipos pejorativos estão decaindo das grandes produções de videogame, mas ainda é um terrível e constante realidade no mercado de jogos. Todavia, o acesso à informação está cada vez mais fácil, seja por internet ou por meios físicos, e assim é uma maneira prática de driblar esses erros do passado, e construir uma nova geração de jogos de videogame e de jogadores. De maneira geral, é preciso atenção no momento de desenvolvimento de um personagem, não só em suas características que dão formas visuais, mas principalmente na sociedade atual. Contudo, ao longo desse projeto será apresentada de forma prática a criação de design de personagens para jogos de videogame, a exposição do monstro do estereótipo de gênero dentro dos jogos eletrônicos, e as bases de inspiração criacional do projeto.

Palavras chave: Videogame, design, figurino, digital.

Sumário

1. Introdução	5
2. O Jogo:	6
2.1. Visões do Trancoso – Neo Iguaçu.....	6
2.2. Resumo do jogo.....	6
3. O Videogame	7
3.1. O Vilão dos videogames	8
4. Inspirações e o Design de Personagens:.....	10
4.1. Laranja Mecânica	10
4.2. As tribos urbanas.....	12
4.3. Kurt e Bart.....	13
4.4. Caracterização.....	14
4.5. Adereços	15
4.6. Vestimenta.....	16
5. Considerações Finais	17
6. Referências e fontes.....	17

1. Introdução

Esse trabalho de conclusão é o projeto da criação de um jogo de videogame e a elaboração dos personagens e seus figurinos, baseando-se em seu perfil psicológico e físico.

Por muitos anos uma visão de sexualização e objetificação do corpo feminino foi trabalhada na indústria dos jogos digitais, a pequenos passos essa “hydra” está sendo extinta, porém ainda há muito trabalho a se fazer. Porém o machismo institucional na indústria gamer prevalece apenas na sexualização do corpo feminino?

O projeto se desenvolvera a partir de um jogo de videogame inspirado no romance *Laranja Mecânica*, o mesmo está em processo de construção. O jogo aborda história de amor e amizade de jovens em busca do resgate de um companheiro. Sob um enredo ficcional que se utiliza bastante das disputas socioeconômicas, diferenças sociais e a necessidade de singularidade do jovem futurista.

Os personagens desse projeto serão desenvolvidos baseados na moda dos anos 90, o universo do jogo cria forma inspirado em filmes de ficção científica e jogos eletrônicos de máquinas fliperama. Conforme a busca por referências e sua relação com os valores de criação, podemos afirmar que:

Roube de qualquer lugar que tenha ressonância ou inspiração e imaginação. Devorar filmes antigos, novos filmes, música, livros, pinturas, fotografias, poemas, sonhos, conversas aleatórias, arquitetura, pontes, placas de rua, árvores, nuvens, massas de água, luz e sombras. Selecione apenas coisas para roubar que falem diretamente para a sua alma. Se você fizer isso, seu trabalho (e roubo) será autêntico. (KLEON; *Steal like an Artist*, 2012, p.19).

O projeto se desenvolvera a partir de um jogo de vídeo game que está em processo de construção para computador. O jogo possui característica de jogos “arcade”, o termo resgata os antigos jogos “arcade/arcada/fliperama”, muito comuns antigamente nas plataformas de fliperama. Arcade se categoriza como jogos com a jogabilidade frenética e viciante. O foco do jogo arcade é a ação, geralmente inclui poucos quebra cabeças ou pensamento estratégico. Trata-se de desventuras em série e sobrevivência em um mundo que geralmente é 2d (2 dimensões). O gênero do jogo será luta, e seu design remetera aos famosos jogos do final da década de 80 e 90 e dos anos 2000, estes são *The King of Fighter* e *Street Fighter*.

2. O Jogo:

2.1. Visões do Trancoso – Neo Iguaçu

O título “Visões do Trancoso” surgiu remetendo ao termo brasileiro “conto de Trancoso” ou “histórias de Trancoso” (que significa fabulas, mitos, histórias lendárias). O desenvolvedor expandiu o termo regional, e deu vida ao ser “Trancoso”, transformando-o em um ser vivo e consciente, que sempre observa as mazelas do mundo, e está sempre disponível a passar suas visões a frente em forma de comunicação. A edição “Neo Iguaçu” faz uma referência a cidade de Nova Iguaçu, RJ. A história do jogo corre durante as narrativas do Trancoso explicando o ocorrido naquela pequena cidade brasileira.

O objetivo do game é mostrar aos jogadores as várias possibilidades de sociedade dentro de um universo brasileiro futurista e decadente, o jogo explorará principalmente as relações políticas existente na cidade subterrânea e as relações políticas interpessoais de um grupo. O jogador vai poder passar por dilemas dentro de uma pequena gangue na fragmentada cidade. Com o decorrer das fases o jogador vai conhecer mais sobre a cultura, comunicação, motivação dos personagens e desse novo Brasil, uma terra futurista e frustrada.

2.2. Resumo do jogo

Visões do Trancoso – Neo Iguaçu trabalha o conflito social interno de cada distrito e o externo, enquanto cidade. O jogo se desenrola em disputas territoriais, rivalidades distritais, necessidade de sobrevivência e manipulação dos meios e sua distribuição a partir dos mais beneficiados financeiramente. Ao longo da história pode-se observar como os distritos com menor poder aquisitivo são os mais manipulados e os que mais sofrem ao longo da história.

No futuro a ação climática é muito agressiva, e a solução de algumas cidades do Rio de Janeiro foi buscar por meios de sobrevivência em cidades subterrâneas. São sete os distritos da cidade de Neo Iguaçu, estes estão em constante conflito socio, político e econômico.

Durante uma noite de um fim de semana, o distrito três sofre uma invasão do nível inferior, após a confusão, uma gangue percebe que um de seus membros foi sequestrado pela gangue invasora. Movidos pelo amor da amizade, os jovens decidem resgatar o amigo. Ao longo dessa jornada de recuperação, os jovens vão viajando de distrito em distrito de maneira ilegal, buscando por pistas que os levem até o paradeiro de seu companheiro.

Essa missão de resgate trouxe muitos inimigos e alguns aliados para os jovens desafortunados. Mas foi de suma importância para mostrar a sociedade menos favorecida de Neo Iguaçu quem é o verdadeiro inimigo. Ao final da jornada os jovens descobrem que toda mazela e rivalidade distrital se origina em prol da diversão da pequena burguesia iguaçuana. Essa descoberta transforma a visão dos distritos “inferiores”, onde começam a enxergar apenas um inimigo e não mais seis.

3. O Videogame

História dos jogos eletrônicos

O jogo eletrônico, videogame ou videogame é o termo utilizado para aquele que usa a tecnologia para a prática de jogos virtuais. Eles podem ser jogados em computadores pessoais (dentre eles tablets e telefones celulares), em máquinas de fliperama ou em consoles.

Os jogos eletrônicos começaram a serem desenvolvidos por volta da década de cinquenta, *Bertie the Brain* foi um dos jogos pioneiros dessa década. O jogo estava suportado em um computador, foi construído em Toronto por Josef Kates, para a Exposição Nacional Canadense de 1950.

Um ano após o desenvolvimento do *Bertie the Brain*, surgiu o jogo *Nim*. Em 1951 foi desenvolvido um computador cujo propósito era executar um videogame. Essa máquina foi chamada de NIMROD, em homenagem a máquina, o jogo foi batizado de *Nim*. Em uma exposição de ciências na Grã Bretanha, o computador foi exibido ao público pela primeira vez. Porém para muitos, o primeiro videogame da história foi criado em 1952, pelo professor da Universidade de Cambridge chamado Alexander Shafto Douglas. O jogo chamava-se OXO e foi desenvolvido utilizando um computador EDSAC.

Tennis for Two foi criado pelo físico nuclear norte-americano William Higinbotham em 1958. *Tennis for Two* ou *pong* como é popularmente conhecido, foi o último grande jogo antes da popularização dos jogos para consoles. Tratava-se de um jogo que simulava uma partida de tênis (ou ping pong), ele nunca teve distribuição comercial, ficou em demonstração no Laboratório Nacional de Brookhaven, Nova York. O videogame atraiu multidões, os jogadores conseguiam jogar a partir de controles que tinham uma alavanca e um botão de pressionar. Com a alavanca era possível movimentar as “raquetes”, e com o botão de pressionar era possível rebater a bola.

Em 1961 surgiu o *Spacewar!* desenvolvido no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Esse jogo foi executado em um computador DC-PDP 1. Em 1971 foi a primeira venda de console do mundo, o jogo era baseado no *SpaceWar!* de 1962, pela empresa Computer Space. Em 1972 foi desenvolvido o primeiro console doméstico da história, o *Odyssey* da empresa Magnavox. Foi neste mesmo ano o primeiro grande sucesso comercial de um videogame. A Atari fez história com o jogo *Pong*, essa vitória no mundo comercial dos jogos foi a responsável pela massificação da indústria dos videogames, abrindo caminhos para inúmeras outras empresas.

A democratização dos jogos arcade se deu no ano de 1977, onde começou a implantação de fliperamas (máquinas que suportam jogos de arcade) em lugares de grande circulação, como restaurantes, centros comerciais, bares etc. A partir da década de 70 até a atualidade os consoles se tornaram cada vez mais populares e democráticos, evoluindo a partir da necessidade do mercado e do consumidor, gerando novos consoles, esses foram: consoles portáteis, domésticos, para uso comercial, entre outros.

Nos dias atuais os jogos virtuais estão muito presentes na vida das pessoas, segundo a *Forbes* (a mais conceituada revista de negócios e economia do mundo), cerca de 66,3% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos. Segundo a mesma revista, mais da metade do público consumidor dos jogos são mulheres, e o dispositivo mais utilizado para jogar são os smartphones.

Os videogames se tornaram uma categoria esportiva, conhecida como “Esports”, termo usado para competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais da área. Segundo a *Forbes* 60,3% dos entrevistados já ouviram falar nesse termo, e 48% dos jogadores praticam essa modalidade.

3.1. O Vilão dos videogames

Tendo em vista os jogos operarem com personagens bastante estereotipados, cujas características estão expressar muito mais na aparência. Esses personagens têm um desenvolvimento psicológico bastante linear sem grandes subjetividades. Os jogos tem por objetivo apenas entreter, não levando a nenhuma reflexão? Ao mesmo tempo, em geral, uma parcela do público consumidor dos games é bastante conservador com relação aos papéis de gênero, reproduzindo nos games uma relação desigual onde o homem tende a ser dominante e a mulher, dominada.

O machismo exacerbado não está presente somente nos jogadores/consumidores de jogos eletrônicos, porém também se faz presente na indústria que o produz. É de conhecimento público que a comunidade *gamer* (termo utilizado para designar os jogadores), tem a sua parcela de público tóxico, esse público tende a ser repleto de pensamentos de gênero estereotipados e preconceituosos, e essa parcela é bem grande, porém o que esperar de um público que foi educado pela mídia a agir dessa maneira?

É comum encontrar nos videogames a objetificação, fragilização e sexualização da personagem feminina, pois quando essa personagem não está em perigo e precisa ser resgatada por um herói do gênero masculino, ela ou está em segundo plano ou esta hiper sexualizada.

É comum os jogos apresentarem uma história onde as personagens femininas estão assumindo um papel de fragilidade e precisam ser salvas pelos protagonistas do sexo masculino. Quando as mesmas não estão representando esse papel de resgate, estão assumindo um papel secundário para dar suporte a esse protagonista. É uma visão ilusória que a indústria cria ao consumidor de jogos, onde a mulher estará fadada a esse papel de sexo frágil esperando para ser resgatada ou prestando papel de suporte. Esse é um dos grandes problemas da indústria de comercialização de jogos está enfrentando hoje em dia, novos conteúdos surgem a todo momento e estão tentando mudar essa pobre realidade, porém ainda há muito chão a percorrer.

A hiper sexualização das personagens femininas é um assunto delicado, e que precisa ser conversado entre a comunidade de jogadores. É comum encontrar em jogos de videogame personagens femininas vestidas com roupas de banho ou seminuas, em situações que não pedem esse código de vestimenta, diferente dos personagens masculinos, que estão no mesmo jogo e portam uma indumentária mais apropriada para a jornada/combate/aventura.

Nos últimos anos, um dos jogos da franquia *Mortal Kombat* ganhou destaque na internet, pelo simples fato de ter vestido suas guerreiras. O lado toxico, machista e preconceituoso da comunidade *gamer* atacou a empresa e esbravejou pela internet, entretanto de uma forma geral, o simples ato de criar um design de vestimenta para as personagens femininas com equidade as dos personagens masculinos, foi bem aceito pelo resto da comunidade, e o ato foi de suma

importância para a democratização do diálogo sobre a questão de quem é a personagem feminina e qual o seu papel nos jogos.

É importante entender que hiper sexualização e sexualização possuem pesos e medidas diferentes, quando se trata de personagens femininos, o peso e a medida são diferentes comparadas a personagens do sexo masculino. A equipe desenvolvedora do projeto precisa se atentar a quais são os valores físicos e psicológicos dos personagens a serem criados, e caso esse personagem utilize elementos eróticos importantes para o enredo, caso o personagem não utilize do erotismo em seu perfil, a aplicação dele é desnecessária. O momento em que deformam o corpo feminino, ou utilizam propositalmente um código de vestuário erótico para agradar o público masculino, é a hiper sexualização do personagem feminino.

4. Inspirações e o Design de Personagens:

O design do personagem é o primeiro diálogo não verbal do personagem com o público. Trata-se do projeto de idealização e criação de personagem, desde o desenvolvimento de suas formas visuais até detalhes específicos de sua personalidade. Para uma construção desse personagem é necessário estar atento as formas geométricas e suas linguagens, a aplicação de cores e suas influências, anatomia e composições visuais.

O design de personagem não se adequa somente a jogos eletrônicos, como nesse projeto. É um método de alcançar a criação visual de um personagem, seja ele para projetos de marketing, espetáculos, ilustração de livros, entre outras finalidades a partir do personagem criado, podemos trabalha-lo em múltiplas plataformas.

Para esse projeto, foi trabalhado o design de personagens para jogos eletrônicos, do gênero de luta. Estes personagens foram desenvolvidos com estética 2D e em pixel arte. Figurinistas como Kurt e Bart foram uma grande inspiração para criação dos figurinos das personagens, o estilo punk e o estilo *doll* foram a referência para o visagismo, e o livro Manual do Guerrilheiro Urbano foi de suma importância para compreender o combate urbano.

4.1. Laranja Mecânica

A inspiração do universo do jogo foi o romance do sec. XX, Laranja Mecânica, escrito por Anthony Burgess. O romance Laranja Mecânica se inspirou no cenário decadente urbano da Inglaterra e da Rússia para a construção socio,

política e econômica futurista apresentada na trama. Com base no livro, *Laranja Mecânica* de 1962, foi desenvolvido um universo que será trabalhado no desenvolvimento do jogo *Visões do Trancoso*. Utilizando-se da mesma base de ficção científica desenvolvida no livro, que retrata um futuro social sensível e sem a necessidade de trazer excessivamente a trama o uso de seres extra terrestres ou criaturas mutadas. A ficção científica toma forma ao expor ao expectador uma realidade marginalizada da sociedade, que é elevada a máxima potência, onde o leitor sente-se deslocado com uma realidade que não o pertence, ainda sim que a mesma esteja presente em seu cotidiano de forma branda. Trabalhar com a estranheza e o incomodo foi a melhor forma que Anthony Burgess desenvolveu para deslocar o leitor para um novo mundo. A política é fortemente trabalhada no texto, podemos separa-la em dois grandes grupos, o primeiro grupo é sobre a política da cidade, onde se adequa a vida urbana, o segundo grupo é a política pessoal, onde trabalha-se a política dentro dos pequenos grupos de jovens. A política da cidade se desembaraça em aspectos muito próximos a realidade brasileira atual, a extrema violência da segurança pública, sistemas carcerários defasados, altos índices de desemprego, divisões de classes financeiras bem demarcadas, ensino precário, o crescimento consumo de drogas ilícitas, o abandono do jovem pobre. Em suma uma sociedade socio, político e economicamente falidas. Aparentemente é a explicação mais tragável para entender o jovem dessa trama, são motivos que facilitam a consequência desse jovem violento, que foi corrompido por uma vida social quebrada. As micro políticas são trabalhadas nas relações interpessoais das pequenas gangues juvenis, é notório as relações hierárquicas dentro dos subgrupos e nas relações públicas entre gangues. Cada grupo possui um código de cultura própria, que vai desde a vestimenta, territórios, o consumo de mídia de entretenimento, etc.

“Por paradoxal que pareça, o padrão da ficção científica está menos na ciência e em inovações tecnológicas do que nas inovações de caráter semiótico: ideias e conceitos diferentes ou simplesmente aplicados de forma diferente da cotidiana. É um procedimento que aproxima o “sense of wonder” da ficção científica do conceito de estranhamento fundamentado pelo formalista russo Viktor Chklóvski: uma anomalia na chamada ordem natural das coisas, algo que faz com que o leitor saia da sua realidade cotidiana e se depare com uma realidade não necessariamente reconhecível. Segundo o crítico literário Tzvetan Todorov, o grande truque narrativo da ficção científica é

tornar esse elemento anômalo algo comum dentro da narrativa.”
(Laranja Mecânica, 2004, pag. 23-24).

A estética presente no jogo eletrônico é a cyberpunk, porém a distopia falará mais alto do que o neon e a tecnologia super desenvolvida. Cyber punk é a designação dada ao movimento literário de ficção científica que fora desenvolvida nos Estados Unidos e pela Europa, durante o início da década de 80. O eixo central dessa ficção está no confronto homem x tecnologia, trabalha o estado sociocultural corrompido pela alta tecnologia e a desigualdade econômica. O sistema político dominante é representado por governos opressores, corporações comerciais ou religiões fundamentalistas. A criação do termo *cyberpunk* é atribuída à Gardner Dozois, um dos editores da revista de ficção científica Isaac Asimov. Porém, o conceito cyber punk não será utilizado em sua máxima potencialidade, o futurismo se fará presente pela sociedade e seus costumes, com toda certeza a tecnologia será utilizada nos elementos do jogo, porém não será o gatilho principal.

4.2. As tribos urbanas

Os jovens habitantes desse Brasil futurista se dividem em pequenas gangues ou tribos urbanas. O termo tornou-se uma maneira metafórica de se intitular os pequenos grupos e seus costumes, a expressão “tribos urbanas” foi criada pelo francês Michel Maffesoli, o sociólogo começou a usar esse termo a partir de 1985 durante seus artigos. Segundo Iara para a revista de moda, Cultura e Arte - São Paulo em 2011, as tribos urbanas são pequenos grupos de jovens que se unem por motivos de afinidade, esses pequenos grupos criam costumes próprios para se identificarem e se diferenciarem dos outros grupos, essa busca pela singularidade está refletida nos diálogos, indumentária, estilo de vida, espaço ocupacional urbano, estética corporal, música, filmes, etc. Não significa que todos os membros do grupo gostem completamente das mesmas coisas, apenas possuem afinidades ideológicas. Dentro de cada subgrupo existe sua própria micro relação política, de acordo com Iara (2011),

Essas características básicas estão presentes, em maior ou menor grau, em todos os grupos juvenis constituídos a partir da segunda metade dos anos 1950. E se subtrairmos a música rock, estão presentes também nos grupos juvenis que se formaram nas grandes cidades dos Estados Unidos no início do século XX e que foram objeto de obras como *Street Corner Society* ou *The Gang*⁴. Nesse momento, assim como na Paris do século XIX, os grupos de jovens, principalmente os de origem popular, eram percebidos como fonte de perigo, possibilidade de desordem, algo a ser controlado pela polícia. Nesse sentido, o trabalho de Whyte, que se integrou a um grupo de jovens de origem italiana que vagavam em um bairro de Boston, é especialmente importante por mostrar que, ao contrário do que se pensava observando de fora, esses jovens mantinham uma

forte solidariedade interna – obedecendo, inclusive, a uma hierarquia, “informal” estabelecida dentro do grupo –, mantinham fortes laços com relação à família e ao bairro e atribuíam grande importância a valores como honra e lealdade. (IARA, 2011, p. 05)

4.3. Kurt e Bart

Para auxílio na criação do design dos personagens, me inspirei nos projetos e no processo de dois profissionais da área têxtil. Acompanhar o processo profissional de outros artista é de grande valia para a realização do projeto, compreender acertos e erros podem se tornar trunfos futuros. Kurt e Bart assinaram muitos projetos, e estão no mercado de trabalho desde 1980. Estudar o trabalho da dupla foi de grandiosíssima importância para o projeto, Segundo Kleon,

[...] Você só será tão bom quanto as pessoas com quem você se cerca. [...] as pessoas que são muito mais inteligentes e melhores que você, as pessoas que estão fazendo um trabalho realmente interessante. Preste atenção ao que eles são falando sobre o que estão fazendo, com o que estão vinculando. (Kleon, 2012, p.87. Tradução livre)

Ambos se conheceram em 1983 na Universidade do Colorado em Boulder, a moda e a música uniram os jovens. A dupla possui um currículo extenso, podemos começar citando a criação de uma coleção de moda nos anos 80, também trabalharam com animação, desenhos de cenários, e foram diretores de videoclipes. Kurt e Bart afirmam terem trabalhados sempre como estilista, e afirmam ter um enorme respeito pela moda. Seu nicho favorito é o cinema, estrearam seu primeiro longa em 2007.

A dupla assinou muitos projetos como figurinistas, os longas que mais chamam atenção para a composição do game foram: Jogos Vorazes A Esperança parte 1 e 2 (2014 e 2015) e A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell* (2017). Ambos são filmes que falam sobre o futuro, porém a saga Jogos Vorazes apresenta um futuro distópico, ou seja um futuro decadente e pobre, onde a desigualdade social e um governo autoritário definem uma sociedade; enquanto A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell* exibe uma rica ficção científica *cyberpunk*, isto significa que expõe um futuro altamente tecnológico, repleto de efeitos neon e desigualdade social.

O processo de criação de figurinos da dupla é um enorme leque de possibilidades, as referências e inspirações podem surgir em uma ida de metro ao museu. É fantástico que a dupla não se prende a fronteiras imaginárias, e

está aberta a novas possibilidades e a capacidade da criação. Em entrevista sobre Jogos Vorazes para o site *fashionweekdaily*, Kurt e Bart respondem sobre como se inspiraram para a criação de Esperança:

“Kurt: Pesquisamos muitas eras e movimentos diferentes, e muitos "ismos" como construtivismo, futurismo, maoísmo. Também observamos momentos de austeridade durante a guerra e ficamos fascinados com a ideia de design líder de função, que provavelmente haveria uma escassez de materiais e que linhas, pregas, botões, etc. excessivos de design seriam monitorados de perto.
Bart: A cada filme que criamos, começa com uma imersão na história e na pesquisa. A quantidade de informações na Internet substituiu parte do tempo gasto em bibliotecas e livrarias, mas nada supera a inspiração de coisas que você pode ver pessoalmente. Morando em Nova York, há muito acesso a arte e museus, mas a viagem de metrô ao museu pode ser inspiradora. O *Metropolitan Museum* tem uma coleção de armaduras que foi uma grande inspiração para o design do traje de Katniss ' *Mockingjay*.” (HEINZINGER, Kristen, 2016)

4.4. Caracterização

A caracterização para o projeto se inspira em dois nichos que são completamente divergentes. É importante conhecer os personagens e desenvolver a caracterização de forma harmônica e assertiva. Os dois nichos visuais escolhidos foram o punk e o *doll*.

Punk foi um estilo musical que ganhou forma nos anos de 1970, mais precisamente surgiu em Nova York a partir de 1974. Foi uma subcultura preenchida por membros marginais, segundo Bianchin (2018, Mundo Estranho) “usuários de drogas, poetas de rua, transsexuais e outros” esses eram os frequentadores da cena *underground* local.

O movimento se espalhou pelo mundo, e cada país adotou uma faceta diferente, porém a alma do movimento nunca mudou. Os rebeldes tinham suas causas, a luta se manifestava pela arte, no cenário musical, linguagem de moda e manifestações estéticas corporais. Os punks seguiam uma linha visual mais agressiva e manual, seus corpos se tornaram ferramentas de protesto junto ao movimento. É possível fazer um paralelo entre o movimento punk e o aposematismo. Aposematismo é o termo científico também chamado de coloração de advertência, é o mecanismo de defesa de muitas espécies, pois averte ao predador sobre possíveis gostos implantáveis ou de venenos.

A tradução da palavra inglesa “*doll*” é boneca, esse estilo visual é recente e surgiu na internet. O conteúdo teórico sobre o estilo de vida é escasso. O estilo

doll possui forte presença em manifestações artísticas visuais, e no cenário musical. Trata de adotar um estilo visual que remete a bonecas de porcelana francesa do século XIX e XX, e ao estilo visual de personagens de quadrinho japonês.

A caracterização buscará o equilíbrio entre os dois seguimentos, entre o agressivo do punk e o plástico presente no estilo *doll*. A intenção é usar os dois estilos juntos ou separados, dependendo da necessidade do personagem.

4.5. Adereços

As desventuras dos personagens se desdobram diante a um cenário urbano, compreender as restrições e as melhores formas de combate são importantes tanto para a criação do jogo, quanto para a criação das armas de combate funcionais para os personagens. Mesmo tratando de um jogo lúdico, é importante o pensamento em um contexto próximo a realidade. O ideal é o desenvolvimento de armas com característica de produção caseira, que possa ser facilmente escondida ou que faça parte do figurino.

A fim de uma construção dos personagens mais precisa, alguns livros serviram como base para pensar nas armas e estilo de combate dos personagens. O guia escrito por Carlos Mariguella contribuiu para o entendimento tático de combate urbano, porém é importante expor que os personagens presentes no jogo não são guerrilheiros urbanos. Os personagens explorados são delinquentes, mercenários ou vítimas do cenário político desenvolvido para a trama, de acordo com Mariguella os guerrilheiros urbanos são, “Um revolucionário político e um patriota ardente, ele é um lutador pela libertação de seu país, um amigo de sua gente e da liberdade.” (2003, p.3).

A preparação técnica do guerrilheiro urbano se assemelha muito as divisões de classes de um jogo de vídeo game, os guerrilheiros tem suas funções e habilidades, e cada um é responsável pela ação bem sucedida dela. O estilo de combate direto, dita o uso de armamento leve pois elas são de fácil manejo e não chamam atenção, armas de caráter manual, armas improvisadas ou furtadas do inimigo. Segundo Mariguella as armas automáticas ou semiautomáticas são as melhores para combates urbanos. As armas grandes ou de carregador longo não são bem vistas pelo guia, além de chamar atenção, elas são difíceis para transportar. A mobilidade e velocidade são habilidades valorizadas durante os

combates, por isso as armas pesadas são condenadas. O guia afirma que muitas vezes a produção de armas caseiras são melhores do que as de produção industrial.

O papel do guerrilheiro urbano como produtor de armas é de fundamental importância. Cuidar de suas armas, saber como arrumá-las, e em muitos casos poder estabelecer uma pequena estação para improvisar a produção de armas pequenas e eficientes. (Mariguella, Carlos, 2003, p.12).

O guia também levanta a hipótese de o grupo possuir uma identidade bélica, isso facilitaria muito os reparos, estilo de combate, munição etc.

Após as afirmações de Carlos, é importante pensar nas armas dos personagens jovens, como projetos desenvolvido por eles e para eles. E caso seja uma arma que não fora desenvolvida por eles, pensar uma maneira que eles possam expor sua identidade na arma. Assim como um todo, pensar a ferramenta de combate não só como ataque e defesa, porém entender a arma de combate como uma identidade expressiva do personagem.

4.6. Vestimenta

O código de vestimenta escolhido para compor o projeto é dividido em dois conceitos, o primeiro são vestimentas que marcaram os anos 90 e o segundo são criações vanguardistas contemporâneas. Para encorpar a criação do vestuário, foi somada a ideia de vestuário arma. Pensando as questões levantadas por Mariguella em seu manual, o figurino foi desenvolvido para portar armas que possam passar por despercebidas pelos cidadãos comuns.

Pesquisas iconográficas foram realizadas para entender o que seria o vestuário de uma sociedade cyberpunk, concluiu-se que o vestuário cyberpunk traduz-se em roupas inteligentes e que possam auxiliar no cotidiano de quem as veste. Quando se fala de indumentária cyberpunk é notória a existência de dois grandes nichos, um nicho voltado para a moda das ruas e de prática de exercícios e uma moda voltada para um público elegante.

A década de 90 foi marcada por grandes mudanças na tecnologia têxtil e social, novos tecidos estavam surgindo, a principal motivação para a inovação era a preservação da natureza.

O desenvolvimento do figurino para os personagens da história pode ser resumido nos anos 90 futurístico. Entretanto é preciso atentar-se ao desenvolvimento de uma obra que é inspirada na indumentária dos anos 90, e não uma história que se passa nesta década. Neste projeto o vestuário está

representado pelo conceito da tecnologia para facilitar a vida de seus habitantes, pelo uso de tecidos inteligentes, tecnológico e de produção alternativa, modelagens, texturas, estampas e formas que represente os nichos marcantes da época de 90.

5. Considerações Finais

Para uma boa construção de personagem, é necessário estar atento a muitos pequenos detalhes, ter uma boa compreensão do universo que o cerca, quem é o seu público alvo, saber quais referências seguir, quais são as características do personagem a ser desenvolvido. Entender o clichê e estereótipos como uma fórmula de sucesso se mostra cada vez mais ultrapassada, o designer de personagem nos dias atuais precisa estar antenado ao mundo que o cerca, e ser criativo criando novas fórmulas de sucesso.

A equipe que estiver liderando o projeto precisa estar bastante atenta a fórmulas que já deram certo no passado, pois o mundo está em constante evolução, e as prioridades já não é mais agradar um seleto público preconceituoso. Infelizmente o machismo na indústria do videogame ainda é uma triste realidade, ela não está presente apenas nos seus consumidores como também nas grandes empresas. Cabe a equipe de desenvolvimento do projeto produzir conteúdo que não sejam ofensivos a quaisquer grupos sociais, sem temer retaliação de uma pequena porcentagem do público consumidor.

6. Referências e fontes

EDGE, David; PADDOCK, John Miles. **Arms & Armor of the Medieval Knight: An Illustrated History of Weaponry in the Middle Ages**. New York: Crescent Books, 1988

Dk, Roger Ford; Grant, R.G.; Gilbert, A.; Parker, Philip; Holmes, R. **Weapon: A Visual History of Arms and Armor**. DK, 2016

Kleon, Austin. **Steal Like an Artist**. Workman Publishing, 2012

Kindersley, Dorling. **Fashion: The Definitive History of Costume and Style**. DK Publishing. 2012

Zimmermann, Maíra. **Cultura Juvenil: Reflexões sobre os termos subcultura e contracultura**. 2017

Carvalho Silva, Ursola. **História da Indumentária**: versão 02. Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia. 2009

AB, Sweden. **The Character Designer**. 21 Draw. 2019

Murilho da Silva, Elizabeth. **É POSSÍVEL FALAR DE TRIBOS URBANAS HOJE? A MODA E A CULTURA JUVENIL CONTEMPORÂNEA**. IARA Revista de Moda, Cultura e Arte. 2011

Mariguella, Carlos. **Manual do Guerrilheiro Urbano**. Sabotagem. 2003

Heller, Eva. **Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. GG. 2012

Sommadossi, Guilherme. **Mais da metade dos brasileiros jogam jogos eletrônicos**. Forbes. 2019. Disponível em: <<https://forbes.com.br/colunas/2019/06/mais-da-metade-dos-brasileiros-joga-games-eletronicos/>> Acesso em 28/10/2020

Como foi inventado o Videogame?. SuperAbril. 2001. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/tecnologia/como-foi-inventado-o-videogame/#:~:text=O%20primeiro%20joguinho%20do%20g%C3%AAnero,do%20tamanho%20de%20uma%20geladeira>> Acesso em 10/08/2020

Lourdes Souza Batista, Mônica; Lima Quintão, Patrícia; Muinhos Barroso Lima, Sérgio; Conceição Dias Campos, Luciana; José de Souza Batista, Thiago. **UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS**. FMG. 2007.

Bianchin, Victor. **O que foi o movimento Punk?**. SuperAbril. 2012. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-foi-o-movimento-punk/>> Acesso em: 12/06/2020

Heinzinger, Kristen. **MEET THE COSTUME DESIGNERS BEHIND THE HUNGER GAMES: MOCKINGJAY**. Fashion Week Daily. 2016. Disponível em: <<https://fashionweekdaily.com/costume-designers-the-hunger-games/>>. Acesso em: 12/06/2020

Almanaque bate-bola #1: tudo igual, mas diferente. PUC. 2019. Disponível em: <https://issuu.com/thepaulacruz/docs/almanaque-bate-bola_01> Acesso em: 10/08/2020