

O Personagem nos Jogos e Histórias em Quadrinhos: um panorama de estudos realizados*The Character in Games and Comics: an overview of the accomplished studies*

Jéssica Goss, Natali Souza & André Battaiola

personagem, design, jogos digitais, histórias em quadrinhos

Personagens são elementos fundamentais na produção de jogos e digitais e histórias em quadrinhos, uma vez que eles são o primeiro contato do usuário com o universo a ser apresentado nestas mídias. O design de personagens acontece nestas duas áreas de maneira semelhante, mas cada um possui suas particularidades. Este artigo traça um panorama dos estudos realizados sobre personagens nas áreas de jogos digitais e histórias em quadrinhos, a fim de distinguir as semelhanças e as diferenças entre esses estudos e identificar como uma área pode complementar a outra neste processo de design. Esta análise foi realizada através de uma Revisão Bibliográfica Sistemática utilizando como base de dados os anais dos eventos SBGames e Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos, além do banco de teses e dissertações da CAPES. Esta busca resultou em uma lista de artigos, dissertações e teses que relacionam o design de personagens em ambas as áreas. Apesar das semelhanças nos processos de criação, o tema é abordado de maneiras diferentes em cada área, isto é, os estudos sobre jogos têm foco em como desenvolver personagens a partir de métodos de design, já os estudos em histórias em quadrinhos focam em analisar como os personagens foram construídos de maneira ampla, considerando aspectos sociais, psicológicos e culturais.

character, design, digital games, comics

Characters play a fundamental role in digital games and comic books development, once they are the user first contact with the universe exposed in these medias. The character design in these areas happens in a similar way, but each one presents particularities. This article outlines an overview of studies carried out about characters in the field of digital games and comic books, in order to distinguish the similarities and the differences between these studies and identify how one area complement the other in terms of character design process. This analysis was made through a Systematic Bibliography Review using as database the Brazilian Symposium of Games (SBGames) and the International Journey of Comics Books proceedings and the CAPES bank of thesis and dissertations. This search resulted in a list of articles, thesis and dissertations that connect the character design studies of both areas. Despite the similarities in the design process, the theme is treated in different ways in each field, that is, the games studies focus on how develop characters considering design methods, on the other hand, the comics studies focus on the analysis of how the characters were made in a broad way, considering the social, psychological and cultural aspects.

1 Introdução

Os personagens são elementos narrativos centrais em HQs (histórias em quadrinhos) e de determinados gêneros de jogos digitais. São utilizados de maneira estratégica pelos desenvolvedores destas mídias específicas. Algumas de suas funções são a de possibilitar aprofundamento do leitor/jogador no universo apresentado por meio da empatia, bem como proporcionar sua imersão e engajamento, em especial, no âmbito dos jogos (Hamilko, 2014; Sheldon, 2004).

Para o design de personagens em jogos digitais, existem diversas ferramentas e caminhos que o designer pode tomar como, por exemplo, partir do conceito das três dimensões que Sheldon (2004) considera fundamental para a criação de personagens completos, ou também chamados de redondos. Ainda, na questão de criação de personagens para jogos, é

Anais do 9º CIDI e 9º CONGICLuciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Belo Horizonte | Brasil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

Proceedings of the 9th CIDI and 9th CONGICLuciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Belo Horizonte | Brazil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

imprescindível elaborar as movimentações possíveis deste elemento narrativo com coerência em relação ao seu papel dentro do jogo. Alguns autores citam a importância que o comportamento, ou seja, os movimentos que os personagens fazem dentro do mundo do jogo têm para a imersão do jogador e compreensão daquele universo (Hamilko, 2013; Isbister, 2008).

Já nas HQs o design de personagens se baseia no estilo cartum. Segundo McCloud (1995), o estilo de desenho que conhecemos como cartum é uma maneira simplificada de representar coisas reais. Quando a forma visual de algo é simplificada, o seu significado aumenta, tornando-o mais universal, por isso, é fácil as pessoas se identificarem com os cartuns. Um rosto de um cartum pode ser o rosto de qualquer pessoa, pois só as informações importantes do rosto, tais como, olhos, nariz e boca, são suficientes para o observador reconhecer o desenho como um rosto.

Mas, a criação de um personagem vai além da construção de suas formas visuais, também inclui detalhes específicos de sua personalidade. É importante lembrar que não se trata apenas de uma ilustração, mas a intenção é dar vida ao personagem, por isso, esse processo pode ser mais metódico e detalhado do que parece.

Segundo Seegmiller (2008) podemos dividir o processo do design de personagens em 5 fases:

1. Briefing: escopo de uso do personagem, definição do porquê ele está sendo produzido,
2. Identificação do problema: definir com clareza a função do personagem e qual a expectativa para a produção dele,
3. Expansão de ideias: início da fase criativa, esboços, geração de ideias,
4. Materialização do personagem: definir a ideia básica do personagem,
5. História e aparência física do personagem: desenvolver a história do personagem que auxiliará na finalização da representação visual do mesmo.

Apesar destas áreas serem distintas, o início do processo de criação dos personagens é semelhante para ambas, ou seja, inicialmente é preciso definir as características físicas, psicológicas, culturais, sociais, morais, e trajetória de vida (Nesteriuk, 2011; Meretzky, 2001; Ekman et al, 2003; Mccloud, 2008).

Desta forma, considerando a aproximação nos processos de criação de personagens destas mídias, o artigo apresenta em que pontos o design de personagens para jogos digitais e histórias em quadrinhos se inter-relacionam e possibilitam traçar um panorama dos estudos nessas áreas por meio de uma Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS).

As bases de dados consultadas foram três: a) anais do SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital), b) anais da Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos, e c) banco de teses e dissertações da CAPES. Esta pesquisa resultou em uma nova base de dados com artigos nacionais e pesquisas de pós-graduação sobre design de personagens em jogos digitais e HQs.

Como resultado, foi obtido um conjunto de 24 artigos, 5 dissertações e 1 tese, que foram organizados, analisados e comparados segundo os parâmetros estabelecidos, possibilitando identificar as inter-relações entre os parâmetros de design de personagens utilizados em histórias em quadrinhos e nos jogos. Foi diagnosticado que a concepção destes elementos narrativos é parte importante da produção tanto de jogos como de HQs. No entanto, os estudos de cada área possuem focos distintos. Enquanto as pesquisas sobre jogos abordam como o personagem é pensado e produzido, em HQs o caminho é inverso, analisando diretamente os personagens para compreender como foram construídos. Além disso, os personagens de HQs possuem um maior aprofundamento psicológico, visto que suas representações são em 2D, e suas histórias são apresentadas ao leitor sem que ele possa interferir. Esta diferença de abordagem possibilita que se cruze informações, ou seja, a análise dos personagens na área de HQ enfoca mais o impacto de um personagem gerado e que já tem um impacto definido sobre os leitores, enquanto que os artigos na área de Design focam o processo de concepção de um personagem que ainda não foi lançado no mercado.

Ressalta-se também que nos jogos é preciso dar atenção ao aspecto visual e comportamental do personagem, pois ele terá um papel importante na interação do jogador, interferindo na imersão e no engajamento e, portanto, também há uma preocupação com sua movimentação, ações, interação com demais elementos do jogo e técnicas de representação. Por exemplo, princípios de animação podem ter que ser considerado no momento em que o jogo apresenta seus personagens (Meretzky, 2001; Nesteriuk, 2011). Ainda, foi possível identificar quais elementos do design de personagens são levados em conta tanto nos HQ's quanto nos jogos, permitindo uma aproximação entre essas duas mídias, além de suas particularidades apresentadas anteriormente.

2 Método

A pesquisa possui natureza aplicada, também denominada de pesquisa de ordem prática, pois é “voltada à aquisição de conhecimentos com vistas à aplicação numa situação específica” (Gil, 2002, p. 27), no caso, na elaboração de um panorama de estudos de design de personagens tanto em HQs quanto em jogos digitais, além de servir como base para outros profissionais e acadêmicos interessados neste assunto. Ainda, apresenta abordagem qualitativa, uma vez que não serão avaliados dados estatísticos. Seu objetivo é exploratório, já que não foram encontrados outros estudos como este até o momento (Gil, 2002; Lakatos & Marconi, 2003).

O procedimento da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS), adotado no estudo, acarreta maior rigor científico, já que pode ser replicado (Conforto, Amaral & Silva, 2011), e também permite traçar o estado da arte referente ao design de personagens em jogos digitais e HQs, a fim de apresentar um panorama dos estudos já realizados nestas áreas e identificar em que ponto eles se inter-relacionam. Ainda, este tipo de procedimento permite “maior familiaridade com o problema, aprimoramento de idéias ou descoberta de intuições” embasando futuras pesquisas nestas áreas (Conforto, Amaral & Silva, 2011, p. 1).

Desta forma, considerando a aproximação nos processos de criação de personagens entre os jogos digitais e HQs, a RBS parte da seguinte pergunta de pesquisa: *Quais parâmetros de design de personagens são considerados na produção destes elementos para as histórias em quadrinhos e os jogos digitais e de que forma eles se inter-relacionam?*

A seguir, será apresentado o processo da revisão sistemática bibliográfica utilizada neste estudo.

Revisão Bibliográfica Sistemática

A revisão bibliográfica é um método amplamente utilizado pelos pesquisadores e suas fontes são os materiais já publicados. Ao realizar esta revisão seguindo determinados parâmetros pré-estabelecidos, tem-se uma revisão bibliográfica sistemática que posteriormente pode ser replicada por outros pesquisadores. Este tipo de revisão, como visto anteriormente, apresenta maior rigor científico devido a sua característica de replicabilidade. Desta forma, os procedimentos adotados pelos pesquisadores neste estudo são apresentados.

As bases de dados consultadas para a realização desta RBS foram três. Os anais do SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital) do período de 2004 à 2018, considerando os *short-papers* e *full-papers*. A segunda base são os anais da Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos, das edições de 2011, 2013, 2015 e 2017. Em ambas foram coletados artigos em Português e em Inglês. Por fim, também foi consultado o banco de teses e dissertações da CAPES sendo que, para este último, considerou-se pesquisas de qualquer data da área do Design.

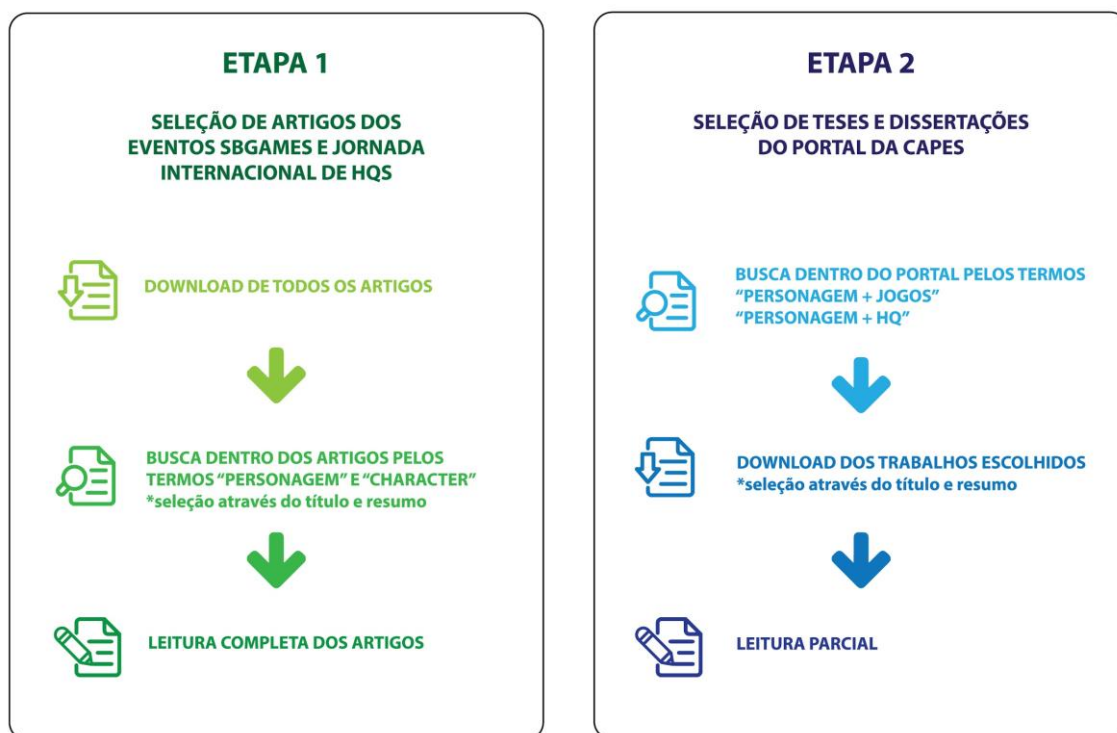
A revisão é dividida em duas etapas com três fases cada. Na primeira etapa do processo foi realizado o download dos artigos de todas as edições do SBGames e da Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos. Na sequência, foram feitas buscas pelas palavras “personagem”, no caso de artigos em português, e “character”, no caso de artigos em inglês, por meio da ferramenta de busca (atalho CTRL+F) do Adobe Reader. Ao encontrar um artigo contendo um destes termos era feita uma leitura apenas do resumo a fim de que prosseguisse para a fase

seguinte apenas aqueles artigos que abordavam aspectos do design de personagens. Posteriormente, em um terceiro momento, após uma leitura total dos artigos, foram selecionados aqueles que apresentavam potencial para responder a pergunta levantada. Foram selecionados 24 artigos no total.

A segunda etapa se refere a busca por trabalhos no banco de teses e dissertações da CAPES. Esta etapa também é dividida em três fases. Na primeira, foram pesquisados trabalhos com as seguintes palavras-chave: “personagem” + “jogos”; “personagem” + “história em quadrinhos”, da área de conhecimento do Desenho Industrial e da Comunicação Visual, em qualquer data. Em seguida, foram selecionados os trabalhos que apresentavam ao menos uma palavra-chave no título. Por fim, destinadas à leitura completa, foram selecionadas as pesquisas que se adequam à proposta da presente pesquisa, por meio da leitura dos resumos.

Para uma melhor compreensão das duas etapas e das três fases adotadas pelos pesquisadores, foi elaborada uma representação gráfica de síntese (RGS) (Figura 1).

Figura 1: RGS sobre o processo de Revisão Bibliográfica Sistemática utilizado pelos autores



Após a coleta dos trabalhos nos três bancos de dados, obteve-se um total de 24 artigos, 6 dissertações e 1 tese. Uma das dissertações selecionada para leitura completa não estava disponibilizada na web, impossibilitando sua leitura na íntegra. Por isso, optou-se por retirá-la da análise, totalizando, assim, 5 dissertações. Todos os documentos foram organizados na tabela a seguir discriminando os autores dos estudos, bem como o título, ano de publicação e base de dados de cada trabalho (tabela 1). Foram utilizadas as siglas ‘HQ’ e ‘JD’ para indicar respectivamente estudos nas áreas de Histórias em Quadrinhos e Jogos Digitais. Em termos da fonte das referências, se adotou duas convenções: SBG/JI HQ - indica artigos encontrados nos eventos SBGames e Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos, e BDTCAPES – indica dissertações e teses encontrados na Base de Dissertações e Teses da CAPES.

Tabela 1: Autores examinados e suas respectivas obras

Título da obra	Tipo	Autores	Ano	Área	Fonte
A Abstração na Configuração Visual de Personagens de Videogame: uma Análise de Design da Personagem Link	Artigo	Rowan Sarmento, André Neves, Eva Miranda	2016	JD	SBG
A função social do herói nos quadrinhos	Artigo	Ana Gallas	2011	HQ	JIHQ
A Importância da Customização de Personagens na Narrativa de Jogos Digitais	Artigo	Mayara Caetano, Edirlei de Lima	2012	JD	SBG
Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais	Artigo	Juliana Oliveira, Marcelo Nery, Augusto de Souza	2014	JD	SBG
Análise da Evolução Iterativa em Design de Personagens para Jogos	Artigo	Vinícius Gomes, Giulia Cavalcanti, André Neves, Fábio Campos	2008	JD	SBG
Ben Urich e as características de herói segundo Jung e Campbell	Artigo	Clarice Pales	2015	HQ	JIHQ
Branca de neve e a adaptação – a personagem na literatura, no cinema e nas histórias em quadrinhos	Artigo	Allana de Miranda	2011	HQ	JIHQ
Concepção visual de personagens para jogos em ambientes virtuais: Um paralelo entre o psicológico e o visual	Artigo	Zózimo Neto, Felipe Soares	2006	JD	SBG

Desenho para quadrinhos: traço, estilo, mensagem	Artigo	Cristiana Fernandes, et al	2017	HQ	JIHQ
Desenvolvimento de Concept Art para Personagens	Artigo	Patrícia Takahashi, Marcelo Andreo	2011	JD	SBG
Direcionamentos no Character Design: Uma Análise Arquetípica e Semiótica dos Personagens de Jogos Digitais	Artigo	Felipe Frosi, César Steffen	2015	JD	SBG
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	Artigo	Gabriel Zanini	2014	JD	SBG
Estudo sobre a figura do cão como personagem nas histórias em quadrinhos	Artigo	Flávia Yacubian	2011	HQ	JIHQ
Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos: O vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games	Tese	Mônica de Faria	2012	HQ	BTDCAPES
Incorporando personagens: a escolha, a customização e a evolução do avatar no game	Artigo	Ana Paula Severo	2010	JD	SBG
Método Ágil para Concepção de Personagens para Jogos Digitais no Arranjo Produtivo Local de Pernambuco	Dissertação	Vinícius Gomes	2009	JD	BTSCAPES
Metodologia de Design Aplicada à Concepção de Personagens em Curso Técnico de Jogos Digitais	Dissertação	Valeska Martins	2014	JD	BTDCAPES

Modelo de criação de personagens para jogos digitais	Artigo	Daniel Diehl, Marcos Melco, Rafael Dubiela	2011	JD	SBG
O antropomorfismo nos quadrinhos: personagens e narrativa	Artigo	Diego de Denterghem	2015	HQ	JIHQ
O processo semiótico de criação de um personagem de jogo	Artigo	Ana Elisa Poubel, Telma Valente, Priscilla Garone	2012	JD	SBG
O que é preciso para ser um herói?	Artigo	André Lorenz Filho	2011	HQ	JIHQ
O Sistema Produto Serviço Centrado em Personagens como Fonte de Estímulo às Habilidades Sociais na Infância	Dissertação	Bruno Cutin	2016	JD	BTDCAPES
Personagens característicos: os estereótipos presentes nas revistas de Tex Willer	Artigo	Aline Antunes, Mônica Campo	2015	HQ	JIHQ
Potencial empático visual em personagens Pixel Art: um referencial de design para jogos digitais	Dissertação	Rowan Silveira	2017	JD	BTDCAPES
Processo de Criação de Personagens: Um Estudo de Caso no Jogo Sérió SimGP	Artigo	Ivannoska Gurgel, Stephania Padovani	2006	JD	SBG
Rurouni Kenshin – crônicas da era meiji, de Nobuhiro Watsuki: personagens e representações da história do Japão	Artigo	Rafael Martineli, Mônica Campo	2015	HQ	JIHQ

Turma do sono: desenvolvimento de personagens e HQ para promoção de saúde	Artigo	Eleida Camargo, et al.	2011	HQ	JIHQ
Um método de criação de personagens para jogos com foco no público-alvo	Artigo	Mikal Fagundes, Marcelo Lopes	2018	JD	SBG
Validação do Modelo de Isbister para Animação de Personagens em Games: Um Estudo de Caso em Red Dead Redemption	Dissertação	Alisson Pereira	2013	JD	BTDCAPES

Foram selecionados para análise 11 artigos que abordam o design de personagens em Histórias em Quadrinhos e 13 no âmbito dos Jogos Digitais. Em relação à busca no banco de teses e dissertações da CAPES, obteve-se 1 tese que discorre sobre design de personagens em HQs. Já no quesito Jogos Digitais, foram encontradas 5 dissertações que abordam este tema. Os resultados das análises dos trabalhos serão apresentados a seguir.

3 Resultados

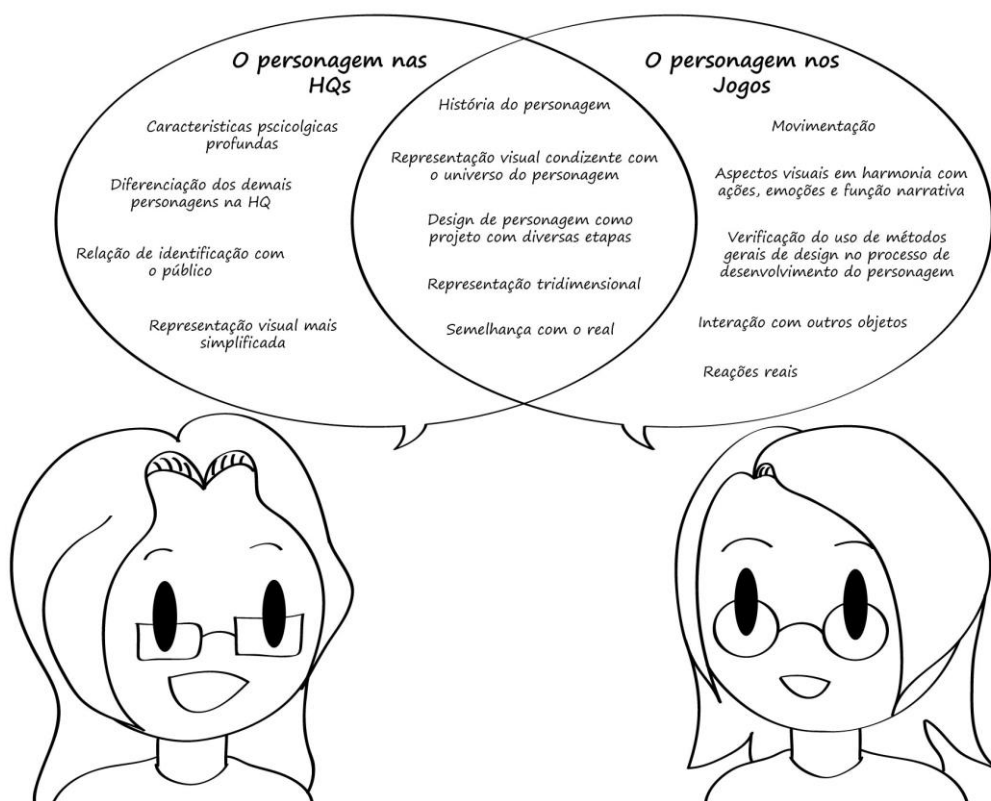
Com a revisão adotada foi possível destacar os principais estudos referente ao design de personagens no âmbito dos jogos digitais e histórias em quadrinhos no Brasil.

Em relação aos trabalhos coletados no SBGames e Banco de Teses e Dissertações da CAPES que abordam o design de personagens na esfera dos jogos, observou-se que os parâmetros adotados são voltados principalmente ao comportamento dos personagens, sendo que esta característica específica de personagens dos jogos digitais é fundamental para possibilitar imersão e engajamento do jogador. Além disso, alguns dos estudos foram elaborados de maneira a utilizar métodos gerais de design com aplicação no projeto de personagens e averiguar a eficácia disto, seja através de análise de jogos já existentes ou criação de personagens para jogos independentes ou sérios. Por fim, todos destacam a importância comportamental do personagem dentro do jogo, além de que isto deve ser coerente com suas ações, emoções, função narrativa dentro da história e todos estes fatores atrelados ao seu aspecto visual.

Já em relação aos trabalhos coletados no Jornada Internacional de HQ e Banco de Teses e Dissertações da CAPES que abordam o design de personagens no âmbito das HQs, observou-se que na verdade o tema não é tratado de fato como design de personagens, pelo menos não explicitamente. Diversos estudos estão relacionados a personagens nas HQs, mas de maneira ampla e diversa. A partir da leitura completa foi possível identificar pontos relacionadas ao design de personagens nos estudos em HQs. A maioria dos trabalhos são sobre análises realizadas observando aspectos específicos dos personagens, como características físicas, personalidade e relação com o público. Estes estudos têm o objetivo de compreender como estes personagens foram construídos não só visualmente, mas também que aspectos psicológicos foram inseridos neles. Por este motivo, algumas investigações não estão relacionadas ao design, mas são fundamentados na psicologia e sociologia. Nos poucos estudos que abordam o tema de desenvolvimento visual do personagem, o processo é semelhante com o utilizado em jogos e animações, inclusive quando um personagem é

desenvolvido para uma HQ também é necessário que sejam feitas representações do mesmo em todos os ângulos, o que torna a representação visual mais realista.

Figura 2: Síntese das relações entre os estudos em HQ e os estudos em Jogos Digitais



4 Discussão

Apesar de se tratarem de áreas distintas, o design de personagens em jogos digitais e histórias em quadrinhos se inter-relacionam no ponto em que consideram a representação visual imprescindível para a compreensão do universo ao qual o personagem está inserido e ainda de induzir o leitor/jogador a determinadas conclusões a respeito da narrativa e da história do personagem. Ambos os processos também levam em conta que, para elaborar personagens redondos, completos e críveis, é preciso construí-los sob uma ótica que considera aspectos sociais e psicológicos para que a representação visual do mesmo seja condizente e harmônica com todas as demais dimensões do personagem. Independente se forem destinados a uma visualização 2D, como no caso das HQs, ou com a possibilidade de interação direta do jogador com o universo digital através de um avatar 3D, como no caso dos jogos, a dimensão interna do personagem deve ser trabalhada de maneira detalhada, pois ela que ditará o traço, o estilo, a forma, as cores, a indumentária e os demais elementos visuais do personagem e como ele será apresentado visualmente ao leitor/jogador.

Percebe-se que os estudos focados em personagens de jogos digitais consideram relevante adaptar algum método já consolidado de design para o projeto de personagens para esta mídia. No âmbito do design de personagens para histórias em quadrinhos não foram encontradas pesquisas que busquem atrelar método tradicionais ou contemporâneos de Design a esta prática, mostrando que o foco destes estudos são análise dos personagens já construídos e não como construí-los. Sendo assim, os estudos de ambas as áreas se complementam, uma vez que nos estudos de jogos o foco é a criação dos personagens, já em HQs é a forma como estes personagens são percebidos após sua produção.

Vale destacar que esta pesquisa foi realizada apenas nos três bancos de dados especificados anteriormente e, por isso, abrangem apenas um panorama brasileiro de estudo de personagens em jogos digitais e histórias em quadrinhos, o que implica que pesquisas deverão ser realizadas em bases internacionais. Por outro lado, este estudo destaca como os métodos utilizados no design de personagens de jogos digitais e histórias em quadrinhos se inter-relacionam, traçando um panorama deste estudo no âmbito da pós-graduação no Brasil e nos principais seminários brasileiros que abordam estas duas mídias.

Agradecimento

Este trabalho foi realizado durante uma bolsa de estudos financiada pela CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior do Ministério da Educação do Brasil.

Referências

- Conforto, E. C., Amaral, D. C., & Silva, S. L. (2011). Roteiro para Revisão Bibliográfica Sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. *8º Congresso Brasileiro de Gestão de Desenvolvimento de Produto*. Porto Alegre.
- Ekman, P., Hêlio, S., & Lankoski, P. (2003). Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design. *DiGRA*.
- Gil, A. C. (2002). Como Elaborar Projeto de Pesquisa. São Paulo: Atlas. 2ª edição.
- Hamilko, A. V. (2014). Caracterização de personagens críveis em jogos eletrônicos. *Dissertação (Mestrado)*. Brasil: Universidade Federal do Paraná.
- Isbister, K. (2006). Better Game Character by Design: a psychological approach. Elsevier.
- Lakatos, E. M., & Marconi, M. A. (2003). Fundamentos de Metodologia científica. São Paulo: Atlas. 5ª edição.
- McCloud, S. (2008). Desvendando os Quadrinhos. Mark Martins.
- Meretzky, S. (2001). Building Character: An Analysis of Character Criation. Em *Gamasutra - The Art & Business of Making Games*.
- Nesteriuk, S. (2011). Dramaturgia da série de animação. São Paulo: Animatv.
- Sheldon, L. (2004). Character Development and Storytelling for Games. Premier Press.
- Seegimiller, D., 2008. Digital Character Painting Using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media.

Sobre os autores

Jéssica Goss, Mestranda, UFPR, Brasil <jessicamgoss@gmail.com>

Natali Souza, Mestranda, UFPR, Brasil <nataliyouko@gmail.com>

André Battaiola, PhD., UFPR, Brasil <ufpr.design.profe.ppg@gmail.com>