

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN VISUAL

LAYKOR GROSS FOCHESTATTO

**O USO DAS TÉCNICAS DE *STORYTELLING*
NO PROCESSO DE *CHARACTER DESIGN***

Porto Alegre
2018

LAYKOR GROSS FOCHESTATTO

**O USO DAS TÉCNICAS DE *STORYTELLING*
NO PROCESSO DE *CHARACTER DESIGN***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Design Visual da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design Visual.

Orientador: Prof. Dr. Leônidas Soares

Porto Alegre
2018

BANCA EXAMINADORA

O USO DAS TÉCNICAS DE *STORYTELLING* NO PROCESSO DE *CHARACTER DESIGN*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Design Visual da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design Visual.

Orientador: Prof. Dr. Leônidas Soares

Prof^a. Dr^a Cíntia Costa Kulpa

Prof. Vinicius Nunes R. e Souza

Prof. Eduardo Müller

Porto Alegre

Aprovado em ____ de _____ de 2018.

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho a todas as pessoas nesse mundo que me auxiliaram a concluir essa etapa tão importante, seja com um sorriso, um abraço, um singelo gesto de empatia ou outra forma de carinho.

Agradeço em primeiro lugar a minha mãe, mulher forte, que sempre me apoiou não importando o motivo e que sempre fez de tudo para me incentivar a ler, estudar e ir atrás dos meus sonhos.

Sou eternamente grato pelo apoio e amor incondicional da minha namorada Luísa, que sempre esteve presente comigo, nos momentos de angústia e nos de felicidade. Enfrentamos juntos o período da faculdade e tenho certeza que enfrentaremos muitos outros desafios juntos ao longo de nossas vidas.

Meu amor eterno para minhas irmãs, com quem sempre pude compartilhar todas as coisas da vida e que sempre estiveram comigo, me apoiando nos momentos difíceis e comemorando com minhas conquistas.

Devo muito aos meus amigos do início do curso: Rodrigo, Camila, Marta, JemJem, Ale, Mavi e Renatinha. Vocês foram pontos de luz quando entrei em um lugar desconhecido, sem conhecer ninguém. Vocês são pessoas que tive muita sorte de ter encontrado no meu caminho.

E como não agradecer aos que me resgataram do período mais conturbado do curso? Ana Luísa, Carol e Rafa, vocês foram os maiores presentes que a UFRGS poderia ter me dado e espero levar vocês pra vida inteira no coração.

Não posso esquecer do meu cachorro Loki, fiel companheiro de noites mal dormidas, que sempre esteve comigo, que me recebe de uma maneira tão amorosa e da força mesmo quando o dia foi difícil.

Agradeço também família da minha namorada, todos sempre estiveram presentes, me acompanhando e trazendo felicidade para seguir em frente.

Sou grato por ter tido a oportunidade de estudar na UFRGS, que me forneceu um estudo de qualidade com o qual pude ir atrás dos meus objetivos.

Por fim agradeço a todos que partilharam comigo pelo menos um pedacinho do caminho que me trouxe aqui. Estarão todos pra sempre comigo.

The world is not worth saving if there's
nobody in it you want to save.

Richard Dansky

RESUMO

O ponto mais importante para os jogos digitais é a experiência do jogador. Existem diversos fatores que influenciam essa experiência, como a interatividade e a imersão, que, além de impactar a experiência são dois dos elementos responsáveis por transformar o jogador em mais do que apenas um espectador. Uma maneira de melhorar o resultado da experiência é potencializar o nível de imersão, que, por sua vez, pode ser aumentado através da criação de um vínculo emocional entre jogo e jogador. Nesse momento a importância dos personagens do jogo se faz presente, uma vez que o personagem jogável frequentemente é o primeiro e, dependendo do caso, mais efetivo ponto de contato entre jogo e jogador, sendo capaz de criar uma ligação afetiva a partir da identificação.

Sendo assim, o ponto central deste trabalho é o processo de *Character Design*, pois acredita-se que apenas um projeto de criação rico e aprofundado torna possível o desenvolvimento de um personagem capaz de gerar um vínculo emocional com o jogador. Ao utilizar o *Storytelling*, pretende-se criar personagens que consigam traduzir visualmente diversas características internas, elevando suas cargas simbólicas e almejando a identificação entre público e personagens. O projeto contará com a adaptação de métodos da *Pixar* e do artista Aaron Blaise, aliando características físicas e psicológicas dos personagens e procurando aplicá-las em equilíbrio no processo de *Character Design*. Dessa forma, busca-se o enriquecimento do desenvolvimento de personagens, a partir do uso do *Storytelling*, para que o vínculo entre jogo e jogador se crie naturalmente, atingindo o objetivo final de um jogo ao ser capaz de proporcionar uma experiência única para o jogador.

Palavras-chave: *Character Design*. Personagem. *Storytelling*.

ABSTRACT

The most important point for digital games is the player experience. There are several factors that influence this experience, such as interactivity and immersion, which, in addition to impacting the experience, are two of the responsible elements for turning the player into more than just a spectator. One way to improve the experience outcome is boosting the immersion level, which can be increased by creating an emotional bond between game and player. In this moment the importance of the characters of the game becomes present, since the playable character is often the first and, depending on the case, the more effective point of contact between game and player, being able to create an affective bond through identification.

Therefore, the central point of this work is the Character Design process, because it is believed that only a rich and in-depth creation project turns possible the development of a character capable of generating an emotional bond with the player. Using the Storytelling, it is intended to create characters that can visually translate various internal characteristics, increasing their symbolic loads and seeking the identification between the audience and the characters. The project will feature the adaptation of the methods of Pixar and illustrator Aaron Blaise, allying physical and psychological characteristics of the characters, seeking to apply them in balance in the process of Character Design. Thus, it's sought the enrichment of the character creation, from the use of Storytelling, so that the bond between game and player is created naturally, reaching the final goal of a game which is being able to provide a unique experience for the player.

Keywords: Character. Character Design. Storytelling.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

GOTY	<i>Game of the Year</i>
NPC	<i>Non-player Character</i>
PC	<i>Playable ou Player Character</i>
PENS	<i>Player Experience of Need Satisfaction</i>
ONG	Organização Não Governamental

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Passos utilizados no método adaptado	20
FIGURA 2: Jogo "Night in the Woods"	39
FIGURA 3: Animação "We Bare Bears"	40
FIGURA 4: Jogo "Paper Mario: Color Splash"	41
FIGURA 5: Matriz de personalidade dos personagens	42
FIGURA 6: Mood Board da personagem Gwen, a líder do grupo	43
FIGURA 7: Mood Board do personagem Rick, o aventureiro	44
FIGURA 8: Mood Board da personagem Bonnie, a inocente	45
FIGURA 9: Mood Board do personagem Chip, o alegre	46
FIGURA 10: Painel Semântico da personagem Gwen	48
FIGURA 11: Painel Semântico do personagem Rick	49
FIGURA 12: Painel Semântico da personagem Bonnie	50
FIGURA 13: Painel Semântico do personagem Chip	51
FIGURA 14: Rifes no papel	52
FIGURA 15: Personagem Gwen utilizando cachecol	53
FIGURA 16: Personagem Rick utilizando sua capa	54
FIGURA 17: Personagem Bonnie com sua naninha	55
FIGURA 18: Personagem Chip com o chapéu e óculos de aviador	55
FIGURA 19: Primeiro desenho vetorizado	56
FIGURA 20: Alternativa escolhida	56
FIGURA 21: <i>Turn around</i> da personagem Gwen	57
FIGURA 22: <i>Turn around</i> do personagem Rick	58
FIGURA 23: <i>Turn around</i> da personagem Bonnie	59
FIGURA 24: <i>Turn around</i> do personagem Chip	60
FIGURA 25: Expressões da personagem Gwen	61
FIGURA 26: Expressões do personagem Rick	61
FIGURA 27: Expressões da personagem Bonnie	62
FIGURA 28: Expressões do personagem Chip	62
FIGURA 29: Respostas sobre A personagem Gwen	64

FIGURA 30: Respostas sobre o personagem Rick	65
FIGURA 31: Respostas sobre a personagem Bonnie	66
FIGURA 32: Respostas sobre o Personagem Chip	67
FIGURA 33: Arte conceitual final dos personagens	69

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 PROBLEMA DE PROJETO	14
1.2 OBJETIVOS	14
1.2.1 Objetivo Geral	14
1.2.2 Objetivos Específicos	15
1.3 JUSTIFICATIVA	15
1.4 METODOLOGIA DE PROJETO	17
1.4.1 Método Pixar	17
1.4.2 Método Aaron Blaise	18
1.4.3 Método Adaptado	20
1.4.4 Pesquisa Exploratória/Descritiva	21
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	22
2.1 JOGOS DIGITAIS	22
2.2 EXPERIÊNCIA DE JOGADOR	24
2.3 IMERSÃO	26
2.4 PERSONAGEM JOGÁVEL	28
2.5 CHARACTER DESIGN	31
2.6 STORYTELLING	33
3 CONCEITO	36
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	37
4.1 ADEQUAÇÃO AO UNIVERSO	38

4.2 CARACTERÍSTICAS INTERNAS, HISTÓRIA E POSICIONAMENTO	41
4.3 DESEJOS E NECESSIDADES	46
4.4 ESTUDO DA ANATOMIA E PESQUISA NO MUNDO REAL	47
5 DESENVOLVIMENTO	52
5.1 EXPLORAÇÃO, EXPERIMENTAÇÃO E CARACTERÍSTICAS EXTERNAS	52
5.2 SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS	56
5.3 DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO	57
5.4 VERIFICAÇÃO	63
5.5 REFINAMENTO	68
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
APÊNDICE A - RAFES NO PAPEL	75
APÊNDICE B - ARTE CONCEITUAL	80
APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO	81
APÊNDICE D - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO: GWEN	97
APÊNDICE E - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO: RICK	105
APÊNDICE F - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO: BONNIE	113
APÊNDICE G - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO: CHIP	121

1 INTRODUÇÃO

É notável que no ramo da tecnologia uma grande preocupação das empresas é a experiência dos usuários ao utilizarem seus produtos. No setor de jogos digitais não é diferente, uma vez que ela pode ser considerada um elemento chave para o sucesso de um jogo. No entanto, para as produtoras de jogos digitais, a experiência de jogo não é apenas um adicional para seu produto, mas sim o elemento que fará seu produto ser vendido, afinal, um jogo é, de certa forma, uma oportunidade de vivenciar uma experiência única e diferenciada.

Um dos fatores mais impactantes na experiência de jogador é o nível de imersão oferecido pelo jogo, sendo responsável pelo sentimento de presença no cenário virtual, criando, assim, uma experiência profunda e verossímil para o jogador, que passa a ser parte integrante da narrativa e não um mero espectador.

Segundo o método de análise de experiência *Player Experience of Need Satisfaction* (PENS) existem quatro fatores que influenciam a experiência de jogador: competência, autonomia, relação e imersão/presença (RIGBY; RYAN, 2007). Neste trabalho, a experiência de jogador será analisada com foco na imersão do jogador, sendo imersão, nesse contexto, a capacidade do jogo em absorver o jogador para sua realidade, fazendo-lhe acreditar que realmente está inserido naquele ambiente, reconhecendo-o como real (DANSKY, 2006).

Conforme o PENS (RIGBY; RYAN, 2007) três características definem o nível de imersão: a presença física, associada ao realismo gráfico do jogo; a presença narrativa, dependente da participação ativa do personagem na história; a presença emocional, determinada pela autenticidade das ações dentro do jogo sobre os sentimentos do jogador.

Com os muitos avanços tecnológicos do setor, o realismo gráfico atingido pelos jogos atuais passa de um agente de bloqueio para um facilitador no quesito de presença física, uma vez que já é possível atingir patamares elevados de detalhes visuais em um jogo. A presença narrativa normalmente depende do roteiro do jogo e do nível de tomada de decisões do jogador sobre as ações do personagem. Sendo assim, acredita-se que o fator que mais diferencia o nível de imersão nos jogos

atuais é a presença emocional. Isso se deve, como podemos notar em diversos jogos, pelo fato de que muitas vezes as produtoras se preocupam demasiadamente com o visual dos seus produtos, esquecendo o fator humano e as características psicológicas dos elementos do jogo, causando a quebra da imersão.

Uma forma de potencializar a presença emocional é pela criação de vínculo entre jogador e personagem. No entanto, essa ligação só será possível com um personagem profundamente construído. Com isso, levanta-se a hipótese de que o processo de *Character Design* possui um importante papel na construção desse vínculo, uma vez que esse processo caracteriza-se como o projeto de criação de um personagem. No entanto, não existindo um processo unificado de projeto, cada *Character Designer* é livre para ter seu próprio método de criação, podendo ser esse um dos motivos para a notável disparidade na qualidade dos personagens criados na indústria.

Podemos conferir que, na maioria das vezes, os jogos que ganham o título de *Game of the Year (GOTY)*¹ possuem personagens profundamente construídos e capazes de criar esse vínculo com os jogadores, não se limitando apenas a um visual detalhado. Tais personagens possuem características psicológicas muito bem desenvolvidas e um nível emocional elevado, conseguindo compartilhar suas emoções e angústias com o jogador de forma com que ele passe a sentir o mesmo que o personagem durante a narrativa, gerando uma experiência de jogo única para cada jogador.

Defende-se, então, que é possível atingir esse nível de profundidade na criação de um personagem com a utilização do *Storytelling* no processo de *Character Design*. *Storytelling* é um termo em inglês utilizado para o ato de contar histórias. Sendo assim, ao se utilizar da criação de histórias no momento de desenvolvimento de um personagem se facilita a identificação das características desse personagem, sendo possível melhor reconhecer os traços da sua personalidade, complementando sua história e os acontecimentos que o levam à narrativa presente no jogo, bem como suas motivações e demais características que fogem ao escopo do seu aspecto visual.

¹ GOTY: título dado pelos meios especializados para um jogo eletrônico considerado o ápice do desenvolvimento de jogos daquele ano.

É a partir dessa tese que o presente trabalho se desenvolve, buscando utilizar uma técnica para a criação de personagens com o foco no *Storytelling*, visando aprofundar o processo de *Character Design* e facilitar a criação de vínculo entre jogadores e os personagens criados. A importância do uso desta técnica no processo de criação se dá pela relação do vínculo jogador x personagem, uma vez que se acredita que os personagens desenvolvidos terão maiores chances de se conectar com os jogadores, ocasionando um maior aprofundamento do nível de imersão e potencializando a experiência do jogador.

1.1 PROBLEMA DE PROJETO

O vínculo entre jogadores e personagens é capaz de influenciar o nível de imersão em uma narrativa (DANSKY, 2006). A imersão, por sua vez, é uma das características responsáveis pela experiência de jogador positiva (RIGBY; RYAN, 2007). Dessa forma, a criação de personagens deve receber uma atenção especial no processo de desenvolvimento de um jogo digital, pois gera consequências diretas no produto final. Partindo da hipótese de que o *Storytelling* é capaz de enriquecer a criação de um personagem, facilitando o desenvolvimento de uma identificação com o público, o presente trabalho busca responder a seguinte questão: **de que forma o *Storytelling* pode contribuir para enriquecer o processo de *Character Design*?**

1.2 OBJETIVOS

Os objetivos do trabalho foram divididos entre um objetivo geral, centrado no *Storytelling* e foco do projeto; e objetivos específicos, que circundam o tema principal como forma de complementar e enriquecer o trabalho.

1.2.1 Objetivo Geral

A partir do uso do *Storytelling*, desenvolver personagens de forma que suas características internas sejam traduzidas em seu aspecto visual.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Entender o que define um personagem de modo geral e quais as características mais relevantes para um personagem de jogos digitais;
- Compreender o que influencia o nível de imersão e como ela afeta o jogador;
- Entender como acontece a construção de vínculo entre personagens e jogadores e a influência dessa ligação sobre os demais aspectos da experiência de jogo;
- Investigar a origem do *Storytelling* e sua utilização no processo de *Character Design*;
- Traduzir de forma visual, com auxílio do *Storytelling*, as características internas dos personagens criados.
- Realizar o cruzamento dos métodos da Pixar e Aaron Blaise para que seja possível a criação de um método adaptado para o projeto.

1.3 JUSTIFICATIVA

Segundo o Super Data Research (acessado em: 24 mar. 2018), site americano especializado na análise do mercado de jogos, a indústria de jogos vem crescendo cada vez mais nos últimos anos, ultrapassando a indústria cinematográfica em termos de ganhos. Gerando uma receita de U\$108,4 bilhões no ano de 2017. Além do notável crescimento econômico é possível perceber claramente o avanço tecnológico dessa indústria que, em poucas décadas, transformou seus jogos de 8-bits em verdadeiras reproduções da realidade, nos impressionando seja pela textura da pele dos personagens ou pelo realismo das animações. No entanto, um dos desafios das empresas de jogos é fazer com que os jogadores se sintam presentes na realidade oferecida pelos seus produtos, ou seja, que o nível de imersão seja profundo o suficiente para que o jogador se esqueça do mundo ao seu redor, criando uma experiência que será única para aquele jogador, pois ele experimentará o jogo de uma forma diferente que os demais jogadores.

Nos anos 2000, um aspecto que bloqueava a imersão era a falta de tecnologia para a criação de ambientes e personagens com alta qualidade visual, no

entanto, esse problema se mostra muitas vezes menos, já que hoje são oferecidos jogos que beiram o realismo na representação gráfica de texturas e animações. Além disso, um aspecto de grande importância de um jogo continua sendo o *Character Design*, empregando-se a palavra *design* no seu significado total como projeto, não se limitando apenas aos aspectos visuais. Dessa forma, mesmo possuindo gráficos e jogabilidade de alto nível e uma narrativa envolvente, continuará sendo difícil que se crie uma ligação de empatia entre jogo e jogador se não existirem personagens bem desenvolvidos e cativantes para transportar o jogador à realidade da história em questão, pois é através do personagem jogável que o jogador se fará presente na realidade do jogo, uma vez que ele é o ponto de contato entre ambos (LANKOSKI, 2011). Sendo assim, personagens que possuem essa riqueza em seu desenvolvimento são capazes de criar um forte vínculo com os jogadores, aprofundando o nível de imersão durante a narrativa, podendo, inclusive, impulsionar as vendas e a visibilidade dos jogos no mercado, como é o caso de jogos como Tomb Raider, Sonic, Super Mario, entre vários outros, que muitas vezes são comprados devido a nostalgia e o carinho que os jogadores possuem pelos personagens principais.

Se um personagem é capaz de ter esse impacto significativo no sucesso de um jogo ou até mesmo de uma franquia inteira, é de grande importância que o processo de *Character Design* seja realizado de forma aprofundada, recebendo cada vez mais atenção dentro das produtoras de jogos. Dada a relevância desse processo, a criação de personagens com foco em *Storytelling* pode resultar no desenvolvimento de personagens cada vez mais profundos e únicos, que por sua vez possuem um papel fundamental ao facilitar a criação de vínculo entre jogo e jogador. Gerando, desta maneira, experiências de jogo memoráveis e sanando, em parte, problemas de imersão. Principalmente quando esta imersão ficou comprometida em decorrência da baixa presença emocional e a falta de identificação entre jogadores e personagens.

1.4 METODOLOGIA DE PROJETO

O presente trabalho se baseia no cruzamento de dois métodos distintos de criação de personagens. O primeiro deles é o método de criação utilizado pela *Pixar*, aclamada empresa de animação digital. O segundo método se baseia no processo de criação desenvolvido pelo artista Aaron Blaise, um dos mais importantes animadores da *Walt Disney Company* e responsável pela criação de diversos personagens.

1.4.1 Método Pixar

O método de criação de personagens utilizado pela Pixar é apresentado por Christian Roman (*Story Artist*) no projeto "Pixar in a Box", um curso online apresentando como é feita a produção de uma animação². O método se baseia em uma série de elementos que devem ser pensados para que haja a construção de um *Fully Developed Character* (em tradução livre um Personagem Completamente Desenvolvido), ou seja, um personagem criado de forma tão aprofundada que é possível colocá-lo em qualquer situação, como se fosse um sujeito real e não parte da ficção.

Características Internas e Externas: o primeiro passo é descrever as características externas e internas do personagem. As características externas correspondem ao visual do personagem, sua vestimenta, seu formato e suas demais características físicas. Já as características internas correspondem à psique do personagem, seus sentimentos, seu temperamento e demais características psicológicas. Tais características devem ser baseadas em, preferencialmente, emoções e experiências genuinamente humanas, buscando-se inspiração em características pessoais de familiares e amigos. Entender o personagem por dentro e por fora é a base de todo o processo de criação.

² (KHAN ACADEMY. Pixar in a Box: the art of storytelling. Disponível em: <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling>>).

Desejos e Necessidades: os desejos devem ser criados para fazer com que o personagem tome ação, representando o objetivo pessoal dele. Necessidades, por sua vez, são coisas que o personagem precisa fazer ou aprender para que ele amadureça e consiga superar os desafios. Sendo assim, é interessante criar desejos e necessidades conflitantes, gerando obstáculos.

Obstáculos: são os elementos que devem ser criados e posicionados entre o personagem e seu objetivo, prevenindo-o de conseguir o que ele deseja ou necessita. Os obstáculos são desenvolvidos refletindo as falhas do personagem, fazendo com que ele passe por momentos de reflexão sobre seus desejos e necessidades.

Arco: é desenvolvido pelas tomadas de decisão do personagem ao longo da história, demonstrando a mudança ou transformação pela qual o personagem passa e seu crescimento durante a narrativa. Pode-se dizer que o arco é dependente dos obstáculos criados, uma vez que são esses obstáculos que transformam o personagem, fazendo-o evoluir.

Riscos: são os elementos que dão importância à história, são eles que dão sentido às decisões do personagem, sendo assim, ao criar riscos maiores aumentamos a tensão da narrativa. Pode-se criar qualquer tipo de risco, desde que ele tenha um significado especial para o personagem, fazendo com que ele não desista de seus objetivos. Existem três categorias de risco, os riscos internos, caracterizados pela emoção; os riscos externos, que envolvem danos físicos; e os riscos filosóficos, baseados no choque entre valores ou conceitos que afetam o universo daquela história.

1.4.2 Método Aaron Blaise

Aaron Blaise trabalhou como animador, *character designer* e diretor de animação na *Walt Disney Company* por mais de 30 anos. Ao longo de sua carreira

desenvolveu um método de projeto próprio³, utilizado na criação de todos os seus personagens e ensinado a milhares de pessoas em seus cursos de criação. Por ser um método adaptável e de fácil repetição, pode ser aplicado na criação de personagens de natureza 2D e 3D, em projetos complexos, como jogos ou filmes de grandes empresas, ou em projetos menores, como curta metragens e ilustrações.

Pesquisa no Mundo Real: é crucial obter todo o conhecimento possível sobre o elemento real que se está querendo desenvolver antes de começar o processo de criação. Se o personagem for um animal, por exemplo, o primeiro passo é observar com máxima atenção o animal na vida real, analisando seu comportamento, movimento e todos os aspectos do seu viver. Obtendo esse tipo de informação tornará o processo de criação muito mais fácil e próximo da realidade.

Estude a Anatomia: além de compreender como o equivalente real do seu personagem se comporta é importante estudar sua anatomia. Este conhecimento tornará possível representar o personagem em qualquer ângulo ou posição.

Conheça o Universo: o *design* do personagem deve estar em equilíbrio com sua realidade. Se a construção do personagem não possuir o mesmo estilo visual do seu contexto ele provavelmente será rejeitado pelo público. Sendo assim, o estudo do conceito visual deve ser feito com cuidado para que o desenvolvimento do personagem seja guiado de acordo com sua realidade.

Entenda a História e o Posicionamento do Personagem: um ponto de grande importância na criação de um personagem é entender qual o seu papel na história, não importando o tamanho ou impacto da sua participação na narrativa. Sendo assim, deve-se pensar quais são as motivações do personagem, o que o mantém em movimento para alcançar seus objetivos. Tais características, se bem desenvolvidas, ajudam a criar os detalhes visuais que tornaram o personagem único.

³Método acessado em: CARTOON BREW. Aaron Blaise Reveals The Seven Steps to Great Character Design (<https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>>)

Comece a Explorar e Experimentar: o último passo é começar a desenvolver o visual do personagem. Baseado em todos os pontos anteriores crie expressões, poses e situações diferentes para seu personagem. É importante experimentar o máximo de possibilidades, não se contentando com as primeiras alternativas desenvolvidas.

1.4.3 Método Adaptado

O método que será utilizado para criação dos personagens neste trabalho resultou de uma adaptação dos métodos apresentados. Dessa forma, esse cruzamento será baseado nos seguintes passos, conforme a FIGURA 1:



FIGURA 1: Passos utilizados no método adaptado

Os passos não são apresentados em uma ordem linear, pois se entende que não existe uma ordem clara de prioridade na execução do método, uma vez que cada projeto terá um processo diferente de desenvolvimento. Desta forma, estima-se que alguns passos serão melhor abordados em um momento mais avançado do projeto por serem enriquecidos pelo conteúdo de passos anteriores, como as Características Externas, Adequação ao Universo e a Exploração e Experimentação.

Entende-se, também, que nenhum passo é definitivo, podendo ser revisitado a qualquer momento para que haja um refinamento do conteúdo criado. Dessa forma, espera-se obter um processo rico de possibilidades ao contemplar todos os passos apresentados no método adaptado, utilizando-se do uso do *Storytelling* com o intuito de criar personagens com os quais o público-alvo consiga facilmente se identificar.

1.4.4 Pesquisa Exploratória/Descritiva

Serão estudados os conceitos básicos para o entendimento do projeto, como a origem do termo *Storytelling* e sua utilização, o processo de *Character Design* em jogos, como se desenvolve o vínculo entre jogadores e personagens e os conceitos de imersão. Será investigada a relação entre três variáveis: o *Storytelling* como ferramenta de projeto, o processo aprofundado de *Character Design* e o vínculo criado entre jogador e personagem como potencializador do nível de imersão em uma narrativa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 JOGOS DIGITAIS

Por mais simples que pareça, entender o que é um jogo digital não é uma tarefa fácil. Existem inúmeras formas de se categorizar um jogo, nos impondo uma barreira quanto a atribuição de um significado único e abrangente que consiga definir com exatidão o que é um jogo digital. Porém, o estudo sobre a área cresceu consideravelmente nos últimos anos. Abordando assuntos como experiência de jogador, realidade virtual, imersão e interação humano x computador. Além disso, com a ascensão dos jogos para celular, os jogos digitais conseguiram se fazer ainda mais presentes no nosso dia-a-dia, conquistando, inclusive, um segmento de público que anteriormente não era contemplado. Dessa forma, a importância deste setor torna necessário um melhor entendimento sobre suas definições e significados.

Com isso em mente, Esposito (2005) propôs uma simples definição para jogos digitais, partindo do termo original (*Video Game*), embasando-se nos conceitos de "jogo", "partida", "interatividade" e "narrativa". Segundo ele, "um *video game* é um jogo que jogamos graças a um aparato audiovisual e que pode ser baseado em uma história."⁴ No entanto, devido a enorme variedade de jogos digitais existentes, Whalen (2004) propõe que, antes de definir o gênero de um jogo, devemos categorizá-lo dentro de uma das seguintes possibilidades: Massivos, jogos online que permitem o contato simultâneo de uma grande quantidade de jogadores; Móveis, jogos desenvolvidos para pequenas telas e um tempo de jogo mais curto; e Reais, representando os jogos que exigem uma dedicação maior do jogador, necessitando de um tempo mínimo de jogo e local específico para isso.

Além da definição de jogos digitais e suas categorias, podemos classificar os jogos de acordo com o seu gênero. No entanto, não há uma concordância entre produtores, jogadores, acadêmicos e demais interessados no assunto sobre quais são os gêneros existentes, gerando uma confusão entre as partes envolvidas. Lee et al. (2014) desenvolveram uma ferramenta para classificação dos jogos digitais,

⁴ "A videogame is a *game* which we *play* thanks to an *audiovisual apparatus* and which can be based on a *story*." (ESPOSITO, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is, pg. 2).

levando em consideração uma série de particularidades, classificando os jogos de acordo com as categorias: *gameplay*⁵, estilo, propósito, público alvo, representação, estilo artístico, aspecto temporal, ponto de vista, tema, cenário, humor e tipo de final. Cada particularidade possui os seus próprios gêneros, sendo assim, dentro de *gameplay* temos os gêneros de ação, aventura e outros; dentro de ponto de vista temos câmera acima da cabeça, primeira pessoa e terceira pessoa. Dessa forma, todos esses gêneros podem se somar, desde que não se encontrem ramificados na mesma particularidade de origem. Infelizmente, ainda não existe um consenso sobre como os jogos devem ser categorizados. Todavia, com base nesse estudo, os termos mais utilizados como gêneros de jogos, tanto pelo público quanto pelo mercado, são os elementos relacionados ao *gameplay* de um jogo, possuindo como sub-gênero os elementos relacionados ao seu estilo.

Outra importante classificação de um jogo é quanto ao investimento financeiro e tecnológico envolvido na sua produção. No entanto, essa classificação foi criada pela imprensa e produtores de jogos, não possuindo uma base de estudo que a suporte. Nos final dos anos 90 os jogos digitais começaram a possuir um investimento ainda maior, se popularizando e passando de objetos simples para projetos ambiciosos. Dessa forma, criou-se a categoria de jogos A, B e C, onde A representa os jogos com o maior investimento de recursos, B os jogos com algum investimento e C jogos com baixo investimento (SCHULTZ, 2018). Com o avanço da tecnologia e o aumento do mercado, os jogos das maiores companhias passaram a receber investimentos elevados até para o tipo A, criando a classificação Triplo A (ou AAA) e estabelecendo um novo patamar de qualidade de produção. Tais jogos, como compara Schultz (2018), podem ser correlacionados com as grandes produções cinematográficas. Além disso, com a ascensão das produtoras independentes, criou-se o termo Triplo-I, denominando jogos independentes (*Indie Games*)⁶ cujo investimento de recursos se destaca em comparação aos outros, assim como os jogos AAA.

⁵ *Gameplay* é um termo que se refere ao ato de jogar ou a forma com que se joga determinado jogo.

⁶ *Indie Games* são jogos desenvolvidos por produtoras independentes, recebendo um investimentos de recursos menor e apostando, normalmente, em mercados de nicho dentro da população de jogadores.

2.2 EXPERIÊNCIA DE JOGADOR

Experiência de jogador e imersão são termos bastante ligados no desenvolvimento de um jogo, uma vez que quanto mais imerso o jogador estiver no jogo, maiores serão as chances dele vivenciar uma experiência mais rica. Em termos de vendas, essa experiência de jogo é fundamental para que o jogo faça sucesso (MENDONÇA, MUSTARO, 2011).

Com foco na experiência de usuário, Rigby e Ryan (2007) desenvolveram o método PENS (*Player Experience of Need Satisfaction*) de análise de experiência, que já se provou uma ferramenta capaz de prever não apenas o divertimento experienciado por jogadores como estatísticas de jogo, vendas, engajamento com desenvolvedores e interesse prolongado dos jogadores. No PENS são quatro os fatores que influenciam diretamente o nível de experiência de jogador: a competência, a autonomia, a relação e a imersão, que pode ser chamada também de presença. A Competência trata das mecânicas de jogo, sendo fundamental para um *gameplay* sólido. Sendo assim, é importante que o jogador aprenda de forma rápida a dominar essas mecânicas, que por sua vez devem ser intuitivas. Exemplo disso é o aprendizado sobre os comandos no controle, entender os limites das ações do personagem e a navegação pela interface do jogo. Além disso, é importante o sentimento de competência durante a ação, enviando ao jogador o *feedback* rápido de suas ações e o recompensando pela continuidade de seus sucessos durante a sessão de jogo (RIGBY; RYAN, 2007). A autonomia é o sentimento de liberdade do jogador em realizar suas ações, moldando sua experiência de acordo com suas escolhas. Sendo assim, manter o jogador no controle da situação resulta em uma experiência melhor para o jogador. Como resultado, dar diversas opções ao jogador em ações simples, fornecer-lhe várias ações sobre os componentes do jogo e lhe proporcionar a escolha da direção que a narrativa seguirá enriquece o *gameplay*, enquanto paredes invisíveis (barrando o movimento do personagem), falsas escolhas (por exemplo seguir pela esquerda ou direita quando apenas um dos lados resulta no sucesso) ou tirar o comando do jogador sobre o personagem com

frequentes *cutscenes*⁷ são exemplos de ações capazes de quebrar a autonomia do jogador, gerando uma experiência ruim (RIGBY; RYAN, 2007). A Relação se dá pelo aspecto social de um jogo, mesmo ele sendo do tipo *single player*⁸. Trata da relação entre o jogador principal e os demais jogadores (em jogos *online* ou com *multiplayer*⁹ local) ou com os *Non Player Characters (NPC)*¹⁰. No caso de outros jogadores em modos online não é possível prever a interação que ocorrerá, mas sim como ela ocorrerá, através de conversas, de ações sociais (possibilidade de acenar, de abraçar, etc) ou outras possibilidades. Quanto aos NPC's, é importante que suas animações e falas pareçam reais, de preferência exaltando os aspectos da competência e autonomia do jogador, uma vez que ao se perceber movimentos mecânicos e falas repetitivas que não se alinham com o momento, deixamos de nos relacionar com tais personagens, prejudicando a experiência que pode se transformar em algo negativo para o jogador. Por fim, não menos importante, temos a Imersão. Segundo Rigby e Ryan (2007) a imersão se dá quando o jogador acredita que realmente está dentro daquela realidade, sendo envolvido não apenas pelos seus sentidos mas também emocionalmente pelo jogo. De acordo com o PENS a imersão é influenciada por três presenças, a física, a narrativa e a emocional. A presença física diz respeito às questões concretas do jogo como uma sonorização natural, se o cenário e texturas condizem com a realidade do jogo e se a física aplicada vai de acordo com a ambientação da história. A presença narrativa depende da participação dada ao jogador na narrativa, se o papel dele é relevante ou se apenas segue um roteiro inalterável. A presença emocional é medida pela autenticidade das ações e acontecimentos, quanto mais verossímil e próxima do comportamento humano natural e mais longe da lógica computacional maior será o sentimento de realidade transmitido ao jogador.

⁷ *Cutscenes*, também chamadas de cinemáticas, são sequências, animações ou momentos onde o jogador perde o controle do jogo (total ou parcialmente) e a narrativa se desenvolve.

⁸ Jogo onde há envolvimento de apenas um jogador principal, não havendo outros jogador.

⁹ Modo de jogo onde mais de um jogador pode jogar.

¹⁰ NPC: personagens do universo do jogo controlados pela inteligência artificial.

2.3 IMERSÃO

Neste estudo, o aspecto mais importante da experiência de usuário se dá pela imersão, uma vez que é o principal ponto afetado pelo emocional do jogador. De acordo com Dansky (2006), em termos gerais a imersão se refere a um estado da mente em que uma pessoa é completamente absorvida por aquilo que está fazendo. No caso dos jogos, ao ser absorvido pela realidade de um jogo, o mundo real deixa de existir e o que entendemos como real passa a ser a realidade do próprio jogo. A imersão se torna um diferencial quando falamos de jogos, pois é a mídia em que a imersão acontece na capacidade mais elevada se comparada às demais. Isso se dá por causa da interatividade proporcionada pelos jogos, onde o jogador passa de um observador passivo para um agente integrado à narrativa. Sendo assim, a narrativa passa a depender do jogador, uma vez que não irá se desenvolver sem que haja a ação do jogador sobre o jogo. Por essa razão a imersão tem papel tão importante, é ela que mergulhará o jogador no papel do protagonista, motivando-o a seguir a narrativa, sempre com o cuidado de dar suporte à experiência de jogo, não a sobrecarregando (DANSKY, 2006).

Uma das formas de se obter um nível de imersão mais aprofundado é a partir da criação de vínculo emocional com o jogo e seus personagens (OJEDA, 2007). Pensando na importância do envolvimento emocional do jogador com o jogo, Freeman (2004) propôs uma série de técnicas para criar esse vínculo emocional, evocando um aprofundamento dos sentimentos que eleva o nível de imersão do jogo e envolve o jogador dentro do seu universo. O autor chama essas técnicas de "*Emotioneering*¹¹". De acordo com Freeman (2004), existem nove razões principais para o investimento na evocação de emoções: a expansão do público, alcançando pessoas que buscam experiências mais profundas em seu entretenimento; potencializar o boca-a-boca, atingindo uma parcela maior de jogadores; melhorar o envolvimento com a imprensa, uma vez que os jogos comentados pela imprensa são os que melhor se destacam entre os demais; a semelhança com filmes, que normalmente conseguem melhor aproximar o envolvimento do público com a história; a construção de jogos menos amadores, pois o time de criação pode se

¹¹Junção das palavras *emotion* e *engineering*, indicando uma forma de fabricação de emoções.

motivar mais ao trabalhar em algo cheio de significado e não apenas de divertimento superficial; a lealdade dos consumidores com a marca, gerando a necessidade de continuar envolvido com aquele jogo; o possível lucro, uma vez que um jogo pouco envolvente pode gerar um dano enorme à uma franquia, influenciando nas futuras vendas das sequências de um jogo; a competitividade, pois a emoção é considerada um diferencial entre os jogos de hoje; e a continuidade da companhia, afinal, a empresa que não investir no emocional dos seus jogos ficará cada vez mais esquecida diante das demais empresas.

Ojeda (2007) diz que para que haja envolvimento emocional com o jogador, os elementos do jogo devem possuir veracidade e credibilidade, no entanto esses fatores não estão ligados com a nossa realidade, uma vez que nem todos os jogos tentam ser realistas, mas sim com a realidade proposta pelo jogo, os elementos devem conseguir se fazer acreditáveis dentro daquele universo para que o jogador possa realmente acreditar neles. Outro ponto importante destacado pelo autor é que, além do esforço do jogo em criar a imersão, o próprio jogador deve estar disposto a se deixar envolver pelos elementos da narrativa. Dessa forma, jogadores mais experientes possuem uma capacidade maior de imersão por já estarem acostumados com os jogos digitais, sendo capazes de ignorar algumas falhas que, para jogadores menos experientes, podem ser limitadoras dessa imersão.

Quando todos os elementos do jogo fazem sentido com a temática proposta por aquele universo e é dada ao jogador a capacidade de acreditar neste mundo ficcional tornamos possível que haja a ligação do jogador com o jogo, dando início ao processo de criação de vínculo emocional entre ambos. De acordo com Dansky (2006), mostrando ao jogador o quê é o quê, quem é quem e qual o estado do mundo ao seu redor ele é capaz de compreender o contexto da narrativa em que está inserido e justificar suas ações, criando a possibilidade de vínculo e empatia com os elementos do jogo. Quando isso acontece o jogador para de se fazer perguntas sobre a realidade do jogo e começa a fazer parte da narrativa de verdade, gerando um sentimento de pertencimento àquela realidade e o desejo de se tornar o personagem principal da trama. Sendo assim, é muito importante que a narrativa possua um personagem principal capaz de instigar esse sentimento no jogador, caso

contrário poderá ocorrer a quebra da imersão, prejudicando, conseqüentemente, a experiência do jogador.

2.4 PERSONAGEM JOGÁVEL

Um dos elementos de grande importância para a criação de vínculo emocional com o jogo, e que será foco deste trabalho, é o personagem jogável, chamado também de *Playable* ou *Player Character* (PC). É através do PC que o jogador se fará presente na realidade do jogo, uma vez que ele é o ponto de contato entre ambos (LANKOSKI, 2011).

Em um jogo digital o PC é o *avatar*¹² do jogador, que existe dentro daquela realidade e que realiza as ações dentro da narrativa. Além do PC podem existir outros personagens dentro de um jogo, podendo ser o avatar de outro jogador (em jogos online ou cooperativos) ou um NPC, que são os personagens controlados pela inteligência artificial. Entretanto, independente de se tratar de um PC ou NPC, todo personagem em um jogo deve representar um objetivo ou uma ação, possuindo um propósito para a narrativa e não apenas para povoar o cenário (DANSKY, 2006). Como Lankoski (2011) argumenta, o PC é o ponto de contato entre o jogo e o jogador, sendo assim, normalmente ele é o primeiro elemento com o qual o jogador pode se identificar. Segundo o autor essa identificação ocorre pelo engajamento do jogador com o jogo, que acontece pelo relacionamento com os objetivos do jogo ou pelo sentimento de empatia. O engajamento pelos objetivos de jogo se dá a partir das ações do PC, que é controlado pelo jogador, dessa forma a experiência se torna algo pessoal para quem está jogando, afinal não é o PC que precisa atingir um objetivo e sim o próprio jogador. Esse fato pode ser evidenciado ao conversar com qualquer jogador, que normalmente relata sua experiência dizendo "eu atingi tal objetivo" e não "meu personagem atingiu tal objetivo".

Já o engajamento pelo sentimento de empatia depende da reação do jogador às ações do PC. Segundo Lankoski (2011), esse engajamento depende do reconhecimento, do alinhamento e do apreço do jogador em relação ao PC. Dessa forma, o jogador precisa reconhecer o personagem a partir de suas características e

¹² Avatar é a representação digital de uma pessoa em um meio virtual.

virtudes; ter seu pensamento alinhado com o do personagem, entendendo suas limitações, capacidades e conhecimentos adquiridos; e apreciar o personagem, sendo que o apreço costuma depender da avaliação positiva ou negativa do jogador sobre o personagem, que por sua vez dependerá do reconhecimento e do alinhamento do jogador com ele. No entanto, nem sempre o reconhecimento e o alinhamento são o suficiente para que o jogador tenha uma avaliação positiva do PC. Por fim, a identificação do jogador com o personagem pode ser definida apenas pelo engajamento relacionado aos objetivos, apenas pelo engajamento pelo sentimento de empatia ou por ambos, podendo o jogador criar essa identificação com o PC mesmo que não consiga atingir um dos tipos de engajamento.

Klimmt et al. (2009) defendem que, com a ajuda da interatividade e da identificação, os jogadores estabelecem uma relação com o PC de forma que não o reconhecem como uma entidade social distinta, mas sim experienciam a convergência do seu próprio ser com o protagonista, tornando-se uma única entidade. Essa identificação com o personagem tem sua origem nos livros e filmes, onde o leitor ou espectador se identifica com o protagonista como se estivesse sentindo os estímulos cognitivos e emocionais vividos pelo personagem (teoria da simulação, originalmente *Simulation Theory*), no entanto por serem mídias de pouca interatividade é possível estabelecer uma distância social entre a autopercepção do leitor ou espectador e o personagem em questão. Cohen (2001) explica um pouco melhor o processo de identificação, definindo-o não como uma atitude, emoção ou percepção mas como um processo em que uma pessoa perde a auto consciência, que é temporariamente substituída por fortes conexões emocionais e cognitivas com um personagem, exemplificado da seguinte maneira:

Enquanto se identifica com um personagem, um membro da audiência imagina a si mesmo sendo aquele personagem e substitui sua identidade pessoal e papel como membro da audiência pela identidade e papel do personagem dentro do roteiro. Enquanto fortemente identificado, o membro da audiência para de perceber seu papel social como um membro da audiência e temporariamente (mas normalmente repetidamente) adota a perspectiva do personagem com quem se identifica. (COHEN, 2001, p. 251).

¹³

¹³ While identifying with a character, an audience member imagines him- or herself being that character and replaces his or her personal identity and role as audience member with the identity and role of the character within the text. While strongly identifying, the audience member ceases to be aware of his or her social role as an audience member and temporarily (but usually repeatedly) adopts the perspective of the character with whom he or she identifies. (Cohen, 2001, p. 251).

Segundo o autor, a identificação tem sua origem na produção, ao convidar o membro da audiência a adotar o ponto de vista do personagem; na afeição criada pelo membro da audiência pelo personagem; ou na percepção de semelhanças entre o membro da audiência e o personagem. Esses processamentos levam à uma mescla ou ligação psicológica entre audiência e personagem, diferenciando esse tipo de identificação de outras formas de ligação pois baseia-se na internalização de um ponto de vista, enquanto outras conexões entre audiência e personagem muitas vezes são baseadas na projeção da identidade de um indivíduo em outro ser. Outras conexões entre personagem e audiência podem acontecer ao gostar ou desgostar de um personagem, fazendo com que a audiência se sinta próxima do personagem; ao encontrar semelhanças ou diferenças entre a vida de ambos; quando o membro da audiência se sente atraído romanticamente ou sexualmente com o personagem; ou quando o membro da audiência admira o personagem, desejando imitá-lo.

Klimmt et al. (2009) utilizaram-se do estudo de Cohen (2001) para aplicar as definições de identificação ao contexto dos jogos digitais, ampliando o conceito ao afirmar que a interatividade dos jogos torna a identificação mais eficaz nessa mídia se comparado com as demais mídias não interativas, como podemos perceber na seguinte fala:

Dado que o termo identificação foi aplicado a diferentes experiências de mídia no passado, argumentamos que modelos de experiências interativas de videogame podem reivindicar a utilidade da "identificação" com uma legitimação especialmente forte: à medida que os jogadores se conectam ativamente ao personagem (por meio de controles e comandos), a ligação entre o personagem e o eu dos jogadores é, ao nosso ver, mais direta, próxima e evidente do que para outros exemplos de mídia, como assistir à personagens de TV. Portanto, sugerimos considerar a experiência de videogame como a ocorrência "verdadeira" da identificação (KLIMMT et al, 2009, p. 363).¹⁴

Além disso, os autores indicam que inúmeros estudos concluem que a mudança da autopercepção tem mais chances de acontecer quanto maior for o grau

¹⁴ Given that the term identification has been applied to different media experiences in the past, we argue that models of interactive video game experiences can claim the utility of "identification" with an especially strong legitimization: As players actively connect to the character (through controls and commands), the link between character and players' self is, in our view, more direct, close, and evident than for other media examples, such as watching TV characters. Therefore, we suggest considering the video game experience as the "true" occurrence of identification (KLIMMT et al, 2009, p. 363).

de conhecimento entre os indivíduos ou quando somos convidados a tomar o ponto de vista de outro ser, sendo esse um fator de grande importância, uma vez que é exatamente isso que ocorre com os jogadores, que ao começarem uma sessão de jogo são instruídos a ver o mundo virtual pela visão do PC.

Ainda de acordo com Klimmt et al. (2009), temos a identificação como uma autoconstrução em curto prazo de si, que só é possível em um estado de baixo monitoramento próprio. Ou seja, durante uma sessão de jogo o jogador tem sua atenção focada na narrativa e no controle do personagem, distanciando-se do seu eu real e permitindo uma alteração temporária na sua autopercepção, tomando para si próprio as características do PC. Dessa forma, a experiência de jogo é capaz de induzir jogadores a se moldarem de acordo com seus personagens, permitindo que, ao jogar com um herói típico de um jogo de ação, os jogadores que possuem baixo nível de coragem e força física se sintam bravos e poderosos para enfrentar qualquer desafio, como se eles próprios possuíssem tais características.

Por fim, os autores defendem que a identificação é também produto do jogador, uma vez que o jogador deve estar motivado e disposto a se deixar envolver pelo personagem, podendo, ainda, limitar as dimensões em que gostaria de se deixar envolver. A partir disso, o jogador é capaz de identificar-se até mesmo com personagens que fogem da realidade ao limitar-se às características psicológicas de tal personagem, abstraindo sua aparência. Além disso, ao identificar-se com personagem que possuem aspectos positivos o jogador passa a ver tais aspectos em si mesmo, durante e até mesmo após a sessão de jogo, gerando uma experiência de jogo positiva e benéfica inclusive para sua auto-estima.

2.5 CHARACTER DESIGN

Dada a relevância que os personagens possuem em um jogo digital podemos dizer que tão importante quanto a presença desses personagens é a criação deles, processo normalmente chamado de *Character Design* (*Design* de Personagens). Dansky (2006) amplia essa importância ao dizer que:

Um personagem em conjunto com eventos move a narrativa para frente. Isso significa que os personagens precisam ser criados tendo em mente as necessidades da narrativa. Em um nível, isso significa fazer um protagonista

a quem o jogador está disposto a habitar ao longo da história - alguém que apresenta uma fantasia atraente e uma persona interessante. Em outro nível, os personagens precisam ser projetados com o papel deles na narrativa em mente. Um interesse amoroso, por exemplo, precisa ser amável e digno de ser resgatado quando ele ou ela inevitavelmente se meter em encrenca. É assim que um personagem move o enredo, ao ajudar a criar contexto e motivação para a ação do jogador. Criar personagens fortes permite que a narrativa avance naturalmente. (DANSKY, 2006, p. 15).¹⁵

Segundo Dansky (2006), o processo de desenvolvimento de um personagem deve ser baseado no seu papel e importância na narrativa. Sendo assim, o personagem principal, bem como seu antagonista, devem receber atenção especial, enquanto personagens menores não demandam um detalhamento tão profundo. No entanto, todo personagem deve ter um motivo para estar presente no jogo. De acordo com o autor é necessário que o personagem possua pelo menos um visual, como ele é reconhecido; um tom, características que o identificam dentro os outros personagens; um lugar no mundo, podendo ser o papel do personagem na história; e fornecer informação, podendo ser sobre o mundo, narrativa, progresso ou simples direcionamento, sendo a informação um elemento opcional.

Seguindo o estudo de Dansky (2006), personagens que se apresentam com maior presença ao longo da narrativa precisam de informações mais detalhadas, mesmo que essas informações não sejam apresentadas ao público. É essa riqueza de detalhes que torna o personagem consistente, gerando um embasamento maior para suas ações e fazendo com que os jogadores acreditem nas motivações e escolhas do personagem ao longo da narrativa. São personagens com esse nível de aprofundamento que serão capazes de se conectar com os jogadores e fazer com que eles avancem na narrativa, afinal "o mundo não é digno de ser salvo se não houver ninguém nele que você queira salvar" (DANSKY, 2006, p.16).¹⁶

¹⁵ Character in conjunction with events moves the narrative forward. This means that the characters need to be created with the needs of the narrative in mind. On one level, that means making a protagonist whom the player is willing to inhabit throughout the story—someone who presents an appealing fantasy and an interesting persona. On another, the characters need to be designed with their role in the narrative in mind. A love interest, for example, needs to be lovable, and worth rescuing when he or she inevitably gets into trouble. This is how a character moves the plot, by helping to create context and motivation for the player action. Creating strong characters allows the narrative to drive forward naturally (DANSKY, 2006, p. 15).

¹⁶ The world is not worth saving if there's nobody in it you want to save.

2.6 STORYTELLING

O termo *Storytelling* vem do inglês, cujo significado é "contar história" e que nos dias de hoje tem sido usado como uma forma de se referir à narrativa. Dessa forma, podemos dizer que é impossível saber a origem do *Storytelling*, uma vez que o ato de contar histórias é algo que acompanha a humanidade desde seu princípio. Histórias começaram a ser contadas desde que o homem desenvolveu a capacidade de se comunicar, utilizando-se de linguagens de sinais e desenhos em paredes (ZIPES, 2012). A narrativa foi uma das formas que a humanidade utilizou para aprender sobre si e o mundo em que habita. Sendo assim, segundo Zipes (2012), as primeiras histórias eram informativas, não possuíam títulos e eram utilizadas para marcar acontecimentos importantes, dar exemplos, falar sobre perigos, localizar fontes de alimento e tentar explicar o que para época era inexplicável. As histórias, então, possuem sua origem no objetivo das pessoas de transmitir conhecimento e experiência dentro dos contextos sociais. De acordo com o autor, o poder das histórias era tamanho nesses contextos que, para se tornar um líder, xamã, sacerdote, rei, rainha, curandeiro, ministro ou qualquer cargo superior, era essencial possuir o poder de contar histórias, de se comunicar, de passar para as outras pessoas o seu conhecimento e experiência através de palavras, de conseguir inspirar as pessoas ao seu redor.

O poder de inspirar as pessoas é o que faz das histórias uma ferramenta tão importante até hoje. Histórias animam nossas vidas, elas trabalham com as pessoas, para as pessoas e nas pessoas, afetando o que elas são capazes de ver como real, possível e digno de ser feito ou evitado. (FRANK, 2010). No entanto, nem todas histórias se conectam com todas pessoas, na verdade elas refletem e geram diferenças. Ao se conectar com um indivíduo ou grupo, as histórias além de animar elas instigam, mantendo as pessoas presas à narrativa, mobilizando movimentos sociais e, segundo o autor, até mesmo gerando guerras entre grupos ou nações.

Essa força contida nas histórias passou a ser utilizada nas mais diversas áreas, mas nem todas as histórias são efetivas. A *Pixar Animation Studios* é uma das maiores empresas do ramo de animação e tem um foco muito grande em contar histórias, sendo o *Storytelling* a principal ferramenta para o desenvolvimento de

diversos elementos de suas animações. A empresa, que hoje é referência no uso do *Storytelling*, em seu curso "*Pixar in a Box*", no site da Khan Academy, traz diversos de seus artistas explicando o uso do *Storytelling* e como uma história bem desenvolvida é capaz de afetar o público. Segundos eles, todos nós somos contadores de história, pois tal ato é intrínseco à nossa natureza, porém existe uma diferença entre uma boa história e uma história excelente. O poder de uma história é sua capacidade de se conectar com as pessoas em um nível emocional. Uma história excelente é uma história capaz de gerar essa conexão, no entanto essa conexão só acontece quando a essência da história é genuinamente humana. Isso quer dizer que toda história, para dar certo, precisa de um teor humano, de um fragmento da própria pessoa que a desenvolveu, mesmo que o tema seja fantasioso e, em um primeiro momento, impossível de se alinhar à nossa realidade. As palavras de Pete Docter, Diretor de Monstros S.A. conseguem transmitir exatamente o que é essa essência humana dentro de uma história:

Quando comecei a dirigir Monstros S.A., a forma com que eu o descrevia era sobre um monstro que assusta crianças para viver. Esses é seu trabalho. Ele inicia seu expediente, ele o finaliza, ele come rosquinhas e fala sobre o sindicato e nós pensamos que era uma ideia muito engraçada. E com certeza, quando eu contava para as pessoas elas sorriam. Mas quando contamos a história como um filme, as pessoas começavam a ficar entediadas e inquietas e estavam como "eu não entendo sobre o que é esse filme". O que eu finalmente me dei por conta é que isso não era sobre um monstro que assusta crianças, era sobre um homem virando pai. Isso é o que estava acontecendo comigo. Então por que falar sobre o que você conhece? Bem, é porque , provavelmente, o que aconteceu com você fez com que se sentisse de uma forma particular. E o que você realmente está tentando fazer ao contar uma história é fazer com que a audiência tenha exatamente o mesmo sentimento. (KHAN ACADEMY).¹⁷

No entanto, para uma história excelente conseguir conquistar o público a forma com que ela é contada também deve ser excelente e o *Storytelling* é fundamental para isso. Com o avanço da tecnologia os jogos digitais se tornaram uma nova forma de arte, virando um novo formato de *Storytelling*, um formato em

¹⁷ When I started directing Monsters, Incorporated, the way I would pitch it is, it's about a monster who scares kids for a living. That's his job. He clocks in, he clocks out, he eats donuts and talks about union dos, and we thought that was a pretty funny idea. And sure enough, when I would tell it to people, they would smile. But when we told the story as a film, people started getting bored and restless and they're like, "I don't understand "what this movie's about." Well, what I finally figured out was that it's actually not about a monster who scares kids, it's about a man becoming a father. That was what was happening to me. So, why write about what you know? Well, it's because, probably what happened to you made you feel some particular way. And what you're trying to do really when you tell a story, is to get the audience to have that same feeling (KHAN ACADEMY).

que o espectador deixa de ser um agente passivo que apenas recebe a história para tornar-se um elemento integrado à narrativa, vivenciando-a em primeira mão e interagindo com o contador de história (MASSAHIRO, 2015).

De acordo com Massahiro (2015), o foco do *Storytelling* está nos detalhes. Sendo assim, ao mostrar ou descrever um objeto ele deve ter um significado, esse objeto deve ser relevante à narrativa, ou seja, não pode haver excessos desnecessários, tudo deve ter um motivo para existir dentro do jogo. Segundo o autor, o *Storytelling* deve se enquadrar no fluxo cognitivo do jogador para mantê-lo interessado no jogo, sustentando o equilíbrio entre a ansiedade e o tédio. Dessa forma, os excessos podem contribuir para a quebra deste equilíbrio, enquanto uma estrutura bem organizada, evidenciando os motivos pelos quais a narrativa se desenvolve e sem bombardear o jogador com informações desnecessárias, auxilia na preservação desse equilíbrio. Para Massahiro, o *Storytelling* está presente em todos os jogos, não sendo apenas a forma com que se conta uma história mas também o motivo principal que manterá o jogador interessado na narrativa. Então, percebemos que os jogos de maior sucesso são os que conseguem manter esse equilíbrio, são os jogos que conseguem balancear tanto a sua história quanto a forma com que é contada, são esses jogos que terão suas histórias na lembrança dos jogadores, mesmo após anos de seu contato com o jogo.

Sendo assim, tais conceitos serão essenciais durante o processo de criação deste projeto. A partir do *Storytelling*, pretende-se manter este balanço, procurando a utilização de elementos, formas, texturas, cores e expressões realmente necessárias e que consigam, de forma visual, traduzir toda a carga simbólica concebida durante o *Character Design*. Contudo, busca-se manter a simplicidade e minimalismo dos personagens, ou seja, será decisiva a capacidade de adicionar significado de forma visual sem que, ao mesmo tempo, seja carregada em excesso a complexidade dos personagens, criando uma confusão de significados.

3 CONCEITO

A partir de uma demanda recente, o *briefing* será dado por uma iniciativa composta de professores que possuem o desejo de ensinar inglês para crianças pequenas. Como o grupo ainda não possui um produto para conseguir buscar investimento, eles se caracterizam como uma iniciativa, uma vez que todos estão trabalhando para desenvolver o projeto apenas por amor a causa, sem o retorno de nenhum valor monetário. O objetivo deste grupo é criar um aplicativo que pretende utilizar-se de filmagem, animação e jogos para ensinar inglês para crianças pequenas, por volta dos 4, 5 e 6 anos.

O projeto em questão é a criação de um aplicativo cujo funcionamento se baseia na transmissão de uma série, que se chamará *ABZ Circus*. Nela, cada episódio contará as histórias dos personagens principais do circo, misturando filmagem e animação para apresentar as histórias. Ao final de cada episódio será disponibilizado um jogo para que a criança possa se divertir e aprender ainda mais com os personagens principais.

No entanto, para conseguir investimento e deixar de ser apenas uma iniciativa, o grupo precisa de um episódio piloto dessa série para poder apresentar aos possíveis investidores. Sendo assim, a iniciativa conta com o presente trabalho para a criação de seus quatro personagens principais, que irão protagonizar as animações sobre as histórias do circo na série. A criação desses personagens será realizada com o auxílio do *Storytelling*, elemento de grande importância nos passos do método adaptado. O método utilizado, por sua vez, teve origem no cruzamento de dados das metodologias Pixar e Aaron Blaise, mantendo um equilíbrio entre as características internas e externas durante o processo de criação. Dessa forma, pretende-se criar personagens que consigam traduzir diversas características infantis, tanto no visual quanto na personalidade, com o intuito de possibilitar e facilitar uma criação de vínculo com o público infantil, tornando possível a identificação das crianças com os personagens.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O *briefing*¹⁸ do projeto foi realizado a partir da iniciativa pessoal que criou o projeto *ABZ Circus*. Esse grupo conta com o desenvolvimento do presente projeto de TCC para a criação de seus quatro personagens animados que protagonizarão as histórias contadas em cada episódio. As diretrizes iniciais sobre a criação dos personagens são relacionadas apenas à identidade dos personagens. O grupo de personagens é composto por quatro integrantes, todos eles baseados em alguma espécie animal diferente. Além disso, em concordância com a proposta do projeto de ensinar inglês às crianças, todos os nomes são originários da língua inglesa. Gwen é uma personagem feminina, originada dos répteis. Seu nome provém da palavra em inglês *gecko*, que em uma tradução livre significa lagartixa ou pequeno lagarto. A outra personagem feminina se chama Bonnie, tendo sua origem animal no coelho ou lebre. Seu nome é uma espécie de "transformação para o português" da palavra *bunny*, coelhinho em inglês. No lado masculino do grupo temos Rick, personagem baseado no guaxinim. Seu nome é uma espécie de abreviação da palavra *Raccoon*, nome do animal em inglês. Por fim temos o personagem Chip, que apesar de ser baseado em um passarinho tem seu nome originado de *chick*, que significa pintinho. Esse grupo de animais tão distintos foi formado com base no gosto dos criadores da iniciativa, que procuraram fugir do comum e escolher não apenas mamíferos mas também pássaros e répteis para o projeto.

Os personagens, além de protagonizarem os conteúdos animados dos episódios serão os personagens principais dos jogos apresentados ao final de cada episódio, alinhando-se à proposta deste projeto de TCC. Nesses jogos será possível interagir com os personagens do circo de acordo com o conteúdo apresentado. Sendo assim, é muito importante que tais personagens consigam transparecer características infantis como a alegria, a energia, a inocência e a vontade de descobrir coisas novas. A tradução desses elementos em forma visual é outro fator importante, uma vez que cada personagem possui um perfil diferente, buscando fazer com que a maioria das crianças consiga se enxergar em pelo menos um dos

¹⁸ *Briefing* é um conjunto de informações passadas, normalmente, por um cliente para a equipe ou indivíduo responsável pela criação do projeto.

personagens do circo. Dessa forma, busca-se, através do método adaptado apresentado, gerar personagens com quem o público infantil consiga se identificar, para que haja o engajamento deles com o aplicativo.

De acordo com o episódio piloto, a criação dos personagens é livre para que o designer possa definir a maioria das características. As diretrizes apresentadas foram apenas sobre quem são os personagens e sobre uma característica central de cada um deles. Foi definido pelos demandantes que os personagens principais do conteúdo animado do aplicativo serão animais de circo pouco convencionais. Os personagens-animais terão a mesma faixa etária do público-alvo, adotando também os comportamentos comumente verificados nestas idades. As quatro crianças-animais são Gwen, baseada em répteis como lagartos e iguanas, cujas características principais são sua inteligência e acidez; Rick, o guaxinim, cujos traços principais são sua criatividade e preocupação com seus amigos; Bonnie, a coelha, que tem sua inocência e bondade como características centrais; por fim Chip, o passarinho, o mais ágil dos animais, que constantemente voa ao redor dos seus companheiros para acompanhá-los.

Nota-se que as diretrizes iniciais de projeto são bem abertas em termos de design, dando oportunidade para uma ampla gama de possibilidades para a criação dos personagens. Dessa forma, os passos apresentados pelo método adaptado serão seguidos com o intuito de garantir a riqueza dos personagens desenvolvidos, buscando garantir que o público infantil consiga se identificar com pelo menos um dos personagens, aumentando assim o engajamento com o aplicativo.

4.1 ADEQUAÇÃO AO UNIVERSO

Nesta etapa de adequação ao universo foram analisados alguns desenhos animados e jogos cujo aspecto visual se encaixasse com a proposta do *briefing* e que servissem de inspiração para as características visuais adotadas para os personagens. Dessa forma cada um dos elementos analisados contribuiu para que fosse criado o estilo visual do universo dos personagens. Os desenhos "Irmão do Jorel" e "*The Amazing World of Gumball*" foram bons exemplos que mesclam a animação com elementos reais. A animação "*Regular Show*" e o jogo "*Night in the*

Woods" (FIGURA 2) também foram analisados pois neles a maior parte dos personagens são baseados em animais, funcionando como boas referências para adaptar atitudes humanas para animais. "*Clash Royale*" serviu de *insight* pois é um jogo que consegue transformar elementos hostis em elementos amigáveis. Com suas caveiras, *goblins* e robôs, normalmente seres do mal mas apresentados de forma tão lúdica que acabam se adequando ao público infantil.

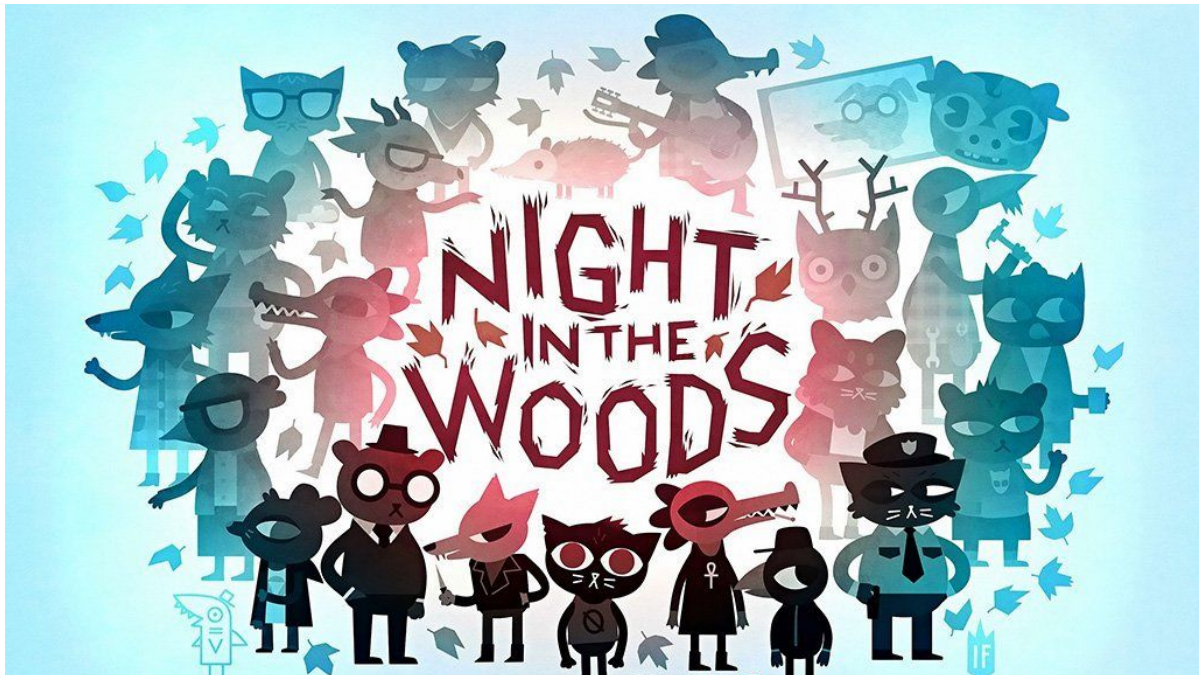


FIGURA 2: Jogo "*Night in the Woods*"

"*Kirby Battle Royale*" é outro jogo referência uma vez que seus personagens são extremamente amigáveis para o público infantil, fornecendo uma boa base de análise para investigar o que torna os personagens mais amigáveis. "*Teens Titans Go*" e "*Adventure Time*" são dois desenhos bastante populares e que são referência de estilo visual, além de apresentarem personagens bastante distintos entre si. No entanto, as duas referências que mais influenciaram no processo de desenvolvimento dos personagens são "*We Bare Bears*" (FIGURA 3) e "*Paper Mario: Color Splash*", pois são referências de baixa complexidade gráfica, possuem elementos simples como o rosto dos personagens e, ao mesmo tempo, conseguem fornecer complexidade o bastante para que seja possível transparecer facilmente a expressão no rosto dos personagens.



FIGURA 3: Animação "We Bare Bears".

Chegou-se à conclusão de que o universo dos personagens deve demonstrar claramente que tipo de animal cada um dos personagens representaria. A representação gráfica deve ser o mais amigável possível para o público. Tendo como missão transformar animais como lagartos em seres fofos. Esse universo também deveria basear-se em formas e traçados básicos para a melhor assimilação pelas crianças, porém conseguindo distinguir com clareza cada um dos personagens principais. Por fim, a linguagem visual escolhida é próxima a das duas referências principais, "We Bare Bears" e "Paper Mario: Color Splash" (FIGURA 4), mantendo uma aparência de baixa complexidade cognitiva, porém eficaz o suficiente para demonstrar claramente as expressões dos personagens.



FIGURA 4: Jogo "Paper Mario: Color Splash".

4.2 CARACTERÍSTICAS INTERNAS, HISTÓRIA E POSICIONAMENTO

Essas etapas do Método Adaptado foram realizadas simultaneamente para que fosse possível posicionar os personagens no seu contexto. Primeiro era necessário caracterizá-los internamente, definindo, antes de mais nada, suas personalidades. Sendo assim, foi criada uma Matriz de Personalidade baseada nos estudos de Merrill e Reid (1981), para que fosse possível identificar e distinguir com facilidade cada um dos personagens e, ao mesmo tempo, manter uma relação entre eles. Essa Matriz de Personalidade relaciona dois eixos de características, onde cada eixo possui duas características normalmente opostas. Dessa forma, são gerados quadrantes capazes de demonstrar alguns dados sobre um indivíduo. Além disso, para cada personagem foi criado um *Mood Board*¹⁹ para facilitar a visualização e o entendimento das suas características internas. A Matriz de Personalidade foi desenvolvida a partir de quatro conceitos contrastantes. O primeiro deles é a Calma, em lado oposto ao Entusiasmo, diferenciando os personagens mais quietos dos que são mais agitados. No outro eixo, temos a Astúcia, que diverge da Inocência, deixando claro quais personagens são mais espertos daqueles que

¹⁹ Prancha criada a partir da composição de diversos elementos para traduzir visualmente um conceito ou ideia.

são ingênuos. A partir dessa Matriz de Personalidade (FIGURA 5) foi possível caracterizar individualmente cada um dos personagens quanto as suas personalidades, porém mantendo um grau de relação, sendo assim, um personagem é capaz de completar o outro.

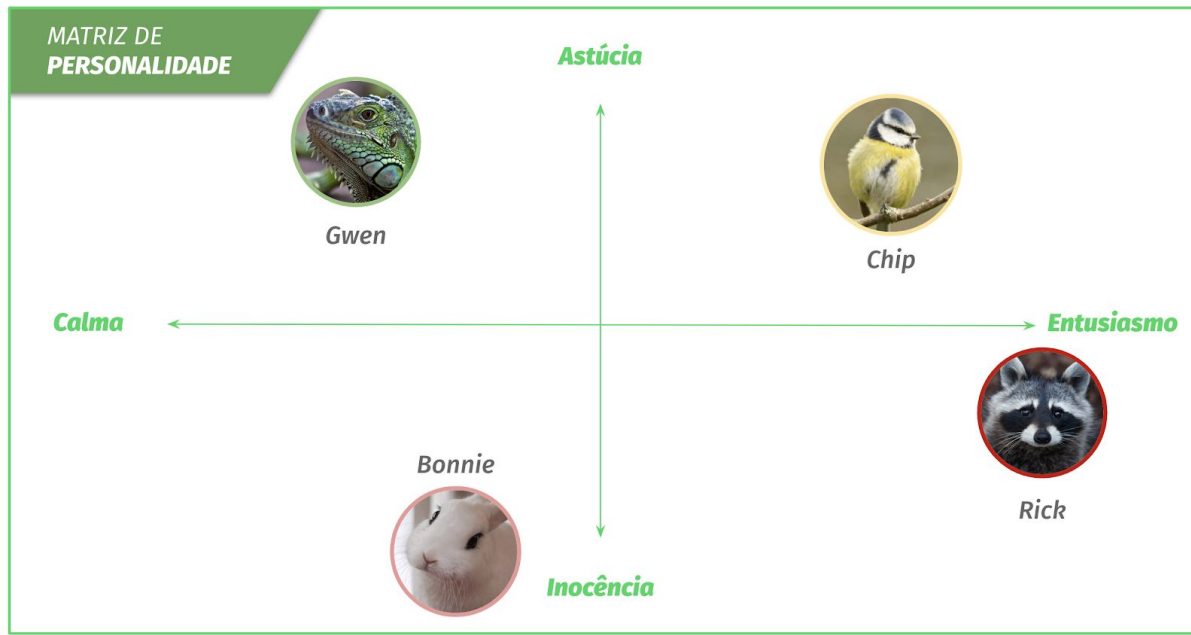


FIGURA 5: Matriz de Personalidade dos personagens.

Conforme a Matriz de Personalidade, podemos perceber que Gwen é a mais calma e esperta do grupo. Tais características correspondem ao seu lado animal, uma vez que répteis são seres inteligentes e de sangue frio, caracterizando uma personalidade mais calma e analítica. Tais características são importantes para situações complicadas e que exigem uma assertividade maior, sendo assim, foi definido que a partir dessas características Gwen seria posicionada na história como a líder do grupo. Dessa maneira, sua personalidade faz com que ela queira sempre assumir a dianteira do grupo, possuindo um ar confiante e sendo uma personagem muito corajosa e valente. Possuindo um intelecto superior em relação aos demais, comumente ela fica mal humorada diante de situações banais, porém sempre está disposta a guiar seu grupo e ajudar seus amigos a evoluírem. Por ser a líder do grupo, foi definido também que Gwen seria a mais velha dentre os personagens, legitimando o seu cargo de líder tendo como base o pensamento que muitas crianças possuem, de que devem respeitar os mais velhos e que, por sua vez, a

criança mais velha assume o comando do grupo. Essas características foram traduzidas na FIGURA 6.



FIGURA 6: *Mood Board* da personagem Gwen, a líder do grupo.

Rick se encontra no quadrante oposto, caracterizando-se como um personagem mais inocente e entusiasmado. No entanto, seu lado inocente está próximo do limite da linha. Dado esse posicionamento, Rick foi colocado na história como o aventureiro, tendo sua inocência traduzida em imaginação e seu entusiasmo em criatividade. Rick é o amigão do grupo, tem uma imaginação fértil e está sempre com a cabeça no mundo da Lua. Seu posicionamento no eixo inocência-astúcia o caracteriza como alguém muito esperto, porém que muitas vezes não enxerga a realidade como ela realmente é, mesclando a realidade com sua grande imaginação. Sua criatividade permite que crie várias histórias e teorias sobre o que acontece à sua volta, fazendo com que esteja sempre atento. Devida sua imaginação e agitação, Rick adora histórias de super-heróis, assumindo a personalidade de um grande herói disposto a cuidar das pessoas ao seu redor, fato que se traduz em seus movimentos, uma vez que vive correndo com os braços abertos como se estivesse voando. Podemos visualizar essas características na FIGURA 7.

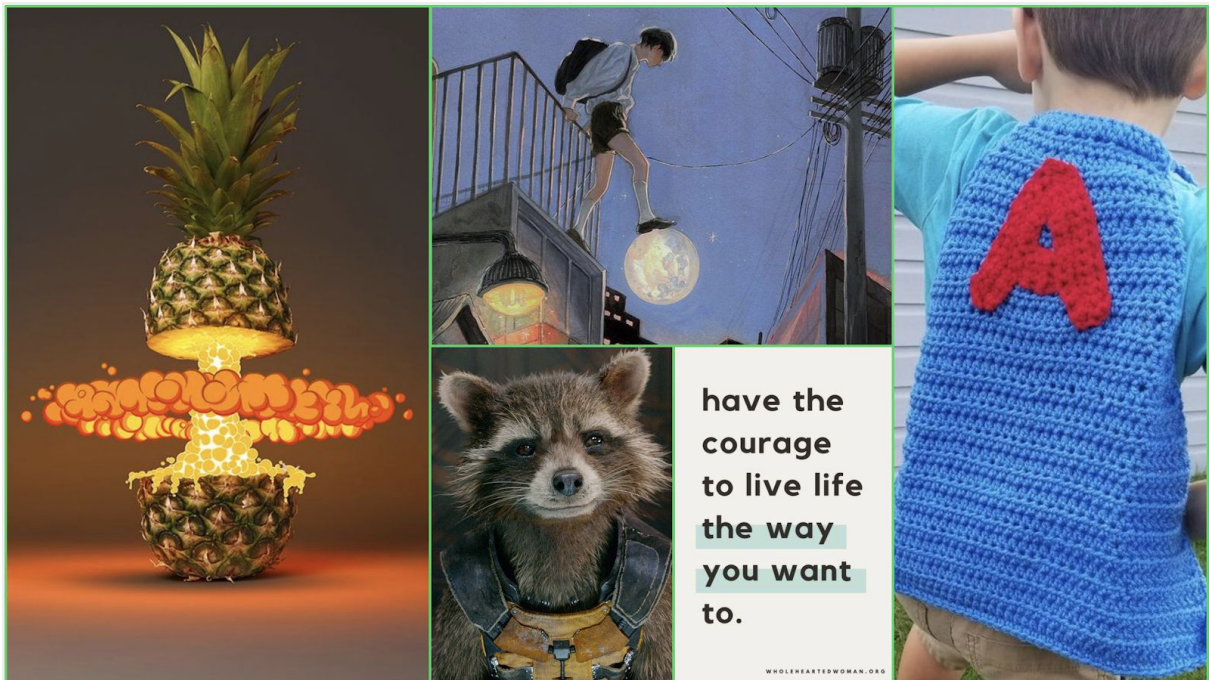


FIGURA 7: *Mood Board* do personagem Rick, o aventureiro.

Bonnie é a personagem mais inocente do grupo, sendo também muito calma. Devido a essas características, ela é colocada na história como a inocente, trazendo em seus traços a representação da inocência infantil de quem ainda está em um estado puro e livre de malícia. Sendo a mais inocente do grupo, Bonnie é a representação da criança mais nova, ainda usa fraldas e não compreende com clareza o mundo ao seu redor. Por ser a mais nova e menos experiente do grupo, ela é também a mais curiosa, sempre querendo entender o que está acontecendo e procurando aprender em todas as situações. Além disso, ela tenta esconder dos seus amigos quando não compreende alguma coisa, buscando imitá-los em diversas situações. Por ser uma coelhinha e a mais nova do grupo acaba sendo a mais gentil entre os personagens, além de ser, também, a mais fofo deles. Conseguimos conferir tais características de forma visual na FIGURA 8.



FIGURA 8: *Mood Board* da personagem Bonnie, a inocente.

Por fim temos o personagem Chip, que se caracteriza pela sua astúcia e entusiasmo, fazendo dele o mais alegre do grupo. Seus traços se traduzem ao caracterizá-lo como aquele que sempre pensa no lado bom da situação, enxergando o copo sempre meio cheio. Por ser um passarinho, ele acaba sendo o menor integrante do grupo, representando também aquela criança que está sempre tentando provar para seus amigos que mesmo sendo o "baixinho" é capaz de grandes atos. É o mais ágil entre seus amigos, vive contente e de bem com a vida, tendo o costume de voar ao redor do grupo e assobiar quando está feliz. Além disso, tem sempre um discurso motivador quando a moral dos seus amigos está baixa. Procurou-se transmitir essas características na FIGURA 9.



FIGURA 9: *Mood Board* do personagem Chip, o alegre.

4.3 DESEJOS E NECESSIDADES

Uma vez que todos os personagens já possuem suas características internas e seus devidos posicionamentos dentro do grupo buscou-se estabelecer seus desejos e necessidades, que por sua vez definiriam como cada um dos personagens iria encarar as situações a sua frente, bem como o que os motivaria a seguir adiante. Gwen foi caracterizada como a líder do grupo, dona de uma personalidade forte e um grande desejo de tomar a dianteira em todas as situações. Por ser a mais esperta, além de ser a mais velha, Gwen acredita sempre saber o que é o melhor para seus amigos. No entanto, Gwen precisa entender que todos são diferentes e possuem habilidades diferentes, sendo assim, nem sempre ela será a melhor opção para liderar seus amigos e ela precisa aprender a lidar com essas situações, abrindo mão de seu orgulho para o bem do grupo. Rick está sempre imaginando grandes aventuras, desejando ser um super herói de verdade com quem todos possam contar. No entanto, seu desejo de proteger seus amigos acaba sendo ofuscado pela sua própria imaginação. Se Rick quiser realmente ser um super-herói ele precisa se tornar um pouco mais realista, pois sua criatividade acaba o distraindo demais, fazendo-o perder o foco nas situações reais a sua frente. Bonnie provavelmente é a

mais cheia de desejos, buscando saciar sua curiosidade aprendendo tudo que ainda não sabe e procurando obter a admiração de seus amigos, pois acredita que por ser a mais nova acaba não sendo levada a sério. Contudo, sua curiosidade acaba colocando-a em situações difíceis. Sendo assim, ela precisa perceber que não precisa ter pressa em aprender, tudo tem seu tempo, além de não precisar saber tudo para ter a admiração de seu grupo, porque, mesmo ela não acreditando, todos a admiram. Mesmo vendo tudo pelo lado positivo, Chip deseja a aprovação de seus amigos, desafiando-se a atingir desafios cada vez maiores, buscando provar que mesmo sendo o menor do grupo é capaz de grandes feitos, que não há desafio que ele não possa enfrentar. No entanto, Chip precisa perceber que não é a aprovação de seus amigos que ele realmente está procurando e sim a sua própria aprovação, já que no fundo é ele mesmo que se enxerga menos capaz por ser o menor. Dessa forma, ele deve perceber que ele só precisa aceitar quem ele realmente é, pois todos seus amigos o amam independente do seu tamanho.

4.4 ESTUDO DA ANATOMIA E PESQUISA NO MUNDO REAL

Com as características internas dos personagens definida e seus posicionamentos na história, o próximo passo foi começar a análise sobre os animais que dariam vida aos personagens do *ABZ Circus*. Essa análise se deu pelo estudo de similares focado em cada um dos personagens, onde foram criados quatro painéis semânticos com diversos personagens que serviram de inspiração para a criação dos personagens do projeto. O primeiro painel (FIGURA 10) apresenta os similares referentes a personagem Gwen.

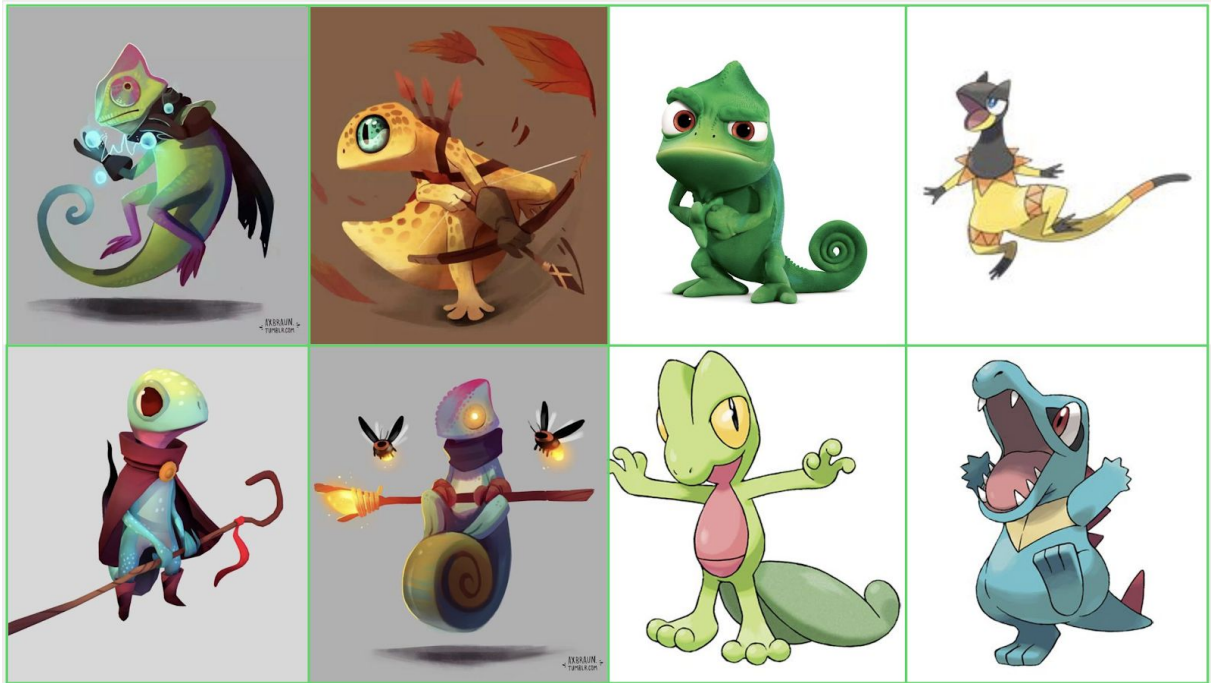


FIGURA 10: Painel Semântico da personagem Gwen.

Ao analisar os personagens de referência para Gwen, alguns pontos foram considerados importantes. O rabo aparece como elemento relevante em todas as referências, porém os chifres, espinhos e garras, que diversos répteis possuem na vida real, normalmente são ocultados ou transformados em elementos de menor relevância, provavelmente para tornar os personagens mais amigáveis ao público alvo. As cores, em sua maioria, são tons de verde, possuindo algumas exceções ao apresentar tons terrosos ou cores que diferem totalmente da paleta de cores habitual da natureza. Outra característica importante é que normalmente são representados como serem mais magros e de membros finos. Talvez para tornar a aparência mais amigável, muitas das referências apresentam os olhos arredondados, ignorando a anatomia real onde os olhos possuem um formato alongado e fino. Além disso, seus movimentos devem ser mais lentos e calculados e suas decisões tomadas de forma estratégica, mantendo a relação com os répteis reais. Outros pontos que serão explorados são a troca de cor da sua pele e a língua comprida para se alimentar, com base nos camaleões. O próximo painel baseou-se nos similares para o personagem Rick (FIGURA 11).

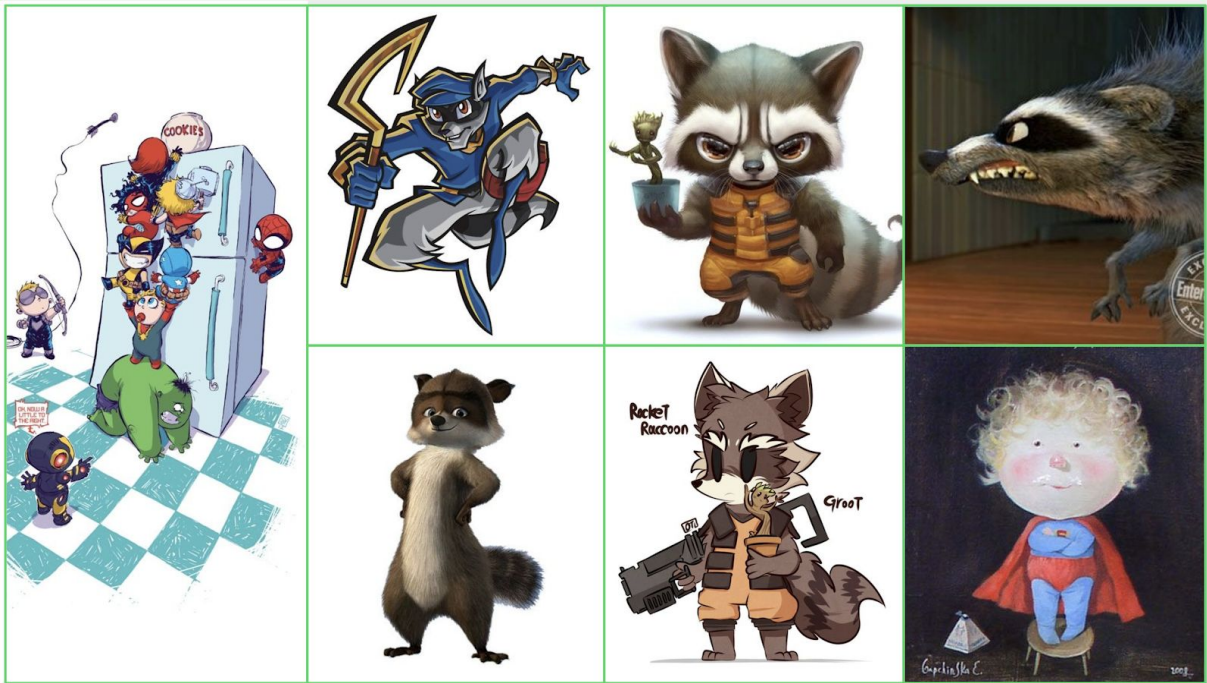


FIGURA 11: Painel Semântico do personagem Rick.

As referências para Rick não se restringiram apenas ao guaxinim. Dessa forma, foram analisadas referências de super-heróis representados como crianças e crianças vestidas de super-heróis. Um elemento central para Rick é a aparência de máscara que sua pelagem possui em volta dos olhos, no entanto, como Rick é um personagem do bem essa aparência não pode remeter a uma máscara real devido a associação deste elemento com bandidos. As cores mais presentes são tons terrosos, bem como o vermelho nas referências baseadas em super-heróis. Outro elemento importante é o rabo do personagem, que deve ser volumoso assim como o do guaxinim real. Seu jeito de agir deve ser mais impulsivo e instintivo, pois se baseia em um animal bastante ativo e de movimentos rápidos. Já Bonnie apresenta características mais leves, conforme ilustra a FIGURA 12.

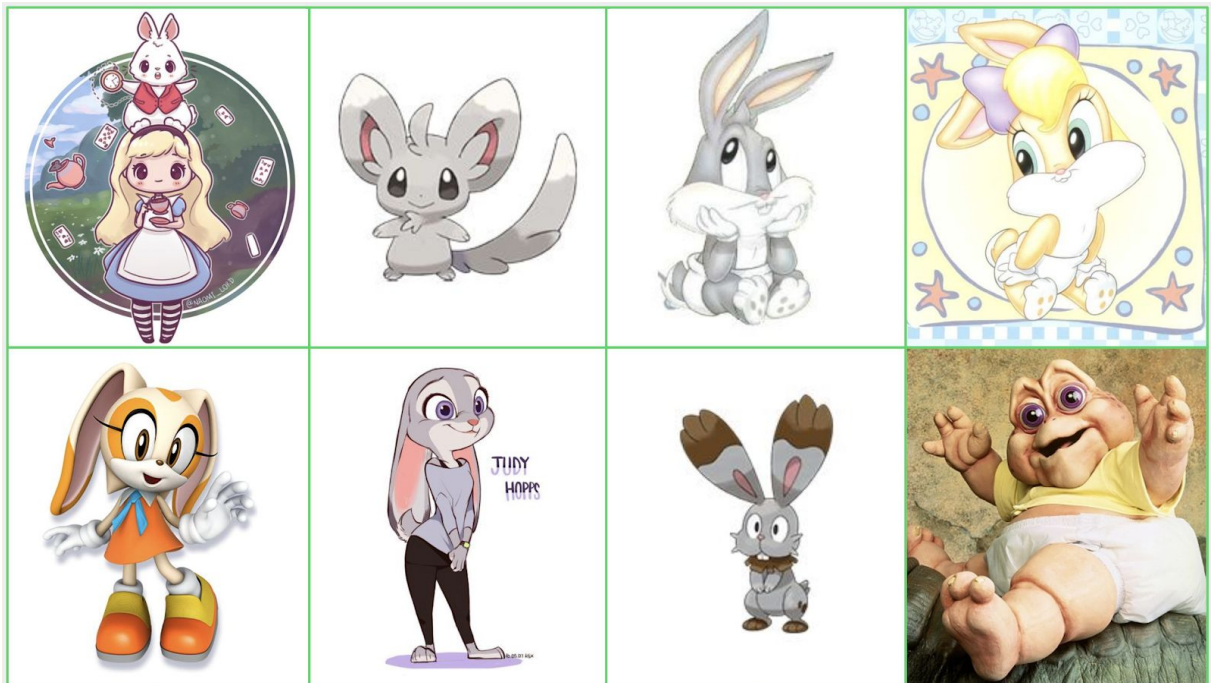


FIGURA 12: Painel Semântico da personagem Bonnie.

As referências de Bonnie basearam-se em coelhos e animais bebês. Sendo assim, um dos elementos que se fez presente foi o uso de fraldas. As cores prevalentes nas referências foram tons quentes de cinza e amarelo, existindo ainda a presença de tons marrons e também do branco como cores alternativas. Um elemento bastante importante são as orelhas características do animal, que devem ser longas. Quanto ao seu jeito de agir, por se tratar de uma personagem bastante jovem, Bonnie terá um andar específico que se assemelha a pequenos chutes dados a cada passo, assim como acontece na vida real quando uma criança ainda está aprendendo a andar e não dominou totalmente seu próprio senso de equilíbrio. Por fim temos o painel referente ao personagem Chip (FIGURA 13).

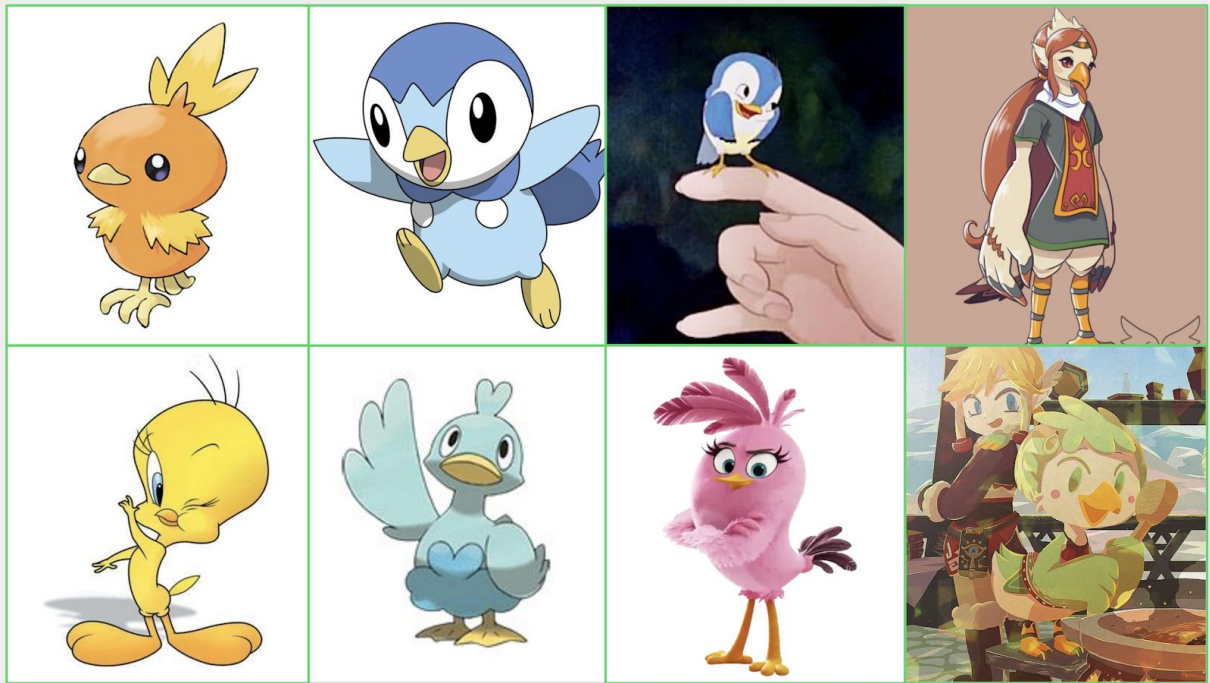


figura 13: Painel Semântico do personagem Chip.

Nas referências analisadas para Chip não foi possível chegar a uma conclusão de que cor seria mais adequada, pois existem pássaros de inúmeras cores. No entanto, notou-se que em desenhos animados é comum encontrar com facilidade o amarelo e o azul. Um fato interessante é que nem sempre as penas são representadas visualmente, muitas vezes sendo notadas apenas na região das asas e da cauda ou usadas como detalhe para representar uma espécie de penteado. Outros elementos importantes são as patas, que normalmente são longas, finas e de tons amarelos ou laranjas; e a cabeça dos personagens animados, que diversas vezes são do mesmo tamanho ou maiores que o próprio corpo. Para Chip, será importante representar como ele vai se comportar quando estiver voando, além do seu andar que será representado por pequenos pulos, assim como ocorre com os pássaros de verdade. Por fim, deverá ser definido se o personagem apresentará mãos ou se as asas servirão apenas para voar.

5 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento foi realizado conforme os passos presentes no Método Adaptado. Devido seu aspecto não linear, algumas sessões equivalem ao desenvolvimento simultâneo de mais de um passo.

5.1 EXPLORAÇÃO, EXPERIMENTAÇÃO E CARACTERÍSTICAS EXTERNAS

Nessa etapa do projeto começaram a ser geradas algumas alternativas para o visual dos personagens, referindo-se a etapa de Exploração e Experimentação e a etapa de Características Externas do Método Adaptado. A geração de alternativas começou com alguns rafees simples (FIGURA 14) como opções iniciais que dariam um norte para o desenvolvimento dos personagens. Além disso, essa seria a parte mais elaborada devido a requisição técnica que essa etapa exige.



FIGURA 14: Rafes no papel.

Após a geração de algumas alternativas ficou claro que cada personagem deveria ter algum elemento próprio que o representasse, alguma coisa particular que conseguisse o diferenciar dos demais personagens. Sendo assim, as etapas

anteriores do método foram revisitadas para que algumas das características fossem transformadas em elementos visuais, reforçando a personalidade individual de cada personagem. Para Gwen, buscou-se algum elemento que traduzisse sua inteligência. Primeiro pensou-se em utilizar um par de óculos, porém tal objeto já é muito utilizado para tal fim. Focando, desta vez em sua personalidade forte, julgou-se que a personagem deveria ter um acessório elegante e que confirmasse seu senso de superioridade. Foi então que a personagem foi representada utilizando um cachecol (FIGURA 15), o qual Gwen constantemente jogaria para trás como um movimento condizente com seu jeito ao afirmar que suas escolhas são as corretas.

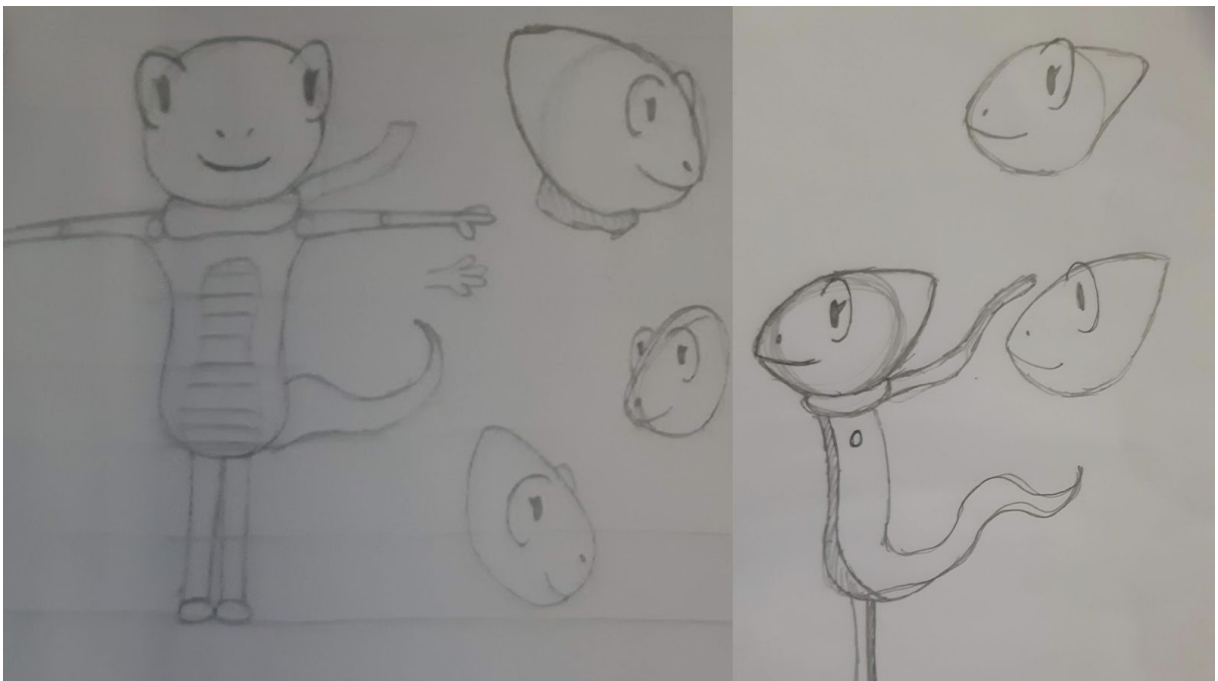


FIGURA 15: Personagem Gwen utilizando cachecol.

A escolha do acessório utilizado por Rick (FIGURA 16) foi uma das mais naturais, já que grande parte dos heróis dos quadrinhos utilizam capas. A cor vermelha foi escolhida em contraste ao tom de sua pelagem, representando também seu entusiasmo e imaginação por ser uma cor quente. Além disso, a fluidez do movimento da capa vai de acordo com sua agilidade e constante agitação.



FIGURA 16: Personagem Rick utilizando sua capa.

Para Bonnie a escolha foi um pouco mais difícil. Antes da escolha do acessório já havia sido definido que a personagem utilizaria uma fralda para que fosse fácil identificá-la como a mais jovem do grupo. Sendo assim, o outro acessório deveria representar seu lado inocente e gentil de criança. Observando alguns filmes, séries e desenhos infantis definiu-se que esse objeto deveria ser um acessório utilizado ao dormir, representando também certa fragilidade por parte da personagem. Contudo, um ursinho de pelúcia seria uma escolha muito óbvia e vastamente já utilizada. Percebeu-se, então, que algumas crianças possuem travesseiros ou lençóis específicos que passam a ser uma espécie de acessório de estimulação, sem o qual não conseguem dormir. No caso do lençol, ele é comumente chamado de naninha, sendo muitas vezes levado por essas crianças para todos os lugares que frequentam. Sendo assim, esse seria o objeto mais adequado para Bonnie (FIGURA 17), traduzindo bem suas características.



FIGURA 17: Personagem Bonnie com sua naninha.

Chip já havia sido imaginado inicialmente utilizando um acessório, sendo assim, a escolha do item que combinaria com suas características já estava feita. O chapéu de aviador é um elemento que representa o senso de aventura do personagem, que é capaz de voar pelo ares com sua agilidade e rapidez. Ele consegue traduzir a constante busca do personagem por desafios e sua vontade de provar que é capaz de realizar grandes atos. Além disso, o chapéu de aviador possui consigo uma carga simbólica devido aos aviadores de fato, carregando toda a disciplina e destreza que os pilotos necessitam para desempenhar seu papel. Outro aspecto interessante do objeto é que ele consegue se manter preso ao corpo do personagem mesmo quando estiver voando (FIGURA 18).



FIGURA 18: Personagem Chip com o chapéu e óculos de aviador.

5.2 SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

Nesse momento foram selecionados os rafes inicialmente mais interessantes, feitos em papel, para serem vetorizados. A opção de fornecer um acessório próprio para cada personagem surgiu em um momento posterior ao início da geração de alternativas, justificando a falta desses itens na primeira vetorização (FIGURA 19).

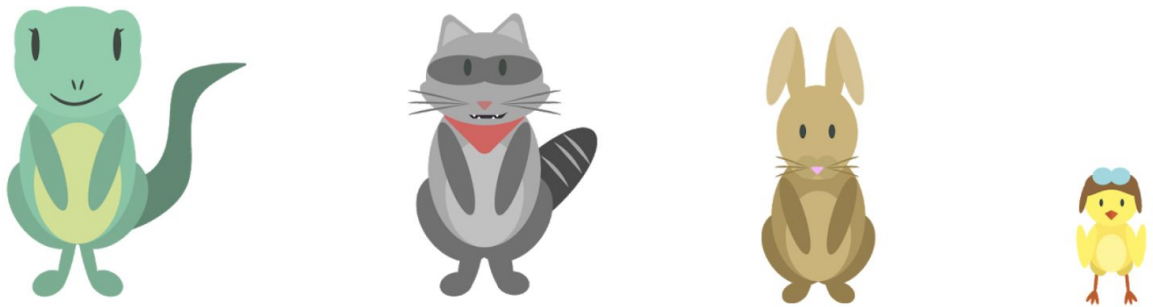


FIGURA 19: Primeiro desenho vetorizado

O segundo desenho vetorizado (FIGURA 20) foi um dos últimos desenvolvidos, já tendo presente os acessórios. Sendo o mais completo entre eles e o que melhor traduz os conceitos elaborados sobre cada um dos personagens, ele acabou sendo a alternativa escolhida para seguir para a próxima fase de detalhamento. Além disso, essa alternativa foi escolhida também devido às etapas futuras de animação dos personagens que serão realizadas após o término do projeto de criação presente neste trabalho, pois possui formas mais fáceis de serem animadas bem como a presença de contornos que facilitam a identificação dos personagens na tela do celular.



FIGURA 20: Alternativa escolhida.

5.3 DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO

As alternativas dos personagens já foram desenvolvidos seguindo passo a passo cada uma das etapas do Método Adaptado. Sendo assim, a alternativa selecionada para dar continuidade ao projeto já satisfazia os requisitos impostos pelo método, restando o refinamento da alternativa selecionada para que se adequasse ao projeto futuro, ou seja, que os personagens ficassem prontos para a fase de animação que sucederá o presente trabalho. Como os personagens criados passarão por um processo de animação, foi necessário redesenhá-los de diversos ângulos diferentes para que seja possível fazer com que eles se movam em todas as direções possíveis, sendo desenvolvida uma prancha para cada personagem com o seu respectivo *Turn Around*²⁰. O primeiro *Turn Around* desenvolvido foi para Gwen (FIGURA 21), mostrando seu visual de diferentes ângulos.

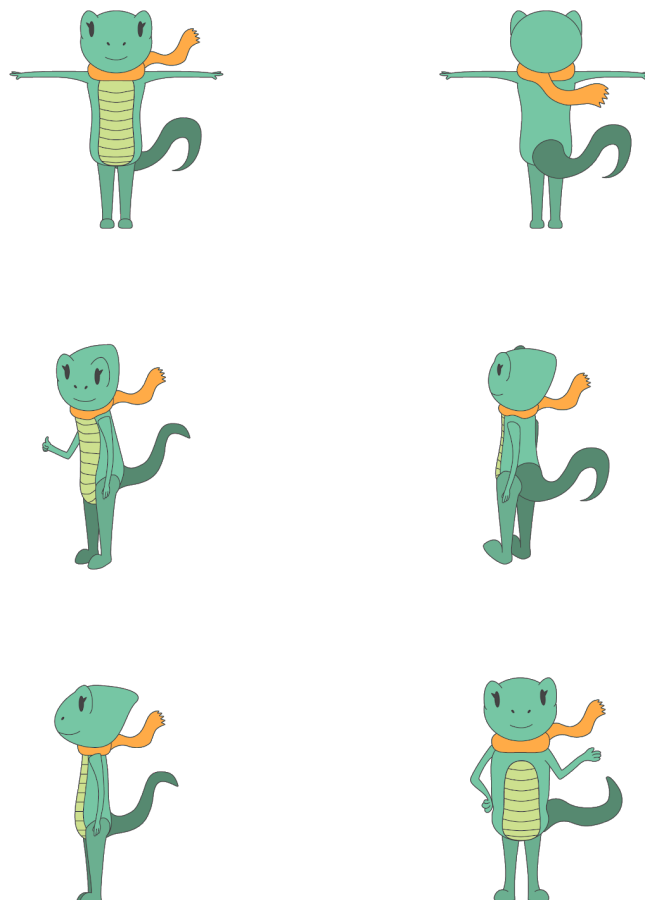


FIGURA 21: *Turn Around* da personagem Gwen.

²⁰ *Turn Around* é o termo utilizado para descrever a sequência de desenhos de um personagem em diferentes ângulos, normalmente de 45 em 45 graus.

Assim como Gwen, Rick também foi desenhado em diversos ângulos, conforme podemos conferir na FIGURA 22. Esses desenhos funcionam de base para que os animadores consigam desenhar os personagens em diversos ângulos, de acordo com a movimentação realizada na animação.

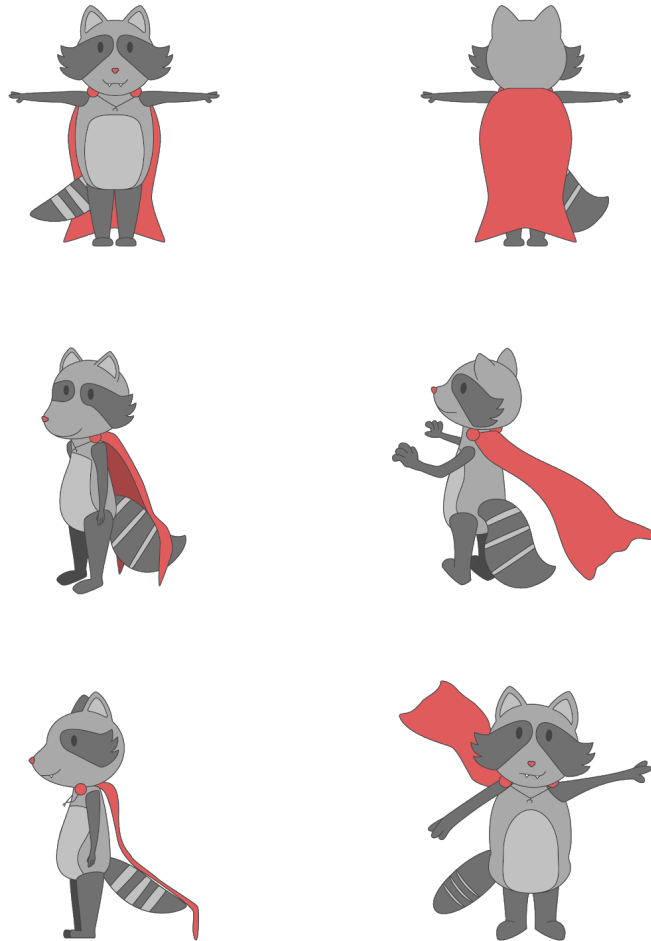


FIGURA 22: *Turn Around* do personagem Rick.

No *Turn Around* de Bonnie (FIGURA 23), junto da personagem em diversos pontos de vista foi incluída sua naninha. Mesmo sendo uma referência de posição é interessante manter os acessórios dos personagens presentes.

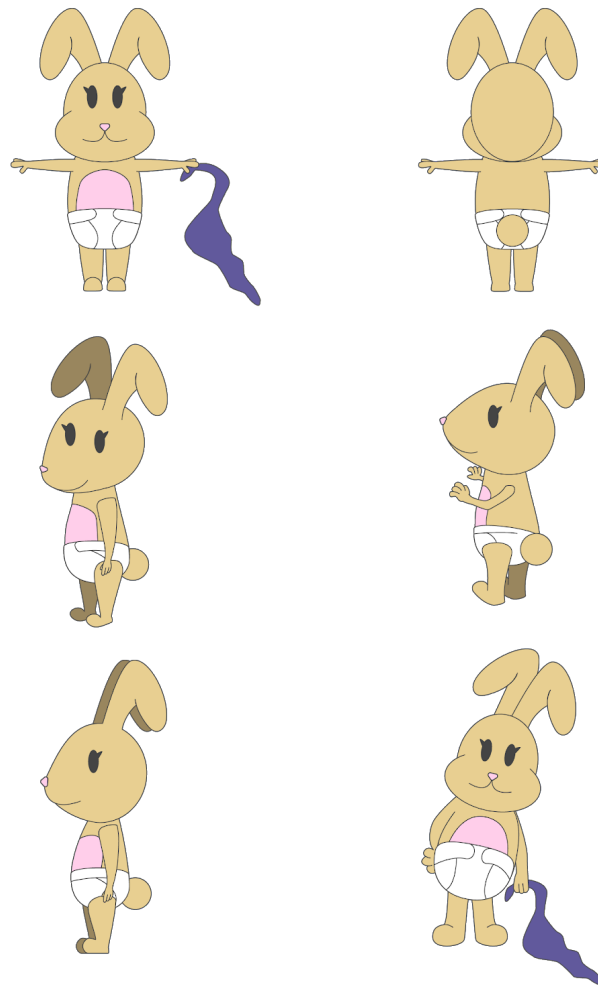


FIGURA 23: *Turn Around* da personagem Bonnie.

Novamente por último, podemos visualizar o personagem Chip visto de diferentes pontos de vista (FIGURA 24). Esses desenhos são utilizados pelos animadores apenas como referência, por isso são utilizadas poucas posições, normalmente entre ângulos múltiplos de 45.



FIGURA 24: *Turn Around* do personagem Chip.

Outro ponto importante do desenvolvimento dos personagens são as expressões e movimentos de rosto que cada um deles é capaz de fazer. Dessa forma, foram escolhidas oito posições padronizadas para todos os personagens. Sendo assim, temos uma expressão neutra com um sorriso padrão, uma expressão alegre, uma expressão assustada, uma expressão de dúvida ou deboche, uma expressão irritada e uma expressão triste. Além disso, essas expressões são combinadas com diferentes posições de boca, existindo bocas alegres, tristes, surpresas, irritadas e bocas de acordo com a movimentação da fala para que seja possível realizar a animação dos personagens conversando. O primeiro quadro de expressões refere-se a personagem Gwen (FIGURA 25).

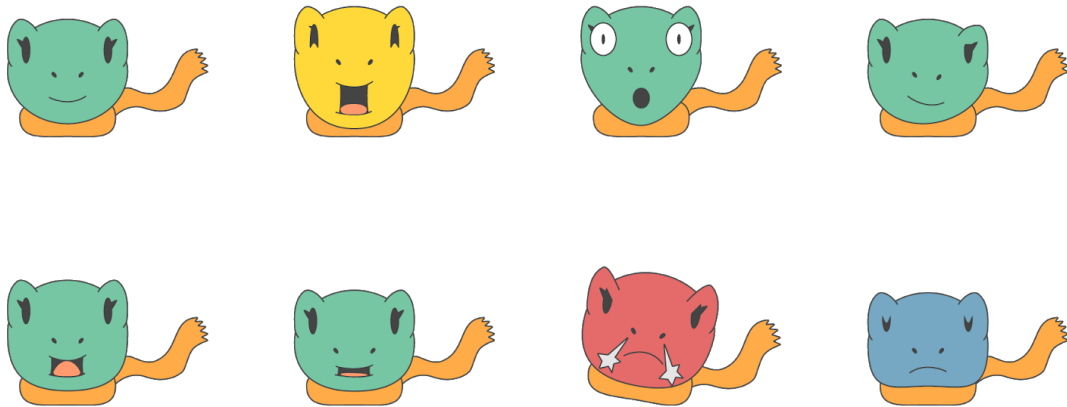


FIGURA 25: Expressões da personagem Gwen.

Rick também foi representado em diversas expressões (FIGURA 26), que servirão para a fase de animação no futuro do projeto.

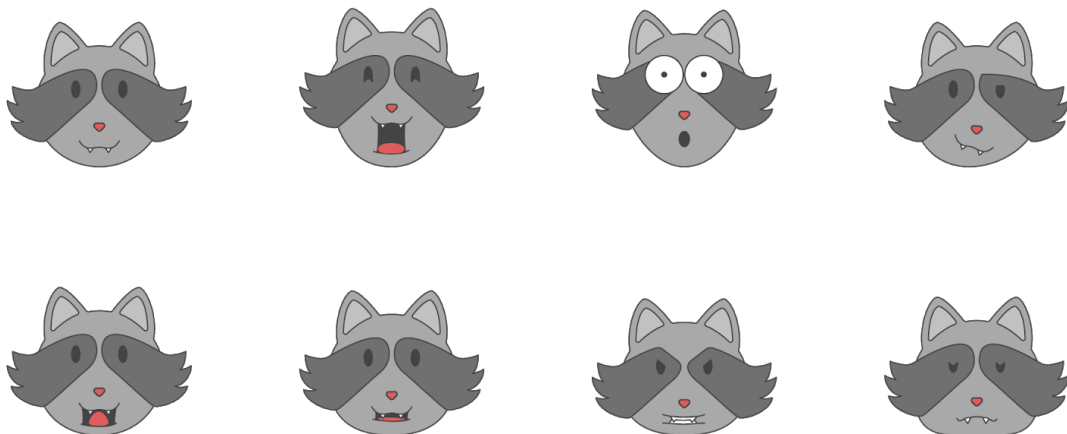


FIGURA 26: Expressões do personagem Rick.

O quadro de expressões a seguir (FIGURA 27), traz diversas expressões da personagem Bonnie. É importante notar a importância da elasticidade dos diversos desenhos para que o movimento parece mais natural durante a animação.

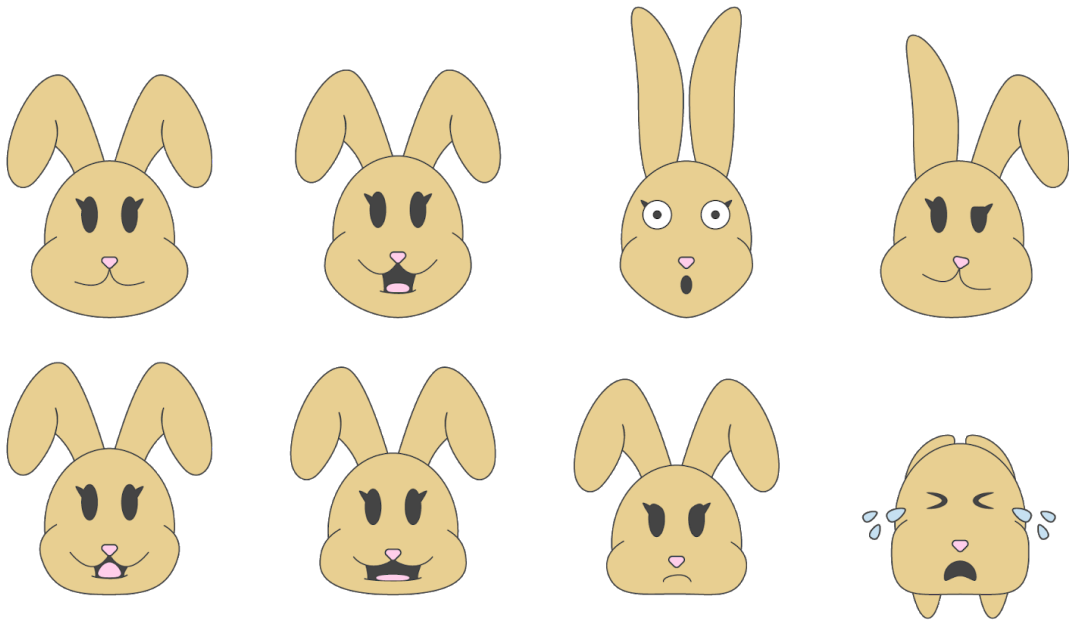


figura 27: Expressões da personagem Bonnie.

Podemos perceber, também, a utilização dos acessórios no quadro de expressões de Chip (FIGURA 28), mostrando que a presença dos acessórios não baseia-se apenas no aspecto visual mas também funcional.

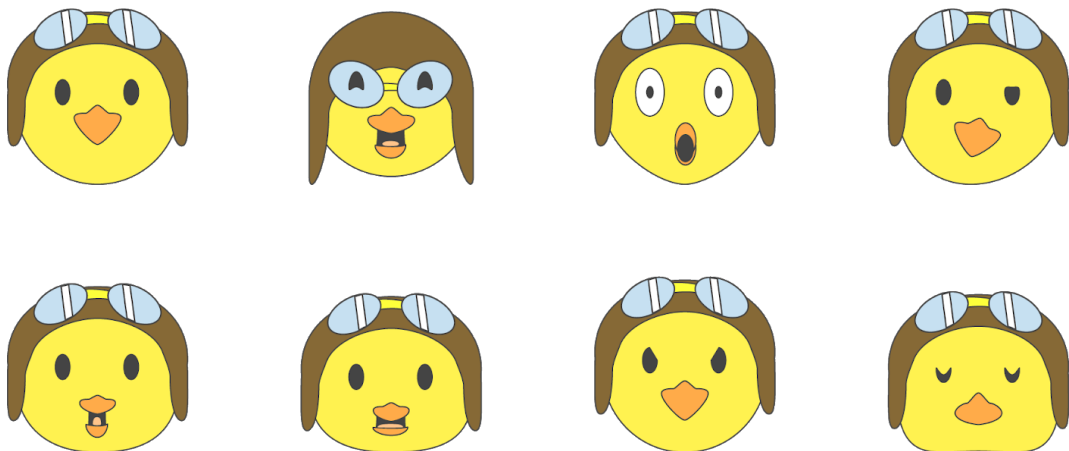


FIGURA 28: Expressões do personagem Chip.

5.4 VERIFICAÇÃO

Para verificar se os personagens atingiram seu objetivo e a influência que o *Storytelling* teve durante o processo de *Character Design* foi criado um questionário onde cada personagem foi alinhado com diversas características antagônicas, com o intuito de descobrir se de fato cada personagem teve traduzido em sua aparência todas as características internas criadas a partir do *Storytelling*.

Todavia, o questionário não pode ser aplicado diretamente ao público alvo (crianças de 4 a 6 anos) por limitações de tempo de projeto e disponibilidade do público. Sendo assim, o questionário foi aplicado primeiramente à participantes adultos, como forma de verificação, e será, futuramente, adaptado para o público infantil, onde o intuito será de fato validar a proposta criada. Vale ressaltar, também, que o foco do questionário foi verificar se as características principais dos personagens se fizeram presentes, sem o interesse de cruzar os dados de cada personagem para descobrir qual teve uma maior pontuação em cada categoria, uma vez que a presença era o ponto principal, não descobrir qual melhor apresentava cada característica citada.

No questionário, foram recebidas 61 respostas a partir do envio da pesquisa quantitativa através da ferramenta do Google Formulários, presente na sessão APÊNDICE C. Cada personagem foi ligado a uma série de características, que por sua vez foram agrupadas em duplas. Cada dupla é composta por duas características antagônicas, onde concordando com uma se está, ao mesmo tempo, rejeitando a outra. Assim, foi possível verificar se as características que originaram os personagens se mostram presentes no resultado final.

Quanto a Gwen, ficou claro para os respondentes que a personagem era baseada em um réptil (FIGURA 29). A maioria das respostas se mostrou satisfatória, variando entre **Lagarto** (36,7%), **Lagartixa** (28,3%) **Camaleão** (16,7%) e **Iguana** (1,7%). Das 61 respostas, 9 não conseguiram identificar corretamente a espécie da personagem e apenas 1 não soube responder. Quanto ao sexo da personagem, **Feminino** (85%) foi maioria, contra apenas 15% para **Masculino**.

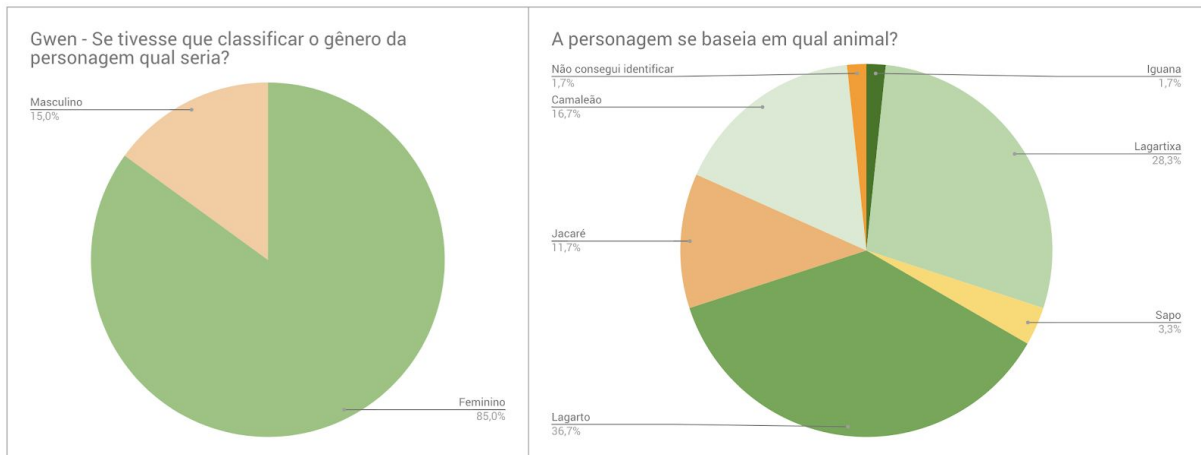


FIGURA 29: Respostas sobre a personagem Gwen.

Sobre suas características principais, **Elegante** (86,9%) e **Confiante** (86,9%) justificam em parte seu ar de superioridade. Sua **Inteligência** (86,9%) se fez visível para a grande maioria. No entanto, sua vontade de **tomar a dianteira/liderança** (55,7%) não foi tão evidente para todos, ainda que tenha sido evidenciada por mais de 50% dos respondentes. Sua **Calma** (60,7%) foi outro dado que, mesmo percebido por mais da metade dos respondentes ainda não ficou tão visível. No entanto, essas características finais podem ser melhores trabalhadas a partir do seu jeito de ser e agir durante a animação, seja pelas suas ações ou falas, uma vez que elas já são evidentes e apenas precisam de um destaque maior.

Outra característica interessante que apareceu nas respostas foi **Protetora** (80,3%), que se enquadra bem já que ela é a líder e personagem mais velha. Gwen foi vista também como uma personagem **Bem-humorada** (100%). Outros aspectos interessantes foram ela ser **Controlada** (60,7%) e que **não precisa da aprovação de ninguém** (65,5%), acentuando sua personalidade forte e independente. No entanto, **Sabe Tudo** (23%) foi uma característica pouco observada, mas que pode facilmente ser evidenciada no momento em que a personagem for colocada em movimento na animação.

Parece uma personagem simpática, amigável, meio medrosa mas com muita determinação. (RESPONDENTE 7).

Quanto a Rick, 68,3% dos respondentes conseguiram o identificar como um **Guaxinim** (FIGURA 30). Talvez por não fazer parte da fauna brasileira, muitas respostas trouxeram o **Gambá** (13,3%) e o **Quati** (1,7%), provavelmente por serem opções mais próximas da nossa realidade. Foram obtidas, também, respostas como **Raposa** (10%), **Texugo** (5%) e **Gato** (1,7%). A partir do resultado, ficou claro, também, que Rick era do sexo **Masculino** (95%).

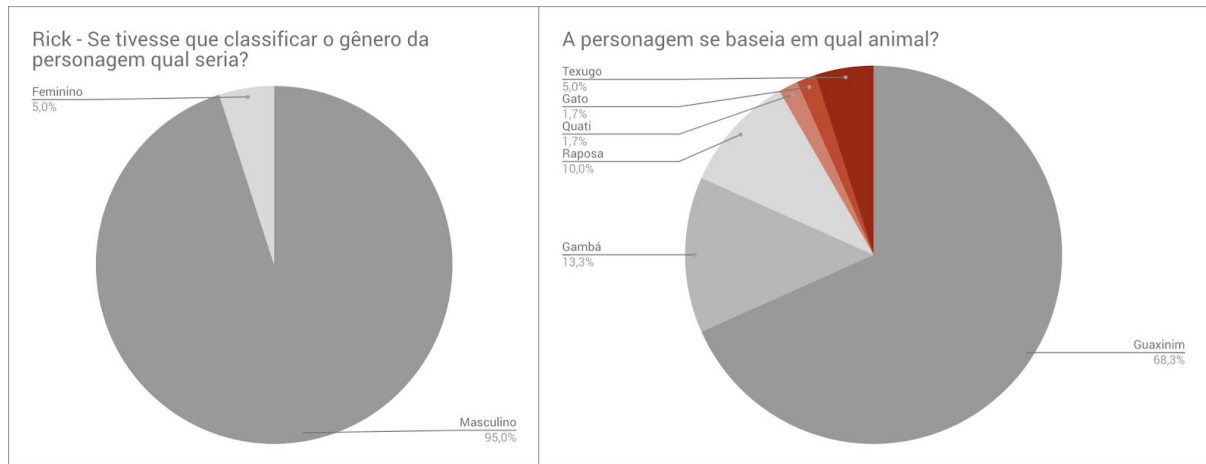


FIGURA 30: Respostas sobre o personagem Rick.

Falando sobre suas características principais, Rick foi visto como **Aventureiro** (80,3%) e **Agitado** (82%), confirmando suas características principais. Além disso, **Amigão de todos** (78,7%) e **Protetor** (73,8%) foram características observadas, concordando com sua vontade de agir como herói, se preocupando com todos. Finalizando as características principais, 63,9% dos respondentes viram Rick como alguém com a **cabeça no mundo da Lua**, característica que mesmo sendo observada pela maioria deve ser melhor evidenciada durante a animação.

Outras características interessantes sobre seu comportamento são **Motivado** (91,8%), **Atento** (72,1%) e **Curioso** (80,3%), demonstrando alguém capaz de levantar o astral do grupo e dar origem a novas aventuras. Complementando seus traços, o personagem foi visto como um **Contador de histórias** (65,6%) e também alguém **Temperamental** (60,7%), traços que podem ser explorados para representar o personagem como um contador de histórias que normalmente acaba fantasiando sobre seus feitos e acaba romantizando suas histórias.

Bonnie foi uma das personagens que conseguiu mais facilmente ser interpretada. Quanto a sua origem animal, a grande maioria a identificou como uma **Coelha** (96,7%) ou **Lebre** (3,3%). Sobre o sexo da personagem, a maioria das respostas foi **Feminino** (91,7%); algumas pessoas disseram **Masculino** (6,7%) e até mesmo **Unisex** (1,7%) (FIGURA 31).

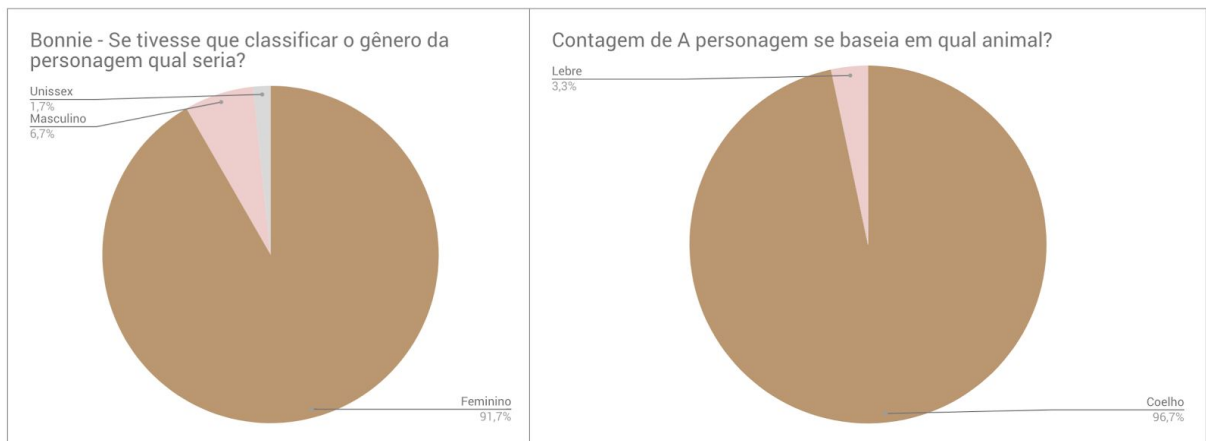


FIGURA 31: Respostas sobre a personagem Bonnie.

As características principais de Bonnie, em sua maioria, conseguiram ser facilmente identificadas pelos respondentes. Sendo assim, Bonnie foi classificada com a **mais nova do grupo** (93,4%), como uma personagem mais **Bobinha** (83,6%) no sentido de ainda não conseguir entender tudo a sua volta devido sua idade; e como alguém **Inocente** (91,8%), confirmando suas características principais do processo de criação. Aliado as principais características, ficou evidente que Bonnie é uma personagem que **procura aprender com todos** (85,2%) e que busca a **aprovação de seus amigos** (67,2%), concluindo a lista de características principais.

Outras características interessantes que se mostraram presentes nas respostas foram sua classificação como uma personagem **Medrosa** (86,9%), mas **Curiosa** (77%) e **Aventureira** (62,3%), mostrando que ela é capaz de enfrentar seus medos para conhecer e aprender coisas novas. Por fim, ela foi vista como uma personagem **Calma** (60,7%) e ainda **Inexperiente** (93,4%).

Por fim, Chip foi facilmente reconhecido como um **Passarinho** (73,3%), tendo algumas variações entre **Canarinho** (18,3%) e **Pintinho** (8,3%). Seu sexo foi facilmente identificado como **Masculino** (80%), possuindo algumas respostas com **Feminino** (20%) (FIGURA 32).

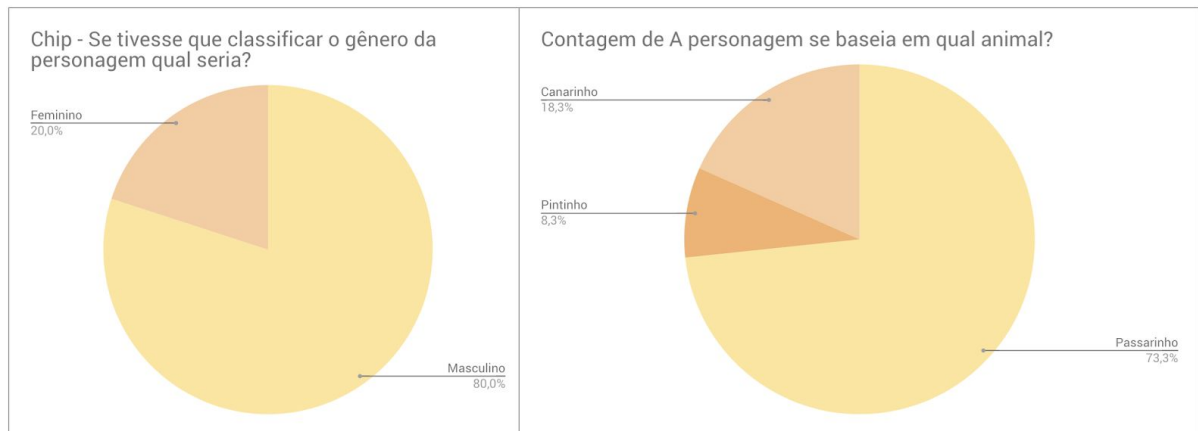


FIGURA 32: Respostas sobre o personagem Chip.

Quanto suas características principais, Chip foi reconhecido como **Ágil** (95,1%), provavelmente devido a natureza de seu animal de origem, **Motivado** (95,1%), **Alegre** (95,1%) e que **sempre vê o copo meio cheio** (82%), concordando com todas as características utilizadas durante seu processo de criação.

Ser classificado como um personagem **Corajoso** (86,9%) já era esperado, no entanto ele foi classificado, também, como **Protetor** (83,6%), **Inteligente** (91,8%), **Controlado** (88,5%) e **Atento** (90,2%), características que juntas conseguem dar origem a um personagem que está sempre de prontidão para cuidar de seus amigos e sempre de olho para antecipar qualquer coisa que possa dar errado e colocar seus amigos em apuros.

Parece uma personagem mais experiente e reservada, que quer proteger os outros mas faz isso de uma forma mais discreta. (RESPONDENTE 7).

5.5 REFINAMENTO

De acordo com o desenvolvimento do projeto e das respostas obtidas na etapa de verificação, optou-se por desenvolver uma arte conceitual, com o intuito de contextualizar os personagens de forma mais natural, diferente do que acontece no *Turn Around* já apresentado. Nela, buscou-se refinar a técnica utilizada para desenhar os personagens. Quanto ao traçado, optou-se por um pincél mais gestual e menos padronizado para que o próprio traçado ganhasse um pouco mais de personalidade, distinguindo-se de outros desenhos. Foi aplicada uma lógica de luz e sombra que não se fez presente nas etapas anteriores, onde os desenhos eram totalmente chapados. A luz e a sombra foram aplicadas de acordo com a iluminação do cenário, sendo utilizados pincéis com transparência para se obter o efeito desejado. Além da luz e da sombra, as próprias formas dos personagens foram desenhadas de forma mais gestual, quebrando a simetria de elementos presentes nas ilustrações anteriores. Outro ponto adicionado foi a inserção de pequenos detalhes com um tracejado leve, criando alguns efeitos de textura. Ainda sobre a técnica, diversos elementos foram desenhados de forma mais detalhada, acrescentando uma propriedade singular aos desenhos, como é o caso do rabo de Rick, o cachecol de Gwen, as orelhas de Bonnie e as penas de Chip.

Em resposta ao questionário, procurou-se posicionar os personagens de forma que melhor refletisse a personalidade de cada um deles. Gwen é uma personagem que busca liderar seus amigos, porém tal característica foi apontada por pouca mais da metade dos respondentes. Sendo assim, Gwen foi registrada em uma posição de liderança, indicando o caminho que seus amigos deveriam seguir e carregando Bonnie, demonstrando sua superioridade e ao mesmo tempo o cuidado que tem com seus amigos. Rick é um personagem agitado e brincalhão, sendo assim, foi posicionado correndo de braços abertos na frente de todos, como se estivesse voando, com uma feição amigável e risonha, enfatizando seus traços principais. Foi uma surpresa muito bem vinda quando Chip foi apontado pelos respondentes do questionário como um personagem protetor, que se preocupa constantemente com seus amigos. Aliando tal característica com sua alegria e agilidade, Chip foi representado voando baixo, com uma expressão de felicidade e a

cabeça voltada para trás, como quem sutilmente vigia seus amigos, buscando protegê-los. Bonnie é uma personagem jovem e curiosa, apontada pelo público como aventureira, apesar da sua idade e inexperiência. Desta forma, Bonnie foi representada sendo carregada por Gwen, representando a criança mais nova do grupo, que do alto admira tudo e todos ao seu redor, se divertindo com seus amigos e observando todos elementos na natureza que desconhece, buscando saciar sua curiosidade. A arte conceitual pode ser conferida a seguir (FIGURA 33) ou observada em um tamanho maior no APÊNDICE B.



FIGURA 33: Arte conceitual final dos personagens

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A temática deste trabalho foi escolhida devido um sentimento de que os personagens são a alma dos jogos, principalmente daqueles focados em contar uma história e que buscam, de fato, imergir o jogador na realidade do seu universo. Dessa forma, foi uma opinião pessoal que levou à pesquisa sobre a relação dos jogadores com os personagens e a influência do *Storytelling* no processo de *Character Design*. Com este trabalho, percebeu-se que o estudo sobre a relação dos personagens com o jogador é uma área rica e ainda pouco explorada se comparada com outros aspectos dos jogos digitais. Foi possível notar que os personagens podem impactar o sucesso de um jogo e que, dependendo de quem estiver jogando, podem ser pontos chave na experiência do jogador.

Recapitulando o que foi estudado, foi notório o aspecto emocional do jogador como influência na experiência de jogo, seja ela positiva ou negativa. Dessa forma, o personagem jogável possui uma grande responsabilidade pois, mesmo não sendo a única forma de afetar a emoção do jogador, é o primeiro e um dos mais efetivos pontos de contato com quem está jogando. Acredita-se que tal contato seja geralmente benéfico, uma vez que o jogador é capaz de perder sua auto percepção, tendo a chance de esquecer seus problemas reais e a possibilidade de aumentar temporariamente sua autoestima ao se sentir tão heróico e valente quanto a personagem do jogo. Tal ligação entre personagem e jogador pode ser vista como um meio para atingir a imersão na narrativa, podendo influenciar a experiência que o jogador terá ao vivenciar aquela história.

Talvez seja essa imersão, essa emoção e oportunidade de vivenciar outras experiências que torna os jogos cada vez mais presentes nas nossas vidas. Desde tempos antigos as pessoas se sentem fascinadas por contos e lendas e é exatamente isso que muitos jogos nos oferecem, a oportunidade de vivenciar uma história, a oportunidade de viver momentos em lugares distantes mesmo estando preso a realidade do dia-a-dia. Sendo assim, a criação de personagens pode ser ponto chave para que haja uma identificação entre jogador e personagem, ligação essa que nos torna capazes de vivenciar uma experiência pelos olhos do personagem. Posto isso, o *Storytelling* foi capaz de auxiliar no processo criativo,

contribuindo para que diversas características e histórias pudessem ser criadas para cada personagem sem necessariamente expor tais histórias e características diretamente ao público. Nesse processo, foi possível demonstrar a importância do *Storytelling* durante a criação dos personagens ao traduzir essas histórias e características internas de forma visual.

Durante o desenvolvimento do projeto, o Método Adaptado auxiliou a definir a personalidade de cada personagem, como eles se comportam, quais seus objetivos, desejos e necessidades, bem como os desafios que eles devem enfrentar. Outros fatores de grande impacto no processo de criação foram a Matriz de Personalidade e os *Mood Boards*. Tais ferramentas tornaram possível a geração das características essenciais de cada personagem e a materialização visual de tais características. Esses elementos enriqueceram o processo de criação dos personagens e, com certeza, o resultado final teria sido distante do obtido sem a metodologia e as ferramentas utilizadas. O sucesso dessa tradução visual das características dos personagens foi evidenciado nas respostas do questionário, onde os respondentes conseguiram identificar o equivalente animal dos personagens, bem como o sexo de cada um. O resultado final foi satisfatório ao se constatar que nas respostas fechadas as características essenciais conseguiram se traduzir visualmente, somando-se às mensagens positivas recebidas nas questões abertas.

Com base nas respostas e no desenvolvimento do projeto, pode-se dizer que o *Storytelling* foi de grande importância e contribuição na criação de Gwen, Rick, Bonnie e Chip. Foi através do *Storytelling* que foi possível construir personagens cujas características internas conseguiram com sucesso se traduzir de forma visual, como demonstrado. Felizmente o resultado foi aprovado pelos demandantes, que ao receberem os personagens também retornaram de forma muito positiva e satisfatória. A partir desse projeto notou-se a importância do envolvimento emocional do público com os personagens e como esse envolvimento pode ser construído ao colocarmos um significado simbólico por trás do que fazemos. Ir além dos aspectos visuais e trazer um pouco de história e sentimento para o trabalho se mostrou um grande diferencial, algo de tamanha importância que todos nós como designers deveríamos sempre procurar trazer para nossos projetos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARTOON BREW. **Aaron Blaise Reveals The Seven Steps to Great Character Design**. Disponível em:

<<https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>> Acesso em: 21 abr. 2018.

COHEN, J. Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. **Mass Communication & Society**, Philadelphia, v. 4, no. 3, p. 245–264, 2001.

DANSKY, R. Introduction to game narrative. In: BATEMAN, C. (Org.). **Game Writing: Narrative Skills for Videogames**. Boston: Charles River Media, 2006.

ESPOSITO, N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. **Digital Games Research Association**. In: DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play, 3., 2005, Vancouver.

FRANK, A. W. **Letting Stories Breathe: A Socio-Narratology**. Chicago: The University of Chicago Press, 2010.

FREEMAN, D. Creating Emotion in Games: the craft and art of emotioneering. **ACM Computers in Entertainment**, New York, v. 2, no. 3, p. 1-11, 2004.

KHAN ACADEMY. **Pixar in a Box: the art of storytelling**. Disponível em:

<<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling>> Acesso em: 20 abr. 2018.

KLIMMT, C.; HEFNER, D.; VORDERER, P. The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception. **Communication Theory**, Oxford, v. 19, p. 351–373, 2009.

LANKOSKI, P. Player Character Engagement in Computer Games. **Games and Culture**, Thousand Oaks, v. 6, n. 4, p. 291-311, 2011.

LEE, J. H. et al. Facet Analysis of Video Game Genres. **iConference**, Washington, p. 125-139, 2014.

MASSAHIRO, F. **O storytelling nos games**. Disponível em: <<https://medium.com/nerd-articles/o-storytelling-nos-games-1716baa26b2>> Acesso em: 2 jun. 2018.

MENDONÇA, R. L.; MUSTARO, P. N. Sistema Especialista para o Cálculo do Grau de Imersão em Jogos Digitais. **Arts & Design Track**, Pasig City, p. 1-12, 2011.

MERRILL, D. W.; REID, R. H. **Personal Styles & Effective Performance**. Boca Raton, FL: CRC Press, 1981

OJEDA, C. M. **In The Game**: An Exploration of the Concept of Immersion in Video-Games and its Usage in Game Design. Joondalup: Research Online @ ECU, 2007. Disponível em: <http://ro.ecu.edu.au/theses_hons/1298> Acesso em: 30 abr. 2018.

RIGBY, C. S.; RYAN, R. M. **White Paper**: The Player Experience of Need Satisfaction. Celebration: Immersive Inc., 2007. Disponível em: <<http://immersyve.com/category/research-and-resources/page/3/>> Acesso em: 22 abr. 2018.

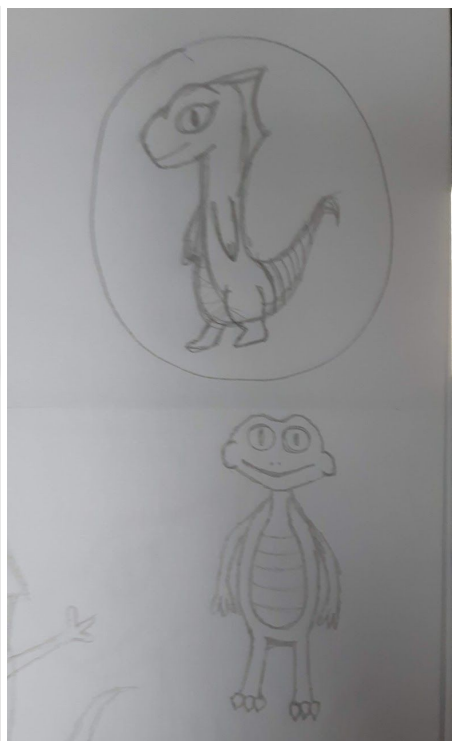
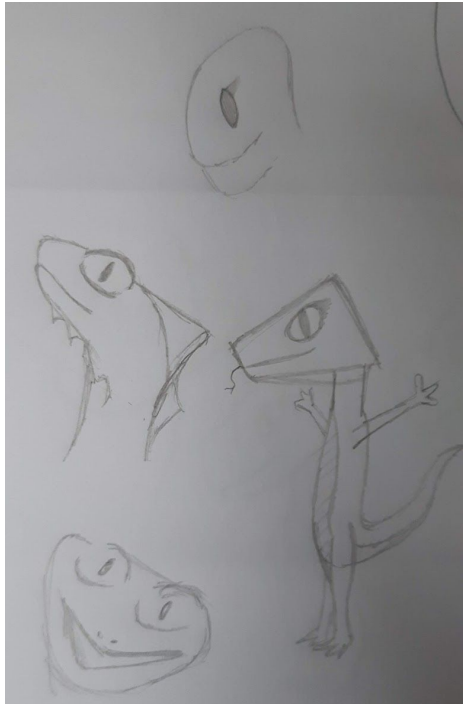
SCHULTZ, W. **What Is a AAA Video Game?** Disponível em: <<https://www.thoughtco.com/what-is-aaa-game-1393920>> Acesso em: 25 abr. 2018.

SUPERDATA RESEARCH. **Games and interactive media intelligence**. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/>> Acesso em: 24 mar. 2018.

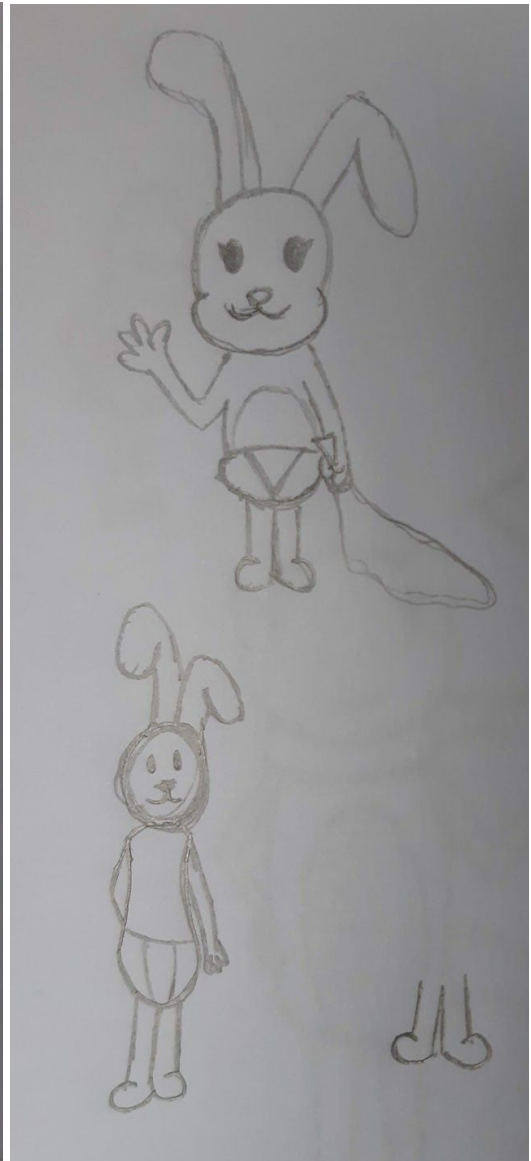
THE GAME AWARDS. **The Global Video Game Celebration**. Disponível em:
<<http://thegameawards.com/>> Acesso em: 22 abr. 2018.

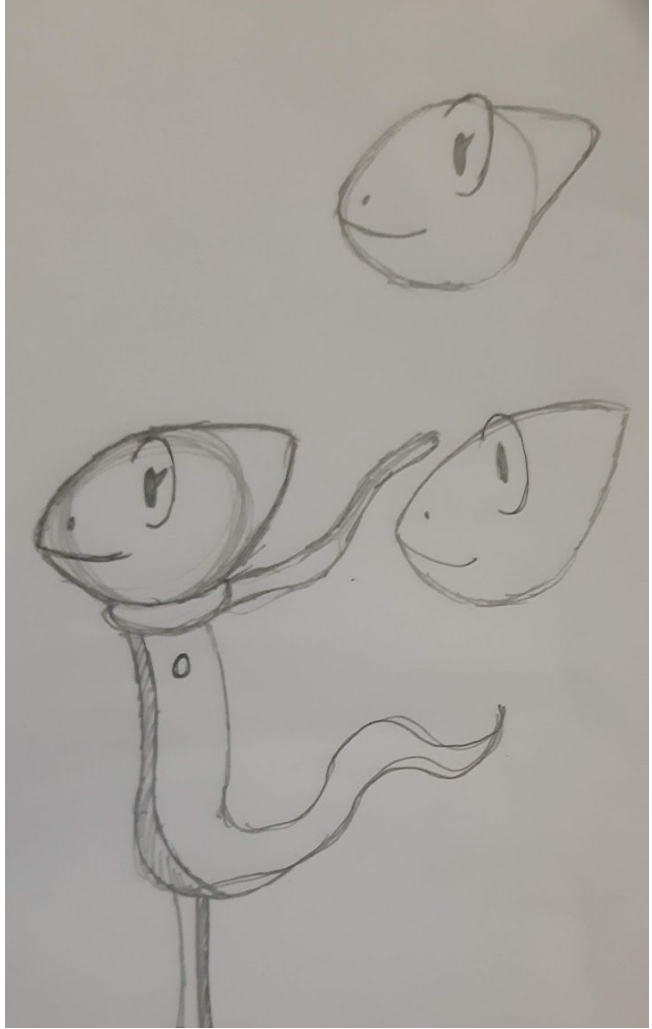
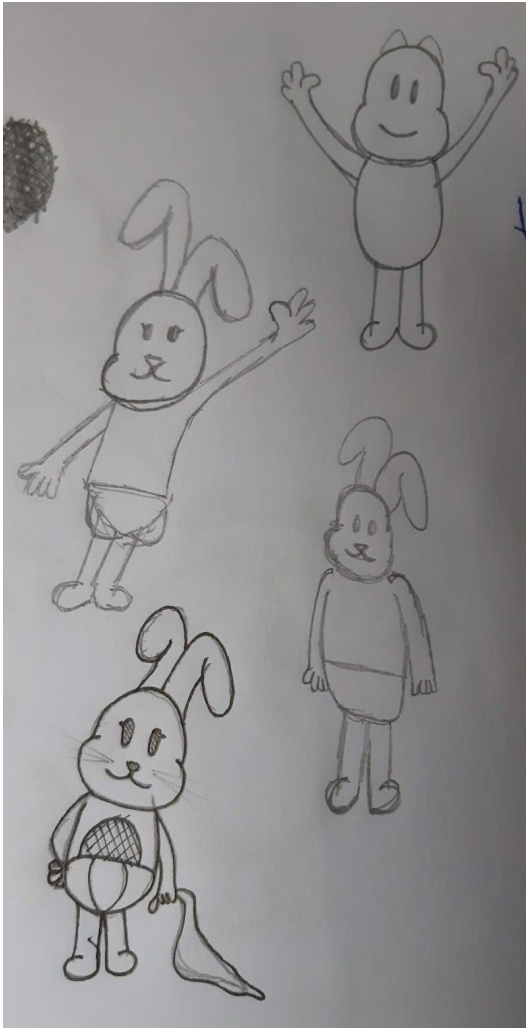
WHALEN, Z. Game/Genre: a Critique of Generic Formulas in Video Games in the Context of “the real”. **Works and Days**, Indiana, v. 22, no. 1 & 2, p. 289-303, 2004.

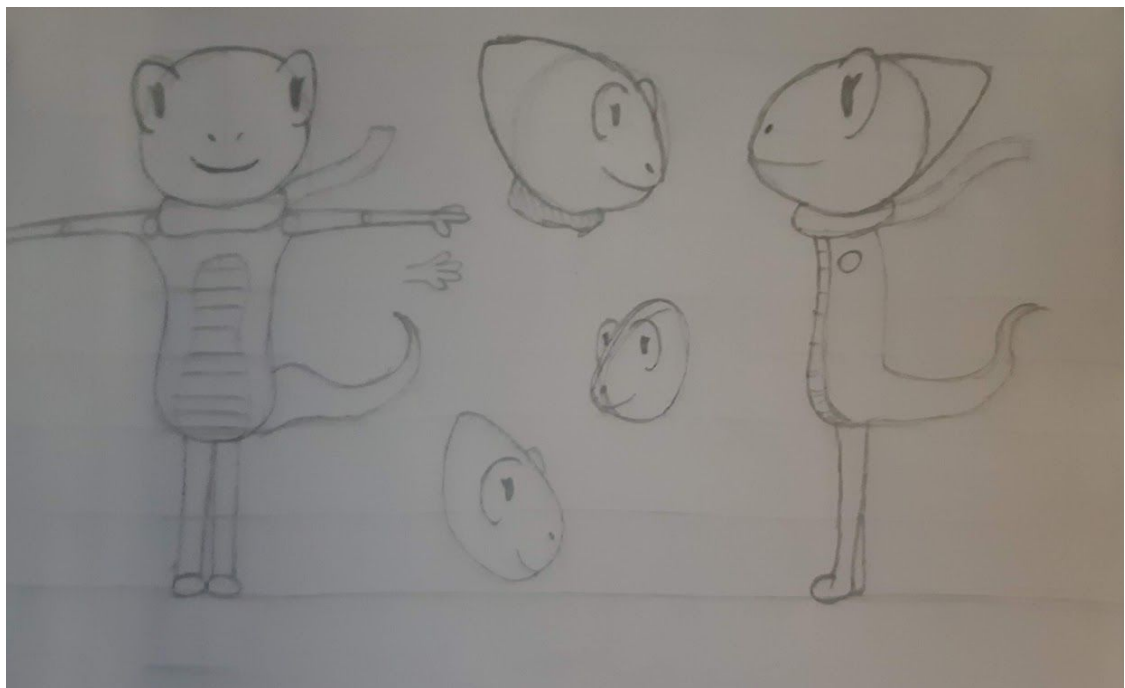
APÊNDICE A - RAFES NO PAPEL











APÊNDICE B - ARTE CONCEITUAL



APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO

PERGUNTAS

RESPOSTAS

61

Seção 1 de 5



TRADUÇÃO VISUAL DAS CARACTERÍSTICAS INTERNAS DOS PERSONAGENS

Olá, tudo bem? Sou aluno do curso de Design da UFRGS e criei esse questionário com o objetivo de verificar se os personagens criados para o meu trabalho de conclusão de curso (TCC) cumprem com o papel deles, traduzindo em suas características visuais todo o pensamento desenvolvido por trás do processo de criação.

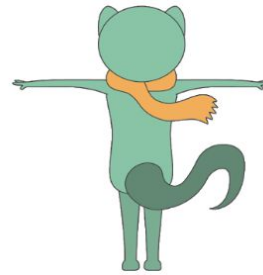
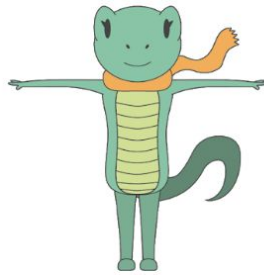
Gostaria, então, de pedir sua opinião sincera sobre os personagens, para que eu possa verificar se atingi meus objetivos ou descobrir como melhorar o projeto.

Se você puder responder este questionário com uma criança as respostas serão ainda mais importantes, já que o público infantil é o alvo deste trabalho.

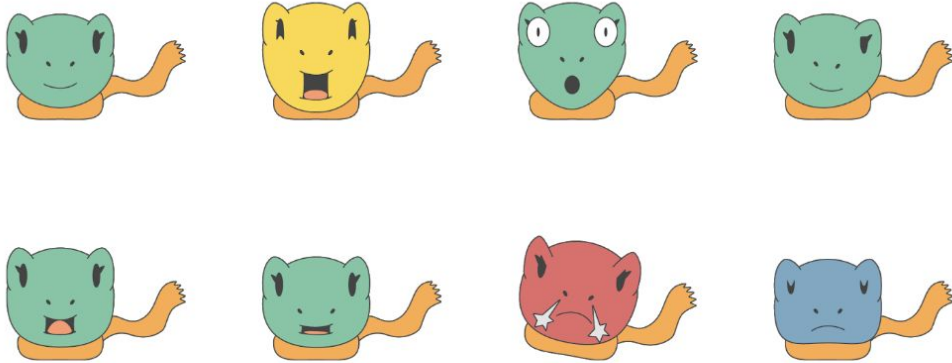
GWEN

Gwen é a primeira personagem do nosso questionário. Gostaria que observasse seus desenhos e em seguida respondesse algumas questões de acordo com as impressões que a personagem lhe passou.

Posições



Expressões



A personagem se baseia em qual animal? *

Todos os personagens se baseiam em animais, gostaria de saber se fica claro para todos qual animal serviu de base para cada personagem.

Texto de resposta curta

.....

Se tivesse que classificar o gênero da personagem qual seria? *

Gostaria de saber se o público consegue diferenciar qual o sexo das personagens criadas.

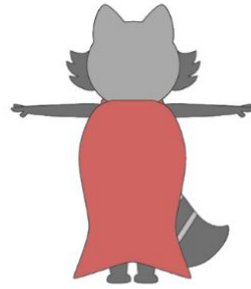
Texto de resposta curta

.....

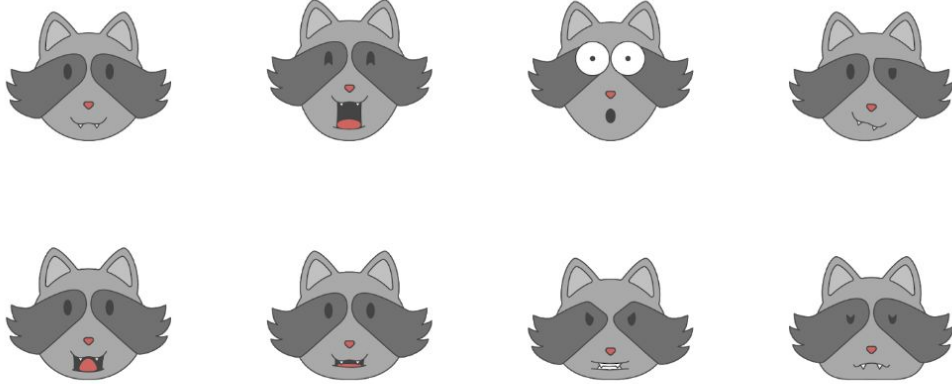
RICK

Rick é a segunda personagem do nosso questionário. Gostaria que observasse seus desenhos e em seguida respondesse algumas questões de acordo com as impressões que a personagem lhe passou.

Posições



Expressões



A personagem se baseia em qual animal? *

Todos os personagens se baseiam em animais, gostaria de saber se fica claro para todos qual animal serviu de base para cada personagem.

Texto de resposta curta

.....

Se tivesse que classificar o gênero da personagem qual seria? *

Gostaria de saber se o público consegue diferenciar qual o sexo das personagens criadas.

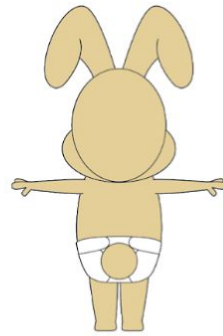
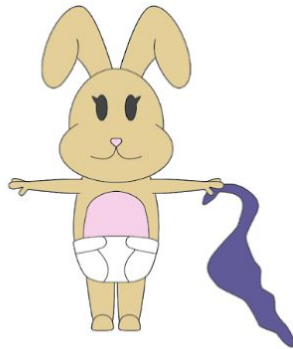
Texto de resposta curta

.....

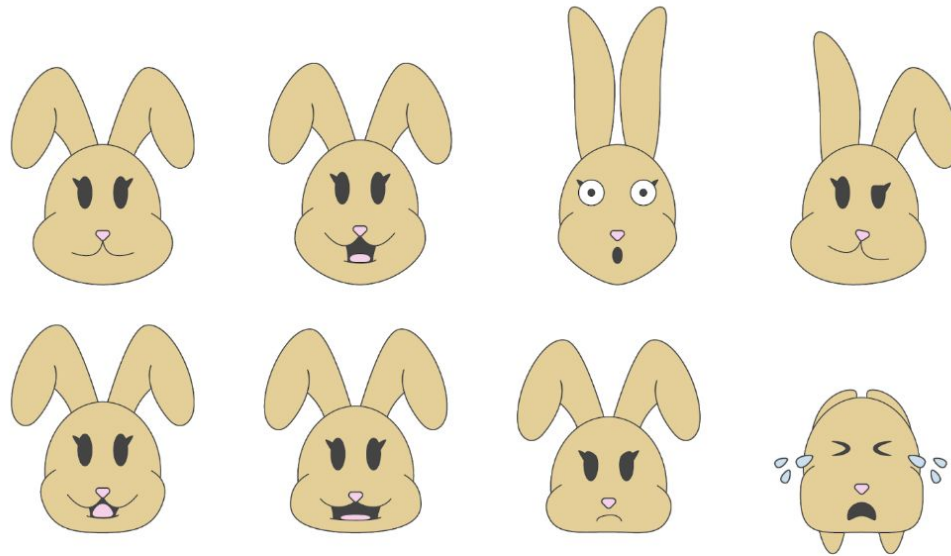
BONNIE

Bonnie é a terceira personagem do nosso questionário. Gostaria que observasse seus desenhos e em seguida respondesse algumas questões de acordo com as impressões que a personagem lhe passou.

Posições



Expressões



A personagem se baseia em qual animal? *

Todos os personagens se baseiam em animais, gostaria de saber se fica claro para todos qual animal serviu de base para cada personagem.

Texto de resposta curta

Se tivesse que classificar o gênero da personagem qual seria? *

Gostaria de saber se o público consegue diferenciar qual o sexo das personagens criadas.

Texto de resposta curta

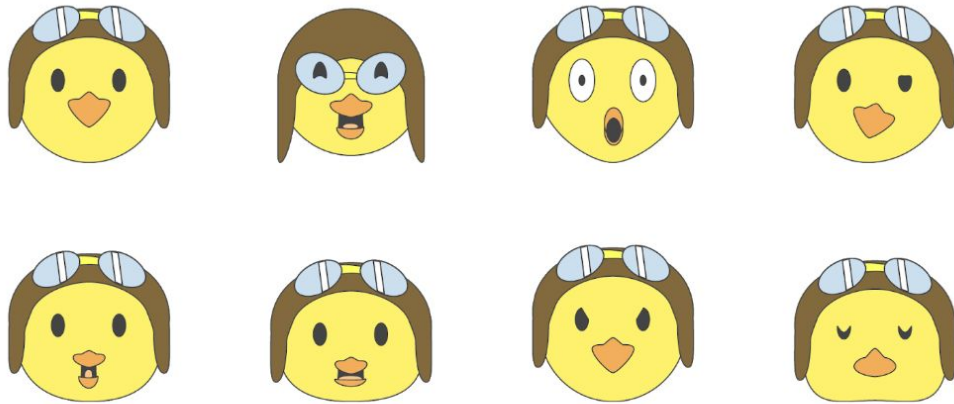
CHIP

Chip é a quarta e última personagem do nosso questionário. Gostaria que observasse seus desenhos e em seguida respondesse algumas questões de acordo com as impressões que a personagem lhe passou.

Posições



Expressões



A personagem se baseia em qual animal? *

Todos os personagens se baseiam em animais, gostaria de saber se fica claro para todos qual animal serviu de base para cada personagem.

Texto de resposta curta

Se tivesse que classificar o gênero da personagem qual seria? *

Gostaria de saber se o público consegue diferenciar qual o sexo das personagens criadas.

Texto de resposta curta

1 - Inocente / 2 - Astuciosa *

	1	2	
Inocente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Astuciosa

1 - Calma / 2 - Entusiasmada *

	1	2	
Calma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Entusiasmada

1 - Líder / 2 - Seguidora *

	1	2	
Líder	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Seguidora

1 - Reservada / 2 - Amigona *

	1	2	
Reservada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Amigona

1 - Atenta / 2 - Distraída *

	1	2	
Atenta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Distraída

1 - Alguém que não precisa da aprovação de ninguém / 2 - Alguém que busca a aprovação de todos *

	1	2	
Alguém que não precisa da aprovação de ninguém	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Alguém que busca a aprovação de todos

1 - Analítica / 2 - Desatenta *

	1	2	
Analítica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desatenta

1 - Desarrumada / 2 - Elegante *

	1	2	
Desarrumada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Elegante

1 - Alguém que acha que sabe tudo / 2 - Alguém que quer aprender com todos *

	1	2	
Alguém que acha que sabe tudo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Alguém que quer aprender com todos

1 - Ágil / 2 - Lenta *

	1	2	
Ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lenta

1 - Insegura / 2 - Confiante *

	1	2	
Insegura	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Confiante

1 - Inteligente / 2 - Boba *

	1	2	
Inteligente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Boba

1 - Temperamental / 2 - Controlada *

	1	2	
Temperamental	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Controlada

1 - Alguém que vê o copo meio cheio / 2 - Alguém que vê o copo meio vazio *

	1	2	
Alguém que vê o copo meio cheio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Alguém que vê o copo meio vazio

1 - Desanimada / 2 - Animada *

	1	2	
Desanimada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Animada

1 - Curiosa / 2 - Discreta *

	1	2	
Curiosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Discreta

1 - Ácida / 2 - Gentil *

	1	2	
Ácida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gentil

1 - Alguém que quer provar ser capaz de grandes atos / 2 - Alguém que acha *
que não precisa provar nada a ninguém

	1	2	
Alguém que quer provar ser capaz de grandes atos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Alguém que acha que não precisa provar nada a ninguém

1 - Motivada / 2 - Desmotivada *

	1	2	
Motivada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Desmotivada

1 - Contadora de histórias / 2 - Ouvinte *

	1	2	
Contadora de histórias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ouvinte

1 - Prudente / 2 - Aventureira *

	1	2	
Prudente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Aventureira

1 - Simples / 2 - Sofisticada *

	1	2	
Simples	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sofisticada

1 - Devagar / 2 - Agitada *

	1	2	
Devagar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Agitada

1 - Protetora dos amigos / 2 - Protegida pelos amigos *

	1	2	
Protetora dos amigos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Protegida pelos amigos

1 - Boazinha / 2 - Maliciosa *

	1	2	
Boazinha	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Maliciosa

1 - Triste / 2 - Alegre *

	1	2	
Triste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Alegre

1 - Pé no chão / 2 - Cabeça na Lua *

	1	2	
Pé no chão	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cabeça na Lua

1 - Alguém que prefere seguir os outros / 2 - Alguém que prefere tomar a dianteira *

	1	2	
Alguém que prefere seguir os outros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Alguém que prefere tomar a dianteira

1 - Antipática / 2 - Amigável *

	1	2	
Antipática	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Amigável

1 - Corajosa / 2 - Medrosa *

	1	2	
Corajosa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Medrosa

1 - A personagem mais nova / 2 - A personagem mais velha *

	1	2	
A personagem mais nova	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	A personagem mais velha

1 - Amigona de todos / 2 - Reservada *

	1	2	
Amigona de todos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Reservada

1 - Inexperiente / 2 - Experiente *

	1	2	
Inexperiente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Experiente

1 - Mal humorada / 2 - Bem humorada *

	1	2	
Mal humorada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Bem humorada

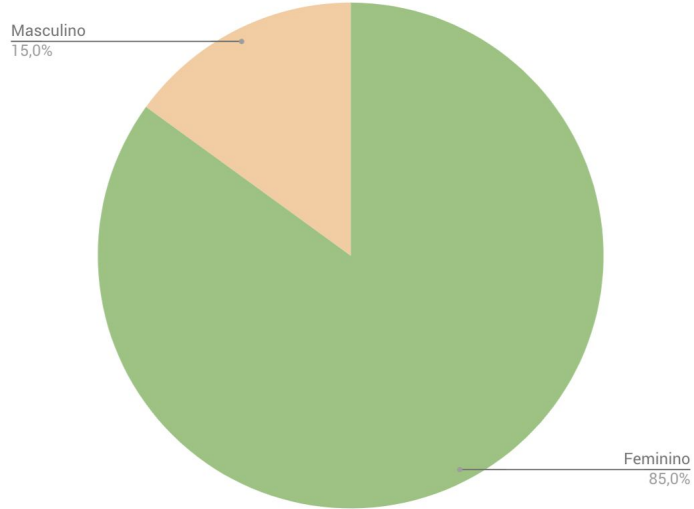
Gostaria de criticar, elogiar ou dar alguma sugestão sobre a personagem?

É opcional, se não quiser pode seguir em frente ;)

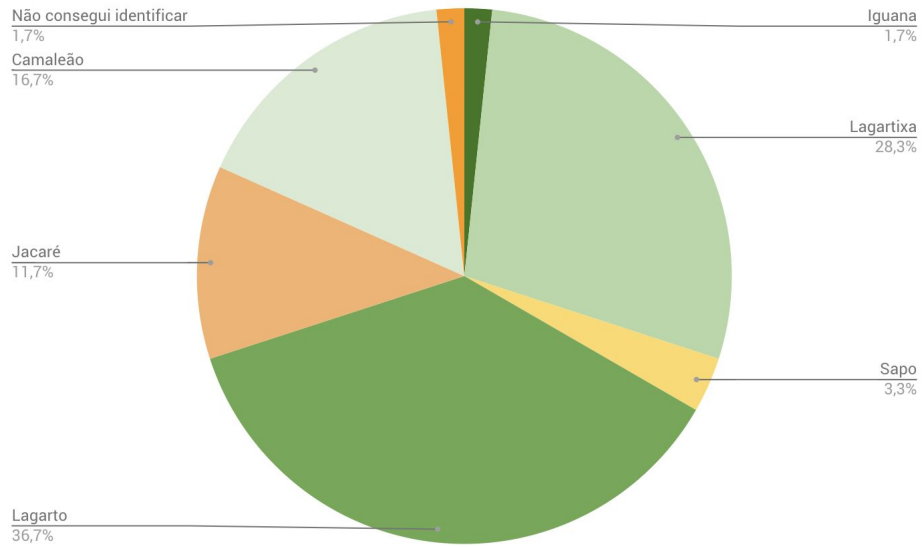
Texto de resposta longa

APÊNDICE D - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO: GWEN

Gwen - Se tivesse que classificar o gênero da personagem qual seria?

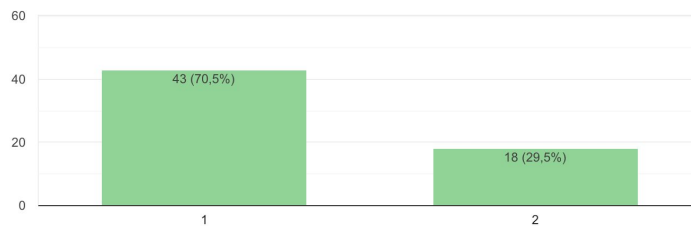


A personagem se baseia em qual animal?



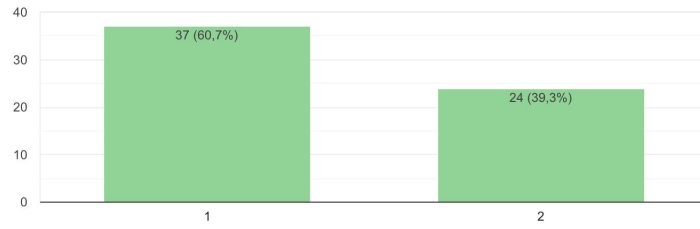
1 - Inocente / 2 - Astuciosa

61 respostas



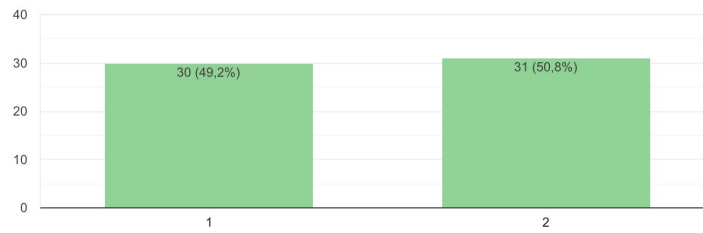
1 - Calma / 2 - Entusiasmada

61 respostas



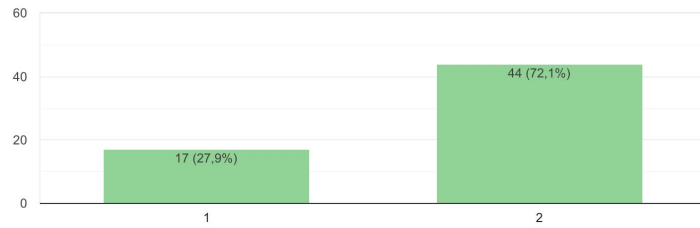
1 - Líder / 2 - Seguidora

61 respostas



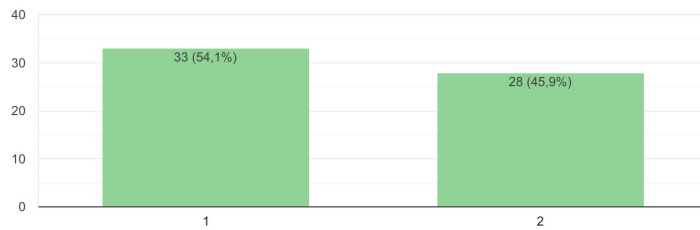
1 - Reservada / 2 - Amigona

61 respostas



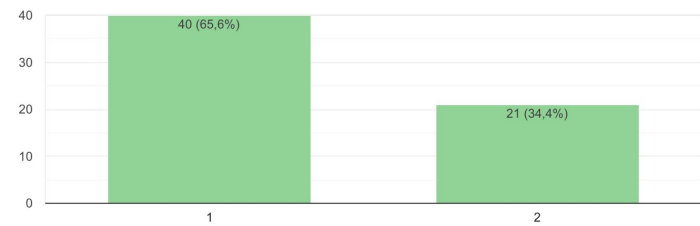
1 - Atenta / 2 - Distraída

61 respostas



1 - Alguém que não precisa da aprovação de ninguém / 2 - Alguém que busca a aprovação de todos

61 respostas



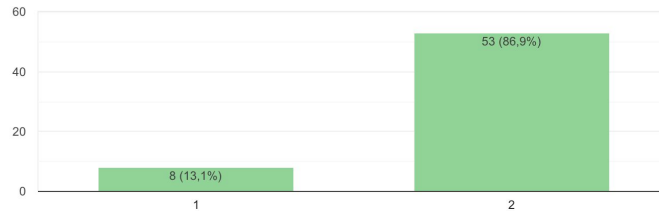
1 - Analítica / 2 - Desatenta

61 respostas



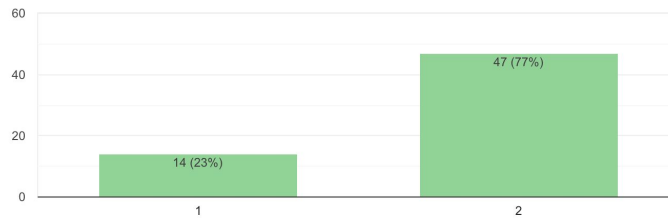
1 - Desarrumada / 2 - Elegante

61 respostas



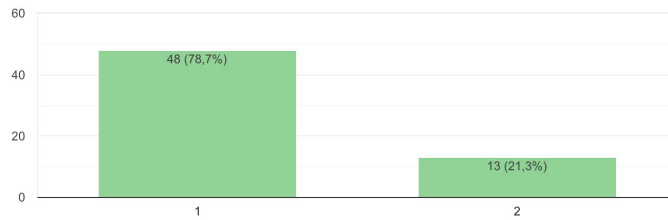
1 - Alguém que acha que sabe tudo / 2 - Alguém que quer aprender com todos

61 respostas



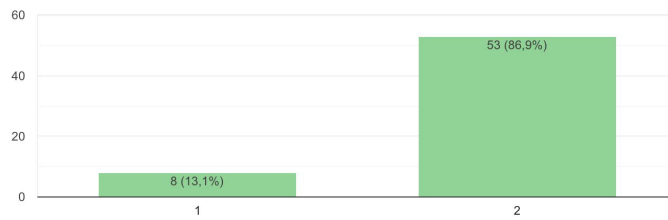
1 - Ágil / 2 - Lenta

61 respostas



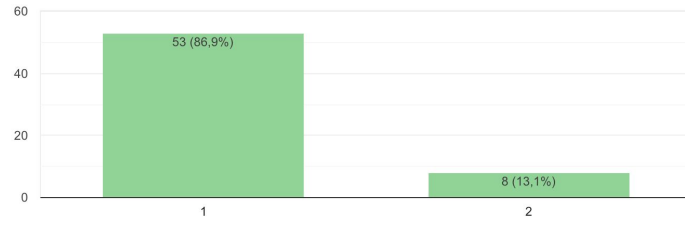
1 - Insegura / 2 - Confiante

61 respostas



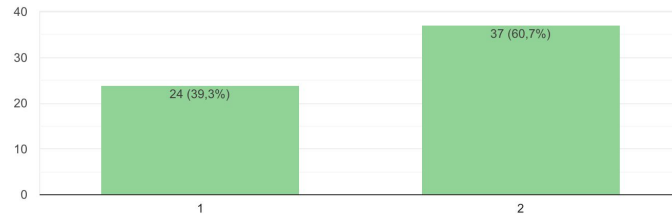
1 - Inteligente / 2 - Boba

61 respostas



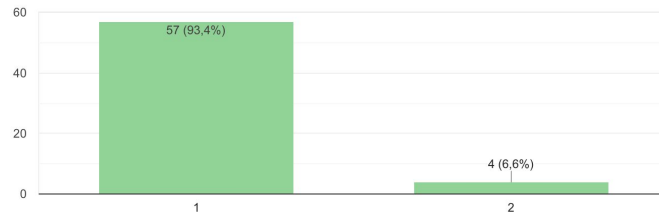
1 - Temperamental / 2 - Controlada

61 respostas



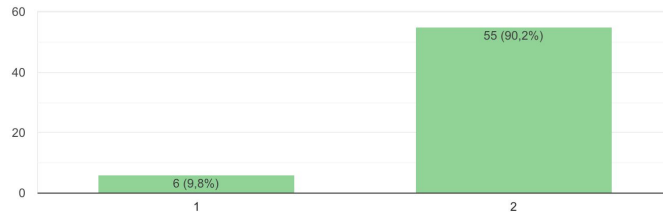
1 - Alguém que vê o copo meio cheio / 2 - Alguém que vê o copo meio vazio

61 respostas



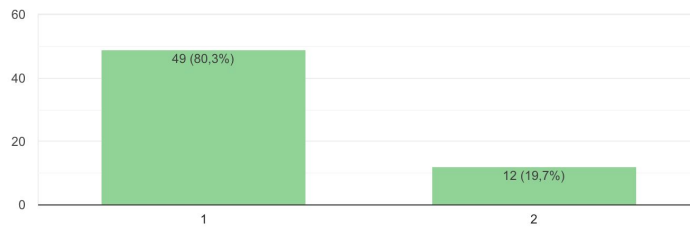
1 - Desanimada / 2 - Animada

61 respostas



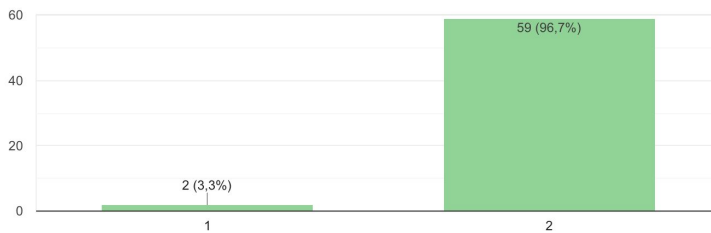
1 - Curiosa / 2 - Discreta

61 respostas



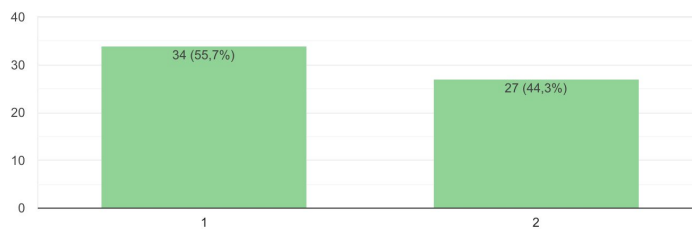
1 - Ácida / 2 - Gentil

61 respostas



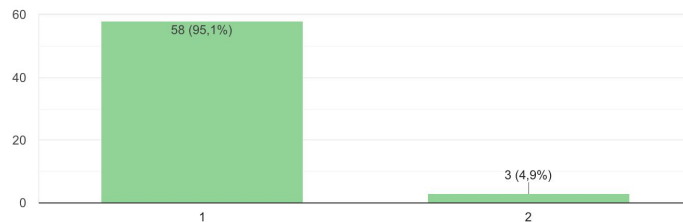
1 - Alguém que quer provar ser capaz de grandes atos / 2 - Alguém que acha que não precisa provar nada a ninguém

61 respostas



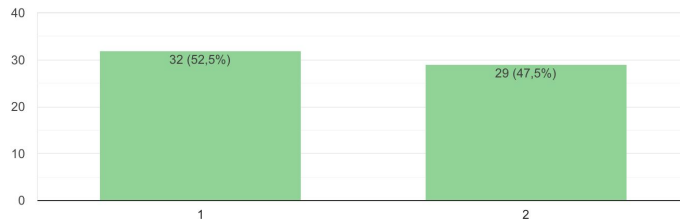
1 - Motivada / 2 - Desmotivada

61 respostas



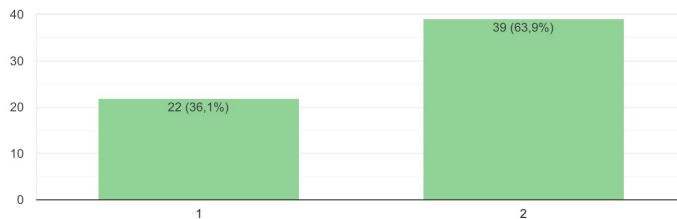
1 - Contadora de histórias / 2 - Ouvinte

61 respostas



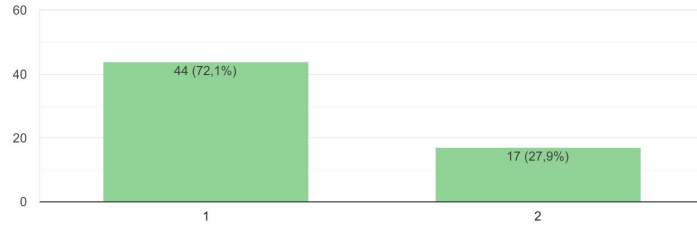
1 - Prudente / 2 - Aventureira

61 respostas



1 - Simples / 2 - Sofisticada

61 respostas



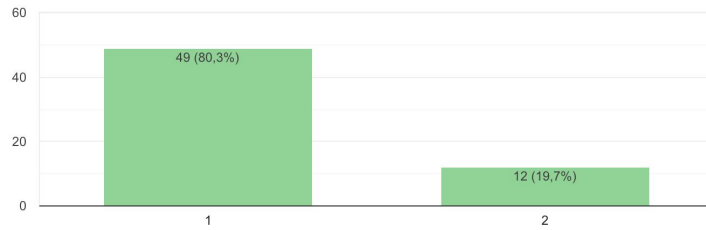
1 - Devagar / 2 - Agitada

61 respostas



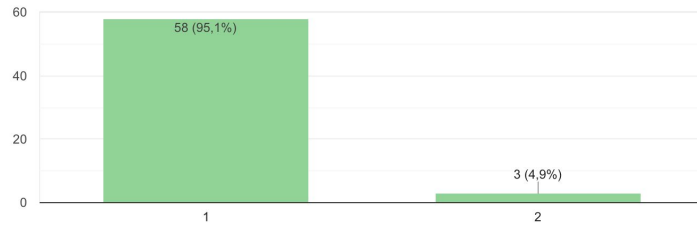
1 - Protetora dos amigos / 2 - Protegida pelos amigos

61 respostas



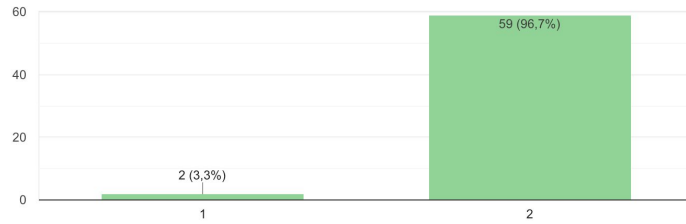
1 - Boazinha / 2 - Maliciosa

61 respostas



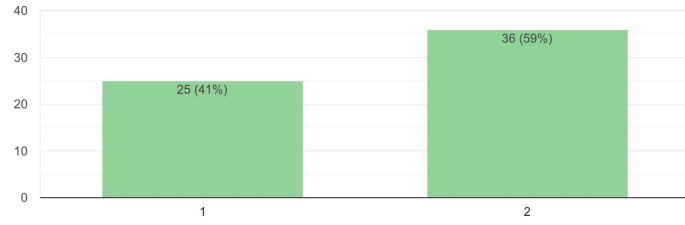
1 - Triste / 2 - Alegre

61 respostas



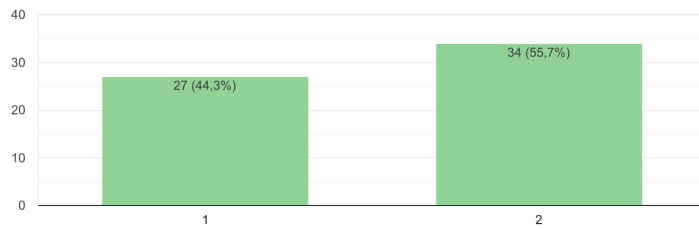
1 - Pé no chão / 2 - Cabeça na Lua

61 respostas



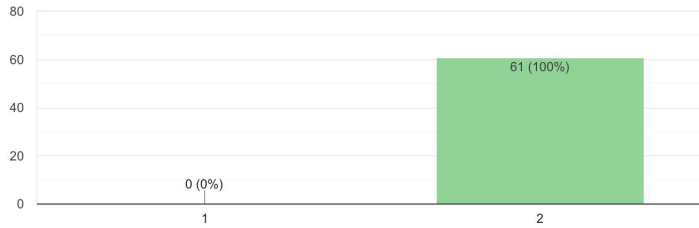
1 - Alguém que prefere seguir os outros / 2 - Alguém que prefere tomar a dianteira

61 respostas



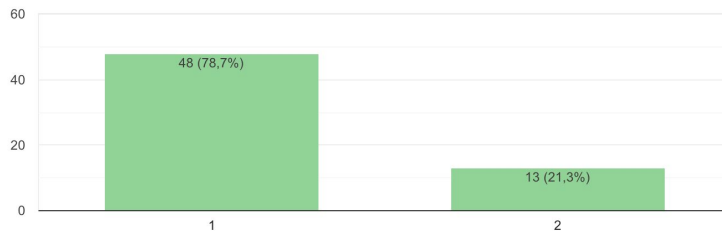
1 - Antipática / 2 - Amigável

61 respostas



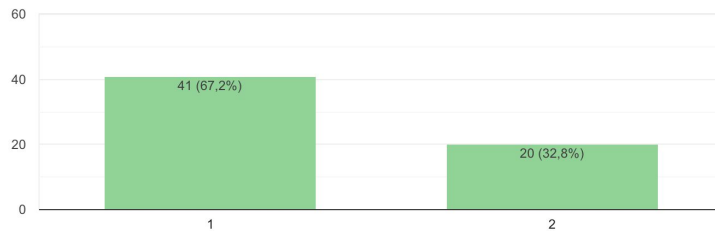
1 - Corajosa / 2 - Medrosa

61 respostas



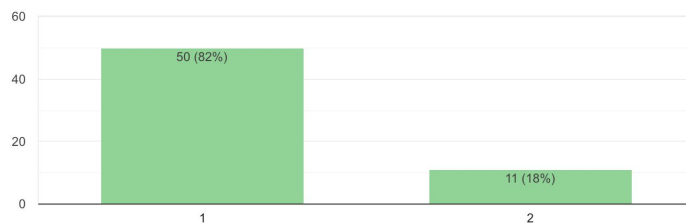
1 - A personagem mais nova / 2 - A personagem mais velha

61 respostas



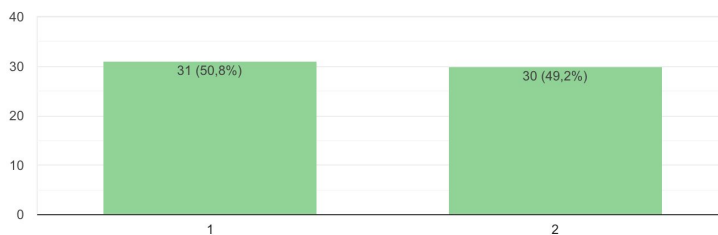
1 - Amigona de todos / 2 - Reservada

61 respostas



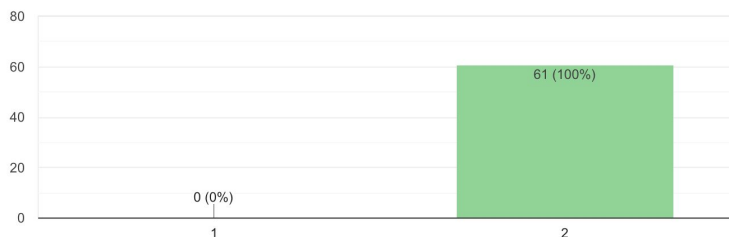
1 - Inexperiente / 2 - Experiente

61 respostas



1 - Mal humorada / 2 - Bem humorada

61 respostas



Gostaria de criticar, elogiar ou dar alguma sugestão sobre a personagem?

9 respostas

Algumas perguntas podia ter um meio termo!

Parece uma personagem simpática, amigável, meio medrosa mas com muita determinação

Em um primeiro momento achei q fosse um personagem masculino, depois de ler as perguntas que estão se referindo "a personagem" fiquei na dúvida, parece meio tendencioso

Nao

tem muitas definições parecidas/que querem dizer quase a mesma coisa na questão anterior

Personagem bacana.

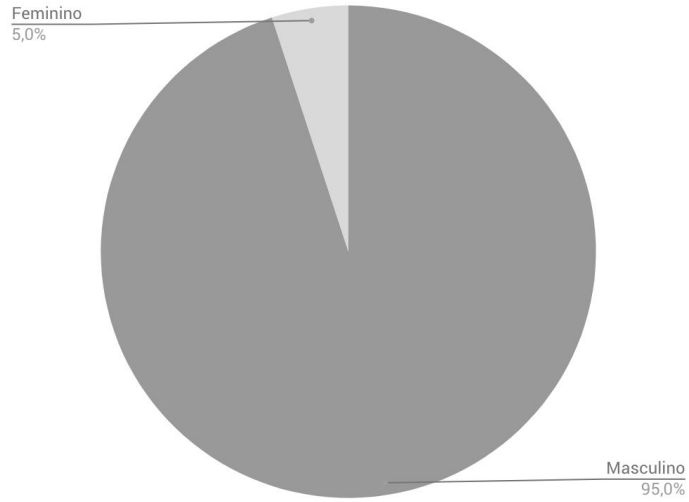
Fiquei bastante e duvida quanto a espécie

achei uma gracinha!

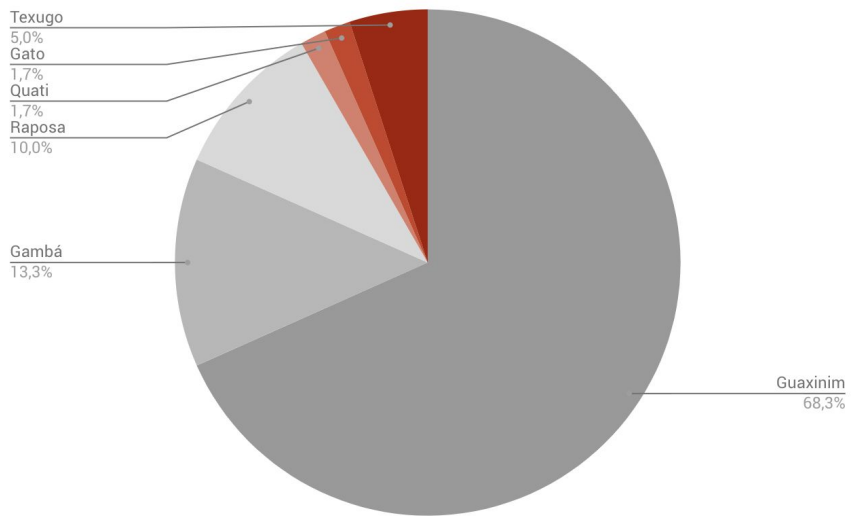
achei no geral a personagem fofa e alegre

APÊNDICE E - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO: RICK

Rick - Se tivesse que classificar o gênero da personagem qual seria?

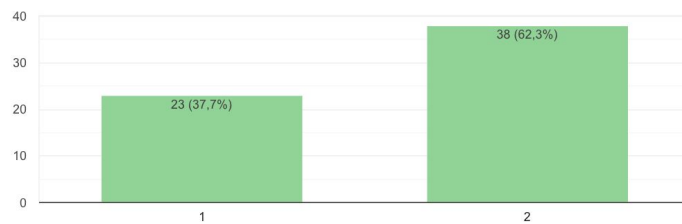


A personagem se baseia em qual animal?



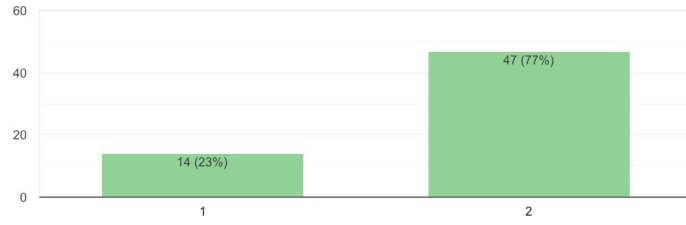
1 - Inocente / 2 - Astuciosa

61 respostas



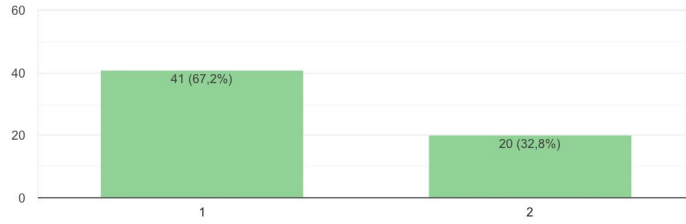
1 - Calma / 2 - Entusiasmada

61 respostas



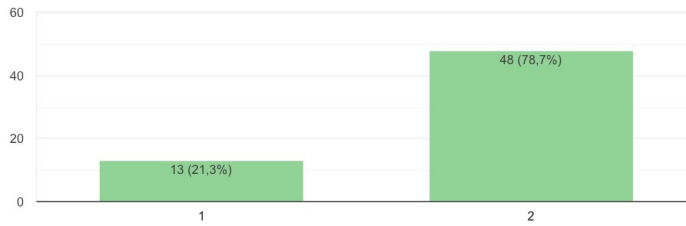
1 - Líder / 2 - Seguidora

61 respostas



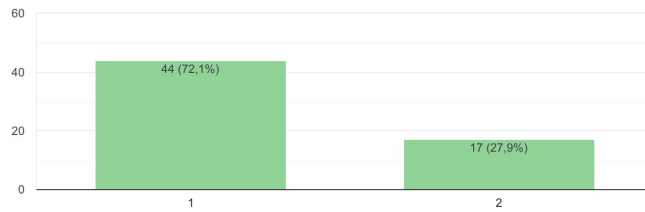
1 - Reservada / 2 - Amigona

61 respostas



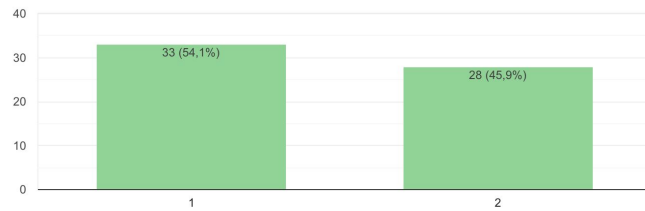
1 - Atenta / 2 - Distraída

61 respostas



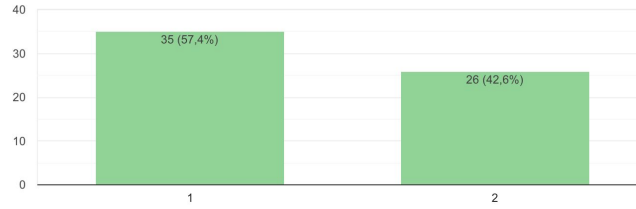
1 - Alguém que não precisa da aprovação de ninguém / 2 - Alguém que busca a aprovação de todos

61 respostas

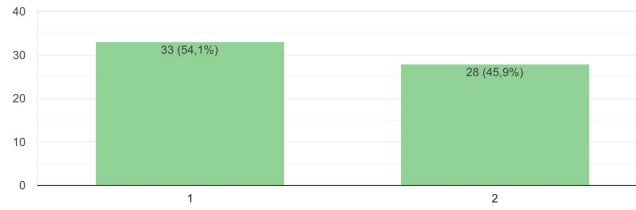


1 - Analítica / 2 - Desatenta

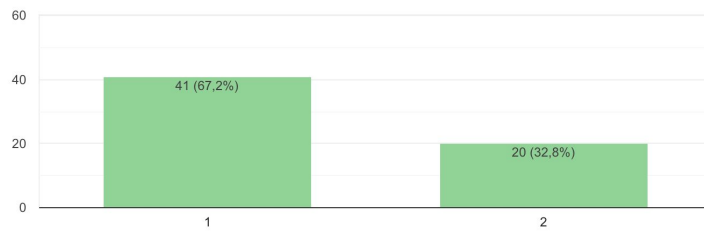
61 respostas

**1 - Desarrumada / 2 - Elegante**

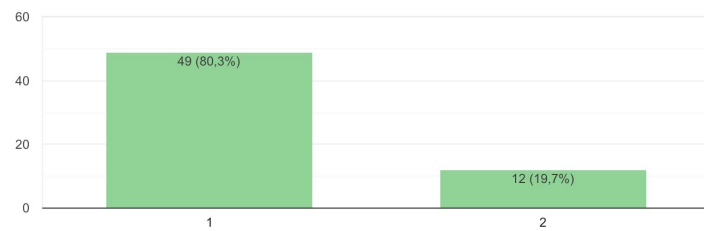
61 respostas

**1 - Alguém que acha que sabe tudo / 2 - Alguém que quer aprender com todos**

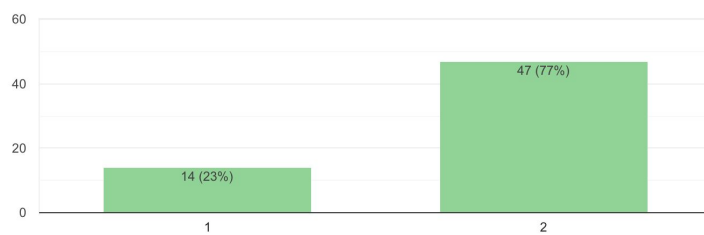
61 respostas

**1 - Ágil / 2 - Lenta**

61 respostas

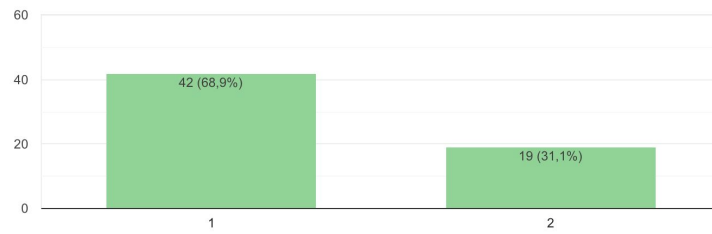
**1 - Insegura / 2 - Confiante**

61 respostas



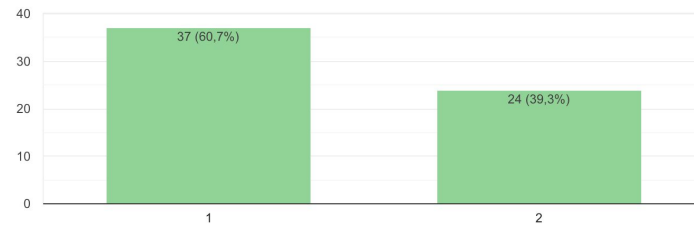
1 - Inteligente / 2 - Boba

61 respostas



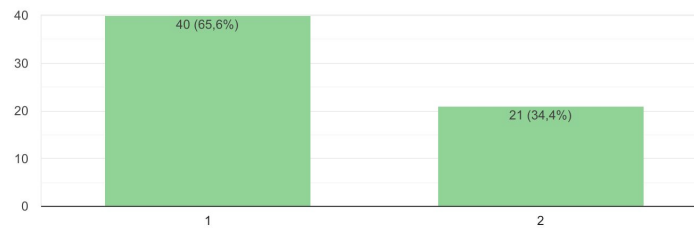
1 - Temperamental / 2 - Controlada

61 respostas



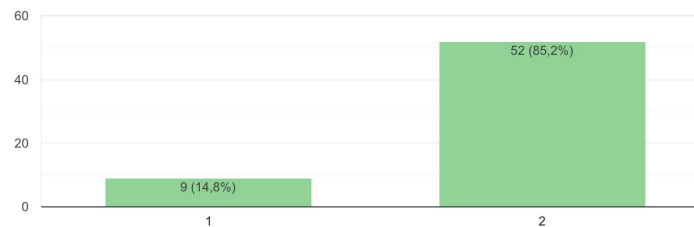
1 - Alguém que vê o copo meio cheio / 2 - Alguém que vê o copo meio vazio

61 respostas



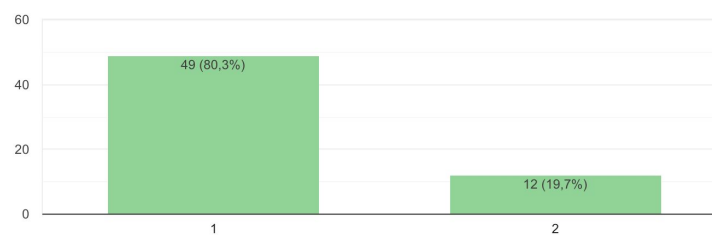
1 - Desanimada / 2 - Animada

61 respostas



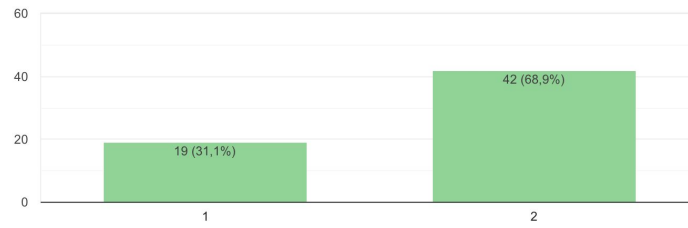
1 - Curiosa / 2 - Discreta

61 respostas



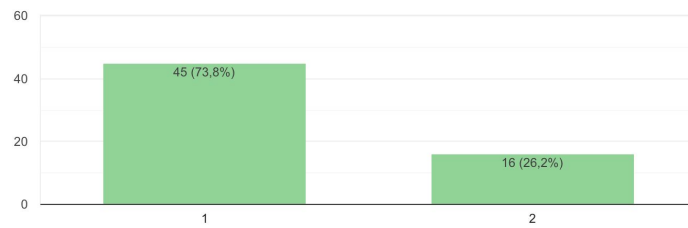
1 - Ácida / 2 - Gentil

61 respostas



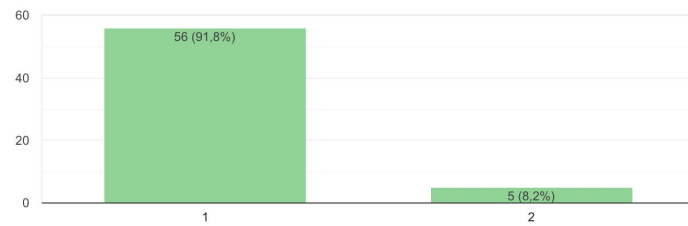
1 - Alguém que quer provar ser capaz de grandes atos / 2 - Alguém que acha que não precisa provar nada a ninguém

61 respostas



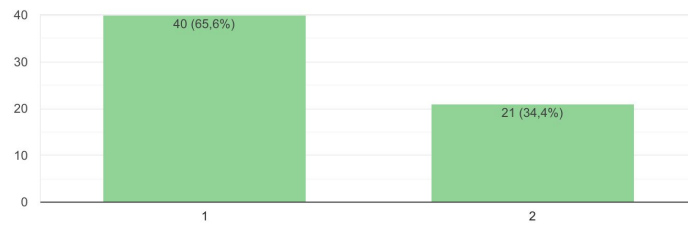
1 - Motivada / 2 - Desmotivada

61 respostas



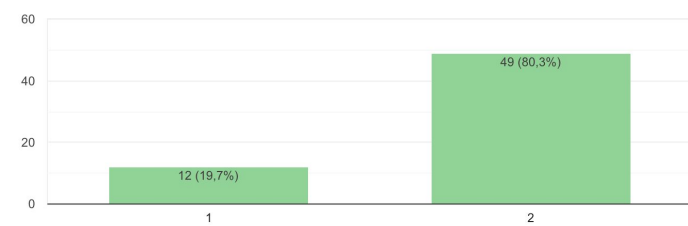
1 - Contadora de histórias / 2 - Ouvinte

61 respostas



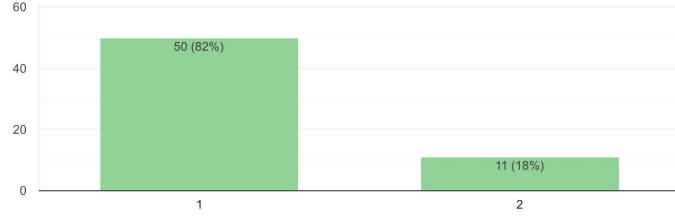
1 - Prudente / 2 - Aventureira

61 respostas



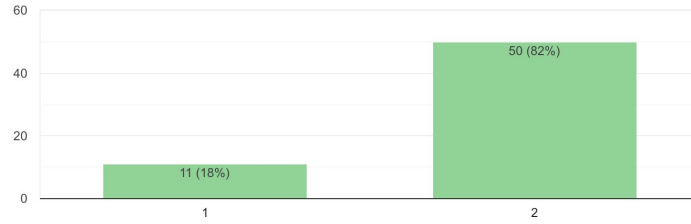
1 - Simples / 2 - Sofisticada

61 respostas



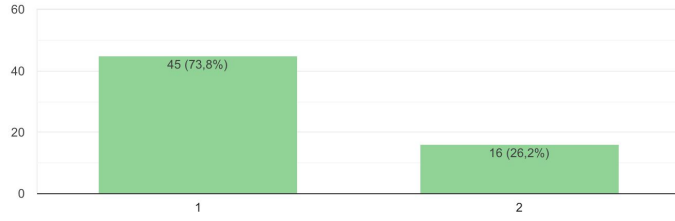
1 - Devagar / 2 - Agitada

61 respostas



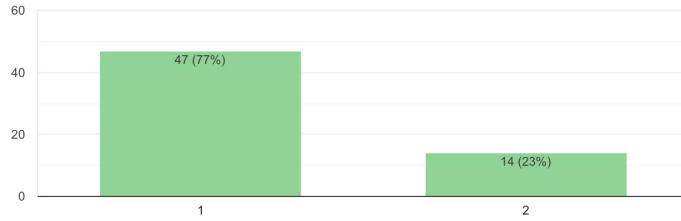
1 - Protetora dos amigos / 2 - Protegida pelos amigos

61 respostas



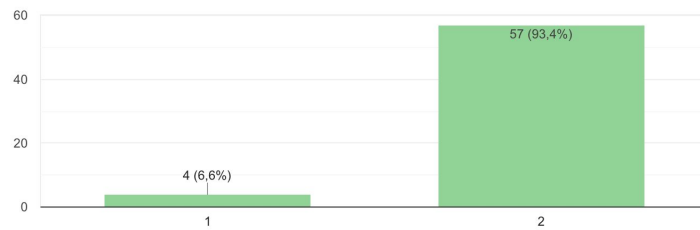
1 - Boazinha / 2 - Maliciosa

61 respostas



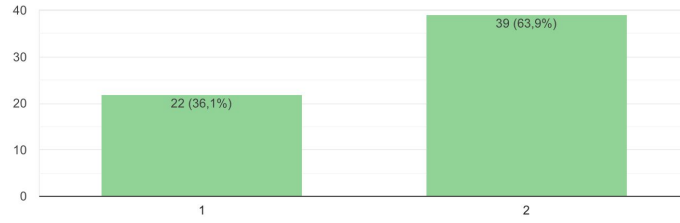
1 - Triste / 2 - Alegre

61 respostas



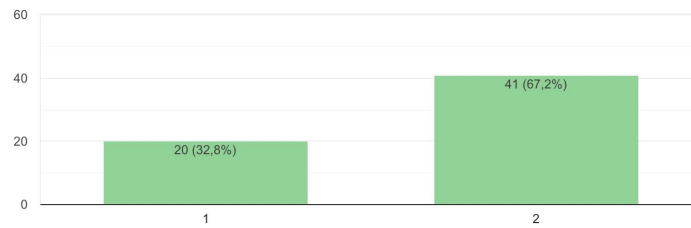
1 - Pé no chão / 2 - Cabeça na Lua

61 respostas



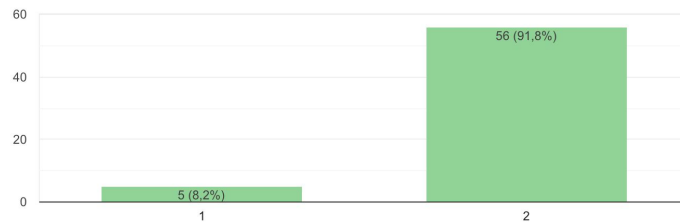
1 - Alguém que prefere seguir os outros / 2 - Alguém que prefere tomar a dianteira

61 respostas



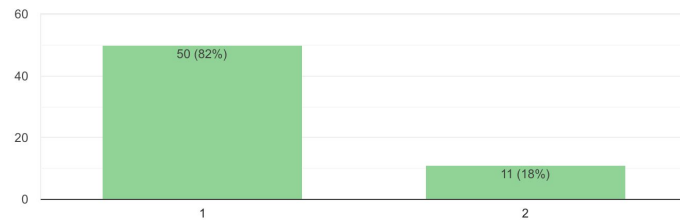
1 - Antipática / 2 - Amigável

61 respostas



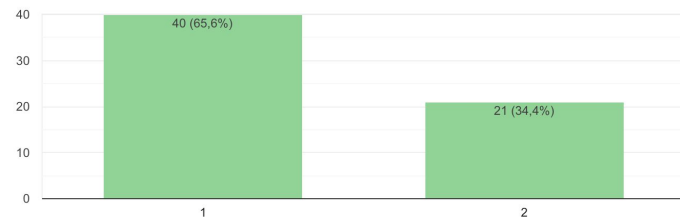
1 - Corajosa / 2 - Medrosa

61 respostas



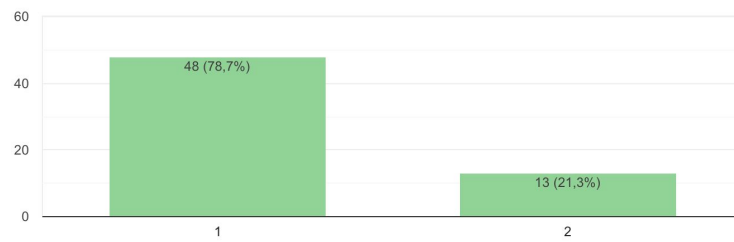
1 - A personagem mais nova / 2 - A personagem mais velha

61 respostas



1 - Amigona de todos / 2 - Reservada

61 respostas



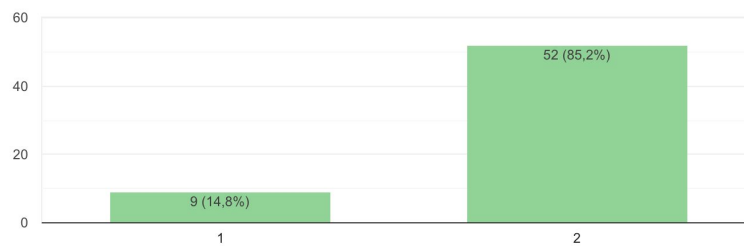
1 - Inexperiente / 2 - Experiente

61 respostas



1 - Mal humorada / 2 - Bem humorada

61 respostas



Gostaria de criticar, elogiar ou dar alguma sugestão sobre a personagem?

4 respostas

Parece uma personagem que busca liderar e auxiliar os outros apesar dos próprios medos

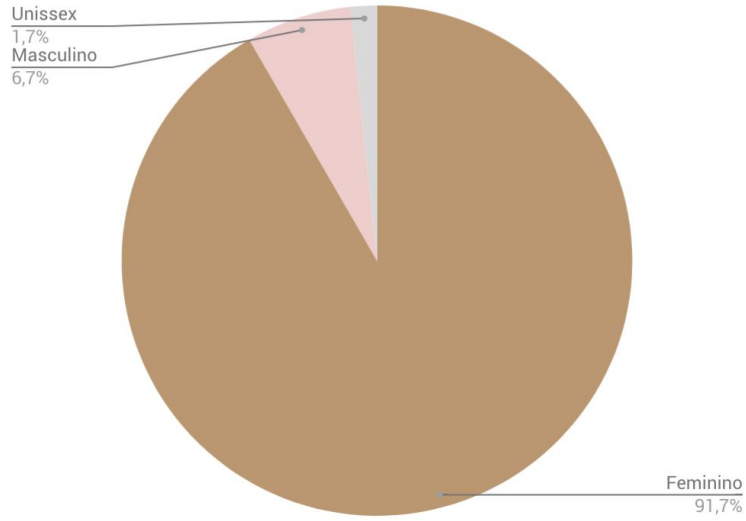
Precisa ser o guaxinim da turma, sacana esperto

Mto difícil avaliar só pelo desenho. A gente se contradiz.

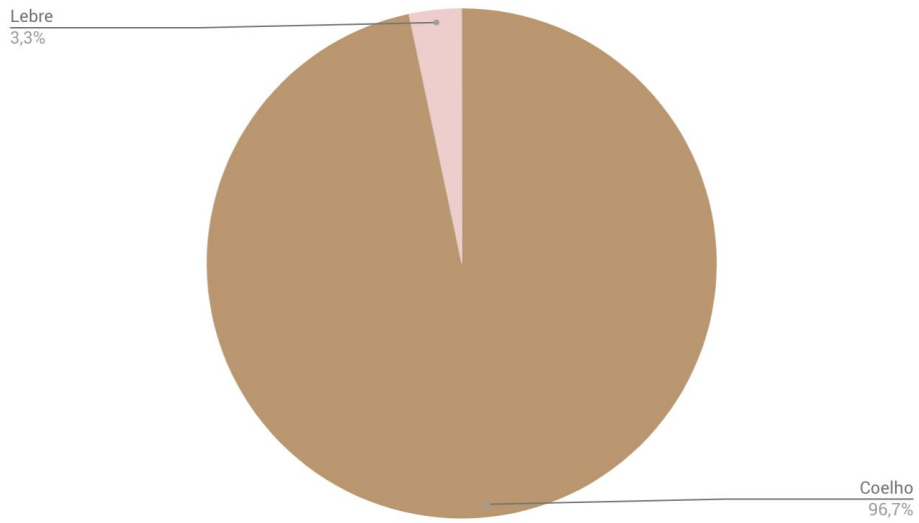
Acho que o nome pode influenciar na escola do gênero

APÊNDICE F - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO: BONNIE

Bonnie - Se tivesse que classificar o gênero da personagem qual seria?

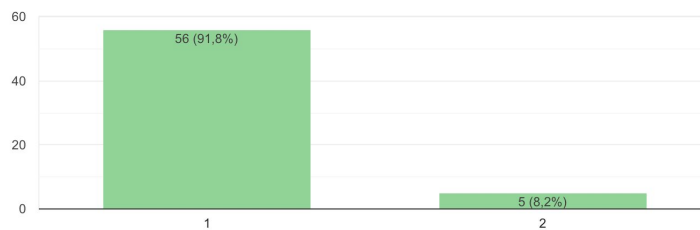


Contagem de A personagem se baseia em qual animal?



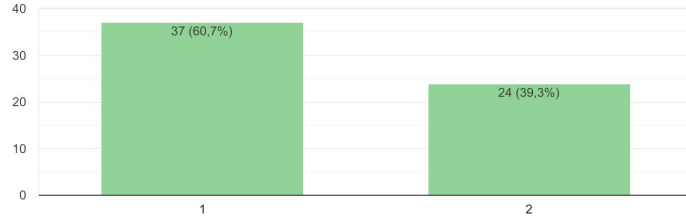
1 - Inocente / 2 - Astuciosa

61 respostas



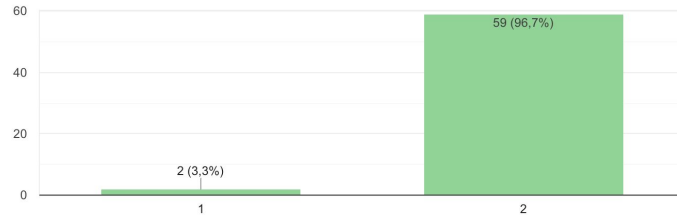
1 - Calma / 2 - Entusiasmada

61 respostas



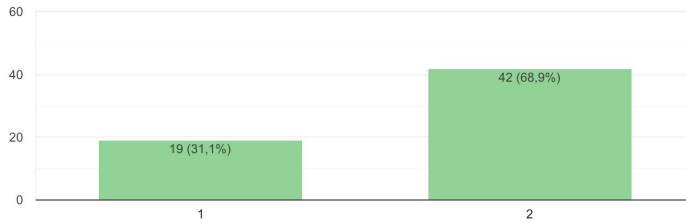
1 - Líder / 2 - Seguidora

61 respostas



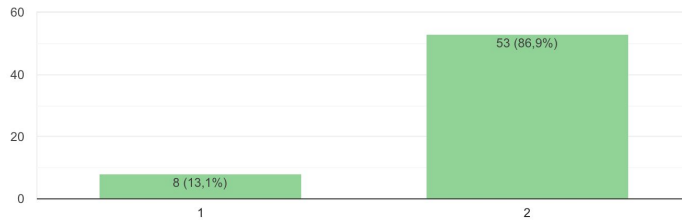
1 - Reservada / 2 - Amigona

61 respostas



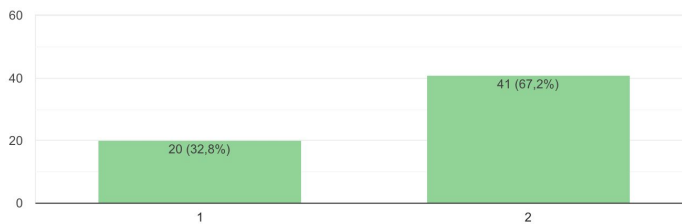
1 - Atenta / 2 - Distraída

61 respostas



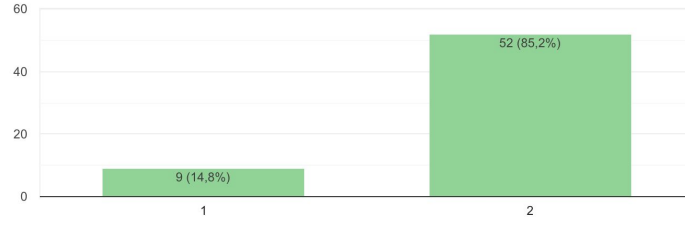
1 - Alguém que não precisa da aprovação de ninguém / 2 - Alguém que busca a aprovação de todos

61 respostas



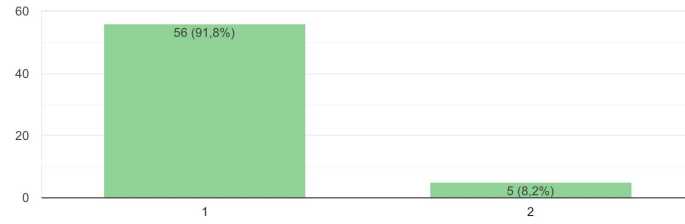
1 - Analítica / 2 - Desatenta

61 respostas



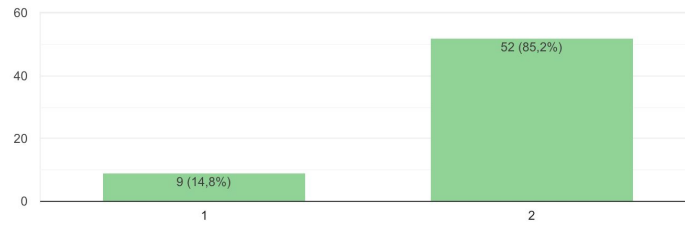
1 - Desarrumada / 2 - Elegante

61 respostas



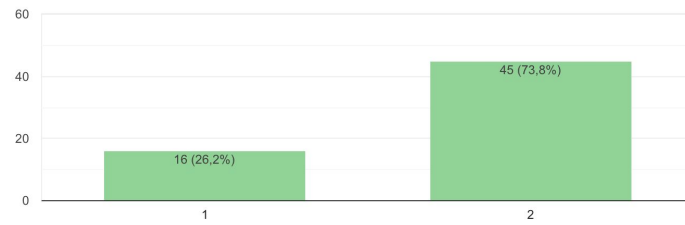
1 - Alguém que acha que sabe tudo / 2 - Alguém que quer aprender com todos

61 respostas



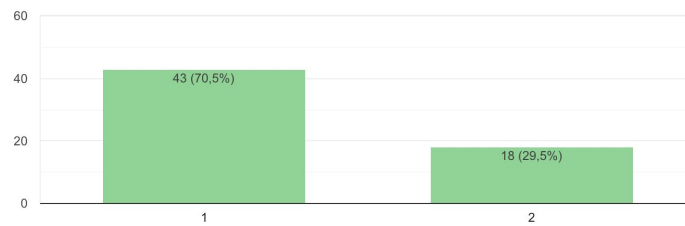
1 - Ágil / 2 - Lenta

61 respostas



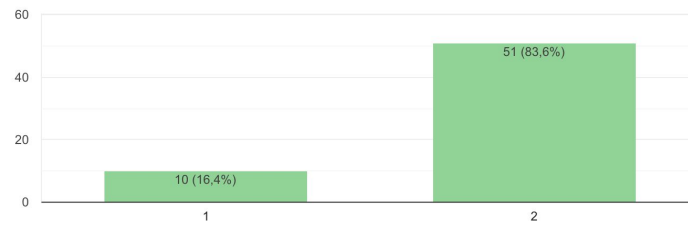
1 - Insegura / 2 - Confiante

61 respostas

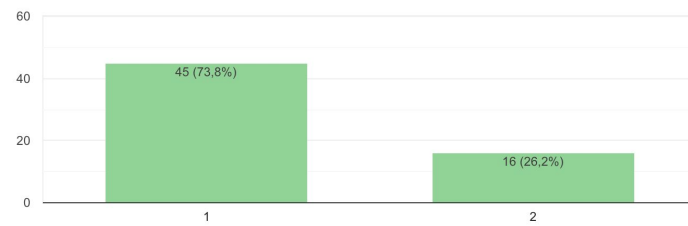


1 - Inteligente / 2 - Boba

61 respostas

**1 - Temperamental / 2 - Controlada**

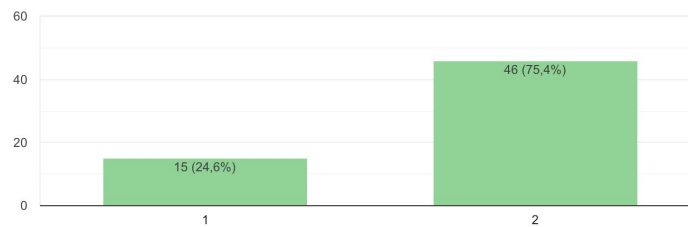
61 respostas

**1 - Alguém que vê o copo meio cheio / 2 - Alguém que vê o copo meio vazio**

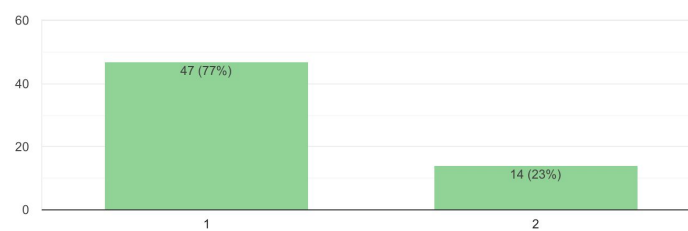
61 respostas

**1 - Desanimada / 2 - Animada**

61 respostas

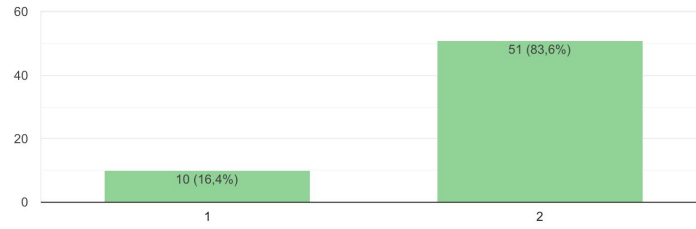
**1 - Curiosa / 2 - Discreta**

61 respostas

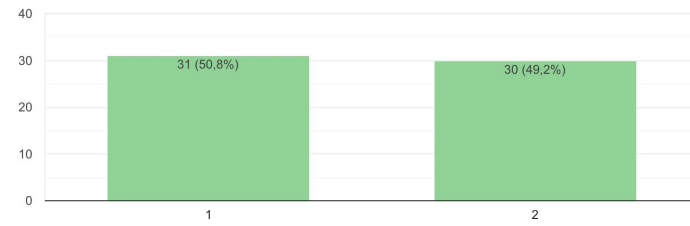


1 - Ácida / 2 - Gentil

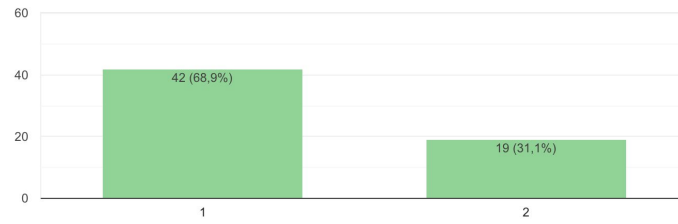
61 respostas

**1 - Alguém que quer provar ser capaz de grandes atos / 2 - Alguém que acha que não precisa provar nada a ninguém**

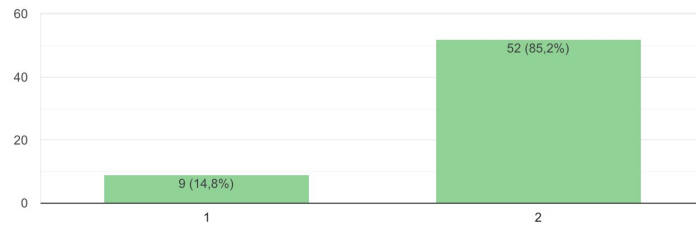
61 respostas

**1 - Motivada / 2 - Desmotivada**

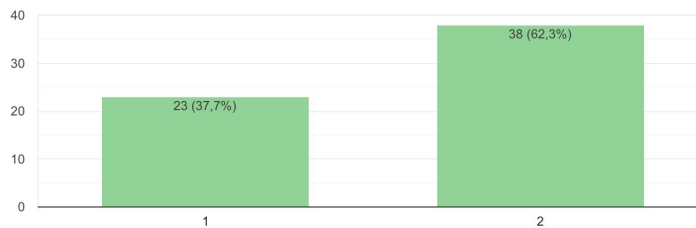
61 respostas

**1 - Contadora de histórias / 2 - Ouvinte**

61 respostas

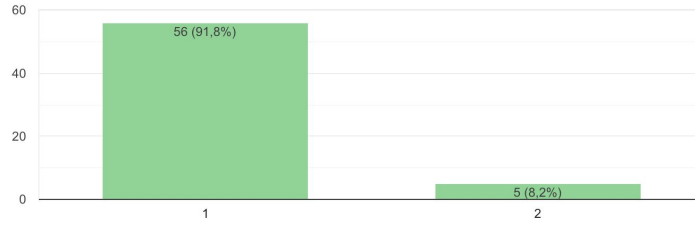
**1 - Prudente / 2 - Aventureira**

61 respostas



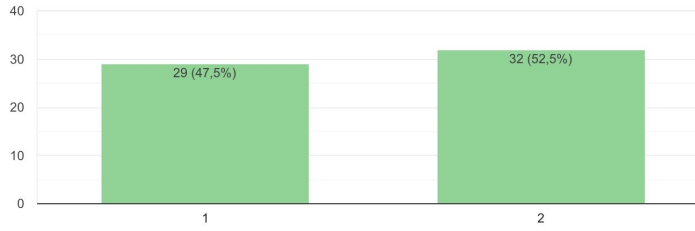
1 - Simples / 2 - Sofisticada

61 respostas



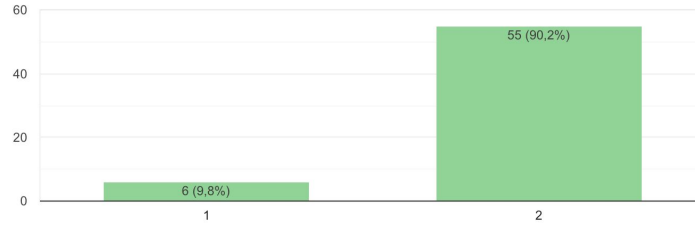
1 - Devagar / 2 - Agitada

61 respostas



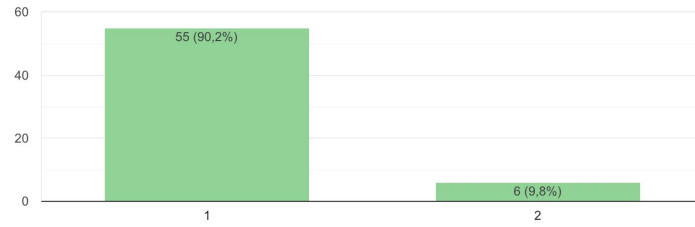
1 - Protetora dos amigos / 2 - Protegida pelos amigos

61 respostas



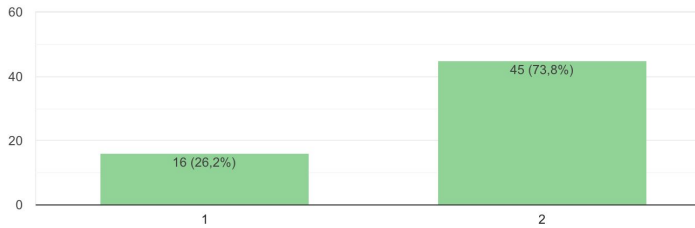
1 - Boazinha / 2 - Maliciosa

61 respostas



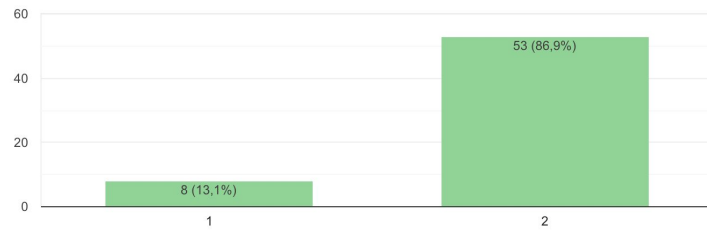
1 - Triste / 2 - Alegre

61 respostas



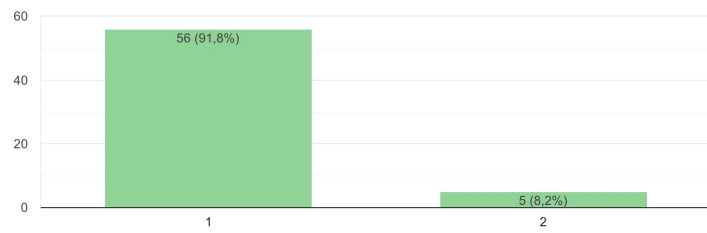
1 - Pé no chão / 2 - Cabeça na Lua

61 respostas



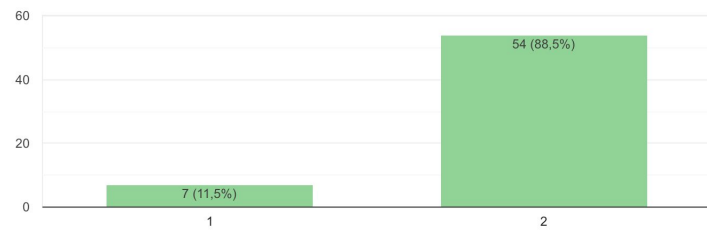
1 - Alguém que prefere seguir os outros / 2 - Alguém que prefere tomar a dianteira

61 respostas



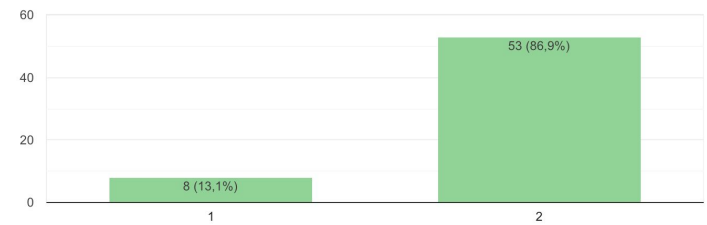
1 - Antipática / 2 - Amigável

61 respostas



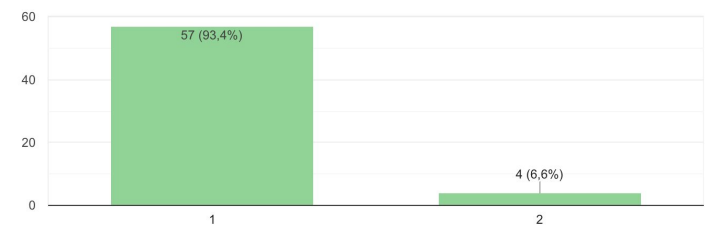
1 - Corajosa / 2 - Medrosa

61 respostas



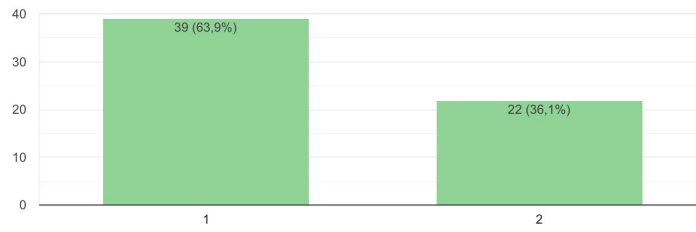
1 - A personagem mais nova / 2 - A personagem mais velha

61 respostas



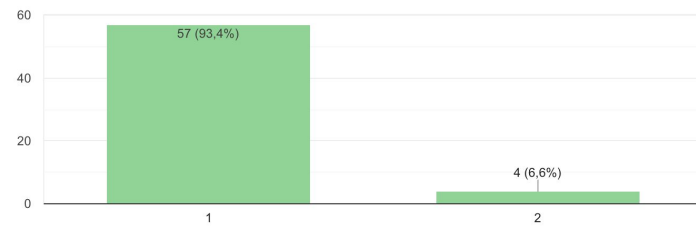
1 - Amigona de todos / 2 - Reservada

61 respostas



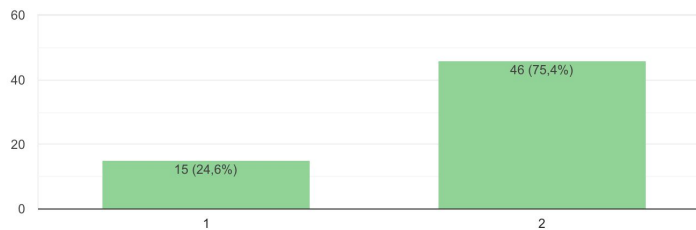
1 - Inexperiente / 2 - Experiente

61 respostas



1 - Mal humorada / 2 - Bem humorada

61 respostas



Gostaria de criticar, elogiar ou dar alguma sugestão sobre a personagem?

4 respostas

Achei a personagem muito literal. Acho que ao invés de utilizar fraldas, poderia ser utilizado algum outro elemento para remeter à inocência e inexperiência dela, pois me passou uma imagem meio 'debochada' e estereotipada. As outras personagens eram mais sutis nesse quesito e assim possuíam uma personalidade mais interessante e bem construída

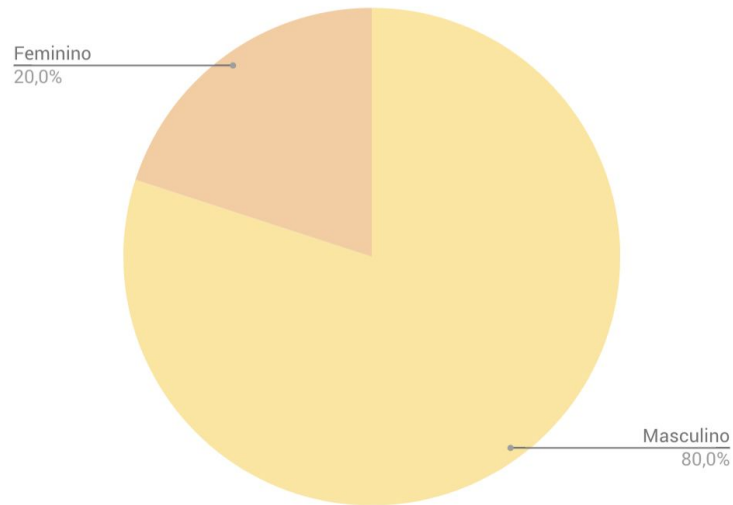
Ela está linda, só achei escura demais a cor da perna e orelha quando se quis representar sombra

Eu marquei que os dois anteriores eram os mais novos, mas acho que a primeira não era. Talvez fosse legal ver todos juntos pra responder essa pergunta :/

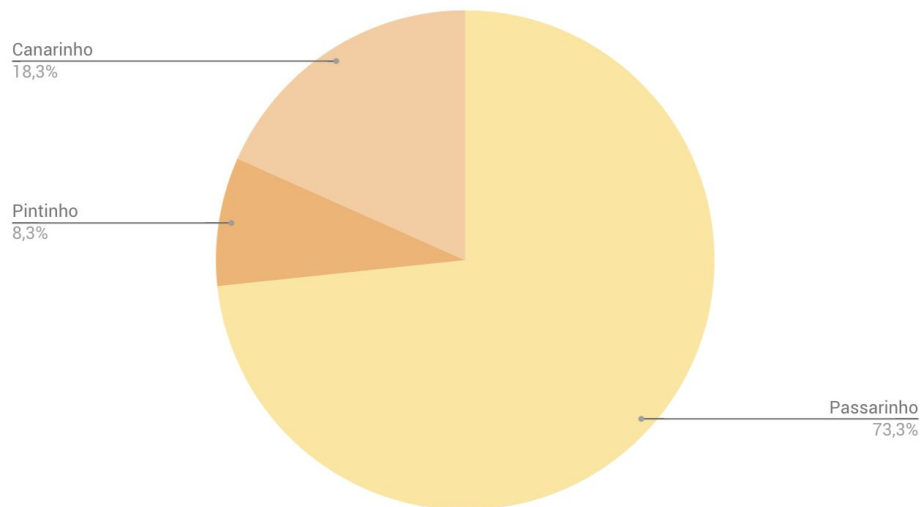
Ela é muito fofa

APÊNDICE G - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO: CHIP

Chip - Se tivesse que classificar o gênero da personagem qual seria?

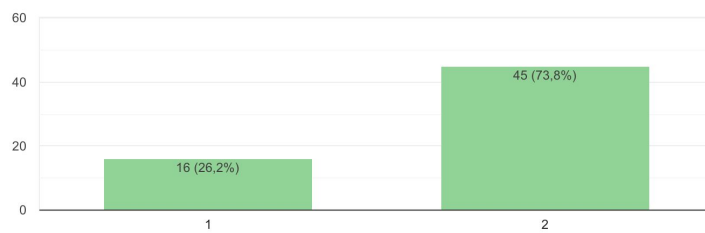


Contagem de A personagem se baseia em qual animal?



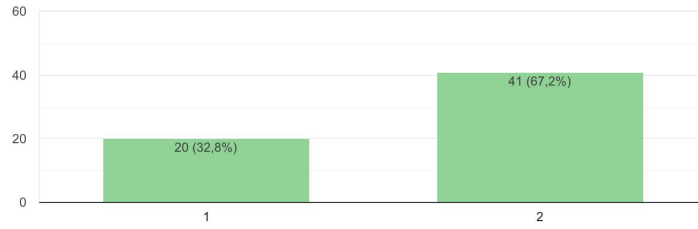
1 - Inocente / 2 - Astuciosa

61 respostas



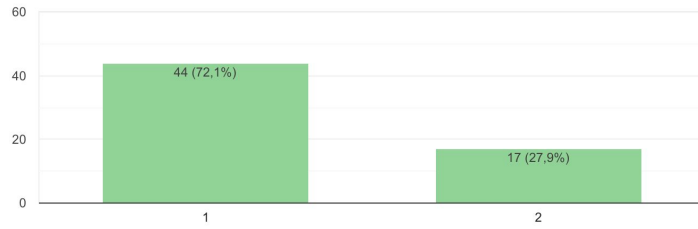
1 - Calma / 2 - Entusiasmada

61 respostas



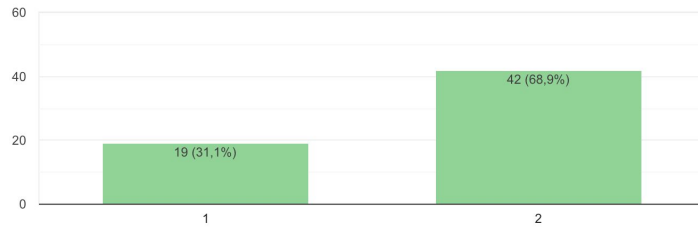
1 - Líder / 2 - Seguidora

61 respostas



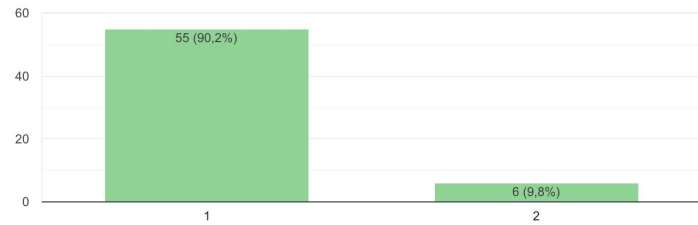
1 - Reservada / 2 - Amigona

61 respostas



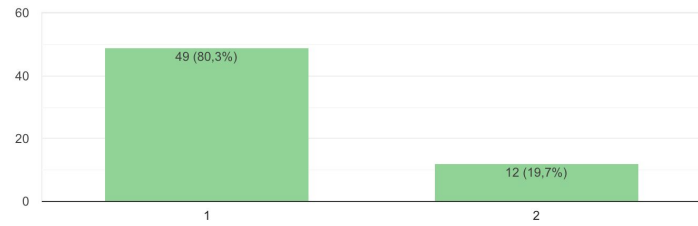
1 - Atenta / 2 - Distraída

61 respostas



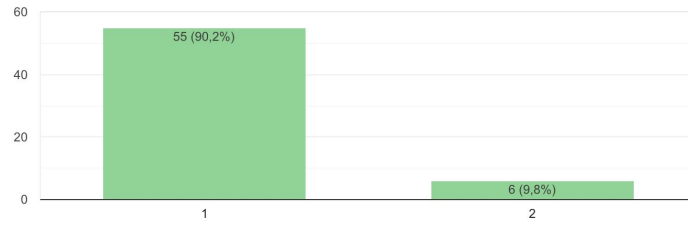
1 - Alguém que não precisa da aprovação de ninguém / 2 - Alguém que busca a aprovação de todos

61 respostas



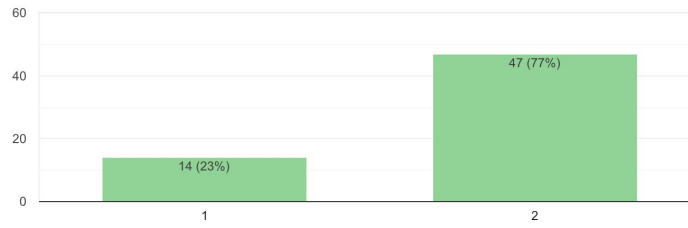
1 - Analítica / 2 - Desatenta

61 respostas



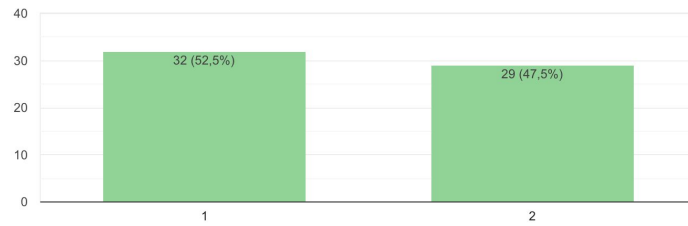
1 - Desarrumada / 2 - Elegante

61 respostas



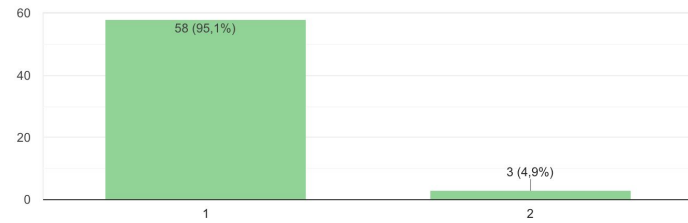
1 - Alguém que acha que sabe tudo / 2 - Alguém que quer aprender com todos

61 respostas



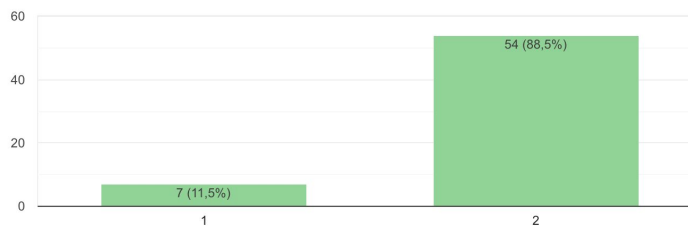
1 - Ágil / 2 - Lenta

61 respostas



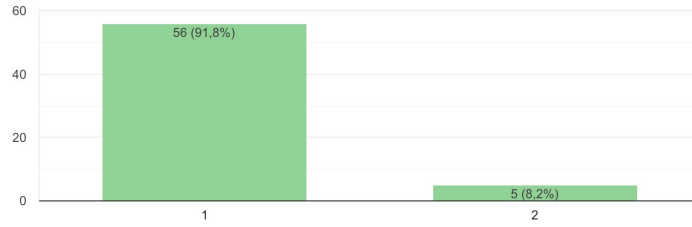
1 - Insegura / 2 - Confiante

61 respostas



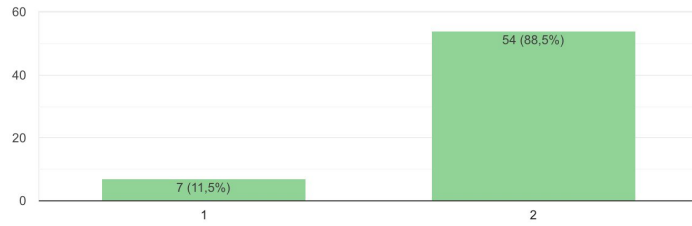
1 - Inteligente / 2 - Boba

61 respostas



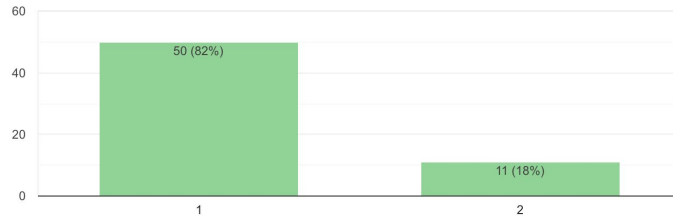
1 - Temperamental / 2 - Controlada

61 respostas



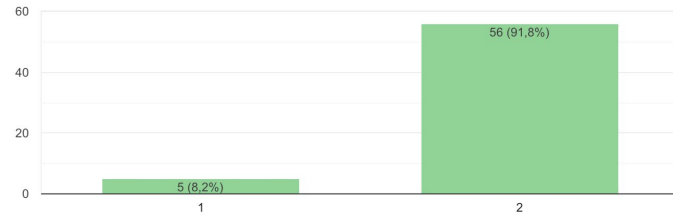
1 - Alguém que vê o copo meio cheio / 2 - Alguém que vê o copo meio vazio

61 respostas



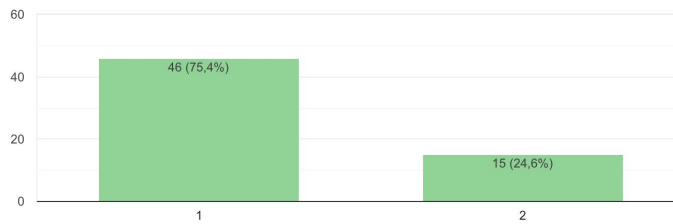
1 - Desanimada / 2 - Animada

61 respostas



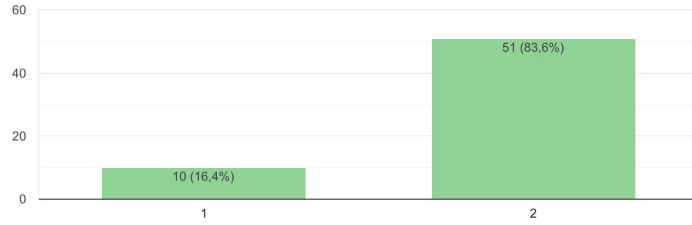
1 - Curiosa / 2 - Discreta

61 respostas



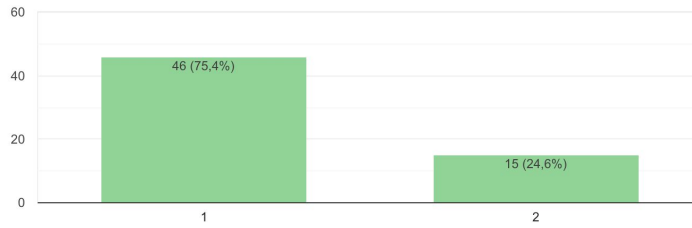
1 - Ácida / 2 - Gentil

61 respostas



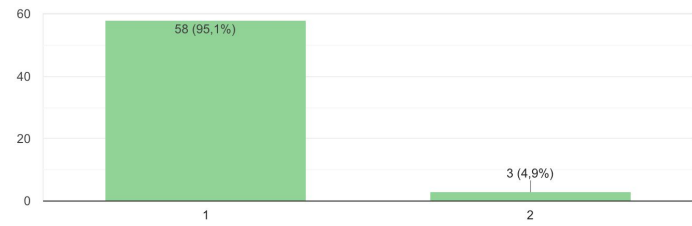
1 - Alguém que quer provar ser capaz de grandes atos / 2 - Alguém que acha que não precisa provar nada a ninguém

61 respostas



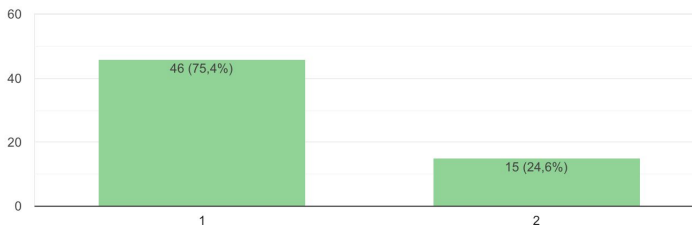
1 - Motivada / 2 - Desmotivada

61 respostas



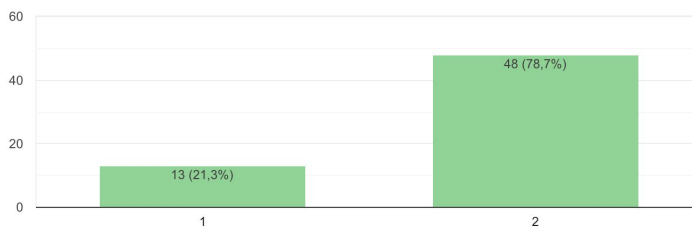
1 - Contadora de histórias / 2 - Ouvinte

61 respostas



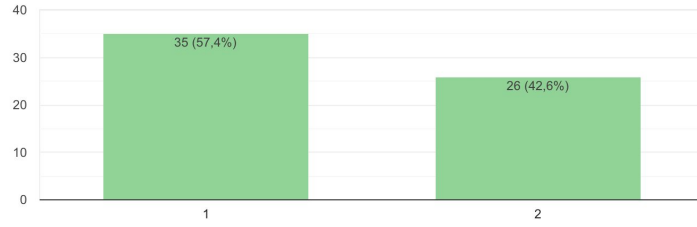
1 - Prudente / 2 - Aventureira

61 respostas



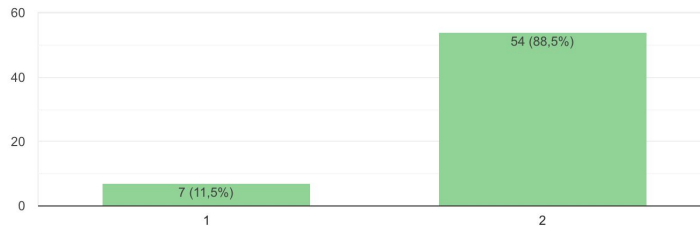
1 - Simples / 2 - Sofisticada

61 respostas



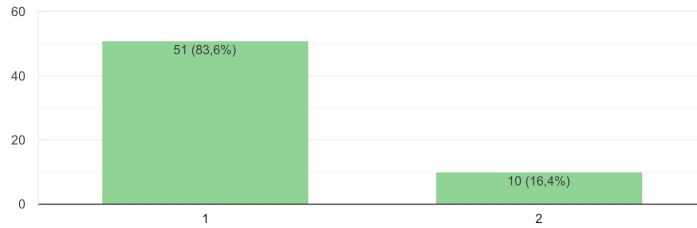
1 - Devagar / 2 - Agitada

61 respostas



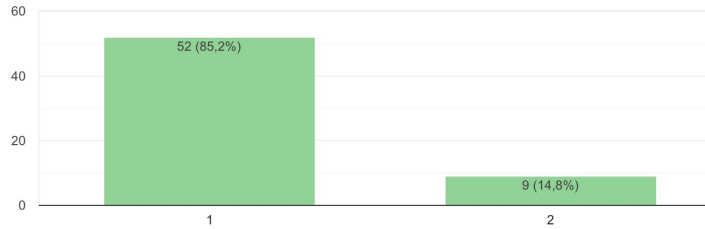
1 - Protetora dos amigos / 2 - Protegida pelos amigos

61 respostas



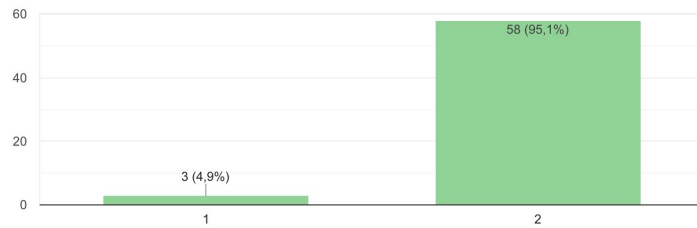
1 - Boazinha / 2 - Maliciosa

61 respostas



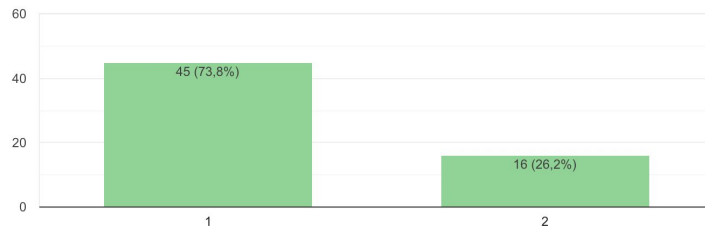
1 - Triste / 2 - Alegre

61 respostas



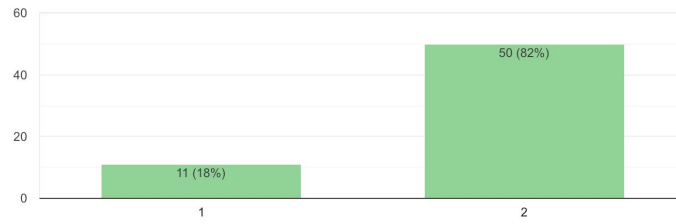
1 - Pé no chão / 2 - Cabeça na Lua

61 respostas



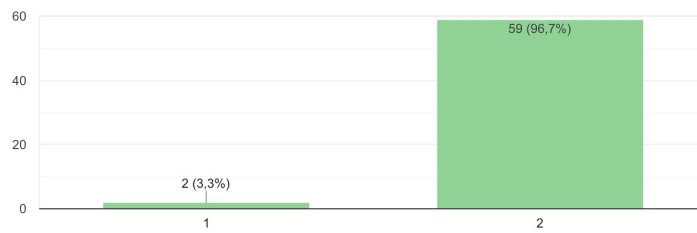
1 - Alguém que prefere seguir os outros / 2 - Alguém que prefere tomar a dianteira

61 respostas



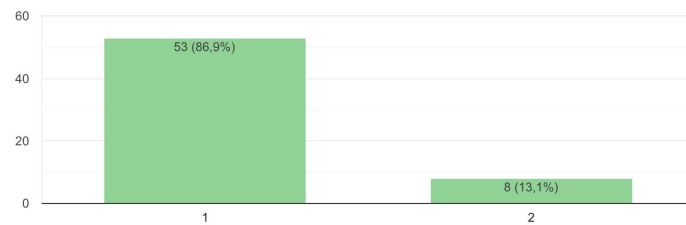
1 - Antipática / 2 - Amigável

61 respostas



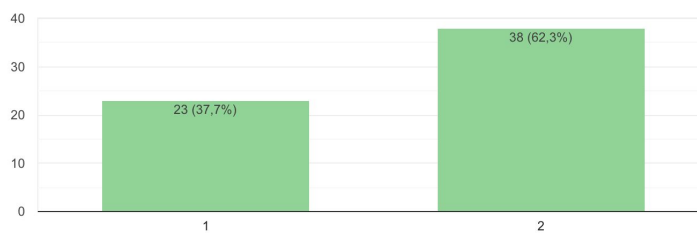
1 - Corajosa / 2 - Medrosa

61 respostas



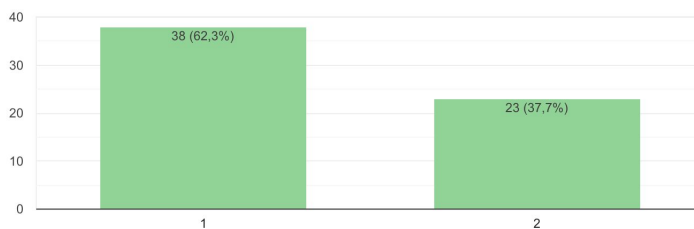
1 - A personagem mais nova / 2 - A personagem mais velha

61 respostas



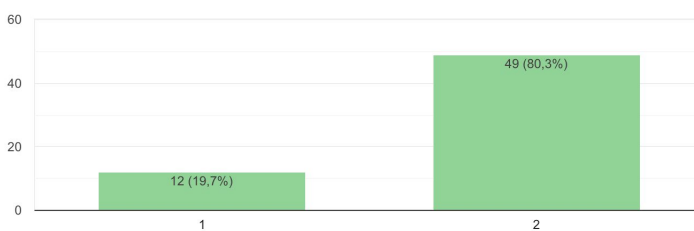
1 - Amigona de todos / 2 - Reservada

61 respostas



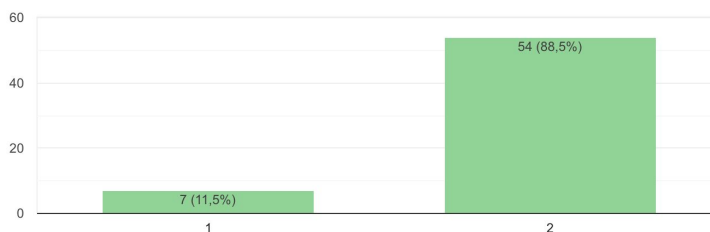
1 - Inexperiente / 2 - Experiente

61 respostas



1 - Mal humorada / 2 - Bem humorada

61 respostas



Gostaria de criticar, elogiar ou dar alguma sugestão sobre a personagem?

3 respostas

Parece uma personagem mais experiente e reservada, que quer proteger os outros mas faz isso de uma forma mais discreta do que a segunda personagem, sem querer se mostrar tanto

Uma gracinha, meu preferido

Os personagens poderiam aparecer ao mesmo tempo, porque seria mais fácil responder fazendo um comparativo entre eles.