



Universidade de Aveiro
2021

Dalila Maria Branco
Mauriz Martins

**FlavourGame: Design de personagens dramáticos
para *serious games***



Universidade de Aveiro
2021

**Dalila Maria Branco
Mauriz Martins**

**FlavourGame: Design de personagens dramáticos
para *serious games***

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Prof. Doutor Nelson Zagalo, Professor Associado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e da Prof. Doutora Ana Patrícia Oliveira, Investigadora Doutorada do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Dedico este trabalho,

À minha avó materna. Onde quer que estejas, obrigada.
Ao meu companheiro de vida.

o júri

presidente

Doutora Ana Carla Miguéis Amaro
Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

vogal

Doutor Pedro Mota Teixeira
Professor Adjunto do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

vogal

Doutor Nelson Troca Zagalo
Professor Associado da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Ao longo desta intensa jornada foram muitos os que estiveram ao meu lado e me apoiaram nos momentos de alegria e aflição. A todos eles, muito obrigada, sou grata por fazerem parte da minha vida ou por terem entrado no meu caminho. Desta forma não poderia deixar de agradecer:

Ao meu orientador, Professor Nelson Zagalo, pelo incentivo constante, pelos ensinamentos transmitidos e pelo bom humor em cada conversa.

À minha coorientadora, Patrícia Oliveira, pelo apoio e pela disponibilidade. Agradeço a palavra amiga que esteve sempre presente em todos os momentos desta jornada. Obrigada por me ouvires.

A toda a equipa FlavourGame, que têm dado um contributo extraordinário para o projeto e que me apoiaram a seguir sempre o rumo certo. Deixo o meu especial agradecimento ao Professor Leonardo Pereira pelo acompanhamento na reta final da dissertação, pela partilha de ideias e pelo incentivo.

À minha família: pais, irmã, tios e primo, por todo apoio e carinho ao longo desta etapa da minha vida.

Ao António, o meu companheiro de vida. Obrigada pela paciência e pela companhia, mesmo nos dias em que só estavas ao meu lado, em silêncio, enquanto trabalhava o dia inteiro e fazia a dissertação. Agradeço por me teres apoiado em todas as etapas desta jornada e por não me teres deixado desistir. A minha gratidão para contigo é indescritível.

Aos meus amigos que fizeram parte do meu percurso académico e que passaram a ser família: Arsénio Costa, Filipe Sabino, Mariana Soares, Dário Margaça, Soraia Silva, Ana Alexandre e Rita Ricardo. Obrigada pela amizade verdadeira, pelos conselhos, gargalhadas e por fazerem parte da minha vida. "Whatever you do in this life, it's not legendary unless your friends are there to see it." - Barney Stinson

palavras-chave

Design de Personagens, Dramatização, Narrativa, Personagem

resumo

O incremento progressivo das doenças associadas à má alimentação é uma realidade e, no caso das crianças, fará com que coloque em risco o crescimento equilibrado destas. Deste modo, é cada vez mais uma opção influenciar as crianças a comer de forma divertida e que, ao mesmo tempo, retenham conhecimentos fundamentais para a sua vida, através dos jogos. A partir desta visão, o projeto FlavourGame caracteriza-se por ser um *serious game* com o intuito de promover e motivar a discussão em torno do tema da nutrição, mais concretamente nas escolhas alimentares das crianças. FlavourGame, é assim um projeto que interseja a área das artes, tecnologia, comunicação e saúde. Paralelamente à prototipagem e construção do jogo físico e digital, foram criadas as personagens e a narrativa associada a estas.

No que diz respeito à questão de investigação, procurou-se responder à pergunta: Que tipo de caracterização requer o design de personagens para jogos narrativos? Posto isto, foi realizado um levantamento bibliográfico com o intuito de analisar a narrativa, dramatização e as personagens, bem como a sua conceção. Consequentemente, a criação de personagens é um dos tópicos analisados e posto em prática devido à sua importância no projeto.

Assim sendo, foram criadas as personagens heroicas e as personagens com o papel de inimigos, bem como as narrativas associadas a cada personagem de modo a potenciar a canalização da narrativa no jogo.

No que diz respeito à metodologia abordada, seguiu-se uma metodologia projetual e exploratória. Uma análise qualitativa será predominante neste estudo. A realização de testes iniciais e testes finais, através de entrevistas, foram fases fulcrais no decorrer do projeto, já que a opinião do público, ou seja, as crianças dos 10 aos 12 anos, é um fator a ter em consideração para a conceção e melhoria de cada personagem.

Através do entusiasmo e do *feedback* dos participantes, pôde-se constatar que as várias sugestões são um meio fulcral para a melhoria continua das personagens do jogo e que estas foram ao encontro das expectativas das crianças.

keywords

Character Design, Dramatization, Narrative, Character

abstract

The progressive increase in diseases associated with poor nutrition is a reality and, in the case of children, will put their balanced growth at risk. Thus, it is increasingly an option to influence children to eat in a fun way and, at the same time, retain fundamental knowledge for their lives, through games. From this vision, the FlavourGame project is characterized as a serious game with the intention of promoting and motivating discussion around the theme of nutrition, more specifically in children's food choices. FlavourGame is thus a project that intersects the areas of arts, technology, communication, and health.

In parallel with the prototyping and construction of the physical and digital game, the characters and the narrative associated with them were created. As far as the research question is concerned, we tried to answer the question: What kind of characterization does character design for narrative games require? Having said that, a literature survey was conducted to analyze the narrative, role-playing, and characters, as well as their design. Consequently, character creation is one of the topics analyzed and put into practice due to its importance in the project.

Therefore, the heroic characters and the characters with the role of enemies were created, as well as the narratives associated with each character in order to enhance the channeling of the narrative in the game. As far as the methodology is concerned, a design and exploratory methodology was followed. A qualitative analysis will be predominant in this study. Initial tests and final tests, through interviews, were key stages in the course of the project, since the opinion of the audience, i.e. children aged 10 to 12, is a factor to be taken into consideration for the design and improvement of each character.

Through the enthusiasm and feedback from the participants, it could be seen that the various suggestions are a key means for continuous improvement of the game characters and that they met the children's expectations.

Índice Geral de Conteúdos

Organização da dissertação	1
Cap. I Apresentação e Contextualização do Estudo	2
Introdução	3
Contextualização do Projeto: FlavourGame	4
O papel das personagens.....	5
Questão de Investigação	5
Finalidade e Objetivos	6
Metodologia	7
Desenho de investigação	7
Cap. II Enquadramento Teórico	10
PRIMEIRA PARTE A Narrativa	12
1.1. Abordagem ao conceito de Narrativa.....	12
1.2. A perspetiva do <i>Storyworld/</i> Mundo-História	14
1.2.1. <i>Storyworld/</i> Mundo-História no contexto dos jogos.....	17
1.3. A Narrativa no ambiente interativo	18
SEGUNDA PARTE A Dramatização	21
2.1. Abordagem ao conceito de Dramatização	21
2.2. <i>Interactive Drama</i>	24
TERCEIRA PARTE A Personagem.....	26
3.1. Abordagem ao conceito de Personagem	26
3.2. Características das personagens	27
3.3. Design de Personagens	29
3.3.1. Criação de Personagens	32
3.3.2. Representação Facial.....	38
3.3.3. Representação Corporal	41
3.3.4. Representação das Emoções e das Expressões Faciais	48
3.4. A personagem no âmbito dos jogos e a sua importância	52
Cap. III Metodologia	55
Metodologias e abordagens de Investigação	56
Modelo de Análise	57
Técnicas e instrumentos de recolha de dados	60
População do estudo e métodos de amostragem	61
Cap. IV Implementação do Projeto	62
Processo Criativo.....	63
Enquadramento Narrativo do Jogo FlavourGame	63

Sinopse da Narrativa.....	65
FASE 1 Caracterização inicial das personagens	66
Caracterização genérica	67
Caracterização detalhada	68
FASE 2 Primeira fase dos esboços das personagens	71
Referências visuais	71
Vestuário e Armas.....	72
Rosto e Expressão Facial	73
Linguagem Corporal.....	75
FASE 3 Teste aos esboços das personagens	76
Análise dos resultados	76
FASE 4 Segunda fase de desenho das personagens.....	77
Desafios no design das personagens.....	77
Rosto e Expressão Facial	79
Linguagem Corporal.....	82
Cartas das personagens	82
FASE 5 Teste aos desenhos das personagens	85
Enquadramento do teste.....	85
Cap. V Síntese dos Dados Recolhidos	86
Discussão dos resultados obtidos na segunda fase de testes.....	87
Cap.VI Considerações Finais e Desenvolvimentos Futuros	93
Considerações finais	94
Resposta à questão de investigação.....	96
Perspetivas de investigação futura.....	97
Referências Bibliográficas	99
Apêndices	106
Apêndice 1. <i>Moodboard</i> das personagens da tribo Apalad.....	107
Apêndice 2. <i>Moodboard</i> das personagens guardiãs	108
Apêndice 3. Fase 1 - Design visual da personagem Diana.....	109
Apêndice 4. Fase 1 - Design visual da personagem Viktoria	110
Apêndice 5. Fase 1 - Design visual da personagem Gabriel.....	111
Apêndice 6. Fase 4 - Design final da personagem Diana	112
Apêndice 7. Fase 4 - Design final da personagem Viktoria.....	113
Apêndice 8. Fase 4 - Design final da personagem Gabriel	114
Apêndice 8. Fase 4 - Design final das personagens do exército Apalad nível I (1-2).....	115
Apêndice 9. Fase 4 - Design final das personagens do exército Apalad nível I (2-2).....	116
Apêndice 10. Fase 4 - Design final da personagem Darius	117

Apêndice 11. Fase 4 - Design final das personagens do exército Apalad nível II (1-2).....	118
Apêndice 12. Fase 4 - Design final das personagens do exército Apalad nível II (2-2).....	119
Apêndice 13. Fase 4 - Design final da personagem Magnus	120
Apêndice 14. Fase 4 – Design da carta - Diana	121
Apêndice 15. Fase 4 – Design da carta - Viktoria.....	122
Apêndice 16. Fase 4 – Design da carta - Gabriel.....	123
Apêndice 17. Fase 4 – Design da carta - Exército Apalad nível I.....	124
Apêndice 18. Fase 4 – Design da carta - Darius	125
Apêndice 19. Fase 4 – Design da carta - Exército Apalad nível II.....	126
Apêndice 20. Fase 4 – Design da carta – Magnus.....	127
Apêndice 21. Guião da Entrevista	128
Apêndice 22. Entrevista transcrita	133

Índice de Figuras

Figura 1. Desenho de Investigação.....	8
Figura 2. Dungeons & Dragons de Gary Gygax and Dave Arneson, 1974 (retirado de: joyofandroid.com).....	14
Figura 3. O iceberg da construção de um storyworld (Heussner et al., 2015, p.62)	17
Figura 4. Jogo Second Life de Philip Rosedale, 2003 (retirado de: egmnow.com).....	20
Figura 5. Personagens da série norte-americana, Family Guy, de Seth MacFarlane, 1999 (retirado de: familyguyyourself.com).....	28
Figura 6. Estrutura metodológica do design de personagens segundo Teixeira (2013, p.72)	30
Figura 7. Estrutura metodológica do design de personagens animadas segundo Teixeira (2013, p.304)	31
Figura 8. Diagrama Circumplex Interpessoal (Schell, 2020, p.380)	34
Figura 9. Evolução das personagens no conto Cinderela (Schell, 2020, p.326)	35
Figura 10. Gráfico relacional da empatia e o gosto pelas personagens (Schell, 2020, p.328)	36
Figura 11. Criação de thumbnails - Fase 2 (Silver, 2017, p.44)	36
Figura 12. Estabelecimento de proporções - Fase 3 (Silver, 2017, p.47)	37
Figura 13. Mudanças de vestuário e poses especiais - Fase 3 (Silver, 2017, p.51)	38
Figura 14. Formas do rosto (Fairrington, 2009, pp.84-86).....	39
Figura 15. The Powerpuff Girls de Craig McCracken, 1998 (retirado de: chimpstickers.com) e The Fairly OddParents de Butch Hartman, 1998 (retirado de: klipartz.com)	40
Figura 16. Elefante Elly de Pocoyo de David Cantolla, Luis Gallego e Guilherme Carsi, 2005 (retirado de: themagicelephant.blogspot.com).....	41
Figura 17. Personagem obesa e personagem magra (Brooks, 2016).....	42
Figura 18. Shape Language – Disney (“Waltdisney.org”, 2020, pp.2-4).....	43
Figura 19. Shape Language – Disney (“Waltdisney.org”, 2020, p.5).....	44
Figura 20. Montgomery Burns de The Simpsons de Matt Groening, 1989 (retirado de: virgula.com.br).....	45
Figura 21. Silhuetas: Mário e Luigi (retirado de: pngitem.com) e Spongebob e Patrick (retirado de: getdrawings.com)	46
Figura 22. Representação do modo fugitivo (Roberts, 2004, p.167)	47
Figura 23. Emoções Intermédias (McCloud, 2011, p. 92)	52
Figura 24. Organograma da árvore genealógica e da distribuição das tribos	67
Figura 25. Moodboard das personagens da tribo Apalad.....	71
Figura 26. Moodboard das personagens guardiãs	72
Figura 27. Caracterização do rosto e expressões faciais - versão 1 (esq.), versão 2 (centro), versão 3 (dir.)	74
Figura 28. Esboço das máscaras da tribo Apalad	74

Figura 29. Designs visuais das personagens heroicas.....	75
Figura 30. Design visual das personagens escolhidas pelos participantes.....	76
Figura 31. Primeiros estudos de design visual dos heróis (direita) e de vilões (esquerda).....	77
Figura 32. Comparação do design visual das personagens guardiãs	78
Figura 33. Design visual das personagens FlavourGame	79
Figura 34. Expressões Faciais - Viktoria: A-Raiva; B-Felicidade; C-Medo; D-Surpresa	80
Figura 35. Expressões Faciais - Diana: A-Despreocupação; B-Felicidade; C- Angústia/Preocupação; D-Desconfiança	81
Figura 36. Expressões Faciais - Gabriel: A-Raiva; B-Surpresa; C-Felicidade; D-Tristeza.....	81
Figura 37. Exemplos de padrões tribais (retirado de: pinterest.pt)	83
Figura 38. Exemplo da carta FlavourGame - Diana.....	83
Figura 39. Cores das personagens	84
Figura 40. Expressões faciais de teste	89

Índice de Tabelas

Tabela 1. Guia da estrutura tridimensional do carácter das personagens, segundo Egri (1972) ...	27
Tabela 2. Listagem de características para personagens (Tillman, 2011)	32
Tabela 3. Caracterização da faixa etária de uma personagem, segundo Brooks (2016)	42
Tabela 4. Modelo de Análise.....	58

Organização da dissertação

O presente documento está composto em seis capítulos complementares: Apresentação e Contextualização do Estudo, Enquadramento Teórico, Metodologia, Implementação do Projeto, Síntese dos Dados Recolhidos e Considerações Finais. A estrutura do mesmo está encadeada de modo que exista interligação entre as diferentes partes.

Deste modo, no primeiro capítulo são expostos os motivos para a concretização deste projeto, qual o objetivo deste estudo no contexto social atual e a sua problemática. Adicionalmente, expõem-se a questão de investigação e os objetivos deste trabalho. Esta parte finaliza-se pela designação da metodologia aplicada na elaboração do projeto e o desenho de investigação.

Tendo em conta que esta investigação tem como intuito desenvolver, na prática, o design das personagens e a construção da narrativa para estas, é primordial reunir os conceitos que estão ligados a estas áreas, de forma a aprofundar o conhecimento e identificar as conexões entre eles. Desta forma, no Enquadramento Teórico, segundo capítulo, são explorados de forma mais aprofundada os conceitos teóricos pertinentes para a implementação prática do projeto. Assim, este está organizado de uma forma sequencial e, segundo uma lógica que engloba aspetos mais gerais do problema - Narrativa, de seguida apresenta breves noções relativamente à Dramatização e o último tópico relaciona-se com as Personagens.

O terceiro capítulo – Metodologia, descreve as metodologias e abordagens de investigação, é implementado um modelo de análise como guia para a conceção das personagens do projeto e serão descritas as técnicas e instrumentos de recolha de dados. Para além disso, caracteriza-se a população do estudo e os métodos de amostragem.

O quarto capítulo – Implementação do Projeto, caracteriza-se por descrever a componente prática do projeto, na qual é apresentado o processo criativo da criação das personagens. Este é abordado de forma detalhada de modo a elucidar o leitor de todo o pensamento lógico para a concretização do projeto. Adicionalmente, o capítulo está estruturado por cinco fases que remetem à ordem de trabalhos do projeto.

Com base no processo de criação das personagens, o quinto capítulo – Síntese dos dados recolhidos, remete para a discussão dos resultados obtidos no segundo teste realizado.

Terminada a análise dos resultados, prossegue-se para o último capítulo – Considerações Finais na qual fornece-se a resposta para a questão de investigação, são abordadas as limitações do projeto e apresentam-se algumas sugestões para investigação futura.

A dissertação é concluída com a apresentação das referências bibliográficas que suportaram a investigação. Na secção – Apêndices, expõe-se a documentação criada ao longo da investigação e que se caracteriza por ser relevante já que sustenta o presente documento.

Cap. I

Apresentação e Contextualização do Estudo



Introdução

Apesar das tenras idades, as crianças em idade escolar são cada vez mais motivadas a conhecerem o que comem e a efetuarem escolhas mais saudáveis, já que estes são fatores determinantes para o normal crescimento e desenvolvimento da saúde. Exemplo disso é a famosa roda dos alimentos mediterrânica que é apresentada e ensinada no início do percurso escolar, e as atividades manuais realizadas em âmbito escolar que promovem a educação alimentar. Paralelamente a esta promoção, doenças associadas à má alimentação são dadas a conhecer, bem como os alimentos agregados.

No entanto, apesar desta disseminação de informação, por vezes as crianças tendem a não seguir estes conselhos.

As crianças expressam as suas “rejeições” a partir dos 4 anos, de modo a controlar o ambiente que as rodeia. No entanto, existem condicionantes que comprometem as escolhas e os comportamentos alimentares tais como, o estilo de vida sobrecarregado dos pais ou as dificuldades financeiras que contribuem para a insegurança alimentar. A influência dos pares e os meios de comunicação contribuem também para o abandono de alguns alimentos saudáveis, substituindo-os por outros mais populares (*Direção-Geral do Consumidor & Associação Portuguesa dos Nutricionistas*, 2013).

No seguimento desta ideia e através de um estudo sobre o sobrepeso e obesidade em Portugal, concluiu-se que os valores atuais, respeitantes à obesidade infantil em Portugal são alarmantes, tornando-se urgente a implementação de programas de prevenção e monitorização para que se evite um crescimento do número de crianças e adolescentes em risco (Viveiro et al., 2015).

No entanto, a obesidade infantil não é apenas a única consequência de uma alimentação desequilibrada. Segundo “GoodTherapy” (2019), a pressão social, tal como foi referido anteriormente, e o stress são fatores que originam má alimentação na fase da adolescência, sendo a bulimia e a anorexia as consequências mais comuns.

A mesma fonte de informação alerta ainda que a alimentação desequilibrada pode levar ao deterioramento da saúde física e da autoestima, provocando em casos mais graves a desnutrição, automutilação, doenças cardíacas, suicídio ou inanição¹.

Perante este cenário pouco otimista, aposta-se numa educação alimentar diferenciadora para as crianças, contribuindo para uma evolução positiva no que diz respeito ao tema de hábitos alimentares saudáveis. Desta forma, os jogos digitais que se tornaram cada vez mais uma fonte de entretenimento para crianças e adolescentes podem-se tornar fortes aliados na transmissão da informação. De acordo com Gee (2003) e Prensky (2005), citado por Oliveira (2019), os videojogos desempenham um papel bastante eficaz como ferramenta de aprendizagem desenvolvendo as competências cognitivas e comunicativas das crianças. Consequentemente, as crianças focam-se em jogar jogos, não sentindo assim a obrigação de prestar atenção a um assunto imensamente debatido, já que será transmitido indiretamente através de jogos lúdicos.

Jogos que abordem este tema e sejam bem concebidos serão sem dúvida uma boa arma

¹ Fraqueza extrema por falta de alimentação.

contra esta problemática.

Tendo em consideração esta informação, veio a necessidade de criar um jogo que venha dar resposta à sensibilização do público-alvo para uma boa alimentação e, desta forma prevenir doenças de desordem alimentar com recurso a meios alternativos.

Assim, nasceu o projeto FlavourGame que visa criar um *serious game* híbrido e inovador, como uma potencial alternativa para fazer com que as crianças joguem e desfrutem do momento didático em prol da sua saúde. Ao contrário da maioria dos jogos, no jogo FlavourGame, as crianças terão à disposição um tabuleiro e um equipamento digital para jogarem ao mesmo tempo. Além do lado inovador através do conceito de hibridismo, este jogo torna-se revolucionário pois disponibiliza amostras de alimentos reais, na qual as crianças conseguem testar texturas e sabores no decorrer do jogo.

No seguimento da conceção deste jogo, as personagens desempenham um papel importante na narrativa e acompanham o jogador durante todo o jogo, já que é a partir destas que terão de ultrapassar objetivos para chegar ao final.

Contextualização do Projeto: FlavourGame

O projeto FlavourGame caracteriza-se por ser um novo modelo de *serious game* (SG), com a possibilidade de projetar ambientes híbridos jogáveis, isto é, combina um tabuleiro com um tablet ou telemóvel, tanto para o jogo como para a narrativa.

É concebido por uma equipa interdisciplinar uma vez que engloba interseções de arte, tecnologia, comunicação e saúde. Este projeto pretende chegar a crianças dos 10 aos 12 anos de idade para suscitar discussões em torno da temática do jogo - nutrição, e tem a ambição de motivar e sensibilizar para escolhas alimentares saudáveis.

O jogo está estruturado num modelo tripartido: alimentos reais, participação e os componentes tangíveis, audiovisuais e interativos. No que diz respeito aos alimentos reais (sabores, aromas e texturas), estes serão introduzidos ao longo do jogo de modo a promover uma experiência sensorial inovadora. De seguida, a participação será um fator chave, já que é um jogo focado e centrado no utilizador, desta forma é fulcral que as crianças tenham voz e espaço para partilhar as suas perspetivas, bem como desenvolverem componentes emocionais e sociais da comunicação. Por fim, existirão elementos tangíveis (comida, peões, dados, sensores, etc.), audiovisuais (elementos gráficos e sonoros, vídeo e *Augmented Reality*, AR) e interativos (elementos de participação dos jogadores). Estes três elementos irão enriquecer o jogo, promovendo o envolvimento com o tema e a retenção de lições importantes que o jogo proporciona.

Neste jogo, as crianças recebem voz e espaço para as suas próprias perspetivas, caracterizando-se por ser um jogo colaborativo, na qual a participação de todos os jogadores é fulcral e necessária.

No seguimento da abordagem híbrida do jogo, serão utilizados, quer suportes físicos (como o típico tabuleiro de jogo, cartões, dados, cubos, entre outros), quer elementos digitais exibidos num ecrã.

Neste sentido, tanto os elementos dos suportes físicos, tanto os elementos dos suportes digitais, terão de assumir uma representação visual. Representação visual essa que terá de, por um lado, servir e integrar a narrativa, a experiência e os objetivos do jogo. Mas por outro lado terá também de contribuir para o sentido de unidade gráfica e de identidade visual.

Desta forma, um dos componentes visuais mais importantes são as personagens.

O papel das personagens

As personagens desempenham um papel fundamental em qualquer tipo de jogo. Criar uma personagem com personalidade, carisma e uma boa história são fundamentais para convencer o jogador a querer jogar e a imergir na narrativa.

A personagem grande parte das vezes espelha o que o jogador sempre quiser ser. Não implica necessariamente a existência de semelhanças com o jogador real, no entanto a personagem desempenha o papel do sonho em ser alguém diferente. A variedade de personagens irreais como, feiticeiros, princesas ou guerreiros exerce no jogador a vontade de se projetar e idealizar dessa forma (Schell, 2020). Consequentemente, cria-se um impacto emocional no jogador que se “teleporta” para o jogo envolvendo-se no papel da personagem.

Neste jogo em particular alguns das personagens serão utilizados enquanto peças físicas que integram e que se movimentam dinamicamente sobre um tabuleiro físico, em função das diferentes jogadas das crianças. Portanto, para além dos elementos visuais e físicos, será necessário desenhar as personagens e dar-lhes um design visual marcante que fique na memória das crianças.

Pretende-se assim criar personagens memoráveis que ao longo do jogo despertem interesse, empatia e afinidade.

O jogo será composto por três personagens heroicas, que acompanharão sempre os jogadores, e pelas personagens inimigas que irão combater.

Questão de Investigação

Tendo em consideração o que foi referido no tópico anterior, esta investigação tem como propósito responder à seguinte questão de investigação:

Que tipo de caracterização requer o design de personagens para jogos narrativos?

No seguimento dos critérios de formulação de uma boa pergunta de investigação, considera-se que a questão criada engloba os requisitos que Quivy & Campenhoudt (1995) referem, sendo estes: a clareza, a exequibilidade e a pertinência. A questão é clara, precisa e concisa uma vez que foca o objeto de estudo, ou seja, o design de personagens e particulariza a sua caracterização para os jogos híbridos. Além disso, unívoca já que não é suscetível de outras interpretações desviantes do tema em questão. A questão é também exequível uma vez que é realista e viável. Desta forma, a sua pertinência é notória já que permite enquadrar o que se sabe sobre o assunto em estudo e acrescentar algo ao conhecimento já existente. Outra das razões para que esta questão de investigação se torne pertinente, reflete-se pelo facto de cada personagem contemplar elementos intrínsecos, sendo eles a caracterização individual das personagens e a sua dramatização inerente, assim como a relação estabelecida com o *storyworld*.

No que diz respeito à finalidade da questão de investigação, pretende-se explorar que tipos de caracterização existem e quais as que melhor se adaptam no design de personagens. Importa salientar que esta caracterização terá que ir de encontro ao que são os jogos narrativos, tal como o que está a ser desenvolvido no projeto FlavourGame.

De modo a dar resposta a esta questão de investigação, os conceitos Narrativa, Dramatização e Personagem são analisados detalhadamente, bem como o conjunto de interpretações fornecido pelos entrevistados criando-se um guia individual que será aplicado no âmbito do projeto como componente de apoio à criação das personagens.

Finalidade e Objetivos

O presente projeto de investigação tem como finalidade a criação gráfica e a validação das personagens por parte de crianças entre os 10 e os 12 anos de idade, bem como a criação da narrativa de cada personagem para o *serious game*, FlavourGame.

Para facilitar o desenvolvimento da investigação são também detalhados os seguintes objetivos:

- Construção de um guia individual de construção de personagens através da análise bibliográfica;
- Conceber um conjunto de personagens para potenciar a canalização da narrativa do jogo;
- Criar narrativas pessoais a cada personagem que vão ao encontro à narrativa geral do jogo;
- Conceptualizar e desenhar as personagens;
- Validar o desenho das personagens;
- Compreender de que forma o conjunto de interpretações fornecidas pelas crianças podem ajudar a projetos futuros.

Metodologia

O desenvolvimento da presente investigação assentou predominantemente na investigação projetual, sendo necessária a pesquisa de conteúdos de diferentes naturezas e uma análise profunda no que diz respeito à componente teórica, de modo que se incorpore corretamente os conceitos na componente prática do projeto.

Desta forma, o enquadramento teórico foi concebido através de uma metodologia qualitativa na qual se averiguou a informação através de documentos bibliográficos, ou seja, livros e artigos científicos. Este tipo de metodologia permitiu que se elaborasse um caminho a seguir quanto à conceção das personagens bem como das suas narrativas.

No que diz respeito à componente prática do projeto, esta reflete a experimentação prática do que foi assimilado através dos conhecimentos teóricos. Neste caso, paralelamente à metodologia projetual foi complementada uma metodologia exploratória através da observação das pesquisas de carácter visual nomeadamente de vídeos e de ilustrações no sentido de construir as personagens graficamente.

Relativamente aos dois testes realizados, optou-se por seguir também uma abordagem qualitativa através de entrevistas de modo a aferir a qualidade e interpretação das personagens por parte dos jogadores.

Salienta-se que o contexto atual pandémico tornou-se um impedimento para uma recolha de dados mais abrangente e, desta forma, ambos os testes se caracterizam por terem uma amostra reduzida.

Desenho de investigação

No seguimento do organograma presente na figura 1, passa-se a descrever o desenho de investigação da presente dissertação:

Através do tema, surge logo de seguida o **título** de modo a antever uma ligação entre o que é o conceito e o exercício projetista a ser colocado em prática posteriormente. De modo a localizar um problema, surgiu uma fase preliminar de busca por informação bibliográfica de forma a ser criada a questão de investigação. Uma vez definida a **questão de investigação**, afunilou-se os temas a pesquisar para sustentar a presente dissertação, assim a primeira abordagem metodológica a ser colocada em prática foi de cariz qualitativo. A **revisão da literatura** teve como objetivo a busca intensiva de informação dentro da problemática da investigação tendo como base a seleção de informação, análise e síntese crítica da mesma. Desta forma, o enquadramento teórico aborda três esferas do conhecimento sendo estas a narrativa, a dramatização e as personagens. Paralelamente à revisão da literatura, foi também criado um **modelo de análise** com o objetivo de desenvolver uma estrutura com base no que foi analisado no enquadramento teórico, para ser um guia da criação das personagens do jogo.

Posteriormente à revisão da literatura iniciou-se o **desenvolvimento prático do projeto**, na qual a **metodologia projetual** foi colocada em prática. O projeto constitui-se por cinco fases que se complementam e interligam diretamente. A **fase 1** refere-se à caracterização inicial das personagens na qual se destaca a criação das narrativas pessoais; a **fase 2** diz respeito à primeira fase de desenhos, na qual foi introduzida a **abordagem exploratória**

com o intuito de ajudar à pesquisa de referências do que seriam os primeiros esboços das personagens. Seguidamente, os primeiros testes são realizados, através de uma **entrevista exploratória** de modo aferir a preferência dos participantes em relação às diferentes hipóteses de identidades visuais. A **fase 4** caracteriza-se pela reestruturação das personagens conforme o *feedback* recolhido pelos participantes no primeiro teste e por fim, na última fase, são testadas as personagens e, as cartas que foram implementadas nesta fase, através de **uma entrevista semiestruturada** com o objetivo de entender se as personagens vão ao encontro do que era esperado pelos entrevistados, bem como solicitar sugestões de melhoria para trabalhos futuros.

Os **resultados de investigação** são analisados, e a partir destes elaboraram-se **considerações finais** do estudo, na qual as principais conclusões são apresentadas, é respondida à questão de investigação, as limitações são expostas e abordam-se quais as perspetivas de investigação futura.

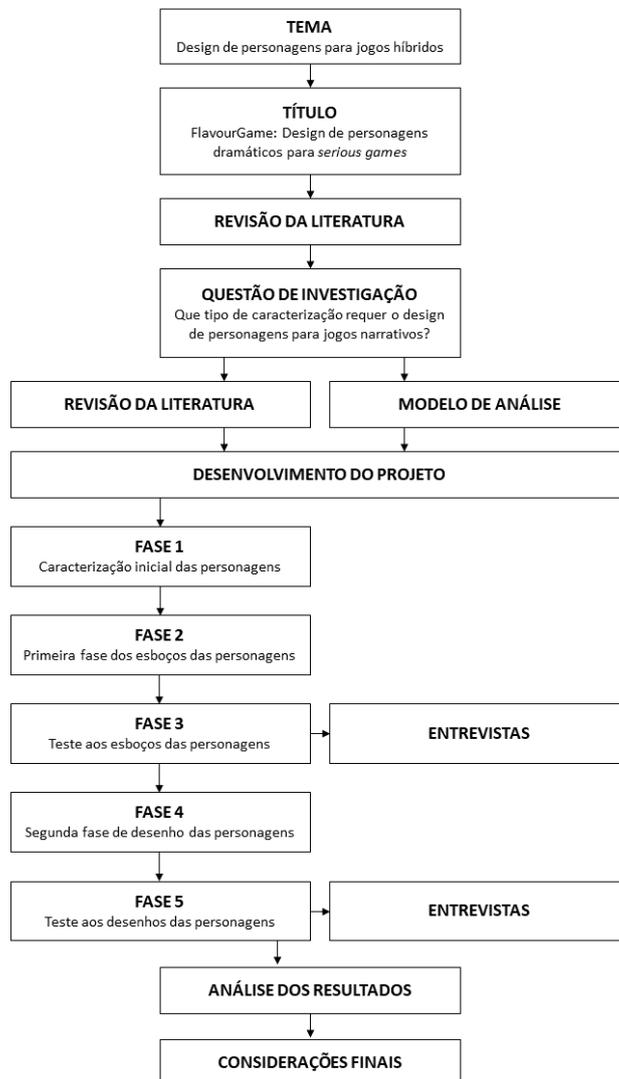


Figura 1. Desenho de Investigação

Após a presente Apresentação e Contextualização do Estudo, passa-se, de seguida, à exibição do Enquadramento Teórico focado nas três áreas de conhecimento (Narrativa, Dramatização e Personagem) implicadas no projeto de investigação antes descrito e apresentado.

Cap. II

Enquadramento Teórico



Neste segundo capítulo pretende-se dar a conhecer a componente de cariz teórica que suporta a presente investigação, apresentando os principais conceitos e teorias relacionados com o problema em estudo.

Deste modo, faz-se a abordagem à tríade narrativa-dramatização-personagem, explicitando a relação entre os vários conceitos e a sua relevância no contexto dos jogos.

Desta forma, o enquadramento inicia-se com a narrativa, um elemento integrante e fulcral de um jogo. Para tal, é necessário, numa primeira fase, compreender as diversas distinções do conceito de narrativa e, intrinsecamente ligado a esta, interpretar-se-á o *storyworld*, como construção de mundos para histórias e jogos. Posteriormente, ter-se-á em conta o conceito da narrativa aplicada ao contexto dos jogos.

A segunda parte do enquadramento teórico desmistifica o conceito de drama e averigua a influência deste termo nas personagens, através de um recuo temporal aos anos 300 a.c, na Grécia Antiga. O drama surge como um elemento desencadeador da narrativa que visa ser interpretado. Além disso, será explorado o conceito de *interactive* drama no âmbito dos jogos.

Posteriormente, na última parte – Personagem, é estudado o conceito e o mesmo aplicado aos jogos. Através de subtemas serão abordadas as características e design das personagens. Salienta-se que neste ponto serão investigados métodos para a criação de personagens através da visão de alguns autores. Destaca-se a importância deste ponto uma vez que conta como influência direta para o projeto de desenvolvimento das personagens. As representações necessárias ao nível do design gráfico que uma personagem deve apresentar, tais como as representações faciais, corporais e emocionais, também serão analisadas em detalhe. Finalmente, e ainda englobada na mesma parte, far-se-á uma breve análise das personagens no âmbito dos jogos. Os tipos de personagens e a sua importância para o público serão considerados para esta investigação. O último ponto relativo à importância destas para o jogador é destacado sendo determinante que as crianças sintam empatia e afinidade pelas personagens com que jogaram.

PRIMEIRA PARTE | A Narrativa

1.1. Abordagem ao conceito de Narrativa

A narrativa é intrínseca à cultura, já que é uma das maneiras como se comunica e argumenta em sociedade. Desta forma, tradicionalmente, a verbo “narrar” desempenha o papel de contar algo a alguém, sejam histórias, eventos ou factos. O humano é capaz de sonhar através das histórias, o poder da imersão de uma realidade lida ou ouvida, na qual os desejos mais irreais podem ser realizados, contribui para a satisfação do que é estar fora do mundo real.

Desde o início do século XX, o estudo da narrativa tem aberto horizontes através de disciplinas como a literatura, antropologia, psicologia e comunicação que se constituem como num campo geral associado à narratologia. Na perspetiva de Laforest (1996), é possível distinguir duas abordagens narratológicas sendo estas a narração propriamente dita, isto é, o ato de criar o texto, e a narrativa, ou seja, o texto elaborado. Estas duas conceções do objeto da narratologia derivam da narrativa à qual se associam e, desta forma, a narrativa escrita ou literária contrapõem-se à narrativa oral. Se por um lado a narrativa literária atrai o espectador para a sua estrutura global assim que finalizada, por outro lado a narrativa oral é constantemente reformulada e construída temporalmente.

Narrative is first and foremost a prodigious variety of genres, themselves distributed amongst different substances. . . . Able to be carried by articulated language, spoken or written, fixed or moving images, gestures, and the ordered mixture of all these substances; narrative is present in myth, legend, fable, tale, novella, epic, history, tragedy, drama, comedy, mime, painting . . . stained glass windows, cinema, comics, news item, conversation. Moreover under this almost infinite diversity of forms, narrative is present in every age, in every place, in every society. . . . All classes, all human groups, have their narratives. . . . Caring nothing for the division between good and bad literature, narrative is international, transhistorical, transcultural: it is simply there, like life itself. (Barthes, 1977, citado por Herman, 2009, p.7)

Em 2016, McAlpine define narrativa como uma das abordagens interpretativas, presentes nas ciências sociais no entanto, com menor popularidade do que estudos de caso, etnografia ou a teoria. Esta abordagem tem sido usada na sociologia, estudos organizacionais, educação e está intimamente ligada à história de vida e à biografia já que envolve histórias, que podem ser recontadas e que expressam o significado que os indivíduos dão aos eventos e ações das suas vidas. De acordo com Herman (2009), a

narrativa refere-se a um meio cognitivo e a uma estratégia comunicativa que permite transpor, na experiência quotidiana, o que se espera do que realmente acontece.

Narrativistas como Jeronme Bruner, afirmam que a criação de narrativas é uma técnica que o cérebro humano percebe como mecanismo chave para representar a realidade.

Define-se assim como o pensamento *a priori* do que capturamos da realidade (Munslow, 2019).

Segundo Coulter & Smith (2009), citado por McAlpine (2016), a narrativa demonstra objetivos e intenções; as maneiras pela qual são realizadas ações conectando-as entre eventos; mostra a influência da passagem do tempo e relata o significado pessoal da experiência.

Além disso, tem a função de divertir, educar, informar e persuadir afetando as ações e interações de todos os modos (Thomas, 2015).

É possível verificar que o conceito de narrativa atualmente dá mais ênfase à percepção de que é possível alimentar uma realidade paralela através do que se lê ou do que se ouve. Realidade esta que passa a ser uma experiência lúdica ou informativa que estimula e afeta as ações e o significado que se dá aos factos.

Apesar de ir ao encontro do conceito mundo-história, referido posteriormente, Herman (2009), descreve a narrativa como planos específicos para a criação do mundo. No entanto Ryan & Thon (2014) discordam, complementando que seria mais apropriado definir-se como "imaginação do mundo", uma vez que é o leitor, espectador, ouvinte ou jogador que utilizam o plano do texto para construir uma imagem mental do mundo.

Na sua obra *Basic Elements of Narrative*, Herman (2009), caracteriza a narrativa de quatro formas: um modo de **representação de um discurso de um contexto específico ou de uma situação para contar**. O autor salienta que as representações narrativas encontram-se em contextos de discurso ou apresentam-se em ocasiões para contar. Desta forma, as histórias são o evento mestre (McKee, 1997), definidas como resultado de transações complexas envolvendo produtores de textos, discursos ou artefatos.

A segunda forma refere-se ao facto da narrativa se centrar num **curso temporal estruturado por eventos particulares**, isto é, preocupam-se em relatar como é que o mundo tende a ser (Herman, 2009). O tempo define-se como um elemento invisível que serve como base para organização dos acontecimentos de uma história na medida em que coopera para o entendimento dos estados que se transformam sucessivamente na ação (Koenitz, 2018a).

Seguidamente, passa por ser uma **representação que introduz algum tipo de perturbação ou desequilíbrio no mundo da história** e que, dessa forma, o mundo é representado como real, fictício, realista, lembrado ou sonhado (Herman, 2009). Segundo Todorov (1968), citado por Herman (2009) as narrativas caracterizam-se por seguirem uma trajetória que se inicia com um estado de equilíbrio, passa através de uma fase de desequilíbrio, até que, num ponto final, o equilíbrio é restaurado devido a eventos intermediários.

Por fim, o autor caracteriza a narrativa como sendo uma representação que transmite a vivência dos acontecimentos através de um mundo em constante fluxo, realçando a pressão do acontecimentos sobre a consciência real ou imaginária (Ibidem).

Em suma, a narrativa usa o meio ou media, sendo assim, uma representação que pode adquirir além da forma escrita e oral, também a forma visual, audiovisual, sonora, musical e jogável, que permite que o espectador saia da realidade para entrar num mundo imaginado. Desta forma, a narrativa engloba a história que se pretende contar, o tempo na qual ocorreu, o momento disruptor e, por fim o mundo-história associado à narrativa.

1.2. A perspectiva do *Storyworld*/ Mundo-História

À medida que a narratologia se expandiu da literatura para outras áreas disciplinares e medias, ocorreu o surgimento de mais um conceito teórico: o conceito de “Mundo”. Anteriormente, os críticos profeririam o “Mundo de Proust”, ou seja, um mundo na qual se configura um universo de cruzamentos. Assim, o passado e o presente cruzam-se, já que o tempo em Proust não é o tempo universal, mas sim o pessoal, o das lembranças (Caldin, 2011). Também o “mundo de Kafka”, na qual Franz Kafka adaptou histórias conhecidas com elementos totalmente ilógicos que aparecem do nada no mundo (“Franz Kafka World”, 2019), foi proferido ao longo dos anos, sendo estes mundos um conjunto distinto de valores, temas ou objetos imaginários. Desta forma, o uso narratológico, “Mundo” deixou de ser o mundo de um autor ou de um gênero, para passar a ser uma história, ou seja, um “mundo-história” que combina uma dimensão espacial, o cenário, uma dimensão temporal e eventos narrativos (Heussner, 2019).

A construção de mundos tem se tornado cada vez mais proeminente na era atual, tendo-se popularizado através do gênero de ficção nos domínios comerciais e críticos, ou seja, filmes bem sucedidos, jogos do tipo MMORPG’s² e pela crescente popularidade e inclusão de jogos de mesa como Dungeons & Dragons (Martin & Sneegas, 2020) (Figura 2).



Figura 2. Dungeons & Dragons de Gary Gygax and Dave Arneson, 1974 (retirado de: joyofandroid.com)

² A sigla MMORPG significa *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*.

Da percepção de Jenkins (2008), citado por Taylor (2017, p.9), "...artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium."

Segundo Heussner et al. (2015), *storyworld* é um termo frequentemente associado a cenários de ficção científica e de fantasia, na qual os escritores decidem a história e a geografia de mundos inteiramente funcionais, bem como a coleção de todo o material que descreve e define o mundo e a história. Hatavara et al. (2015), complementa que um mundo-história não implica apenas a criação de um cenário espacial onde uma história se passa, mas sim o conjunto complexo espaço-tempo na qual o mundo sofre mudanças. Desta forma, o mundo é imaginado e evolui de acordo com os eventos que se vão sucedendo ao longo da história. Este seguimento dos eventos significam simular mentalmente as mudanças que decorrem, usando como base as dicas fornecidas pelo texto.

De acordo com Martin & Sneegas (2020), a construção de mundos é, fundamentalmente, um exercício geográfico e um ato inevitavelmente político: ideias, preocupações e controvérsias que acontecem nos mundos vividos pelas pessoas e, que são incorporados e reproduzidos por meio de outros imaginários. Além disso, as histórias podem ser focadas no nível de uma cidade ou região, na escala de um universo ou multiverso.

No que diz respeito à construção dos mundos-história estes podem ser criados através de dois níveis distintos: macro e micro. O nível macro é uma abordagem de cima para baixo, isto é, os conceitos e as ideias são trabalhadas amplamente e aplicadas no mundo. Exemplo disso são as histórias partilhadas entre culturas, a escala mundial ou a gênese do mundo. A abordagem micro começa pequena e expande-se ao longo do tempo, como por exemplo a influência de um evento como uma coroação, eleição ou a criação de uma cidade para a história de um jogo (Heussner et al., 2015).

No seguimento da construção de mundos-história, Hair (2014) relembram que "fantasia" não é sinónimo de "ilógico", pelo que a adição de elementos fantásticos não deve ser incoerente. É revelado ainda que uma das formas de construção de um *storyworld* pode passar pela resposta às seguintes questões:

- Qual é o conflito da história?
- Que tipo de lugar melhor ilustra este conflito?
- Como é que os protagonistas se relacionam com o conflito?
- Os protagonistas diferem das pessoas comuns? Se sim, como?
- Como é que as pessoas vivem aqui? Como conseguem a sua alimentação e outros recursos necessários para viver?
- Qual é a história e como é que ela moldou as atitudes e as crenças dos habitantes?
- Que raças estão presentes? Que línguas são faladas, e por quem?

- Quanta migração existe de outros lugares e como é que os habitantes locais tratam os migrantes?
- Há quanto tempo é que o mundo existe? Como é que surgiu? Quais são os grandes acontecimentos que moldam o comportamento das pessoas hoje em dia?
- Quais são as crenças das pessoas sobre a sua criação, o seu propósito, o seu passado e o seu futuro? Que interpretações divergentes destas crenças estão presentes? (Ibidem).

Na obra *Game Narrative Toolbox*, Heussner et al. (2015) sugerem um conjunto de secções que o criador deve ter em consideração na hora de criar um mundo-história sendo estas: O **ambiente** que descreve o período de tempo, geografia ou locais importantes para o mundo e para a história. Além disso, o tamanho do mundo também deve ser definido, ou seja, são criadas as suas características gerais. Desta forma, o espaço define-se como o lugar onde se passa a ação e se estabelecem interação dos eventos e personagens, sendo este conceito, fundamental para ambientação (Koenitz, 2018a).

O **cronograma** será um elemento fulcral na conceção de um mundo-história uma vez que apresenta os principais eventos que ocorrem antes, durante e depois da história.

A **história** por si só é importante que seja explicada de forma a que o público perceba de que modo os eventos principais moldaram o mundo, os habitantes e a continuidade da história (Heussner et al. 2015).

A **magia, tecnologia e ciência** são componentes a ter em consideração de forma a clarificar a sua origem, quem usa e se são instrumentos prejudiciais ao mundo ou se existem limitações para a sua utilização.

Importa também saber como se caracterizam as **culturas e sociedades** no mundo, qual é a sua composição, o que é importante para elas, como são definidas as linhas governamentais e as relações entre grupos. A influência da arte, religião, filosofia e política na história e nas personagens também devem ser desmistificadas.

Idioma (s) também devem conter história e o público deve tomar conhecimento de quem as fala.

As **personagens** que compõem o mundo-história devem incluir a biografia, informações sobre o seu desenvolvimento, relacionamento com as diferentes personagens e o seu envolvimento na história base. **Storylines, arcos e o enredo** devem apresentar a progressão dos *storylines*, dos eventos principais durante arcos e pontos de enredo importantes. Caso seja englobado, também é possível listar missões que se enquadram na história principal e nas histórias paralelas.

Um **glossário de termos** que visa listar vocabulário importante para línguas construídas, especialmente palavras que as personagens usam com frequência. Também define conceitos e termos importantes usados pelas culturas do mundo, como tipos de magia ou rituais religiosos.

Por fim, os **apêndices** podem incluir material complementar, como regras, dicionário de uma linguagem construída, referências de artistas, mapas, etc. (Ibidem).

O mesmo autor, anteriormente referido, Heussner (2019), no livro *The Advanced Game Narrative Toolbox* salienta outros elementos a ter em consideração na hora da construção

do mundo-história tais como vestuário, comida, armas, a possibilidade da existência de preconceito ou desigualdade, hierarquia/ classes/ castas, estética, raça, papéis familiares, superstições e tradições, medicina proveniente, atitude em relação ao meio ambiente, feriados/ festivais, educação infantil, gestos, lazer, desporto, economia e ideais de beleza.

Verifica-se que os métodos de criação de mundos-história de Hair e Heussner têm pontos em comum, no entanto Hair salienta o conflito tanto na história como nas personagens e a possível migração de população. Por outro lado, Heussner parte para a caracterização de elementos mais específicos a serem pensados e criados que posteriormente dão origem ao mundo-história completo tais como alimentação, magia, idioma, entre outras.

1.2.1. *Storyworld*/Mundo-História no contexto dos jogos

No contexto do *storyworld* nos jogos, Heussner et al. (2015) comparam a construção do mundo-história com um iceberg (Figura 3), já que apenas uma pequena percentagem do mundo ficará visível para os jogadores. Assim sendo, o restante material projetado e escrito mantém-se oculto.

Os autores salientam que a construção do mundo pode inspirar outras pessoas a expandir o mundo já pré-concebido, desta forma, este método é usado não só nos jogadores, mas também nos designers que fazem parte da construção do mundo-história.

Não é necessário que os 10% de história que os jogadores têm acesso, se limitem apenas à história base e às personagens habitantes do mundo. Existem várias oportunidades para espalhar informação relativamente ao mundo quer seja no desenvolvimento do enredo como no desenvolvimento da personagem que o jogador vai experienciando. Algumas informações podem ainda estar ocultas no jogo, de modo a que os jogadores descubram enquanto o exploram, fazendo parecer que o mundo seja mais credível.

A autenticidade e a imersão que uma história pode ter, são características fundamentais para qualquer *storyworld*. No caso da imersão, à semelhança do efeito da dopamina, é gerado um sentimento por parte do jogador na qual este fica totalmente absorvido nos detalhes do mundo do jogo (Heussner, 2019). Schell (2020) complementa que os mundos tornam-se tão reais para o público porque eles querem que sejam, efetivamente, reais. Existe uma parte do ser humano que quer acreditar que esses mundos não são apenas

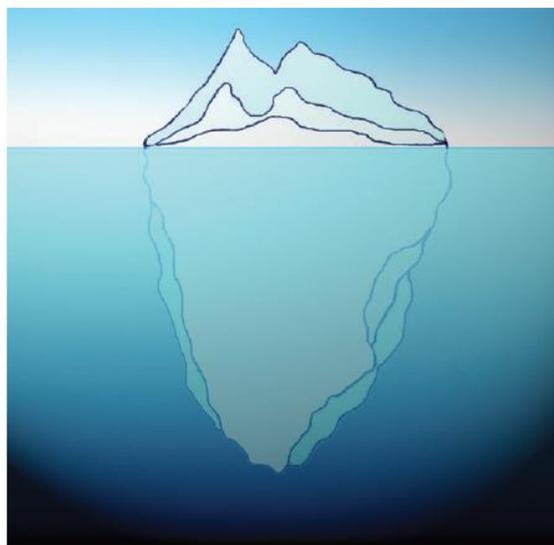


Figura 3. O iceberg da construção de um *storyworld* (Heussner et al., 2015, p.62)

histórias em jogos, mas que realmente existam e que talvez, algum dia, seja possível encontrar o caminho até eles.

Neste seguimento, é possível perceber que os *Storyworlds* ou Mundos-História, são mundos imaginados que servem de alicerces a cenários fictícios de histórias e de jogos. Estes mundos podem ser pensados como estruturas ósseas da história, na qual esta se ramifica em sub-histórias individuais com uma panóplia de aspetos a partir da narrativa principal.

Os mundos-história são também complexas criações na qual é pensado em detalhe toda a informação que constitui o suporte aos habitantes e do mundo no seu realismo, através de histórias pessoais, elementos fictícios, mágicos ou próximos às realidades conhecidas pelos leitores.

Considerando o que Heussner et al. defendem relativamente à teoria do iceberg, acredita-se que a pequena percentagem de conteúdo que é disponibilizada aos jogadores, pode ser também acedida através de conteúdos transmedia, ou seja, diferentes conteúdos em diferentes plataformas. Esta estratégia pode vir a ser uma mais-valia para que o jogador saiba um pouco mais relativamente ao mundo-história de um jogo.

1.3. A Narrativa no ambiente interativo

Atualmente, os jogos contemplam cada vez mais histórias a fim de envolver o jogador e proporcionar uma experiência emocionalmente rica. Como refere Koenitz (2018b, p.4) “players’ main focus is not on the ending, but on the experience.”. Além disso, uma boa narrativa cria um ambiente facilitador da interação do jogador e, desta forma, este será encaminhado para o comportamento esperado em cada momento do jogo, através da partilha de dados dramáticos.

Portanto, destacam-se os tipos de narrativas uma vez que descrevem a maneira como se conta uma história num ambiente interativo. Assim, Heussner et al. (2015) distinguem os tipos narrativos em duas categorias: as que usam palavras - *quest-based* e *mission-based*, por exemplo através de missões e as que não usam palavras - *environmental narrative*.

A narrativa ***quest-based*** tem como base missões pessoais, ou seja, a história é interrompida em muitos e breves momentos para que o jogador ultrapasse as missões. Estas missões partilham uma ou mais perspetivas que juntas completam a história. Grande parte destas requerem um problema, uma personagem, uma lista de tarefas, obstáculos e uma recompensa. Nesse sentido, os jogadores saberão que vão ter algo em troca ao resolverem a missão, mesmo que esta recompensa seja o seguimento da história, no entanto, geralmente, os jogadores ganham experiência ou dinheiro a fim de tornar a experiência mais fascinante.

Ao contrário da narrativa *quest-based*, a narrativa ***mission-based*** caracteriza-se pelas missões gerais transmitidas para a evolução do jogo. A missão torna-se assim um objetivo que o jogador tem para alcançar o mapa seguinte, por exemplo. Neste caso, as missões podem conter partes de história e geralmente têm objetivos que encaminham o jogador para a história base. Desta forma, qualquer progressão importante na história requer texto e diálogo e por isso, geralmente, acontecerá fora da realidade missão ou do mapa. Este

tipo de narrativa é usada em jogos de estratégia e simulação na qual existe muito espaço narrativo entre as missões, e muito pouco durante as missões.

Por fim, a **environmental narrative** utiliza áudio, técnicas visuais e de design para comunicar informações sobre o mundo do jogo, a história e as personagens. Jenkins (2004) refere que a narrativa ambiental cria as pré-condições para uma experiência narrativa envolvente das seguintes formas: as histórias espaciais podem evocar associações narrativas pré-existentes; pode fornecer um palco onde eventos narrativos são encenados; podem incorporar informações narrativas em sua *mise-en-scene*³ ou fornecer recursos para narrativas emergentes. “Many games rely heavily on the embedding of narrative information within mise-en-scene, a term used to describe design aspects in production. It examines set design, lighting, costuming, and so on in how they contribute to the narrative.” (Sherpard, 2014).

Koenitz (2018b) salienta a evolução das narrativas ao longo do tempo, evidenciando que atualmente estas são tão complexas como uma obra literária, pelo que são introduzidos elementos cinematográficos de apoio ao discurso tais como “planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narrativo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa” (Beatriz et al., 2009, p.5).

Desta forma, a narrativa passa a ter um papel fundamental no jogo. Para Murray (2003), citado por Beatriz et al. (2009), os jogos devem ser considerados sempre como histórias. Salienta-se que a narrativa não é apenas um elemento de compreensão e interpretação por parte dos jogadores, mas sim como um momento vivenciador e com significado implícito na transformação dos jogadores nas personagens (Beatriz et al., 2009).

Segundo Koenitz (2018b), a ficionalidade passou a ser, atualmente, um dos aspetos mais considerados e presentes nas narrativas dos jogos uma vez que estabelece uma ligação de complementaridade entre o que é a ficção e a não-ficção. Deste modo, as narrativas nos jogos, passaram a ter uma função de transporte do jogador para o meio onde decorre a ação e de interpretação das personagens, ou seja, o mundo do jogo.

Outro fator que é tido em conta por parte dos jogadores relativamente às narrativas é o facto de terem um conjunto diverso de percursos de narrativas no jogo. Pelo que muitas vezes essa escolha sai fora da lógica linear dos formatos convencionais da narrativa.

No seguimento da ideia anteriormente referida, respeitante aos percursos das narrativas num jogo, Horswill et al., (2014) destacam a interatividade como um desafio para o planeamento das narrativas dos jogos. Quando os jogadores têm a liberdade de escolher ações no ambiente jogo, torna-se difícil dar seguimento a uma narrativa previamente delineada.

De acordo com Jenkins (2004), os “caminhos” da narrativa podem ser do tipo evocativa, encenada, incorporada e emergente. A **narrativa evocativa** faz referência a histórias existentes noutras formas de meios de comunicação, particularmente aquelas que já se sentem familiares a um público específico. Exemplo disso seria um jogo do Star Wars, que inevitavelmente será associado ao filme (Koenitz, 2018a). As **narrativas encenadas** são abordagens que permitem ao utilizador desempenhar papéis dentro de um universo narrativo existente. Este tipo de narrativa pode ser estruturada em torno do movimento da

³ *Mise-en-scene* é uma expressão francesa relacionada com encenação ou o posicionamento de uma cena.

personagem através do espaço pelo que as características do ambiente podem atrasar ou acelerar essa trajetória na narrativa (Jenkins, 2004). Um possível exemplo para este tipo de narrativa seria um jogo sobre o Mundo Harry Potter, na qual a personagem a desempenhar seria um feiticeiro.

A **narrativa incorporada** está presente quando o jogador desenvolve um rumo da história ao longo do tempo por ter encontrado espaços, objetos ou artefactos que se tornam familiares e que são descodificados para significar algo na narrativa (Koenitz, 2018b).

Por fim, Jenkins (2004), descreve as **narrativas emergentes** como uma narrativa que fornece ao jogador as ferramentas necessárias para construir a sua própria história. Esta abordagem permite liberdade total ao jogador reduzindo o controlo da história base e da coerência da narrativa (Horswill et al., 2014). Exemplo disso, é o jogo *Second Life* (2003) que simula a vida e a interação social de uma personagem (Figura 4).



Figura 4. Jogo *Second Life* de Philip Rosedale, 2003 (retirado de: egmnow.com)

Através da informação anteriormente mencionada, verifica-se que a narrativa desempenha um papel fulcral no que diz respeito à sua presença nos jogos, neste caso o facto da interação poder ser complementada com a narrativa, faz com que o jogador tenha necessidade de perceber a história e, assim, jogar em direção à descoberta de toda a narrativa. Tal como Beatriz et al. e Koenitz (2018b) referem, a narrativa de um jogo vai para além de uma história que é interpretada e descoberta ao se jogar, é um momento de vivência na qual o jogador se transpõe para um mundo e uma personagem de modo a que tudo se torne realidade dentro da sua cabeça. Os diferentes caminhos que se podem decidir seguir ou que se conquistem serão sempre “peças” que o jogador colecciona para a construção da narrativa na sua totalidade.

SEGUNDA PARTE | A Dramatização

2.1. Abordagem ao conceito de Dramatização

Tradicionalmente, associada à representação do diálogo entre personagens (Ryan & Thon, 2014), a dramatização surge como um elemento detentor do surgimento do conceito de personagem.

O Drama surge como uma realidade vivida na Grécia Antiga, pela composição de um ritual religioso, comemorado no festival de Dionysos⁴ (ou Baco para os Romanos) (Fitzgerald, 1988), estes ritos ou cerimónias compostas por máscaras e danças foram assimiladas pelas manifestações teatrais. Por conseguinte, manifestações foram-se desenvolvendo até darem origem ao teatro europeu que transmite significados antagónicos entre o que é o ator e o que ele representa em cena (Berthold, 2001).

Graças à dramaturgia e à criação cénica por parte dos gregos, o teatro assumiu características diferentes no que diz respeito ao ator e à personagem que este interpreta (Silva, 2013). Desta forma, Abirached (1994) interpreta que existe relação entre o que é a personagem teatral, criada pelos dramaturgos na Europa, e o que o ator representa em cena. Assim, o ator projeta-se a nível mental e física para o público. O mesmo autor define como personagem algo que está presente entre o texto do dramaturgo e o corpo do ator, isto é, entre o que é imaginado e o que é real, ou seja, “Le personnage est donc à la fois pensé comme une figure issue de la réalité et comme une entité autonome qui agit dans un espace tout ensemble concret et fictif parole et corps, mouvement offert au regard et forme” (Abirached, 1994, p.10).

Segundo a retórica latina, a personagem pode ser identificada através de três conceitos distintos: *Persona*, *Character* e *Typus*. O primeiro conceito intercala a definição entre o homem e o mundo, o segundo conceito alude às marcas deixadas pelo real e que produzem um efeito no momento, e o último conceito refere-se à presença como um padrão e de um modelo fundador. Estes conceitos caracterizam-se por serem aproximações metafóricas do significado de personagem teatral (Abirached, 1994).

Por outro lado, para os gregos, a máscara simbolizava a definição de personagem e do seu carácter, permitindo que a plateia conseguisse identificar o que o ator estava a representar. Segundo Lesky (1996), a máscara representa o distanciamento por parte do autor, isto é, usar a máscara é encarado como transformar-se numa outra pessoa, que está situado num tempo e espaço diferente da realidade.

⁴ Divindade relacionada à fertilidade, vinho e diversão.

Na Grande Dionisíaca de Atenas em 534 a.C., Téspis⁵ apresentou-se usando “uma máscara de linho com os traços de um rosto humano, visível à distância por destacar-se do coro de sátiros, com suas tangas felpudas e cauda de cavalo” (Berthold, 2001, p.105), desta forma ele origina a figura do *hypokrités* (“respondedor”), marcando o surgimento do ator. Adicionalmente, Frínico⁶, amplia a função de respondedor, investindo um duplo papel através da alternância entre a máscara masculina e feminina. Consequentemente, o ator teria que fazer várias entradas e saídas, trocas de figurinos e de máscara, realçando a distância entre o que era representado e a pessoa – ator. Dessa forma, se por um lado a máscara significa o culto do deus, por outro lado, refere-se à transformação do ator em personagem (Lesky, 1996).

No seguimento do surgimento do teatro, de acordo com Silva (2013), o que é criado e apresentado ao público, ou seja, a cena criada pelo dramaturgo, rege-se por determinadas regras. O espaço, a indumentária e os adereços estão diretamente ligados ao texto. Além disso, todos estes elementos fazem parte da ação que tem como objetivo criar uma realidade imaginária que une ao período e às tradições da encenação. Desta forma, parte-se para conceitos subjacentes como imitação e verosimilhança que direcionam o texto e a ação do ator.

Aristóteles (1970), filósofo grego, que viveu nos anos 300 a.C, aborda a problemática da *práxis*, ou seja, a forma como a obra deve ser concebida e quais os efeitos para o público. Desta forma, o autor refere-se, maioritariamente, à tragédia esclarecendo “como se deve construir a fábula, no intuito de obter o belo poético; qual o número e a natureza de suas diversas partes, e falar igualmente dos demais assuntos relativos a esta produção” (Aristóteles, 1970, p.239).

A tragédia refere-se à figuração da ação, da vida, da felicidade e do azar. Desta forma, todos estas características, desenrolam-se no decorrer de qualquer história, assumindo assim, dimensões que são consequências do indivíduo - personagem que está a atuar (“Gil Vicente Teatro 150-1536”, 2008). Importa salientar que a tragédia e a comédia fazem parte de uma “arte de imitação” (Aristóteles, 1970, p.239), salientando que a tragédia define-se como uma ação importante e completa na qual a imitação está intrínseca, com o objetivo de demonstrar a maneira de agir do ator, “que existe por si independente da representação e dos atores” (Aristóteles, 1970, p.249).

Aristóteles refere ainda que a ação em si, ou seja, o seu *mythos*, revela-se como um propósito da tragédia sendo este o seu principal objetivo. Posto isto, a tragédia acompanha constantemente a ação, mesmo que esta possa existir sem carácter. Este carácter segue cada personagem ao longo da sua *mimesis*, pelo que esta não atua para representar um carácter, mas sim cria um carácter em função do contexto (Aristóteles, 2008).

Adicionalmente, o conceito de imitação - *mimesis* refere que as personagens devem ser melhores, piores ou iguais ao ator, ou seja, o modelo para a construção das ações e para

⁵ Cantor grego de ditirambos durante o século VI a.C., foi, segundo algumas fontes da Grécia Antiga e especialmente Aristóteles, o primeiro ator do Ocidente a representar uma personagem numa peça teatral.

⁶ Frínico, nasceu em Atenas e viveu entre os séculos VI e V a.C., foi aluno de Téspis e um dos primeiros autores gregos de tragédia. Ele é considerado por alguns como o verdadeiro fundador da tragédia.

o comportamento das personagens é o ser humano (Aristóteles, 1970). A noção de *mimesis*, passa por ser a arte de imitar e representar e, surge com variâncias diferentes, se por um lado é caracterizado pelo âmbito da ação, isto é, diz o que aconteceu, por outro lado define o seu verdadeiro significado - o que poderia acontecer (Aristóteles, 2008). Durante muito tempo, o termo *mimesis* foi traduzido como sendo “imitação do real”, como referência direta à elaboração de uma semelhança ou imagem da natureza (Brait, 1985). Segundo Lima (2003), a imitação – *mimeses*, trata-se de uma relação de semelhança com o que é representado. Faz parte da *mimesis*, a relação entre a realidade e o que é representado e o facto da realidade ser adulterada para que se crie o objetivo artístico.

Desta forma, existe uma definição enraizada da realidade como elemento norteador da ação do produtor e do recetor.

Vista em si mesma, a *mimeses* não tem um referente como guia, é ao contrário uma produção, análoga à da natureza (o limite aristotélico da metáfora orgânica). Não sendo o homólogo de algum referente, tanto ao ser criada, quanto ao ser recebida, ela o é em função de um estoque prévio de conhecimentos que orientam sua feitura e recepção. (Lima, 2003, p.50)

No seguimento do que foi argumentado no livro Poética, Egri (1972) adiciona que a personagem torna-se assim, totalmente dependente da ação, já que sem ação é impossível existir tragédia. Refere ainda, em concordância com Aristóteles, que a ação pode ser desenrolada sem carácter, já que no drama é dado preferencial ênfase às situações e de seguida à representação da personagem, incluindo a exposição dos seus sentimentos. Segundo a retórica latina, o carácter⁷, permite “qualificar o homem” (Aristóteles, 1970) e é constituído das características psicológicas, morais e do temperamento. Pelo que, para Aristóteles estes devem possuir quatro qualidades: devem ser bons, conformes, semelhantes e coerentes (Silva, 2013).

McKee (1997), salienta a caracterização como conceito diferenciador em relação ao que se define por carácter. Desta forma, a discussão parte da definição de caracterização como a soma de todas as qualidades visíveis de um humano, ou seja, tudo o que pode ser revelado através da análise de um indivíduo tal como a idade, o QI e o género; a forma como fala e os gestos; as escolhas pessoais como casa, carro e vestuário; educação e ocupação; personalidade, valores e atitudes. Posto isto, pode concluir-se que o conjunto destas características torna cada pessoa única, pois cada indivíduo é uma combinação específica de dados genéticos e de experiência acumulada. “Whichever way the scene’s written, choice under pressure will strip away the mask of characterization, we’ll peer into their inner natures and with a flash of insight grasp their true characters.” (McKee, 1997, p.102).

⁷ Palavra derivada do grego *Kharactêr*, que significa signo gravado, a figura impressa sobre um selo ou uma moeda.

Contrariamente à caracterização, a revelação do verdadeiro carácter é um ponto importante para uma boa narrativa. A partir do pensamento: “o que parece, não é o que é”, é possível constatar que por vezes as personagens não são mais do que naturezas desconhecidas, com um conjunto de caracteres que não são verdadeiros. Desta forma, a única forma de conhecer a profundidade de uma personagem passa pelas escolhas sob pressão.

A revelação do verdadeiro carácter em contradição com a caracterização é essencial nas personagens principais. Papéis secundários por vezes não necessitam deste desvendamento do carácter, mas devem ser igualmente criados em profundidade (Ibidem).

Conclui-se que a dramatização é um conceito complexo que não se define apenas pela arte de imitar algo ou alguém. Além disso, este conceito interliga-se diretamente com a narrativa uma vez que é necessário um texto, uma história, na qual o ator dá vida à interpretação. É também inevitável associar a dramatização às personagens, já que qualquer personagem se revela como o eixo na qual circula toda a narrativa que é contada. Desta forma, a dramatização destaca-se como o conceito chave que se ramifica para as outras esferas do conhecimento - a narrativa e as personagens.

2.2. Interactive Drama

Como foi mencionado na primeira parte do enquadramento teórico, a narrativa no meio interativo caracteriza-se por dar oportunidade ao jogador de descobrir partes da narrativa ao longo do jogo. Neste seguimento, parte-se para a análise do conceito de *Interactive Drama* como elo de ligação ao que foi analisado anteriormente.

Segundo Szilas (2005), a definição de drama interativo no contexto dos jogos refere-se ao facto do jogador poder influenciar o percurso do jogo, ou seja, a história. Por outro lado, o mesmo autor, define o conceito de modo generalizado, como um género narrativo na qual o utilizador é a personagem principal na história e os restantes elementos ou eventos são criados e programados por um autor.

Prince, G. (1987), citado por Szilas (2005), destaca ainda que o termo “narrativa” passa de uma recontagem de sequência de eventos para uma recontagem que contém características que a transformam numa história.

De acordo com Moberg (2013), os dramas interativos focam-se no desenvolvimento da história e das personagens que fazem parte desta. Em concordância com Szilas (2005), Moberg realça a característica influenciadora por parte do jogador em relação ao desencadeamento e ao destino da história.

Geralmente, os dramas interativos são constituídos por um elenco de personagens jogáveis já com uma história e vários finais distintos. No entanto, as decisões que são tomadas por uma personagem, irão afetar o desenrolar da história das demais personagens fazendo com que os seus destinos não sejam o previsto (Ibidem).

Moberg destaca também o realismo como uma característica distinta e impressionante nos jogos dramáticos interativos. Exemplo disso são as relações com as personagens que parecem ser muito orgânicas. Além disso, existe a possibilidade de uma interação

semelhante com objetivos comuns do dia-a-dia como ver televisão ou ir ao frigorífico. Esta sensação realista faz com que os criadores possam captar emoções por parte do jogador, enquanto está no ambiente das personagens, tal como aconteceria na realidade (Moberg, 2013).

Göbel et al. (2006), defendem que no decorrer da narrativa, o público tende a prever constantemente o que poderá acontecer no imediato e o posteriormente. Desta forma, a narrativa interativa tenciona preservar essa característica “this means that the user must be able to anticipate events and actions including his/her own actions because the user is a character” (Göbel et al., 2006, p.19). O mesmo autor afirma ainda que todas as ações influenciam o design da narrativa do jogo e o design da animação. Assim sendo, os programadores dos dramas interativos têm que saber antecipar as ações que o jogador possa realizar com a sua personagem. No entanto, é necessário criar um conjunto de regras que se assemelham a uma enciclopédia de ações para que o jogador saiba o que pode e não fazer antes ou durante o drama interativo.

Szilas (2005), revela que o drama interativo se assemelha a uma ramificação. Na narrativa ramificada, a história é constituída e escrita através de conjuntos de fragmentos interligados, ou seja, uma hipermédia. Desta forma, no decorrer da ação, o utilizador navegará entre fragmentos, através das ligações pré-estipuladas. Assim, este “salto” entre fragmentos corresponde às escolhas feitas pela personagem.

Em 2014, Horswill et al., destacam o conceito de Gestão do Drama como uma técnica utilizada nos jogos com o intuito de direcionar a história do melhor modo, tendo em consideração as escolhas feitas pelo jogador. Aliado ao conceito, os sistemas de Gestão do Drama são uma abordagem computacional que apoiam a crescente complexidade da narrativa. Deste modo, os seus sistemas utilizam um Agente Inteligente que decide como navegar no espaço narrativo definido pelo criador (McEvoy & King, 2019). Nesta gestão, o espaço narrativo é frequentemente representado como um conjunto de pontos de viragem com restrições pré-concebidas assim, as métricas usadas para avaliar os potenciais enredos podem ser baseados nos objetivos criados para a narrativa ou nas preferências do jogador (Horswill et al., 2014).

É possível concluir-se que este subtópico adiciona e consolida informação relativamente à narrativa interativa nos jogos (subtópico 1.3). O drama interativo caracteriza-se assim pela ramificação que a narrativa pode vir a ter, através das decisões que são tomadas pelo jogador. Importa salientar o conceito – Gestão do Drama, uma vez que é uma técnica importante para que o jogador usufrua da história do melhor modo tendo em conta as suas escolhas.

TERCEIRA PARTE | A Personagem

3.1. Abordagem ao conceito de Personagem

Segundo o dicionário Priberam (2021), o nome personagem contempla quatro definições:

1. Pessoa fictícia de uma obra literária ou teatral;
2. Papel desempenhado por um actor;
3. Pessoa considerada na sua aparência, no seu comportamento;
4. [Belas-artes] Representação de um ser humano numa obra de arte.”

Card (2010, p.9), defende que as personagens ficcionais “são pessoas, seres humanos. Na qual os leitores ou espectadores pretendem conhecê-las tão bem quanto os seus próprios amigos, família ou a si mesmo.”.

No entanto, Teixeira (2013, p.64) contrapõe a definição de Card, referindo que as personagens não tem que ser necessariamente humanas, podendo “ganhar vida” e serem “animais, plantas ou outras entidades individuais, antropomórficas ou coletivas (uma multidão, uma matilha, etc.) ou fenómenos como o vento, o tempo, a morte, etc.”.

De acordo com Brait (1985), o conceito de personagem alterou-se, a partir da segunda metade do século XVIII, partindo para uma visão na qual a personagem representa o universo psicológico do seu criador.

Aristóteles (2008) aponta dois pontos essenciais na personagem, sendo estes o “espelho” do que é o humano e a personagem como uma construção que se rege pelo que está escrito. Adicionalmente, Brait (1985), refere que esta semelhança entre a personagem e a pessoa sempre foi bastante discutida, no entanto raramente compreendida na *mimesis* aristotélica.

Importa salientar que para a personagem possuir presença necessária no drama e apresentar o nível de complexidade pretendido, é essencial responder a quatro perguntas chave:

“O que é que a personagem quer?

O que é que a personagem precisa?

O que é que o público/jogador espera?

O que é que o público/jogador teme?” (Fullerton, 2014, p.109)

De acordo com Gard (2000), criador da personagem Lara Croft, as personagens podem ser compreendidas de várias formas: a mais comum refere-se ao entendimento psicológico, na qual o carácter reflete os receios e desejos do público. Desta forma, a

personagem transmite muito mais do que as suas ações. As suas motivações são realçadas por Rogers (2010) como o sucesso, vingança, amor, aceitação, fuga, fome, responsabilidade, conhecimento etc., aquando da sua representação.

Outra forma das personagens serem compreendidas diz respeito à simbologia, representando algum tipo de crença, sonhos ou ideais (Gard, 2000). As personagens podem ser representativas, espelhando grupos socioeconómicos, étnicos ou específicos. Por fim, Gard sugere que as personagens podem ser historicamente representativas, como por exemplo a estereotipagem de uma personagem numa história de ação que acaba por retratar um cliché cultural.

Em suma, a personagem é um elemento que faz parte de um contexto ficcional e que tem origem na criação de um autor/criador. Esse elemento pode ser considerado um humano, um animal ou um ser fictício, conferindo-lhe uma identidade imaginária que varia conforme o entendimento do recetor. Como é possível verificar, o conceito de personagem relaciona-se com o que é a dramatização pelo facto de alguém desempenhar um papel.

3.2. Características das personagens

Tal como os humanos, as personagens adquirem características diferenciadoras que lhes conferem individualidade em relação aos restantes elementos da narrativa.

No ano de 1972, Egri criou um guia com a estrutura tridimensional de uma personagem, que é colocada em prática ainda nos dias de hoje. Como é possível verificar na tabela 1, o guia constitui-se da seguinte forma:

Tabela 1. Guia da estrutura tridimensional do carácter das personagens, segundo Egri (1972)

Conceção	Características
Fisiologia	Género; Idade; Altura e Peso; Cor dos olhos, cabelo e pele; Postura; Aparência; Defeitos e Hereditariedade.
Sociologia	Classe social; Ocupação; Educação; Estado civil e hábitos familiares; Religião; Raça ou nacionalidade; Preferências políticas; Hobbies e Estatuto social.
Psicologia	Vida sexual e valores morais; Ambições e objetivos; Frustrações e deceções; Temperamento; Atitude perante a vida; Personalidade; Complexos; Qualidades; Aptidões e Q.I.

Segundo McCloud (2011), a personagem contempla três qualidades, sendo estas: uma vida interior, distinção visual e traços expressivos. O mesmo autor afirma que a criação da mente de uma personagem é o meio para a razão de tudo o que esta faça e diga, ajudando a prever o que farão em qualquer situação. Portanto, a sua personalidade, pensamento e atitude, deverão suscitar ações e reações que encadearão a relação com as outras personagens (Roberts, 2004). Neste seguimento, a história de vida da personagem é o

elemento que dará forma a esta: “Our history affects how we see the world. How we see the world affects what we want and expect from the world.” (McCloud, 2011, p.74).

Em relação à distinção visual, além de possibilitar a diferenciação de quem é quem, considera-se que uma personagem deve ser memorável através do seu corpo, cara e guarda-roupa (McCloud, 2011). Esta diferenciação resulta das diversas formas e elementos distintivos que são conjugados com a personagem em mente, tornando-a única. Na série *Family Guy* (1999), de Seth MacFarlane, cada personagem possui uma história e características individuais, no entanto todos os elementos da série animada tem em comum o mesmo estilo e tratamento gráfico. Meg e Chris, os filhos adolescentes de Peter e Lois, tem as mesmas características gráficas relativamente aos pais, como se pode observar na figura 5, através da forma das suas cabeças. Contudo, é característico em Meg os óculos e o seu vestuário cor-de-rosa, enquanto Chris tem uma barriga grande e cabelo comprido loiro.

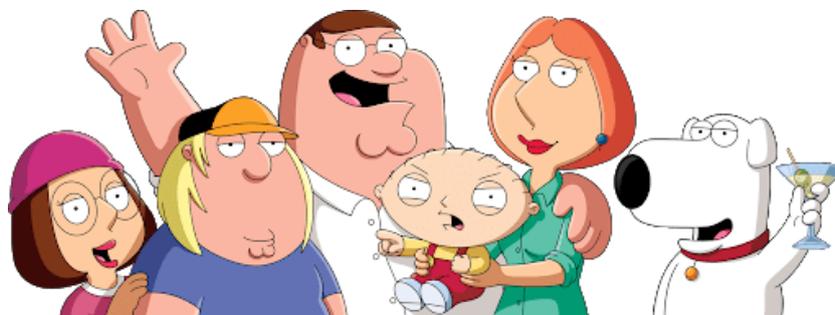


Figura 5. Personagens da série norte-americana, *Family Guy*, de Seth MacFarlane, 1999 (retirado de: familyguyyourself.com)

No seguimento da distinção visual, de acordo com Rogers (2010), outra tendência interessante face às personagens é o Efeito Halo. Ao longo do tempo, este efeito foi testado através de experiências psicológicas em pessoas que acabam por poder se aplicar ao âmbito das personagens. O Efeito Halo, caracteriza-se por tratar as pessoas de forma diferente devido à sua aparência, ou seja, as pessoas bonitas têm vantagem no modo como são tratadas, contrariamente a pessoas consideradas feias. Segundo Brigham (1971), as pessoas com boa aparência ou bonitas transparecem outros traços positivos, tais como sendo seguras, independentes, comunicativas, interessantes e excitantes. Por outro lado, pessoas pouco atraentes são, aparentemente, vistas como “desviantes”.

No caso dos jogos, este facto é bastante comum no momento em que se escolhe ou se cria uma personagem, havendo uma tendência por parte dos jogadores em criar personagens femininas sensuais uma vez que a anatomia de um corpo feminino é mais fascinante aos olhos destes. Rogers (2010) acrescenta ainda que, tendo em consideração que a criação de personagens atraentes, pode colocar em causa a interpretação errada, principalmente em jogos para crianças, já que proporciona modelos irrealistas, bem como a criação de personagens sensuais, este paradigma deveria prevalecer. Este afirma que os criadores de personagens deveriam torná-las, sempre que possível, o mais atraente, uma vez que a primeira impressão da personagem não virá de fatores secundários, como o que ela faz, pensa ou diz, mas sim de como ela é, ou seja, a sua aparência.

No que diz respeito aos traços expressivos, ou seja, à linguagem visual da personagem, os comportamentos e emoções sociais podem ser expressos através de diferentes formas. Expressões faciais e animações de corpo inteiro contribuem para a representação de personagens expressivas através das quais as sugestões sociais e a informação emocional podem ser veiculadas (Yang et al., 2017). Importa salientar que tanto a forma do comportamento como a expressividade deste contribuem para a representação de um estado emocional (Pelachaud, 2009).

Teixeira (2013) refere que as características distintivas como os traços expressivos permitem que a personagem se torne única, concentrando a construção e estrutura da narrativa. Acrescenta ainda que algumas destas características podem se tornar condicionantes na ação da personagem. Exemplo desse contexto pode referir-se a uma personagem que canta muito bem e que não consegue dar um concerto porque tem medo do público.

Desta forma, além das características fisiológicas, psicológicas e sociais, as personagens, à semelhança das pessoas, distinguem-se pela sua história de vida, pelo seu aspeto visual, pela sua personalidade e pelas suas expressões quer sejam faciais como corporais.

3.3. Design de Personagens

O termo “design de personagens” refere-se ao processo criativo (Maestri, 2006), na qual uma personagem boa ou má deve ser constituída de um objetivo e contar uma história (Matesi, 2012).

Associado ao conceito, Blair (1994, p.2) defende que a representação da figura compreende: “Developing a character is not merely a matter of drawing the figure, each character also has its own shape, personality, features, and mannerisms. The animator has to take these qualities into consideration to make the characters seem lifelike and believable.”

Segundo Heussner (2019) projetar e criar uma personagem refere-se também em saber como foi o passado desta, o que ela gosta, as suas preocupações, onde e como vive.

Design is about making choices, both artistic and technical. It means getting to know your character’s personality and then making choices that communicate this personality visually. When designing, you need to make decisions about size, shape, colour, texture, clothing, and many other attributes. There is also a technical aspect to character design: well-designed characters are easy to animate, making the animator’s job easier and more creative. (Maestri, 2006, p.3)

Se por um lado o design de personagens pode ser concebido através de uma simples ideia e ser elaborado progressivamente até constituir o que foi idealizado por outro lado, personagens são criadas para filmes, jogos, *comics* ou em campanhas publicitárias e desta forma, existe um objetivo concreto.

Segundo Tavares & Teixeira, citado por Teixeira (2013), a primeira abordagem não implica qualquer metodologia projetual, ou seja, as regras e metodologias usadas são autoimpostas, assim como o trabalho de um artista plástico. No segundo caso, existe um apuramento do objetivo associado à personagem, a fim de elaborar uma metodologia de trabalho. O “projeto com método”, tal como os autores anteriormente referidos apelidam, é uma metodologia projetual usada maioritariamente no Design e na Arquitetura e que por isso, envolve desenho (Ibidem).

Maestri (2006), citado por Teixeira (2013), contextualiza a criação do design de personagens, tendo como base a influência da narrativa. Desta forma, o autor afirma que quando se trabalha a par das restrições de uma narrativa, é fundamental compreender o objetivo da personagem, já que assim, ajudará no processo de construção em função da história. Neste seguimento, Teixeira (2013), propõe uma abordagem piramidal para a estrutura metodológica do design de personagens.

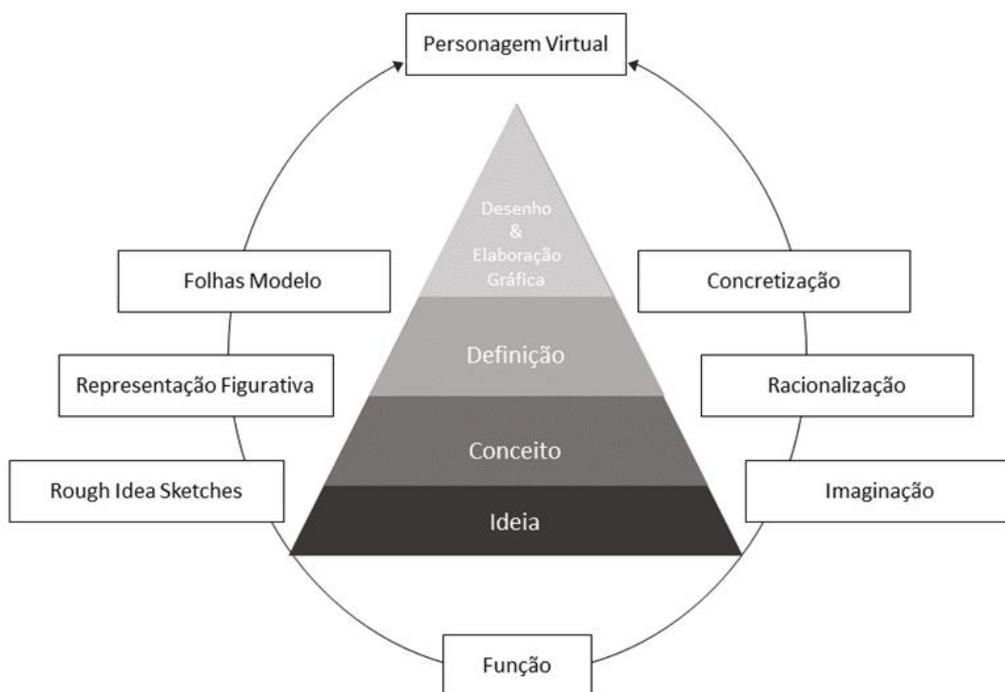


Figura 6. Estrutura metodológica do design de personagens segundo Teixeira (2013, p.72)

Como é possível verificar na figura 6, a função será o primeiro procedimento a ter em conta, de seguida a construção de uma ideia, desenvolvimento de um conceito vem seguidamente

e dá-se a definição da personagem. Numa última etapa existe a construção gráfica da personagem através de esboços e desenhos.

Salientando os principais elementos da pirâmide representada acima, o processo de design de personagem inicia-se com a determinação da sua função. Através da resposta aos tópicos: função, faixa etária, público-alvo e género do jogo será possível contextualizar o design. De seguida a ideia será desenvolvida através de um conceito. Antes de se avançar para o esboço da personagem, importa perceber a sua ação no decorrer da narrativa do jogo, através de um conceito e por forma a responder à questão: de que modo será a participação/papel da personagem? (Teixeira, 2013). A personagem pode ser um super-herói, um pirata ou um contador de histórias, a caracterização física e psicológica é essencial para criar uma identidade única. A personagem pode caracterizar-se por ser corpulento ou idoso, pode ter, geralmente, uma postura assertiva ou uma personalidade fraca. Nem todas as histórias são feitas de personagens bondosas e corajosas, também podem ser irritantes ou aterradoras.

Seguidamente, Mattesi (2012) desenvolve a importância dos desenhos de observação. Através deste processo é possível averiguar as diversas fisionomias, atitudes, espaços recriados ou do quotidiano, personalidades de pessoas ou animais. Williams (2012), complementa que para criar uma ação realista, neste caso para animar, estudou filmes, vídeos e fotos para que entendesse como o animal é constituído, as formas e alterações musculares associadas a fim de poder desenhá-la com sucesso.

Através da criação de uma “personagem virtual passível de ser representada, animada ou controlada” (Teixeira, 2013, p.279), o autor sugere um modelo dimensional, tendo em vista uma experiência imersiva (Figura 7). Para abordar ao design de personagens animadas, o autor tem como base a representação emocional e, posteriormente, apresenta várias camadas interligadas com a expressão da personagem: a interatividade, o design de personagens, a linguagem corporal, os princípios de animação, a cinematografia, o ambiente exterior, a interpretação, e a expressão facial.

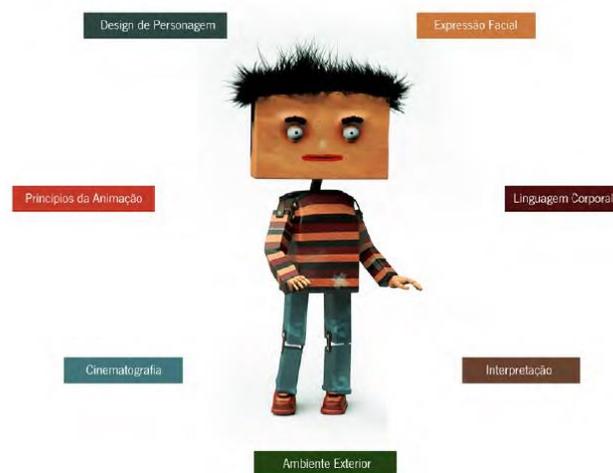


Figura 7. Estrutura metodológica do design de personagens animadas segundo Teixeira (2013, p.304)

Projetar uma personagem implica muito mais do que a sua conceção gráfica, desta forma o conceito “design de personagens” não se trata meramente de ilustrações, mas sim de um processo complexo e metodicamente construído por cada criador com o intuito de se desenvolver algo. Esta construção vai desde a construção corporal básica até aos detalhes minuciosos de uma personalidade que dará vida a um ser imaginário. Através do primeiro modelo de Teixeira, verifica-se que o autor se foca principalmente nas etapas de construção das personagens desde a ideia até ao desenho gráfico, sendo replicável para qualquer personagem que possa ser criada. Por outro lado, o mesmo autor cria um modelo de design de personagens, na qual dá ênfase a vários conceitos que afetam a personagem animada como o ambiente exterior e a interpretação. Importa salientar que este é um modelo direcionado à animação, na qual o movimento dá verdadeira vida à personagem. Assim, o autor estabelece meios para a construção da personagem virtual, não descurando da sua representação humanizada e conseqüente experiência de emoções humanas.

3.3.1. Criação de Personagens

A criação de personagens representa um desafio constante uma vez que é necessário o desenvolvimento de características únicas que promovam a fluência da narrativa e do jogo. Realça-se que a criação de personagens não é um processo estipulado na qual qualquer criador deve guiar. Os processos de criação abaixo mencionados podem servir como modelo para a criação de personagens para narrativas ou para jogos.

Segundo Tillman (2011), o processo de criação de uma personagem passa pela apresentação de uma descrição detalhada do que será criado, ou seja, quanto mais informação, mais fácil será a sua criação. Na tabela 2 abaixo observam-se as características selecionadas pelo autor:

Tabela 2. Listagem de características para personagens (Tillman, 2011)

Características Básicas	Nome	Cor de cabelo
	Nome fictício	Óculos ou lentes de contacto
	Era	Nacionalidade
	Altura	Cor da pele
	Peso	Forma do rosto
	Género	Cor dos olhos
	Raça	
Características Distintivas	Roupas	Hobbies
	Maneirismo	Provérbios favoritos
	Hábitos	Voz
	Saúde	Forma de caminhar
	Deficiência	Defeitos
	Qualidades	
Características Sociais	Cidade Natal	Salário
	Residência atual	Habilidades
	Ocupação	Situação Familiar
	Status da personagem como criança	Status da personagem como adulto

Atributos e Atitudes	Educação Q.I. Objetivos da personagem	Autoestima Confiança Estado emocional
Características Emocionais	Introvertido ou extrovertido Medo	Motivação Felicidade Relacionamentos
Características Espirituais	Crenças	

Por outro lado, Shell (2020) defende que a criação de personagens no âmbito dos jogos, deve seguir a seguinte estrutura: Inicialmente, **listar as funções/ papel das personagens**. Este processo exige que se enumere o elenco das personagens e seguidamente as funções que terão de cumprir. Desta forma, é possível assegurar que todas as personagens têm um objetivo. Tal como sugere no exemplo abaixo:

Herói: A personagem que joga o jogo
Mentor: Dá conselhos e artigos úteis
Assistente: Dá dicas ocasionais
Tutor: Explica como se joga o jogo
Boss Final: Alguém para lutar numa última batalha
Tropas: Criaturas maléficas para combater
Reféns: Elementos a serem salvos

Seguidamente é necessário **definir traços para as personagens**, ou seja, é essencial que as personagens digam e realizem ações como pessoas reais e, para isso é necessário definir as suas características. Em concordância com Tillman, o autor refere a criação de uma lista de características que definam a personagem. No entanto, para este, a criação de uma pequena lista de características essenciais é suficiente para a criação dos traços da personagem.

As personagens serão, em princípio, elementos que irão interagir com algo e, desta forma, o **Circumplex Interpessoal** é uma ferramenta usada por profissionais da área da psicologia para visualizar as relações entre carácteres. O diagrama, apresentado na figura 8, contém dois eixos principais: a simpatia e a dominância, na qual é possível visualizar a relação entre os traços.

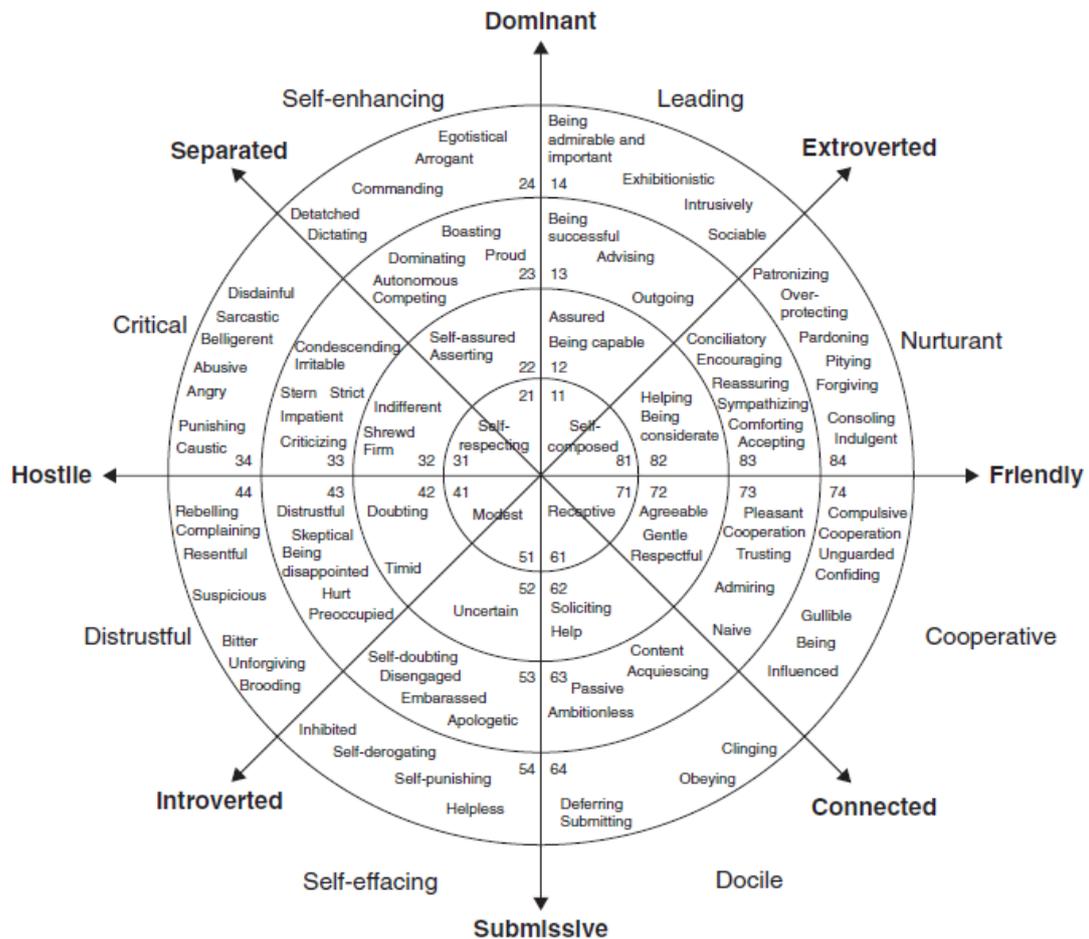


Figura 8. Diagrama *Circumplex Interpessoal* (Schell, 2020, p.380)

A criação de uma **teia de personagens** é uma prática que visa explorar o que os personagens sentem uns pelos outros, e o porquê. De modo a dar profundidade à personagem o autor recomenda que se escreva o que cada personagem pensa das restantes personagens do jogo.

Apesar da maioria das personagens se comportarem da mesma forma, sem ter em conta quem está próximo, o estatuto deverá ter lugar no jogo, ou seja, é necessário criar-se um **status**. Assim, deverá ser tido em conta a postura, tom de voz e, por exemplo, o contacto visual das personagens.

Os comportamentos comuns de estatuto baixo incluem “fidgeting, avoiding eye contact, touching one’s own face, and generally being tense”. Contrariamente, os comportamentos de estatuto alto compreendem “being relaxed and in control, making strong eye contact, and, weirdly, not moving your head while you speak.” (Schell, 2020, p.385).

O **uso do poder da voz** é um elemento por vezes passado despercebido. As personagens são frequentemente criadas numa primeira instância, de seguida o guião dos diálogos é escrito e por fim a representação vocal é desenvolvida. O facto de a representação da voz estar por último, faz com que exista uma diminuição do poder que o ator terá em expressar ou imitar o que vê, enfraquecendo assim o poder da voz. Portanto, é importante que o ator expresse corretamente como a personagem agiria e se comportaria num determinado contexto.

O **poder do rosto** é outro componente diferencial na hora da criação de uma personagem. Importa salientar que o rosto é a ferramenta mais expressiva que existe e por isso um simples levantar de sobrancelhas são ações importantes tanto para a personagem como para o jogador.

Atualmente, os rostos das personagens são pouco expostos pelo que vários designers contornaram esse problema através da criação de uma pequena imagem animada na parte inferior do ecrã que permite a visualização das expressões que a personagem está a transmitir.

Existe uma tendência para que a personagem tenha o mesmo rumo desde o início ao fim do jogo, ou seja, um vilão será sempre um vilão, tornando a narrativa aborrecida para o jogador.

Posto isto, importa analisar a personagem ao longo do tempo, de modo a enaltecer a sua mudança no decorrer do jogo. Algumas mudanças são temporárias ou permanentes, grandes ou pequenas, no entanto como o autor refere **histórias poderosas transformam personagens**. A imagem abaixo retrata algumas transformações associadas às personagens do conto Cinderela (Figura 9).

		SCENES				
		At home	The invitation	The night of ball	The next day	At last
C H A R A C T E R S	Cinderella	A sad, suffering servant	Hopeful, then disappointed	A beautiful princess	Suffering and sad again	Happily ever after
	Her step-sisters and step-mother	Superior and mean	Ecstatic and arrogant	Disappointed at getting no attention	Hopeful that they might fit the slipper	Disgraced and incredulous
	The Prince	Lonely	Still lonely	Fascinated with a mystery woman	Desperately searching	Happily ever after

Figura 9. Evolução das personagens no conto Cinderela (Schell, 2020, p.326)

Em relação ao conceito de empatia, o autor afirma que quanto mais humano um elemento é, mais o jogador pode empatizar com ele.

No entanto, a imitação da realidade pode conter problemas como é possível verificar na figura 10. A título de exemplo, a apresentação de um robot com um design perfeito na qual a pele se assemelhe à humana, que foi criada artificialmente, faz com que o público tenda a sentir alguma objeção por parte da personagem. A causa para esse desconforto pode estar relacionada com a forma como são observadas as coisas que se assemelham a

pessoas. Involuntariamente, o cérebro interpreta, neste caso o robot, como uma "pessoa doente" que pode ser perigosa.

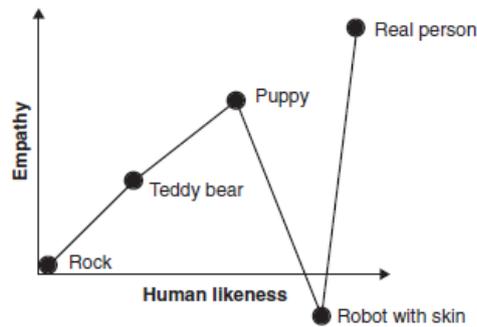


Figura 10. Gráfico relacional da empatia e o gosto pelas personagens (Schell, 2020, p.328)

De acordo com Silver (2017), o processo de criação de personagens divide-se em 5 fases distintas. Ao contrário dos autores anteriormente nomeados, Silver enaltece o design gráfico na construção da personagem, colocando de parte a caracterização mais aprofundada desta.

O autor revela que a primeira fase tem que ver com a história. Existe a necessidade de criar uma premissa, ou seja, uma condição inicial, que fará com que o designer possa explorar como será a personagem caso o projeto não tenha informação suficiente para a sua criação. No seguimento desta primeira fase, o autor revela ainda que é necessário e fundamental compreender a personalidade da personagem antes de começar a desenhar. Qual é a sua ocupação? Como é a atitude? É possível especular uma vida para a personagem e entender como seria o relacionamento desta com as personagens alheias.

A segunda fase, nomeada pelo autor de "Gesto", caracteriza-se pela criação de *thumbnails* ou miniaturas. Este processo permite focar na personagem de forma generalizada, através da conceção de possíveis formas que esta pode ter. Como é possível verificar na figura 11, o autor criou doze possíveis formas para o rosto e para o corpo, com o intuito de "dar vida" à personagem.

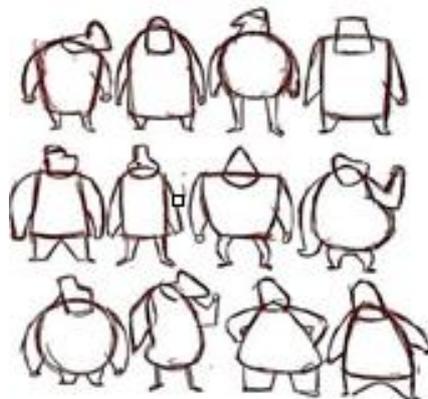


Figura 11. Criação de *thumbnails* - Fase 2 (Silver, 2017, p.44)

Nomeada de Design, a fase na terceira posição, tal como o nome indica, foca-se no desenho e na criação gráfica da personagem de forma aprofundada. Esta fase subdivide-se em: representações rudimentares, *rough sketches*, estabelecimento de proporções, poses e mudanças de vestuário e poses especiais.

As **representações rudimentares**, ou seja, a criação de diferentes *thumbnails* com esboços de rostos mais desenvolvidos ou representações severas da cabeça aos pés, incluindo o vestuário. Esta fase exige que se coloque todas as ideias no desenho, de modo a tentar encontrar um equilíbrio com o que está a ser pensado e com o que será desenhado. Além disso, esta subfase bloqueia as suas formas básicas, representadas na fase anterior, desprovidas de detalhes. Realça-se ainda que neste momento serão exploradas características específicas do carácter da personagem.

Nos ***rough sketches*** serão exploradas inúmeras ideias, no entanto alguns desenhos serão descartados ao longo do processo. Com as formas mais básicas idealizadas, o autor sugere a procura de referências para que ajude a manter o aspeto da personagem. Paralelamente, é importante que se saiba quem é a personagem, por exemplo, um pirata, um polícia ou um ladrão.

O **estabelecimento de proporções** é uma subcategoria essencial para a continuidade da criação gráfica da personagem. O uso da cabeça como um mecanismo de medição, pode ajudar a determinar a altura e largura gerais da personagem, como é possível visualizar na figura 12.

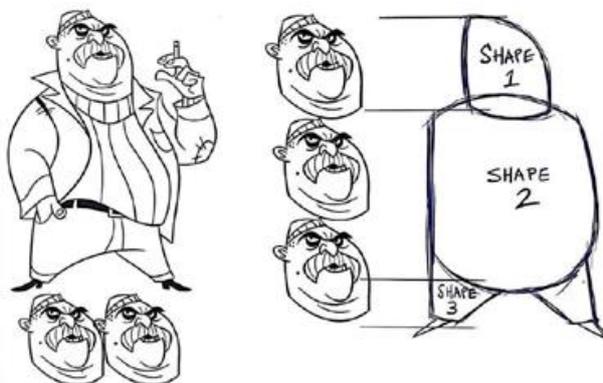


Figura 12. Estabelecimento de proporções - Fase 3 (Silver, 2017, p.47)

Importa manter a forma inicial da personagem para a criação de algumas **poses**. A pose ou o gesto principal atua simplesmente como um guia e não como um elemento que será posteriormente explorado.

Por fim, a última subfase refere-se às **mudanças de vestuário e poses especiais** sendo esta uma das tarefas comuns de um designer. Implica também que se coloque a personagem no modelo dos *storyboards*, ou seja, significa que é essencial ter a certeza de que se está a abordar com precisão as expressões, proporções e semelhanças da personagem pretendida.

Na figura 13, o autor sugere uma pose especial para a personagem que está a construir. Este inclina-a no ângulo em que deseja que a ação seja efetuada, de seguida adiciona o gesto e dá volume, como se observa no segundo esboço. Posteriormente, são adicionados

elementos de desenho que liguem as suas formas. Nos últimos dois esboços, o autor realça que as personagens devem ser sempre melhoradas, neste caso o autor esticou a personagem, mantendo as proporções de todos os elementos mais próximos da realidade.

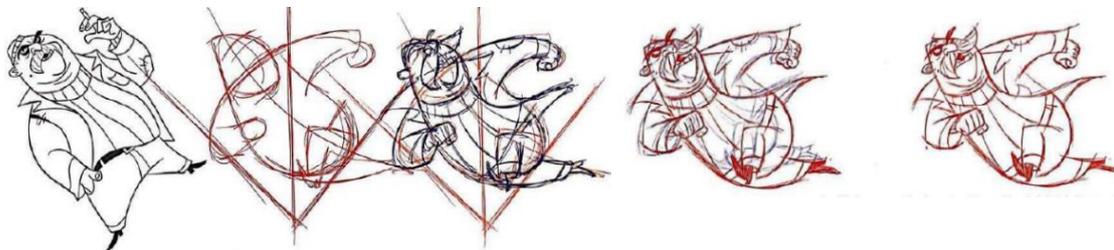


Figura 13. Mudanças de vestuário e poses especiais - Fase 3 (Silver, 2017, p.51)

A quarta fase, que o autor definiu como “Forma” engloba dar dimensão à personagem, através do volume, profundidade e perspetiva. Por fim, a quinta fase que se refere aos detalhes, tem como objetivo eliminar os traços a mais do desenho e escolher as cores, tal como Silver (2017, p.58) refere “determine what line style, or add the color”.

É possível verificar as discrepâncias nas diferentes interpretações do que é criar uma personagem entre os autores mencionados anteriormente. Enquanto que Tillman, sugere a construção da personagem de forma detalhada, colocando de parte a construção corporal desta, Silver destaca a representação gráfica como uma das principais fases para a construção da personagem. Por outro lado, Schell enaltece as relações entre personagens, status e a progressão da vida e do carácter da personagem ao longo da narrativa ou do jogo. O conjunto de interpretações do que é criar uma personagem faz com que se chegue aos pontos essenciais da criação: as características psicológicas, a representação gráfica e o impacto da personagem no jogo, na narrativa e no jogador.

3.3.2. Representação Facial

As características do rosto influenciam a perceção do jogador em relação à personagem. Desta forma, características como formato e dimensão dos olhos e boca, por exemplo, indicam diferentes informações sobre a personagem. A personagem não tem que necessariamente ter um diálogo para que o jogador interprete o que ela está a sentir ou a absorver, pelo que a representação facial tem uma importância imensa na hora de transmitir emoções e pistas sobre quem é a personagem.

No que diz respeito à representação facial, importa salientar que a cabeça é uma das maiores formas do corpo seguidamente à caixa torácica e à pélvis. Associado à cabeça, o

rosto humano apresenta a maior concentração de músculos, intimamente relacionado com as características faciais que permitem articular e afinar as emoções (Solarski, 2012).

A personagem precisa, necessariamente, de recorrer no mínimo a quatro áreas do rosto, sendo estas a testa, as sobrancelhas, os olhos e a boca (Ibidem). O autor anteriormente nomeado, salienta ainda o facto de algumas personagens não terem todos os elementos constituintes de um rosto, como é o caso de Sackboy/Sackgirl no jogo Little Big Planet. Tais personagens não são detentoras de nariz e pálpebras, no entanto são capazes de expressar inúmeras expressões graças à movimentação das sobrancelhas.

Segundo Lankoski, citado por Sarmiento et al. (2016), a face e as expressões faciais devem ser reforçadas no âmbito do design de personagens uma vez que possui um forte potencial para criar empatia por parte do telespectador ou jogador.

No que diz respeito ao **rosto**, de acordo Berry & McArthur (1986) e Zebrowitz & Montepare (2008), citado por Plass et al. (2020), rostos humanos com características redondas, olhos grandes, narizes pequenos e queixo curto são percebidos como sendo de bebé e evocam atributos de personalidade como a inocência, honestidade e desamparo.

Fairrington (2009) demonstra que as formas das cabeças podem variar conforme a personagem que se quer conceber (Figura 14). No caso das cabeça arredondadas, estas são as mais adequadas para personagens que têm corpos pequenos. Uma forma oval mais alongada pode dar a impressão de que a personagem é distraída ou desastrada, no entanto, uma forma oval larga sugere que esta é pesada. Uma cabeça quadrada é mais adequada para personagens que tem corpos grandes e musculosos. Relativamente à forma triangular, esta pode variar conforme a posição, por norma é mais adequada para uma personagem que seja grande ou que tenha uma grande área de mandíbula ou pescoço, mas se o triângulo foi virado para baixo, pode criar uma personagem com um aspeto patético.



Figura 14. Formas do rosto (Fairrington, 2009, pp.84-86)

Em relação às **sobrancelhas** e aos **olhos**, é comum ouvir-se dizer que os olhos são o espelho da alma por isso, a sua importância numa personagem também é fulcral. Tanto os olhos como as sobrancelhas expressam as emoções de forma clara e nas personagens o mesmo acontece.

Segundo Roberts (2004), é essencial dar sempre algo à personagem para olhar. Importa salientar que os olhos conduzirão todos os movimentos do rosto e do corpo, por isso, quando uma personagem olha para fora do ecrã, os olhos, a cabeça, os ombros e a cintura movem-se sequencialmente. No caso de a personagem estar a pensar, esta também pode direccionar o olhar. Pode olhar para cima ou para o céu, como forma de inspiração ou para baixo, para o chão.

Quando estão associadas emoções como o gostar de algo, o medo e a surpresa, os olhos também reagem de diferentes formas. Teixeira (2013), adiciona que a direcção dos olhos

transmite o foco e a atenção de uma personagem. Quando uma personagem vê algo que gosta, as pupilas dilatam-se, tornando-a mais atraente ou bonita. Contrariamente, as pupilas contraem-se quando a personagem sente medo. Quando uma personagem é surpreendida, os olhos destacam-se, enfatizando a esclerótica⁸ dos olhos (Roberts, 2004).

Associado aos olhos, pestanejar é o movimento das pestanas que tem como principais funções limpar os olhos e protegê-los do perigo.

De acordo como Roberts (2004) quando se pestaneja, transmite-se diferentes emoções já que os olhos são fechados de diferentes formas. No caso das personagens, o piscar de olhos padrão caracteriza-se pela pálpebra fechar lentamente e abrir rapidamente, fazendo com que a personagem transmita que está viva ou acordada. Em oposição, quando a personagem tem sono, as pálpebras fecham-se e abrem-se muito lentamente, dando a impressão que está a fazer bastante esforço nesta movimentação.

Segundo Fairrington (2009), os olhos desempenham um papel essencial na comunicação com o leitor e com as outras personagens. No âmbito do tipo de ilustração *Cartoon*, é característico criarem-se olhos realistas e de seguida distorcê-los ou ampliá-los para que transmitam a magnitude das emoções.

Este aumento dos olhos é bastante característico nas personagens animadas direcionadas para crianças, como é possível verificar na figura 15.



Figura 15. The Powerpuff Girls de Craig McCracken, 1998 (retirado de: chimpstickers.com) e The Fairly OddParents de Butch Hartman, 1998 (retirado de: klipartz.com)

As sobrancelhas são um elemento fundamental que pode ajudar a transmitir uma emoção ou reação subtil por parte da personagem. Utilizar as sobrancelhas é uma boa estratégia para fazer afirmações impercetíveis sem ter que se criar um desenho demasiado elaborado. No entanto, quanto maior for o movimento para cima da sobrancelha, mais expressão terá a personagem (Fairrington, 2009).

A **boca** pode ser um elemento muito expressivo na comunicação de emoções não verbais ao leitor. Existem diferentes tipos de boca que podem ser adaptados à personagem que se pretende criar, sendo as mais comuns bocas tristes, felizes e zangadas.

⁸ A esclerótica é a camada externa, resistente e branca do globo ocular.

Em 2014, Guglielmi destaca que a parte mais importante da leitura de uma face é a boca, ao contrário dos olhos, geralmente referidos por outros autores. Torna-se assim característico, quando a personagem está feliz erguer os cantos da boca e, quando está triste ou desesperada o movimento ser o contrário. 8fish (2008), realça ainda que a boca é um elemento determinante para representar qualidades como a feminilidade, a timidez, a simpatia ou a agressividade.

Também os dentes podem caracterizar uma personagem. Deste modo, dentes bonitos e retos transmitem que a personagem é honesta e íntegra, enquanto dentes tortos ou a ausência destes podem dar a impressão de que ela é pobre ou rude. No que diz respeito a personagens com dentes grandes são caracterizadas como personagens distraídas ou que demonstram falta de bom senso (Fairrington, 2009).

O maxilar é um elemento de apoio à definição do aspeto de uma personagem. Se por um lado uma mandíbula fraca transmite uma personalidade frágil, por outro lado, uma mandíbula quadrada e saliente significa que a personagem tem um carácter forte e firme (Ibidem).

Curiosamente, existe a possibilidade de as personagens não conterem boca ou simplesmente esta não atuar como elemento de destaque na sua face. Teixeira (2013) exemplifica esse facto através da personagem Elly, presente na figura 16, da série animada Pocoyo (2008), de David Cantolla, Luis Gallego e Guillermo García Carsi. “É um elefante que não dispõe de boca, porém consegue expressar um vasto leque de emoções por meio da conjugação dos olhos, do posicionamento da trompa e do movimento corporal” (Teixeira, 2013, p.129).



Figura 16. Elefante Elly de Pocoyo de David Cantolla, Luis Gallego e Guillermo Carsi, 2005 (retirado de: themagicelephant.blogspot.com)

A representação facial toma assim um papel fundamental na transmissão das emoções que a personagem está a sentir. Verifica-se que os olhos, as sobrancelhas e a boca são elementos fundamentais nas personagens de modo a transmitir a sua personalidade. Além disso, a interpretação dada a estes elementos também vai diferindo conforme o seu aspeto, como por exemplo no caso dos dentes. Apesar de não se interpretar da mesma forma com as pessoas, nas personagens é um meio facilitador para decifrar quem é e que personalidade tem.

3.3.3. Representação Corporal

Ao desenhar a personagem é importante que se comunique informações ao jogador: “A player spends the majority of their time looking at the character.” (Rogers, 2010, p.110).

Desenvolver um sentido dramático por parte do jogador, ajudará na capacidade de perceber o que a personagem irá expressar. Da mesma forma que todo o movimento em animação deverá ser exagerado para o tornar mais convincente possível (Roberts, 2004).

David Colam, citado por Naghdi (2021), refere que a comunicação da personalidade através da linguagem corporal e da silhueta é muito mais potente do que apenas mostrar emoção através da expressão facial. Deste modo, normalmente é desenhado em primeiro o corpo e seguidamente o rosto.

No que diz respeito à representação corporal propriamente dita, as personagens, à semelhança das pessoas, têm várias formas corporais e idades. Desta forma, criou-se uma tabela com possíveis características e ideias para a criação de personagens, conforme a faixa etária mais frequente na animação, segundo a opinião do artista Brooks (2016) (Tabela 3):

Tabela 3. Caracterização da faixa etária de uma personagem, segundo Brooks (2016)

Faixa Etária	Características
Bebés e Crianças	<ul style="list-style-type: none"> • Cabeças maiores em comparação aos seus corpos; • Membros mais arredondados; • Barriga saliente faz com que o bebé ou a criança pareça bonita e reforça um aspeto alegre e inocente; • Olhos maiores, redondos e brilhantes; • Testa grande; • Queixo e a mandíbula suaves e curvados; • Cor/ <i>blush</i> às bochechas e ao nariz.
Adolescentes	<ul style="list-style-type: none"> • Membros mais longos e mais finos; • Poses e expressões menos confiantes; • Vestuário moderno ou desleixado; • Acessórios como <i>smartphone</i> na mão, um boné ou uma mochila.
Idosos	<ul style="list-style-type: none"> • Membros com aspeto fraco; • Cabelo cinzento ou branco; • Pele com rugas, particularmente no rosto, pescoço e mãos; • Olhos mais estreitos; • Inchaço debaixo dos olhos.

O mesmo autor analisa ainda como se caracterizam as oscilações de peso das personagens. Se uma personagem aparentar ser gorda, a gordura vai prevalecer essencialmente no peito, barriga, ancas, antebraços e coxas e pode ser desenhada de forma a parecer pendurada. Importa salientar, que o peso extra pode apelar a que a personagem pareça mais acessível ou carinhosa. No caso de excesso, o meio do corpo é significativamente mais largo do que os ombros e o pescoço diminui de tamanho, uma vez que a gordura se aloca em volta da linha do maxilar. Embora seja um tipo de corpo extremo, não é necessariamente um mau traço a utilizar na conceção de personagens. Uma personagem obesa (Figura 17) não significa necessariamente que seja uma má característica, pode torná-la memorável ou

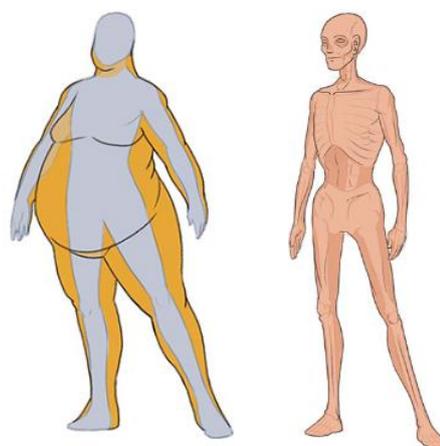


Figura 17. Personagem obesa e personagem magra (Brooks, 2016)

fácil de identificar. Por outro lado, pode também ser utilizada para personagens pouco atraentes ou para vilões que pareçam gananciosos ou excêntricos.

Em relação às personagens magras, o autor difere dois tipos de magreza: as que são desenhadas apenas mais finas do que a estrutura normal e as que são desenhadas com formas ósseas expostas, tais como a clavícula, o osso da anca, caixa torácica, ombros e braços. Realça-se que o último tipo de magreza está associado a personagens frágeis (Figura 17).

Tal como refere Silver (2017) na sua obra *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*, faz parte da criação de uma personagem a elaboração de *thumbnails* que traduzem as formas básicas da personagem. **Shape Language** refere-se ao significado que está no cerne das formas, sendo este, um conceito utilizado na arte e animação ("Walt Disney.org", 2020). Exemplo disso são as personagens Disney presentes na figura 18, na qual é possível observar essa técnica na sua plenitude. Naghdi (2021), afirma que as formas podem contar uma história, transmitir uma personalidade e criar uma resposta emocional a quem vê, sem utilizar quaisquer palavras. Adiciona ainda que é através deste processo, que o telespectador será capaz de distinguir quais as personagens que tem um carácter bom ou mau.

"Body shape has a tremendous impact on the overall impression of the character. If you ever looked at a cartoon character and though they seemed confident but didn't know why, you probably were not aware of the character's shape language!" (Solomon Asch, 1946, citado por Naghdi, 2021).



Figura 18. Shape Language – Disney ("Walt Disney.org", 2020, pp.2-4)

A estrutura corporal das personagens é pensada através de formas. Estas conferem significados que o jogador interpretará, tais como os círculos que são maioritariamente usados para personagens amigáveis, contrariamente, aos quadrados que se associam a personagens fortes, dependendo do seu tamanho. Os triângulos são formas que se relacionam com personagens malélicas ou sinistras (Gard, 2000).

Em concordância com Gard, Norman (2007) salienta ainda que são consideradas características positivas os objetos ou personagens que se caracterizam como simétricos, arredondados, suaves e com formas sensuais. Relativamente a características negativas são incluídos objetos ou personagens pontiagudas ou corpos deformados, na qual é evidenciada a assimetria. O autor refere ainda que embora esses tipos de reações façam parte da herança biológica de cada indivíduo, somos entidades únicas pelo que nem todos vão reagir da mesma maneira a este tipo de características.

No seguimento da ideia anteriormente referida, segundo “Walt Disney.org” (2020, p.1), os círculos simbolizam ou transmitem que a personagem pode ser suave, esponjosa, inofensiva ou acessível. No que diz respeito aos quadrados, os adjetivos que poderão caracterizar a personagem como “sólido, robusto, forte, fiável e inflexível”, no caso do triângulo as personagens tendem a manifestar-se como afiadas, dinâmicas, perigosas e imprevisíveis.

No entanto, este tipo de modelo universal, no que diz respeito ao uso de formas geométricas, nem sempre segue a regra. Existem situações na qual é possível misturar várias formas para criar uma personagem, o que conseqüentemente, fará com que o significado das formas seja diferente. Deste modo, círculos, quadrados, e triângulos podem ser utilizados para disfarçar a finalidade ou funcionalidade de uma personagem. No caso dos círculos que, em geral, se destinam a personagens amáveis, podem ser adicionados a vilões para que expressem fraqueza e para que se desmistifique a ideia de que personagens triangulares são sempre perigosas. Em relação aos triângulos, que significam, por norma, personagens maléficas, podem ganhar outra interpretação, passando a se associar à força, à proteção, no caso de estarem na roupa de um guerreiro ou demonstrar que a personagem tem uma personalidade forte através de cabelos e rostos pontiagudos (Naghdi, 2021) (Figura 19).



Figura 19. Shape Language – Disney (“Walt Disney.org”, 2020, p.5)

As **mãos** e os **braços** desempenham um papel crucial na comunicação com outras pessoas ou personagens, reforçando-a através das posturas adotadas pelas pernas.

De acordo com Roberts (2004), as palmas das mãos podem simbolizar abertura e honestidade ou a falta dela. Quando as personagens estão felizes, ansiosas, interessadas

ou a contemplar algo, tendem a gesticular com as palmas das mãos abertas viradas para cima ou longe do seu corpo, demonstrando, paralelamente, honestidade. Também pode fazer com que a declaração pareça mais amigável e menos ameaçadora (McCloud, 2011).

A desonestidade ou dominância podem ser visualizadas através das palmas das mãos abertas viradas para baixo ou em direção ao corpo da personagem. Adicionalmente, “the closing of the palm suggests anger and aggression or exaggerated dominance.” (Roberts, 2004, p.170). Estas revelam ainda elevar simbolicamente o orador, reivindicando autoridade, poder e controlo sobre os outros (McCloud, 2011).

Esfregar as mãos é um ato que, por norma, transmite entusiasmo, excitação e expectativa. Já apertar as mãos entrelaçando os dedos, sugere frustração ou a retenção de sentimentos negativos por parte da personagem. Quando todos os dedos e as pontas dos dedos de cada mão são pressionados e as mãos são mantidas na vertical, isto indica uma atitude de superioridade. Normalmente acontece quando a personagem está a falar, ou mais precisamente, a pontificar (Roberts, 2004), como é possível verificar na figura 20, na qual Montgomery Burns, personagem dos Simpsons (1989), utiliza esse gesto regularmente. O contacto com as mãos, por exemplo, é um passo fundamental para ultrapassar a distância em momentos de intimidade (McCloud, 2011).



Figura 20. Montgomery Burns de The Simpsons de Matt Groening, 1989 (retirado de: virgula.com.br)

Os braços contribuem para as características da personagem e devem ser dimensionados adequadamente para o tipo de corpo da personagem (Fairrington, 2009). Roberts (2004) afirma que o cruzamento dos braços demonstra que alguém se está a esconder atrás de algo, sendo assim um gesto de autoproteção. Além disso, se a personagem agir dessa forma, pode também significar que discorda de algo que foi dito ou pode não estar à vontade com a situação que lhe é apresentada.

No seguimento do cruzamento dos braços, o cruzamento de pernas emite um sinal semelhante de forma mais fraca. Um cruzamento básico das pernas pode dar a impressão de defesa, mas na realidade pode ser adotado como uma posição que dê conforto (Ibidem).

Relativamente à **pose e postura**, Gard (2000) afirma que um conjunto de poses fortes e distintas numa personagem é um fator fulcral para o reconhecimento e identificação da personagem, mesmo que seja apenas observável a silhueta. O autor realça ainda que o exagero da pose fará com que a personagem ganhe significado. Caso seja necessário desenhar várias personagens que irão aparecer no mesmo ecrã, então é recomendado

que sejam criados juntos, sendo este um truque útil para a criação de “duos de personagens”.

A criação de personagens juntas é uma mais-valia para a identificação por parte do jogador, exemplo disso são as personagens Spongebob e Patrick (quadrado e pontiagudo) ou Mário e Luigi (alto e baixo). Como é possível verificar na figura 21, são diferenciados facilmente.

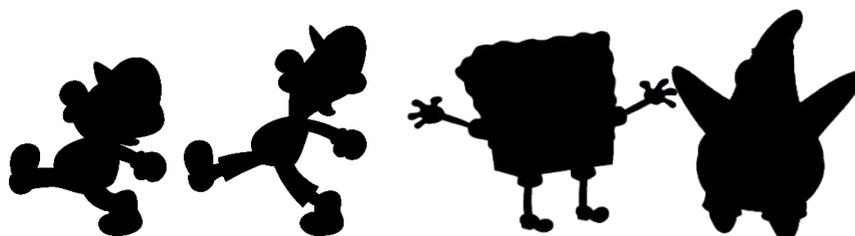


Figura 21. Silhuetas: Mário e Luigi (retirado de: pngitem.com) e Spongebob e Patrick (retirado de: getdrawings.com)

Rogers (2010) adiciona que uma silhueta forte e clara é importante já que traduz rapidamente a personalidade da personagem; distingue a personagem das demais; identifica as personagens boas das más e ajuda a destacar-se no mundo ou ambiente do jogo.

No que diz respeito à pose, esta adapta-se e reflete-se de acordo com a situação a que se reage. Assim como acontece com as pessoas, também as personagens passam por diversos contextos na qual irão reagir a coisas que vão sendo apresentadas, quer se trate de outras personagens, ideias, situações ou problemas, cheiros ou sons (Roberts, 2004).

Geralmente existem quatro posturas que fazem parte da linguagem corporal que tem como objetivo transmitir sinais para outras pessoas ou personagens, sendo estas a postura aberta, fechada, avançada e recuada. A **postura aberta** caracteriza-se pelos braços e as pernas estarem separadas, as mãos abertas, os pés firmes no chão e o corpo totalmente virado para o objeto ou personagem de interesse. Estas postura, demonstra que a sua personalidade está a reagir positivamente às mensagens que está a receber. Contrariamente à postura aberta, a **postura fechada** apresenta braços dobrados, pernas cruzadas e cabeça baixada. O corpo pode estar afastado do elemento em análise, transmitindo que a personagem está a recusar a mensagem. A **postura avançada** indica que a personagem está a aceitar ou a rejeitar ativamente a mensagem que foi transmitida. Caracteriza-se pela inclinação para a frente e pelo apontar para algo com o dedo ou o punho. No caso da **postura recuada**, a personagem está passivamente envolvida ou a ignorar a mensagem que está a receber. É característico que a personagem, se incline para trás, olhe para o teto ou esteja envolvida noutra atividade como limpar os óculos ou a mexer no seu relógio (Roberts, 2004).

Seguidamente, o mesmo autor acrescenta que as quatro posturas anteriormente mencionadas, combinam-se de forma a criar quatro modos: reativo, reflexivo, combativo e fugitivo, que se vão adaptando conforme a emoção da personagem.

Quando uma personagem reage de modo **reativo**, apresenta uma combinação de posturas abertas e avançadas. Os estados de espírito subjacente a esse modo são a felicidade, o interesse, o empenho, a paixão, a ânsia ou o facto de quererem ou gostarem de algo em concreto. O modo **reflexivo** caracteriza-se por apresentar posturas abertas e recuadas. Este modo acontece quando a personagem está a considerar algo, a pensar e a avaliar ou a sentir-se perplexa. O modo **fugitivo** ocorre quando a personagem está de mau humor, pelo que exibirá posturas fechadas e de costas. As emoções associadas a este modo são a rejeição, o aborrecimento, a tristeza, a negação, a insegurança, a resistência ou fuga de uma ideia (Figura 22).

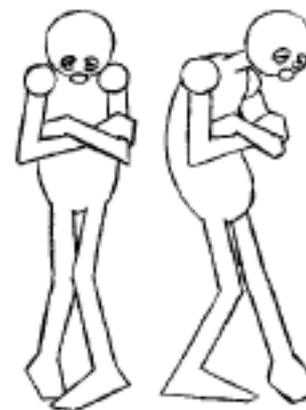


Figura 22. Representação do modo fugitivo (Roberts, 2004, p.167)

No que diz respeito ao modo **combativo**, a personagem apresentará posturas fechadas e de avanço. Esse modo ocorre com a personagem zangada, quando está a ser desafiada ou quando quer ter ou está a ter uma discussão (Ibidem).

Segundo McCloud (2011), ao contrário das expressões faciais, não existem quaisquer tipos de poses corporais "primárias" das quais todas as outras são derivadas. No entanto, frequentemente, as personagens emitem sinais entre a ação física e as mensagens que transmitem ou querem transmitir. Desta forma, o autor criou quatro fatores na qual esta ideia é colocada em prática, sendo eles: elevação e estado, distância e relações, desequilíbrio e descontentamento, gesto e comunicação.

No que diz respeito à **elevação e estado**, uma ação típica desse fator caracteriza-se pelas personagens se curvarem. Geralmente, as pessoas curvam-se quando cometem erros, quando são tímidas, envergonhadas ou passaram por uma derrota. Por conseguinte, uma postura curvada e rebaixada será identificada em personagens com uma personalidade fraca. Uma postura direita e firme, como a que se apresenta em vários livros de super-heróis, comunicará força e confiança. No caso do fator **distância e relações**, importa salientar que mesmo quando as situações sociais colocam uma certa distância fixa dos outros, a personagem indica, involuntariamente, o desejado de proximidade através das poses. Desta forma, o autor acredita que mesmo que a personagem não tenha uma relação íntima com a outra, existem várias formas de a conseguir, para além do comum abraço e beijo. Da mesma forma, a personagem pode demonstrar resistir à intimidade com outro, através do afastamento ou do desviar dos olhos, que acabam por erguer barreiras e criar distâncias. O **desequilíbrio e descontentamento**, fazem parte da autoimagem da personagem. Fadiga e obstáculos físicos requerem, frequentemente, uma postura assimétrica, no entanto estas não indicam necessariamente qualquer tipo de desequilíbrio emocional, especialmente se o equilíbrio geral for mantido e a cabeça se mantiver elevada por parte da personagem. Assim, o autor acredita que mesmo posturas claramente desequilibradas não têm de parecer fracas se o contacto visual for mantido. Por fim, relativamente ao **gesto e comunicação**, McCloud, salienta a importância das mãos como fonte de comunicação. Os gestos das personagens têm um fluxo e um ritmo, pelo que profissionais de design usam conhecimentos de anatomia para garantir gestos vívidos e

credíveis por parte das personagens – “strong sense of gesture may produce art that seems real and alive” (McCloud, 2011, p.115).

A caracterização corporal de uma personagem pode também ser associada ao que esta contém vestido. O **vestuário** constitui-se de significado uma vez que permite transparecer a personalidade que uma personagem tem. “Costumes communicate the details of a character’s personality to the audience, and help actors transform into new and believable people on screen” (Patel, 2017, p.2).

Frequentemente, o jogador ou leitor fará associações subtis através do que a personagem veste e dos acessórios escolhidos, já que são meios de fornecimento de pistas sobre quem é a personagem, exemplo disso é o uso óculos para simbolizar a inteligência (Gard, 2000). No seguimento da ideia acima referida, as cores, as matérias e as formas, possuem assim uma grande carga simbólica. A escolha das cores pode ser interpretada como o estado de espírito da personagem num determinado contexto. Tecidos antiquados ou rasgados podem remeter a que a personagem seja de uma classe social inferior. Relativamente à forma, vestidos com decotes acentuados podem induzir ao desejo de seduzir ou chamar à atenção (Amorim et al., 2016).

“Your character’s clothes need to fit her persona, and almost anything goes in the world of cartooning.” (Fairrington, 2009, p.125). Fairrington, complementa que as roupas podem transmitir detalhes sobre a personagem, tais como, de onde vem, emprego e idade, por exemplo. Esta seleção deve ser consistente para o contexto que a personagem está presente. No entanto e, particularmente, existem muitas personagens que vestem sempre o mesmo, a justificação que o autor nomeia, tem que ver com o apoio que o vestuário dá para que se identifique facilmente quem é.

À semelhança da representação facial, também a representação corporal assenta no mesmo estigma: ajudar a definir a personalidade e posteriormente o desenho da personagem. Como é possível verificar, a caracterização física difere na idade e na personalidade previamente definida, desta forma, as personagens são construídas detalhadamente desde a sua forma até à sua pose. As mãos e os braços são também uma fonte de informação que ajudará o observador a entender a atitude perante algum acontecimento e obstáculo, tal como as pessoas. Por fim, também o vestuário possui simbolismo através do aspeto das roupas como nos acessórios que possuem, sendo uma forma de perceber mais informações além da sua personalidade, tais como a idade e a profissão.

3.3.4. Representação das Emoções e das Expressões Faciais

As emoções são manifestações de sentimentos conscientes. Estas podem incluir atitudes, um traço de carácter ou um estado de espírito de uma personagem.

De acordo com Ferreira (2015) a emoção trata-se de uma sensação interior na qual o ser humano tem a necessidade inata de exteriorizar, caracterizando-se assim, por ser a raiz da comunicação humana.

Realça-se que a durabilidade das emoções pode ser de breves instantes ou até mesmo segundos, ou por um longo período de tempo, pelo que o estado de humor de uma personagem ou pessoa pode durar vários dias. Também uma atitude ou um estado de espírito pode durar bastante tempo (Roberts, 2004).

De acordo com Faigin (2012), as emoções só poderão ser completamente compreendidas através da sintonia dos olhos e da boca, sob a pena de serem consideradas ambíguas. Somente emoções espelhadas por estes dois elementos são capazes de transparecer uma mensagem emocional clara.

Deste modo, as emoções têm a capacidade de afetar os processos cognitivos que estão na base aprendizagem propriamente dita (Plass et al., 2020). Através de um estudo, realizado pelos mesmos autores referidos anteriormente, ao *Model of Emotion in Game-based Learning* (EmoGBL), este descreve o mecanismo de interação entre a emoção e os processos de aprendizagem. Os participantes receberam uma série de personagens de jogos e foram convidados a relatar a sua resposta emocional.

Os resultados apresentaram que as emoções mais positivas estavam associadas a materiais com cores quentes e formas redondas, paralelamente, facilitaram a maior compreensão ao que estava a ser investigado. Contrariamente, a utilização de cores neutras e formas quadradas induziram a emoções menos positivas, o que resultou numa menor aprendizagem (Ibidem).

Também o carácter subjacente às emoções da personagem fará com que esta transmita de alguma forma a perspetiva da sua vida. Se uma personagem tiver uma vida miserável, terá um olhar triste ou zangado, os seus ombros serão rebaixados e, paralelamente, os seus movimentos não serão normais – “acting is the bodily expression of these emotions” (Plass et al., 2020, p.162).

A maioria das expressões faciais são universais a todas as culturas humanas. Quando se olha para alguém, o rosto é estudado através da forma como reage os olhos, sobrancelhas e boca.

Segundo McCloud (2011) as expressões são uma forma compulsiva de comunicação visual usada por todas as pessoas. “Facial expressions are the ultimate demonstration of our emotions. We use the face to broadcast and communicate our emotions. Facial expressions are a form of behavior that are caused by the contraction and relaxation of the facial muscles.” (Roberts, 2004, p.185).

O'Neill (2015), exporta o mesmo conceito para o âmbito das personagens referindo que grande parte das emoções são transmitidas pela face, pelo que neste caso a face não é mais do que uma mistura de movimentos intrínsecas ao carácter da personagem. Uma vez que as personagens pautam pelas ações imensamente representativas, as expressões faciais devem ser uma transposição completa do estado emocional desta (Fexeus, 2019). É neste cenário que Teixeira (2013, p.129), realça a face como "o mais importante instrumento de comunicação de uma personagem, definindo a sua personalidade e estado emocional".

Através de investigações, Ekman e Friesen (2003), demonstraram seis emoções básicas, comuns a todas as culturas: a surpresa, a tristeza, a raiva, o medo, a alegria e a repulsa. No seguimento das seis emoções propostas anteriormente, Fexeus (2019) acrescenta

outra emoção – desprezo, conceito distinto de repulsa. Por outro lado, Roberts (2004), na sua obra *Character Animation in 3D* sustenta a análise de oito expressões faciais sendo estas a alegria, a tristeza, a surpresa, o medo, a raiva, a repulsa, o interesse e a dor. No seguimento da emoção dor, acredita-se que o autor queira direcionar essa expressão básica a emoções produto do estado físico.

O mesmo autor acrescenta ainda que através da combinação das oito expressões básicas expressões é possível analisar cerca de cinco mil expressões faciais díspares, todas com significados ligeiramente diferentes. Desta forma, quando se observam os olhos, as sobrancelhas, os lábios e a testa, estes servem como elementos combinatórios uma vez que, a junção destes criará sinais dando informações para formar uma opinião sobre o que o rosto está a transmitir e o que a personagem está a pensar (Roberts, 2004). Tal como a postura, o rosto de uma personagem, por si, expressa sentimentos suficientes para que seja, também, possível contar uma história (Silver, 2017).

Roberts (2004), difere as expressões em dois tipos distintos. Existem as expressões verdadeiras que se caracterizam por serem involuntárias e que mostram a emoção que está a ser sentida pela personagem. Este tipo de expressão é temporário pelo que vai desaparecendo à medida que a personagem muda de humor. O outro tipo de expressões, falsas, como o nome indica, não são verdadeiras e tendem a transmitir algo diferente de como a personagem se está a sentir na realidade. Exemplo disso são os mentirosos, vigaristas, vendedores, que utilizam expressões falsas em diferentes graus.

Tendo em consideração que as oito emoções básicas de Roberts (2004) serão detalhadas as expressões faciais subjacentes, de forma a averiguar as principais alterações nos elementos constituintes do rosto.

Associado à **alegria**, o sorriso é caracterizado pelo levantar das sobrancelhas uniformemente. As personagens tendem em ter os cantos da boca levantados, simetricamente, com a boca aberta ou fechada. Também o olho sofre alterações, no exterior e nos extremos de cada olho são formadas rugas de expressão, popularmente nomeadas de “pés de galinha”. Os olhos estreitam-se, as pupilas dilatam-se e as orelhas movem-se para cima, sugerindo que a personagem gosta do que está a ver ou a sentir (Ibidem). Uma vez que a contração dos músculos dos olhos é inconsciente, é possível verificar se um sorriso é falso ou verdadeiro, já que o sorriso falso é controlado conscientemente e na qual os olhos não participam na expressão de alegria (Fexeus, 2019).

“This emotion can range from disappointment through to crying with despair.” (Roberts, 2004, p.190). As sobrancelhas são o segredo da **tristeza**. Todos os rostos tristes se caracterizam pelas sobrancelhas erguidas na parte central da testa, caso a personagem não tenha este elemento a expressão facial transmitirá um significado ambíguo (Faigin, 2012). As pálpebras superiores podem cair ligeiramente e aparecerão sulcos côncavos na testa. Em relação à boca, os cantos desta serão virados para baixo, a mandíbula pode ser deixada cair enquanto os lábios ainda estão fechados, fazendo com que a personagem aparente ter uma cara longa. No caso da personagem estar a chorar, a boca pode abrir-se e os olhos ficarão praticamente fechados (Roberts, 2004).

Caso a personagem seja **surpreendida**, a expressão facial caracteriza-se pela criação de um sorriso a par com um olhar deleite. As sobrancelhas são levantadas, fazendo com que os olhos pareçam maiores e estes tendem a ficar fixos no que surpreendeu a personagem. A testa é sulcada e a boca assumirá uma forma oval ou redonda e estará aberta com a mandíbula descaída (Ibidem), dependendo do grau de surpresa demonstrado, a boca poderá abrir-se e, quanto maior for a abertura, maior a surpresa transmitida pelo indivíduo (Fexeus, 2019).

O **interesse** tem as mesmas características apresentadas na surpresa, no entanto difere apenas no olhar que permanece sem pestanejar para com o objeto de interesse (Roberts, 2004). Nas personagens mais jovens, a pele sob o sobrolho apresenta maior elasticidade e nas personagens idosas as rugas da testa manifestam-se (Ferreira, 2015).

A expressão facial relativa ao **medo** caracteriza-se pela boca aberta, com os cantos ligeiramente esticados para trás e para baixo de forma tensa (Ferreira, 2015). Assim como a raiva, o medo também pode ser observado por meio das sobrancelhas que, neste caso, elevam-se integralmente. Animar apenas as sobrancelhas nesta expressão é o suficiente para torná-la genuína (Fexeus, 2019). Tanto a pálpebra superior como a inferior serão levantadas e as pupilas poderão dilatar-se (Roberts, 2004).

A **raiva** é a emoção mais perigosa uma vez que, por instinto, a pessoa ou personagem tenta ferir fisicamente o causador (Ekman, 2004). O primeiro sinal característico da raiva é, de uma forma geral, a mudança do tom de voz. As expressões faciais subjacentes a esta emoção tendem a aparecer apenas quando a intensidade da emoção é alta (Faigin, 2012). Uma personagem com raiva transmite uma expressão facial na qual as extremidades internas das sobrancelhas são pressionadas para baixo com uma dobra na pele entre as sobrancelhas. As pupilas diminuem e os dentes podem ficar serrados como sinal de agressão. A boca pode encontrar-se fechada com uma grande pressão sobre os lábios (Roberts, 2004).

No que diz respeito à **repugnância**, a expressão facial envolve puxar a cabeça para longe do objeto em repulsa. O queixo direciona-se ao pescoço e os olhos são estreitados com as pupilas contraídas. Se a boca permanecer fechada, os lábios serão pressionados firmemente juntos (Ibidem). Caso a personagem tenha, efetivamente, a intenção de expelir algo desagradável, a boca manter-se-á aberta, os lábios retraídos e os olhos intensamente fechados (Faigin, 2012). Conforme Faigin (2012), apesar do nariz pouco influenciar na representação das emoções, a repulsa ou repugnância é uma exceção, tornando-se elementar. Desta forma, as sobrancelhas são baixadas e puxadas na horizontal formando rugas à volta do nariz (Roberts, 2004).

A **dor** é a emoção que varia desde o desconforto à dor extrema e é visualizada através da boca aberta e quadrada ou a boca fechada com a mandíbula bem apertada. As sobrancelhas são desenhadas juntamente com as pontas interiores para cima e as pontas exteriores para baixo ou ao contrário. Os olhos ficarão fechados durante a maior parte do tempo (Ibidem).

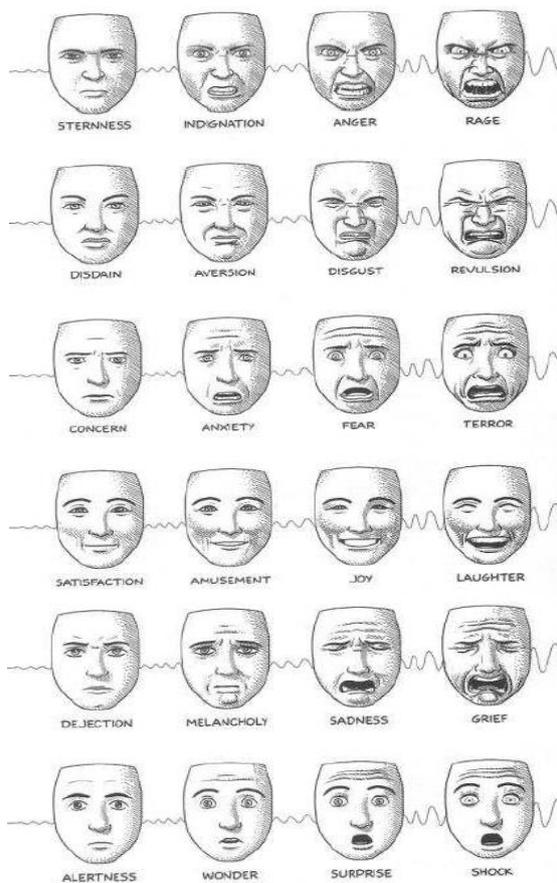


Figura 23. Emoções Intermédias (McCloud, 2011, p. 92)

As emoções básicas estão presentes em todos os seres humanos, independentemente da cultura, língua ou idade. No entanto, existe um conjunto de expressões das quais derivam outras. Em concordância com Roberts (2004), as emoções primárias podem ser modificadas e misturadas para criar muitas das expressões que vemos todos os dias (McCloud, 2011) (Figura 23).

Através da junção de duas emoções primárias é possível produzir uma terceira expressão que, em muitos casos, é distinta e reconhecível como por exemplo a ofensa, a crueldade, a traição, o desespero e o susto. Ao adicionar a posição da cabeça e a direção do olhar é possível presenciar expressões faciais com um maior significado (Ibidem).

As expressões faciais são a consequência de qualquer emoção e nas personagens o mesmo acontece. Desta forma, a expressão facial passa a ser um “caminho” para entender o estado de espírito da personagem.

Pode-se verificar ainda que não existe um consenso entre o número de expressões faciais existentes. No entanto, todos os autores abordam-nas, tendo, cada emoção, influência

nos elementos mais expressivos do rosto, ou seja, olhos, boca e sobrancelhas, originando a expressão facial. A associação de uma expressão facial, provoca no público/ jogador opiniões consistentes devido aos estereótipos “acumulados”, sendo que no contexto das personagens animadas ou jogáveis essa influência torna-se grande e vital na construção das personagens. Através de apenas uma imagem comunica-se eficazmente entre o autor do desenho e o observador. O mesmo acontece no caso das representações do rosto e corporais, através da implementação dos argumentos defendidos pelos autores, ao longo do tempo é possível visualizar personagens de *cartoons* ou jogos com características parecidas conforme a personalidade adotada.

3.4. A personagem no âmbito dos jogos e a sua importância

As personagens são um elemento encadeador da narrativa dos jogos e por isso, estão diretamente influenciadas pelo tipo de jogo. Desta forma, o processo de criação de uma personagem vem em segundo plano já que será criado com base numa história, num objetivo e numa temática do jogo.

Na perspectiva de Gard (2000), as personagens podem-se dividir em três entidades: “Avatar”, “Ator” e “NPC”.

“Avatar” caracteriza-se por ser uma representação visual da presença do jogador no ambiente do jogo; o “Ator” é uma personagem distinta do jogador, com características e personalidade própria e, por fim o “NPC” é uma personagem não jogável, ou seja, não é controlado pelo jogador.

O autor revela ainda que, do ponto de vista do design, o Avatar e o Ator podem diferenciar-se facilmente já que o Avatar requer apenas um desenho visual, enquanto o Ator precisa, necessariamente, de uma personalidade unidimensional na qual o jogador possa ligar-se às motivações da personagem. Esta associação do jogador com o Ator deve ser construída de forma equilibrada para que a personalidade do Ator não perturbe o jogador.

Por outro lado, em 2020, Schell, define Avatar como a personagem que pode ser controlada num jogo, sendo este conceito derivado de uma palavra sânscrita⁹. O Avatar é definido assim, como o meio de entrada para o mundo do jogo.

No que diz respeito ao tipo de papel que as personagens podem desempenhar, distingue-se de protagonista, as personagens principais da história e antagonista, as personagens que são jogadas contra a personagem principal. Por norma, o protagonista cria o conflito e conduz a história e o antagonista funciona como a personagem que estará contra a principal, impedindo-a, por normal, de realizar os seus objetivos (Ibidem).

Fullerton (2014), nomeia ainda outro tipo de personagens, definindo-as como caracteres maiores e menores. Os caracteres maiores têm impacto significativo no resultado da narrativa, contrariamente aos caracteres menores.

Segundo Rogers (2010), *game designer* do jogo *Pac-Man World*, existem três tipos de carácter: humorístico, heroico e maléfico. O primeiro carácter tende a dizer e fazer coisas engraçadas e faz por animar ou fazer rir as outras personagens. O segundo tipo, heroico, é uma personagem que é sempre bom a executar determinada tarefa, seja ela através de uma arma ou habilidade, realiza atos heroicos como salvar outras personagens. Por último, a personagem com o carácter maléfico caracteriza-se por ser apática, que não simpatiza com outros elementos. Curiosamente, o diálogo deste tipo de personagens suscita interesse aos jogadores por ser um misto de insensibilidade com um diálogo com estilo.

Se uma personagem estiver bem construída, é inevitável estereotipá-la quanto ao tipo de carácter que esta possui.

Mais do que jogar o jogo, o jogador importa-se, cada vez mais, com os acontecimentos paralelos à personagem que implicam consequências nestas. Desta forma, os criadores de personagens debruçam-se na empatia e na ligação entre personagem-jogador de modo a criar uma experiência impactante para quem está a jogar.

Fullerton (2014), aborda a envolvência do jogador com as personagens através de um equilíbrio entre a “Entidade” e a “Empatia”. A “Entidade” traduz-se como a encenação, já a “Empatia” como o ato de desenvolver dor e identificar-se com os objetivos da personagem que, conseqüentemente, serão objetivos do jogo pela visão do jogador. Englobado no tópico atual, o conceito de livre-arbítrio é também foco de discussão entre os criadores de

⁹ Antiga língua da população indo-europeia.

personagens já que se por um lado estão em jogo as vontades da personagem, em contrapartida existem as vontades do jogador.

De acordo com o autor anteriormente nomeado, esta “dança” de desejos entre o jogador e a personagem faz com que o jogador seja responsabilizado pelas ações que toma e pelas consequências que resultarão na personagem, criando uma sensação de culpa e ou de surpresa. Brait (1985) refere ainda que, curiosamente, as pessoas que separam nitidamente a vida da ficção, são as mesmas que preferem a ficção, e que tem dificuldades em admitir que já choraram devido à morte de uma personagem.

Além disso, esta gestão das ações da personagem, pode limitar a partilha da personalidade e do pensamento interior da personagem. No entanto, graças à Inteligência Artificial, existe a possibilidade de impedir tal limitação, fazendo com que o jogador não possa controlar totalmente a personagem (Fullerton, 2014).

Desta forma, é possível concluir que entre as vantagens e desvantagens do controlo do jogador para com a personagem, inevitavelmente, este acaba por identificar-se com ela e com os seus objetivos.

Rogers (2010) defende que a empatia para com a personagem pode ser aumentada através da personalização, crescendo o sentimento de prioridade. Este acesso à personalização fará com que o jogador construa personagens bastante detalhados.

Assim, o autor sugere a personalização de:

- Nome: personagem, armas e veículos;
- Aparência: cor do cabelo/pele/olhos, etnia, altura e peso;
- Vestuário, armadura e equipamento: estilo, cor e textura;
- Veículos: pinturas, jantes, bancos, tampas, espelho retrovisor, etc.;
- Casa: mobiliário, iluminação e decorações;
- Armas: aspeto, decoração, cargas de munições e efeitos especiais.

No seguimento da ideia anterior, este investimento de tempo, principalmente, antes de iniciar o jogo, dá a possibilidade de criar uma personagem à semelhança de quem joga ou à semelhança de alguém, fazendo com que as consequências das suas ações ou das suas escolhas tenham impacto no jogador. Desta forma, a empatia constitui-se um elemento primordial de forma que a experiência do jogador seja mais impactante e realista.

No capítulo III, será apresentada a natureza e a abordagem metodológica a seguir no desenvolvimento do projeto. Neste, é descrito os métodos de investigação que melhor se adaptam ao projeto, serão igualmente identificados os instrumentos de recolha de dados a utilizar, a caracterização da população da investigação, bem como a implementação do modelo de análise.

Cap. III

Metodologia



Metodologias e abordagens de Investigação

No que diz respeito à natureza da investigação, esta adota um formato projetual e exploratório.

De acordo com Nápoles, Koberg & Bagnall e Löbach, citado por Barbosa (2013), a metodologia projetual deve ser estruturada de forma simples e personalizada, com o intuito de atingir o objetivo do projeto com o menor esforço possível. Assim, através da criação de uma metodologia projetual personalizada são reduzidos sistemas complexos, criando-se uma linguagem própria. Esta abordagem torna-se importante uma vez que o investigador controla o desenvolvimento dos trabalhos e a criação artística, desenvolvendo assim, o seu próprio método (Morin, 1986).

Tal como o nome indica uma metodologia exploratória, refere-se à ideia de explorar um problema, sendo este uma tentativa de criar bases que poderão ajudar a estudos futuros ou a determinar se o que está a ser investigado é fundamentado através de uma teoria existente. De acordo com (Stebbins, 2014) a pesquisa exploratória tem como objetivo criar novas explicações para teorias anteriormente negligenciadas. É possível fazê-lo através do alargamento das ferramentas conceptuais que visam originar novas questões e consequentemente, desenvolver novas explicações com um novo ângulo, a partir de uma certa realidade.

Assim, a presente investigação terá como base uma metodologia projetual, na qual a investigadora criará o seu próprio método de trabalho de modo a chegar facilmente ao objetivo a que se propõe. Também se recorrerá a pesquisas exploratórias no apoio à criação das personagens.

Para objeto de estudo da presente investigação, considerou-se mais adequado basear numa abordagem qualitativa.

“The qualitative approach incorporates much more of a literary form of writing, computer text analysis programs, and experience in conducting open-ended interviews and observations.” Desta forma, uma abordagem qualitativa foca-se maioritariamente no que é escrito através de entrevistas ou artigos, por exemplo, colocando de parte métodos quantitativos, ou seja, estatísticos (Creswell, 2010, p.22).

No entanto, a pesquisa qualitativa não é sinónimo de que tudo é aceitável. Uma pesquisa qualitativa inadequada, não reflexiva e apenas descritiva, não acrescentará conhecimento à investigação (Augusto, 2014).

Segundo Morse (1991), citado por Creswell (2010), uma investigação qualitativa caracteriza-se por um conceito "imaturo" devido à falta de teoria e de investigação prévia; uma noção de que a teoria disponível pode ser imprecisa, inadequada, incorrecta ou tendenciosa; uma necessidade em explorar e descrever os fenómenos bem como desenvolver a teoria; ou existir a possibilidade da natureza do fenómeno não estar adequada a medidas quantitativas.

Desta forma, esta abordagem dá ao investigador uma certa liberdade para que trate a informação e os dados recolhidos. Permite que se obtenha uma visão profunda e holística do contexto de estudo o que implica, frequentemente, que seja necessário interagir com o quotidiano dos indivíduos, grupos, comunidades e organizações. Conclui-se também que esta abordagem possibilita que a investigação seja autêntica pois privilegia a obtenção de dados válidos para um contexto específico o que, conseqüentemente, faz com que exista envolvimento e uma aproximação da realidade por parte dos participantes. A partir deste pensamento, o instrumento de recolha de dados inserido no presente projeto é a entrevista. Esta tem como intuito aferir a qualidade e interpretação das personagens por parte dos jogadores.

Modelo de Análise

Segundo Quivy & Campenhoudt (1995), o modelo de análise constitui-se uma ligação entre a problemática criada pelo investigador e o trabalho de esclarecimento sobre um campo de análise necessariamente restrito e preciso.

Os autores anteriormente nomeados defendem que, o modelo de análise deve ser construído inicialmente por conceitos presentes na questão de investigação, de seguida determinar as dimensões que se constituem a partir dos conceitos e precisar os indicadores que são manifestações observáveis e mensuráveis que fazem parte das dimensões do conceito (Ibidem).

Paralelamente à pesquisa do enquadramento teórico, definiram-se como conceitos a caracterização do *Storyworld*, a caracterização da personagem na narrativa e caracterização da dramatização, de seguida foram estabelecidas as dimensões, e por fim determinaram-se os indicadores e sub-indicadores, como é possível observar na tabela 4.

O modelo de análise apresenta um papel fundamental para a criação de um guia para a caracterização do design de personagens neste projeto e como apoio para a resposta à questão de investigação.

Importa salientar que a construção dos conceitos se distingue pelo conceito operatório isolado e pelo conceito sistémico (Quivy & Campenhoudt, 1995). Neste caso, e conforme a definição dos autores, os conceitos estabelecidos neste projeto aproximam-se do conceito sistémico uma vez que a sua construção foi realizada através da dedução, e inspirado nos conhecimentos previamente adquiridos sobre o tema em questão.

Tabela 4. Modelo de Análise

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Sub-indicadores
Caracterização do <i>Story World</i>	Contexto espacial	Clima	Tipo de terreno Temperatura
		Ecologia	Tipo de alimentação Materiais que a natureza fornece Adaptação ao meio
		População	Cultura predominante Raça Relacionamentos
	Contexto temporal	Época	Século Ano
		Mitologia	Influência da mitologia na cultura Características espirituais Ancestrais
Caracterização das personagens na narrativa	Características físicas	Gênero	Feminino Masculino Indefinido
		Raça	Goblin Humanos Elfos Ninfas Fadas
		Face/cabeça	Cor dos olhos Forma do rosto Cor do cabelo
		Estatura	Alto Baixo
		Peso	Gordo Magro
	Características psicológicas	Personalidade	Introvertido Extrovertido Defeitos Qualidades Motivações e objetivos

	Características sociais	Situação Familiar	Filho único Órfão
		Ocupação/ Classe	Ladrão Pirata Mago
		Local de nascimento	Continente Africano Marte
		Residência atual	Floresta Amazónica Deserto Oceano
	Características distintas	Saúde	Saudável Doente
		Poderes	Controlar os elementos da natureza Super força Desacelerar o tempo Petrificação Telepatia
		Armas	Arcos Varinhas Mágicas Machados
Roupas		Desleixado Profissional Casual	
Caracterização da Dramatização	Dramatização da personagem	Maneirismo	Tiques Forma de andar Gesticulação
		Hábitos	Beber Fumar Bater com o lápis na mesa Estalar os dedos
		Crenças	Religião

Técnicas e instrumentos de recolha de dados

Tendo em consideração a questão de investigação e os objetivos delineados, a técnica de recolha de dados centrar-se-á na técnica não-documental. Neste tipo de técnica recorre-se a inquéritos, entrevistas, observações diretas ou indiretas, por exemplo. Contrariamente, nas técnicas documentais é recolhida e analisada informação bibliográfica e documental (Alves, 2017).

Através da informação anteriormente referida, o método qualitativo depreende que uma das formas de recolher informação seja através de entrevistas.

Quivy & Campenhoudt (1995) tecem algumas considerações relativamente ao instrumento de recolha de dados – entrevista. Desta forma, definem o conceito como um instrumento que utiliza processos de comunicação e interação entre pessoas, sendo esta característica diferenciadora e rica para os dados a retirar. “A entrevista nasce da necessidade que o investigador tem de conhecer o sentido que os sujeitos dão aos seus atos e o acesso a esse conhecimento profundo e complexo é proporcionado pelos discursos enunciados pelos sujeitos.” (Aires, 2015, p.29).

No que diz respeito aos dois tipos de entrevistas que o presente projeto irá seguir, a entrevista exploratória foca-se em torno de hipóteses, sendo assim o resultado do seu conteúdo sistemático e destinado a testá-las. Por outro lado, uma entrevista semiestruturada ou semi-dirigida, caracteriza-se por “não ser inteiramente aberta nem encaminhada por um grande número de perguntas precisas” (Quivy & Campenhoudt, 1995, p.192). Desta forma, o investigador geralmente agrupa um determinado número de questões-guia ou temas, que não tem que imperativamente ser respondidas. Assim, o entrevistado tem abertura para falar o que desejar, sendo a única tarefa do entrevistador, encaminhar a conversa para os objetivos da sua entrevista, se necessário (Quivy & Campenhoudt, 1995).

Salienta-se que a realização das entrevistas foi um processo elaborado no âmbito do projeto FlavourGame de forma a retirar conclusões, não só, relativamente às questões da presente dissertação como também para as necessidades da continuidade do projeto em si. Assim, as autorizações foram previamente realizadas no pela equipa FlavourGame e por uma questão de privacidade, os nomes dos entrevistados não serão divulgados.

Neste seguimento, na primeira fase de testes foi realizada uma entrevista exploratória aos participantes. Este teste caracterizou-se desta forma devido ao contexto atual de pandemia que impossibilitou a realização deste presencialmente, o que conseqüentemente, impossibilitou a recolha de mais informações. Esta entrevista foi concebida de forma informal com a ajuda de três crianças ambas com 10 anos de idade. As crianças foram selecionadas pela aproximação à entrevistadora e pela sua disponibilidade, a entrevista de curta duração decorreu através da plataforma online, *Microsoft Teams*. Neste primeiro teste tinha-se como objetivo identificar num intervalo de três desenhos qual a identidade visual que as crianças tinham preferência e a sua justificação. Esta entrevista contribuiu diretamente para o aperfeiçoamento e reconstrução das personagens conforme o *feedback* dos participantes.

Relativamente ao segundo teste foi executada uma entrevista semiestruturada, de modo a não condicionar totalmente a resposta dos participantes e para que estes tivessem abertura para argumentar, sugerir e interpretar. No seguimento, do teste presencial às mecânicas do jogo, realizado pela equipa FlavourGame, os três participantes de 11 e 12 anos de idade realizaram o teste às personagens e às cartas com o intuito de entender vários temas: a preferência pelas personagens, o vestuário, habilidades e armas, a evolução da personagem no final do jogo e as preferências pelo design das cartas. Importa salientar que ambas as entrevistas tiveram um discurso informal de forma a deixar os participantes à vontade.

População do estudo e métodos de amostragem

A equipa de investigação FlavourGame dinamizou atividades com crianças entre os 10 e os 12 anos, com o intuito de contribuir para o desenvolvimento do projeto. Esta colaboração integra-se nas atividades do projeto relacionadas com o *briefing* e a avaliação do protótipo. Os participantes para o processo de recolha de dados são, em ambas as fases de testes, crianças com disponibilidade e gosto por jogos. No entanto, importa salientar que não foram as mesmas crianças nas diferentes fases de testes. Desta forma, reuniu-se um primeiro grupo de três crianças que testou o esboço das personagens. E, na segunda fase de teste, outro grupo distinto de três crianças fizeram os últimos testes às personagens para posterior validação final.

Tendo em consideração que se pretendia crianças que se encontrassem acessíveis e disponíveis a ajudar na recolha de dados, foi realizada uma amostragem por conveniência, ou seja, um método não probabilístico. Este tipo de amostragem apresenta como vantagem a sua praticidade já que a investigação incide em indivíduos já disponíveis, no entanto, os resultados poderão não ser representativos e generalizáveis para o resto da população.

No capítulo seguinte será apresentado o desenvolvimento do projeto, com a exibição do processo criativo do projeto; do enquadramento narrativo, bem como da sinopse da narrativa do jogo e de seguida exploram-se todas as fases de criação das personagens, inclusivamente o desenvolvimento gráfico e as diferentes testagens com as crianças.

No que diz respeito à criação das personagens, o subcapítulo é constituído pelas seguintes fases:

- Fase 1: Caracterização inicial das personagens;
- Fase 2: Primeira fase de desenho das personagens;
- Fase 3: Primeiros testes aos primeiros desenhos;
- Fase 4: Segunda fase de desenho das personagens;
- Fase 5: Testes aos desenhos finalizados.

Cap. IV

Implementação do Projeto



Processo Criativo

Neste processo de design de personagens foi necessário desenvolver a identidade visual de diferentes personagens, nomeadamente:

- Diana;
- Gabriel;
- Viktoria;
- Darius;
- Magnus;
- Exército da Tribo Apalad (nível I e II).

Salienta-se que este processo não passou apenas de um exercício de desenho gráfico e por isso, convergiu-se com a opinião de muitos dos autores anteriormente citados, de forma a desenvolver o método que está elencado na metodologia e um guia que se apresenta no modelo de análise.

O processo criativo não tem um fio condutor definitivo, nem processos decisivos, desta forma o desenvolvimento das personagens foi realizado através de uma metodologia projetual, ou seja, um método único, particular do criador e menos geral, na tentativa de dar respostas à complexidade. Neste sentido, a metodologia seguida acaba por se caracterizar pela liberdade individual, mas oferecendo respostas às necessidades que se foram colocando em cada momento, realçando-se as evidenciadas pelos próprios testes.

No que diz respeito ao modelo de design de personagens, o primeiro modelo de Teixeira (2013) é o que mais se assemelha ao desenvolvimento das personagens deste projeto, já que é um modelo estruturado pela ideia até ao desenho propriamente dito. Passando por etapas subjacentes, fulcrais para o design de personagens como a imaginação e *rough idea sketches* que foram também implementados no presente projeto.

O segundo modelo de Teixeira (2013) não será seguido, uma vez que o contexto do presente projeto de dissertação caracteriza-se pela criação de personagens estáticas.

Neste seguimento, antes de se começar a desenhar, foi necessário caracterizar prévia e adequadamente as personagens por forma a criar uma boa interligação das mesmas com a narrativa de base do jogo, para que o público entenda e se envolva com a referida narrativa por intermédio das próprias personagens. Assim, a seguir, será apresentado o enquadramento narrativo do jogo e, posteriormente, a caracterização das personagens desenhadas, bem como as suas narrativas individuais.

Enquadramento Narrativo do Jogo FlavourGame

A narrativa do jogo FlavourGame foi criada em colaboração com outro membro elemento da equipa do projeto, tendo em vista a concretização de uma história cativante que assentasse no principal tema do jogo – a nutrição.

Este universo foi desenvolvido em três etapas fulcrais sendo a primeira a definição do *storyworld*, ou seja, o local, a cultura, o clima e a alimentação e a problemática da história; a segunda etapa caracteriza-se pela inclusão do conceito dos deuses na narrativa e a última etapa diz respeito à caracterização das personagens tendo em consideração a influência da história.

Desta forma, criou-se um mundo localizado na América do Sul, mais precisamente em Chocô, que se localiza na Colômbia, este local caracteriza-se por ser uma mistura de florestas com grande biodiversidade e fica na placa tectónica da América do Sul, no Norte dos Andes. O clima caracteriza-se por ser tropical e em termos de ecologia destaca-se por ser um dos locais do mundo com maior pluviosidade o que confere uma grande diversidade biológica. No que diz respeito à cultura existem tribos com misturas culturais com influências africanas e indígenas sul-americanas.

Apesar da mitologia celta estar associada à Europa Ocidental, optou-se por adotar este elemento para cultura dos povos de Chocó, uma vez que se pretendia tribos que vivessem em comunhão com os outros e com natureza, sendo esta um fator sagrado. Através do estudo exploratório da mitologia celta, percebeu-se também que a natureza era a manifestação máxima da Deusa-Mãe, sendo esta uma personagem que faria sentido incluir na história já que a natureza era um elemento adorado pelas tribos.

Relativamente à alimentação das tribos celtas esta era maioritariamente vegetariana. Esta informação posteriormente foi alterada de forma a abordar a nutrição e todos os alimentos de forma saudável.

Assim, foram definidos cinco pilares para a forma de viver celta:

- Moral - comunhão e respeito pela natureza;
- Religião - relação com o sagrado;
- Saúde - saúde e vitalidade;
- *Aesthetic* - prazer vs. obrigação;
- Social - vida em partilha, relacional.

A problemática da história foi criada com o intuito de dar aos alimentos o papel fundamental e lúdico na narrativa. Assim, criou-se uma fação tribal com o objetivo de destruir toda a biodiversidade e Chocó através da alimentação do seu fruto favorito. Desta forma, o público será aliciado a comer de forma variada e equilibrada.

Seguidamente, foi incluído o conceito dos deuses de forma a sustentar o lado mitológico da história. Esta etapa não foi linear uma vez que inicialmente se idealizou que as tribos seriam constituídas por reis e guerreiros. No entanto, e tendo em consideração o registo mitológico, procurou-se recolher mais informações sobre os celtas de forma a criar além de uma narrativa apelativa, também personagens interessantes e únicas, colocando de parte o conceito popular da era medieval que vários jogos já contêm. Desta forma, chegou-se à conclusão de que através da constituição dos vários povos celtas, eram originadas divindades associadas a estes. Além disso, a adoração destes povos às divindades romanas revelou-se importante e influenciador no momento em decidir se o conceito dos deuses faria sentido. Salieta-se ainda que o jogo FlavourGame caracteriza-se por ser colaborativo, desta forma, faria sentido que a narrativa demonstrasse essa ideia através da entreaajuda dos deuses com as diferentes tribos.

Tendo em conta todos estes factos, foi unânime, por parte da equipa FlavourGame, que seria uma mais-valia seguir a narrativa por este caminho.

Por fim, as personagens foram criadas com base nos elementos definidos na primeira e segunda etapa. Esta caracterização inicial das personagens será apresentada na Fase 1 | Caracterização inicial das personagens do presente capítulo.

Sinopse da Narrativa

A narrativa do jogo ocorre num território natural chamado Chocó, território este rico numa vasta biodiversidade de espécies de animais e plantas, e onde habitam várias tribos que viviam em tranquilidade e entreatajuda. As tribos davam muito valor aos recursos naturais oferecidos pelo território para a sua alimentação e, por isso, tinham o objetivo comum de manterem Chocó como um local fértil e pacífico. No entanto, apesar da colaboração entre tribos, num dado momento uma delas – a tribo Apalad – decide alimentar-se apenas do seu fruto preferido. Esta decisão, para além de ter causado um desequilíbrio no ecossistema natural de Chocó, fez com que os elementos da Tribo Apalad se tivessem transformado, ganho doenças e até mutações físicas. Com o tempo, o ecossistema natural que os circundava foi definhando, perdendo diversidade, até que deixou de ser capaz de lhes dar o único alimento que eles comiam. Assim, os Apalad tornaram-se hostis e temidos, resolvendo invadir os territórios das tribos vizinhas, devorando tudo o que encontravam.

Perante a gravidade desta situação, os diferentes deuses celtas – que protegiam as tribos de Chocó – decidiram aliar-se às tribos sobreviventes e pediram aos seus três filhos guardiões das aldeias, que combatessem os Apalad e os eliminassem. É a partir desta dinâmica de combate entre as personagens da tribo Apalad e as personagens das restantes tribos, que se desenvolve a mecânica de funcionamento do jogo.

FASE 1 | Caracterização inicial das personagens

De forma a criar personagens em consonância com as informações recolhidas sobre a narrativa, optou-se por dividir as personagens em dois grupos: as heroicas e os inimigos. Do lado das heroicas, incluíram-se três pequenos deuses (filhos dos deuses adorados pelos povos) de forma a que o público estabeleça uma ligação emocional através da faixa etária semelhante à personagem. No caso dos inimigos, devido às mecânicas do jogo, criaram-se dois monstros que serão enfrentados no final de cada nível do jogo e que determinam a ascensão ao próximo nível. Adicionalmente, foram criados dois grupos no exército da tribo Apalad de forma a distinguir claramente os níveis dos inimigos.

Seguidamente, foi realizada a nomeação das diferentes personagens do jogo, para isso foi realizada uma busca de nomes que fizessem parte das divindades das tribos celtas. Alguns exemplos encontrados foram: Sucellus, Cernunnos, Dea Matrona, Epona, Belenus, Dagda, Lugh e Brigit. No entanto, o jogo remete para um público jovem e estes nomes não seriam facilmente memorizados pelas crianças, assim optou-se por fazer escolher alguns destes nomes para os deuses e manter as simbologias associadas a cada um, tal como é possível verificar na figura 24, e fazer uma segunda pesquisa para os nomes das personagens heroicas. Nesse seguimento, optou-se por procurar nomes de deuses existentes, não restringidos apenas aos celtas. Dos vários nomes existentes, Diana, Gabriel e Vitória (que posteriormente adaptou-se a Viktoria) foram os escolhidos para as personagens heroicas, devido à simplicidade e à fácil memorização do nome. No que diz respeito aos inimigos mais fortes, a metodologia aplicada na busca do nome foi diferente, recorrendo-se aos mais variados nomes de vilões de jogos e aos significados dos nomes. Assim, optou-se por dar ao primeiro monstro o nome de Darius que significa “soberano” sendo o nome de um dos reis da Pérsia e, Magnus ao último monstro. O nome desta personagem significa “o grande” sendo utilizado para nomear líderes religiosos e políticos.

Os restantes elementos da tribo Apalad, serão distinguidos apenas pelo seu nível.

Resumidamente, do lado dos guardiões temos a Diana, o Gabriel e a Viktoria, todos filhos dos deuses celtas. Estes, apesar de terem diferentes personalidades e objetivos pessoais, têm um objetivo comum na narrativa, ou seja, derrotar a tribo Apalad e restaurar a biodiversidade de Chóco. Do lado dos vilões, membros da tribo Apalad, fazem parte Magnus e Darius, como líderes da tribo, e os restantes guerreiros da mesma. O objetivo principal desta tribo é invadir o território das tribos vizinhas para devorar tudo o que possam. Adicionalmente, será caracterizada também a Mãe Natureza – Deusa Dea Matrona que será representada como guia da narrativa no elemento digital do jogo, desta forma apenas será feita uma caracterização da personagem, deixando de parte a sua criação gráfica.

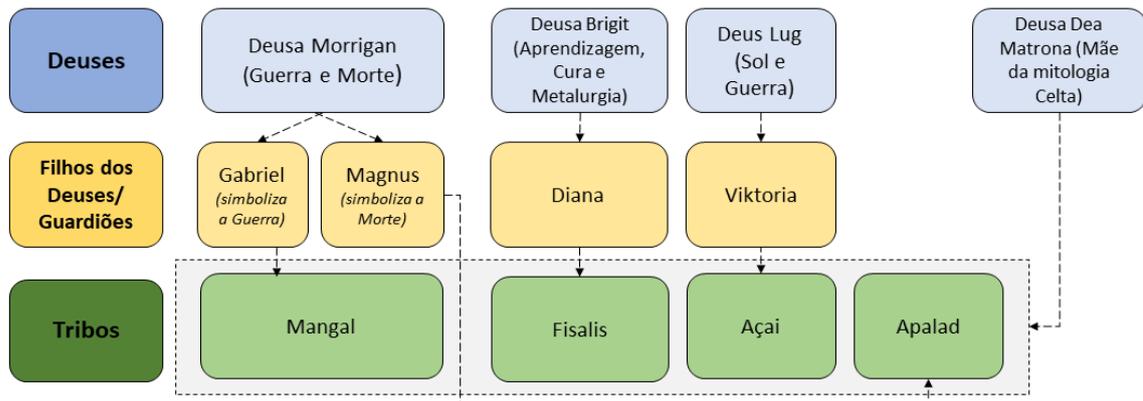


Figura 24. Organograma da árvore genealógica e da distribuição das tribos

Neste seguimento, foram posteriormente desenvolvidas as características das personagens de forma genérica e detalhadamente.

Caracterização genérica

Para caracterizar as personagens criou-se, numa primeira fase, uma tabela de prototipagem com objetivos e algumas características psicológicas e sociais. Estas características foram discutidas pelos membros do projeto até se chegar a um consenso. Assim, foi possível chegar a uma caracterização geral de cada personagem que se apresenta a seguir:

- **Gabriel** foi criado como uma personagem que se caracterizava por ser aventureiro, solitário e corajoso, tinha um tremendo medo de falhar e desejava reconhecimento por parte da sua mãe. A pressão das opiniões alheias é um dos seus maiores problemas, uma vez que o seu irmão Magnus fugiu para se juntar à tribo Apalad, desta forma o seu principal objetivo é ser o herói e recuperar o irmão da tribo hostil;
- **Diana** destaca-se por ser calma, amável e inteligente. É feiticeira e curandeira da sua tribo, sendo venerada pelas suas poções místicas. O seu maior medo é o sofrimento que as pessoas ao seu redor possam vir a ter, por isso a tranquilidade tanto interior como dos outros é o seu maior desejo e objetivo. Apesar do seu ar sereno, Diana sofre de muitas inseguranças nos momentos de maior tensão, sendo este um problema com que luta permanentemente;
- **Viktoria** é uma personagem com garra, é extrovertida, alegre e impulsiva. Define-se por ser muito social e tem como objetivo fazer amigos, por isso o seu maior medo é a solidão. Apesar de tudo a sua personalidade carismática por vezes é vista como insensível e indelicada;

- **Darius** é um dos elementos mais fortes dos Apalad, caracteriza-se por ser um feiticeiro grotesco e agressivo. O seu desejo é fazer com que as tribos alheias se tornem seus escravos. Despreza a natureza, na qual não reconhece valor e abafa toda a beleza e diversidade que encontra. O seu único medo é Magnus e por isso venera-o constantemente;
- **Magnus** é a personagem mais poderosa e implacável da tribo hostil. Tem uma personalidade ambígua, sedutora e vingativa. Pretende aniquilar a mãe natureza, o seu irmão Gabriel (um dos heróis) e ser o líder supremo de Chocó. Por isso não tem medos, nem olha a meios para atingir os seus fins;
- **Exército da tribo Apalad** são elementos que contém uma mutação genética que os impossibilita sentir o sabor dos alimentos e que os desfigurou, inclusivamente a Darius e Magnus. O objetivo dos Apalad é enriquecer para que os seus elementos possam viver uma vida próspera, luxuosa e desprendida, superior à das outras tribos, conquistando o poder em Chocó;
- **Dea Matrona** é a mãe natureza. Um espírito protetor, que acolhe todos os seres, e lhes dá vitalidade para uma vida tranquila e feliz.

A partir destas características iniciais, foram construídas histórias detalhadas em volta de todas as personagens.

Caracterização detalhada

Diana

Diana é filha da deusa Brigit, deusa da aprendizagem, da cura e da metalurgia. Pertence à elite dos curandeiros da sua tribo. Infelizmente, a sua tribo, Fisalis, foi a mais ameaçada pelos Apalad. Esta personagem tem o poder de curar, recorrendo a forças misteriosas e colabora regularmente com outros deuses, espíritos de luz, mortos, animais, etc.

Ela é reconhecida por todos os elementos da sua tribo, sendo venerada pelas suas poções místicas, bem como a sua boa mão para a cozinha, já que o seu paladar é aguçado. O seu truque tanto para a cozinha como para as poções é provar sempre antes de dar/ servir, já que qualquer tipo de poção não afeta o seu organismo. Consegue detetar várias realidades aos mesmo tempo, e de forma instantânea, e por isso tem o poder de se ligar ao sagrado, conseguindo comunicar com a deusa Dea. Este poder faz com que em tempo de guerra com os Apalad, conseguisse comunicar e ter visões de Dea enquanto está em apuros.

É uma curandeira inteligente e perspicaz, que aprendeu que nutrir o corpo e o espírito são pontos-chave para a sua capacidade curativa, mas sobretudo para uma vida com vitalidade e paz interior.

Diana foi destacada pela sua mãe para salvar a sua tribo e as tribos amigas, assim como os outros guardiões, no entanto a falta de confiança faz com se sinta insegura nos momentos de maior pressão e stress.

Além da sua capacidade curativa e da percepção de várias realidades ao mesmo tempo, Diana consegue rapidamente encontrar soluções e o seu raciocínio é misteriosamente rápido.

Gabriel

Gabriel é filho de Morrigan, deusa da Guerra e da Morte. Juntou-se à luta contra os Apalad para salvar a sua tribo, Mangal. O seu irmão desapareceu, havendo vozes que dizem ter-se convertido à tribo Apalad. Ele quer recuperar as terras e os alimentos que podem trazer vitalidade à sua tribo e às tribos vizinhas.

Gabriel prometeu à sua mãe que iria resgatar o seu irmão, Magnus, e trazê-lo para casa. A sua coragem e a sua pontaria certa são motivo de conversa entre as tribos vizinhas. Era comum encontrem-no muitas vezes a vaguear, com o seu arco às costas, perto das lagoas, nos mangais e na floresta, onde recolhia elementos da natureza que encontrava. Além disso, procurava e descobria novos recantos no território Chocó, onde gravava o seu símbolo tribal nas árvores, feito com as suas setas, como sinal de que já lá esteve.

Viktoria

Viktoria é uma lutadora implacável e acrobática. Salta entre os ramos mais altos das copas de árvores com uma verticalidade impressionante. Sente-se livre nas suas incursões na floresta, e é acérrima defensora dos seus amigos, com os quais convive frequentemente. É extrovertida, alegre, e um pouco impulsiva, mas tem visto os seus amigos (da sua tribo, Açai, e tribos vizinhas) a ser ameaçados pelos Apalad. Por isso, Viktoria luta contra os Apalad: o seu objetivo é derrotá-los e vingar os seus amigos e a mãe natureza, por tudo o que lhes fizeram.

Viktoria tem a excelência do olfato. Consegue detetar o inimigo à distância, bem como todos os elementos, pelos seus odores e aromas.

Viktoria é filha do Deus Lug, deus do sol e da guerra. Além das suas habilidades na luta e do seu olfato apurado, Viktoria tem uma força surreal, intimidando todos os homens da sua tribo. Apesar de tudo, por vezes membros da tribo tecem comentários de que a guardiã parece um bocadinho selvagem e grosseira em algumas discussões que tem.

Exército Apalad

Estes elementos contêm uma mutação genética que os impossibilita sentir o sabor dos alimentos e usar a sua percepção sensorial para reconhecer o ambiente em seu redor e orientarem-se nele. Por este motivo, não vêem beleza na natureza e na sua diversidade, não conseguem detetar a riqueza de sabores que ela oferece às tribos habitantes de Chocó. O sonho dos Apalad é enriquecer a tribo dos Mangais, para que os seus elementos possam viver uma vida próspera, luxuosa e desprezada, superior à das outras tribos, conquistando o poder em Chocó. Desprezam a figura da mãe natureza, a sua presença e influência em Chocó e contam enriquecer vendendo espécies raras de animais e plantas

no mercado negro. Assim que esta tribo fez desaparecer o seu fruto favorito, conquistaram terras alheias e destruíram e devoraram tudo na sua passagem.

Em consequência da sua mutação, conseguem subjugar os outros através de um fungo que nutriram, e que mata animais e plantas, e retira a vitalidade às tribos nativas.

Dentro das habilidades e poderes do exército, destacam-se a força e a magia negra como armas para o combate às tribos.

Todos os Apalad, incluindo Darius, não sentem prazer em comer outros alimentos, por isso comem o mesmo. Este alimento favorito dá-lhes força/ energia, apesar de não lhes oferecer vitalidade e equilíbrio. Magnus também não sente prazer em comer, mas procura alimentos que sabe serem bons para o seu corpo, que lhe dão vitalidade, daí guardar algumas das melhores espécies para a sua despensa pessoal.

Darius

Darius é um dos elementos mais fortes dos Apalad. É uma personagem grotesca e agressiva. Tem uma personalidade pegajosa, cola-se aos seus inimigos e não os larga enquanto não obtém o que quer. Ainda assim, consegue reunir uma horda de Apalad em volta dele, que o veneram, e que ele faz questão de tratar bem. O seu objetivo é enriquecer e viver uma vida ostensiva, fazendo das outras tribos seus escravos.

Despreza a mãe natureza, na qual não reconhece valor, e abafa toda a beleza e diversidade que encontra. O seu único temor é Magnus, que o maltrata frequentemente.

Magnus

Magnus é o elemento mais poderoso dos Apalad. É uma personagem ambígua e sedutora. Tem uma figura forte e elegante. É caloroso com os seus inimigos, mas a sua personalidade tem duas camadas, uma superficial, doce e atrativa, e outra que esconde, destrutiva. É implacável e frio com quem o rodeia e segundo os seus objetivos. O seu intuito é derrotar a mãe natureza e toda a sua diversidade. No seu íntimo ressentem-se por não sentir os sabores que os outros sentem e por não poder apreciar toda a diversidade. Quer destronar esta figura e ser o líder supremo de Chocó. Mas o seu desejo mais profundo é vingar-se da sua mãe Morrigan e do seu irmão Gabriel.

Mãe Natureza – Deusa Dea Matrona

A Mãe Natureza é representada no jogo pelo dispositivo móvel. É uma entidade suprema, que representa a biodiversidade de Chocó e a sua magia. Um espírito protetor, que acolhe todos os seres, e lhes dá vitalidade para uma vida tranquila e feliz. Em Chocó crescem as mais variadas espécies de animais e plantas, que são utilizadas pelas tribos nativas para se nutrirem, com um respeito máximo pelo espírito da natureza. Dea não é só fonte de diversidade, mas é um espírito tranquilo que zela pela paz e harmonia entre todos.

FASE 2 | Primeira fase dos esboços das personagens

Posteriormente à caracterização prévia e completa de cada personagem, os primeiros esboços foram criados com base em referências visuais, recolhidas através de um levantamento. No seguimento do que Silver (2017) sugere, a busca por referências pode ajudar a que o aspeto da personagem se mantenha, tal como foi idealizado.

Referências visuais

O levantamento de referências visuais foi realizado com base no design de personagens de jogos, filmes, séries e animações dirigidas a crianças. Além disso, também foi integrado no levantamento *concept art*¹⁰ e desenhos de ilustradores. O objetivo deste levantamento foi meramente exploratório uma vez que se pretendia avaliar que elementos poderiam ser usados para definir uma identidade visual.

Nesta fase, foram também recolhidos elementos que fazem parte do conceito da narrativa, ou seja, tribos e deuses. Foi realizada a mesma pesquisa para o conceito dos deuses, no entanto, esta opção foi descartada devido à envolvimento que as personagens heroicas já tinham com as tribos, tendo assim uma aparência semelhante à população tribal. Desta forma, foram pesquisados elementos que fazem parte do imaginário visual tribal, nomeadamente máscaras, vestuário, armas e marcas de rosto.

De modo a facilitar a criação das personagens, optou-se também por criar dois *moodboards*¹¹: um para personagens tribais inimigas – Tribo Apalad (Figura 25) e outro para os filhos dos deuses (Figura 26) (Apêndices 1 e 2).

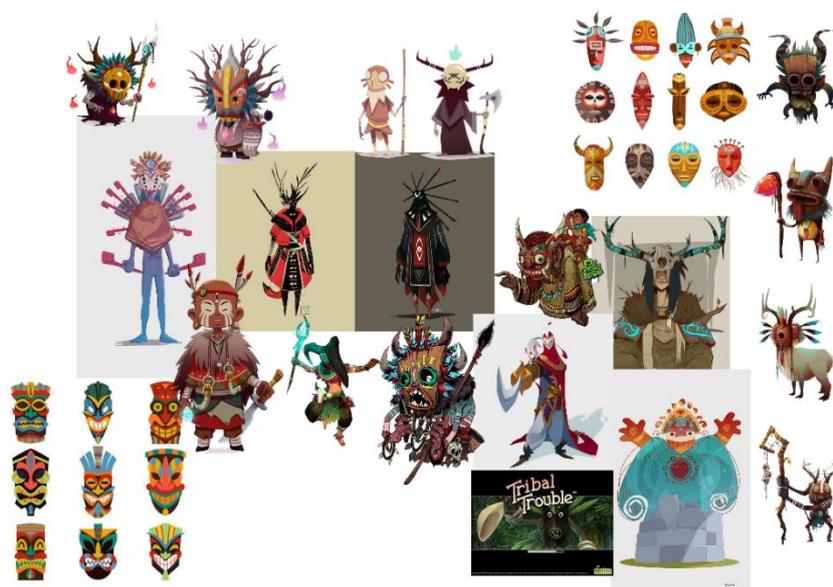


Figura 25. *Moodboard* das personagens da tribo Apalad

¹⁰ *Concept art* é uma forma de ilustração utilizada para transmitir uma ideia para utilização em filmes, jogos de vídeo, animação, banda desenhada, ou outros meios de comunicação antes de ser colocada no produto final.

¹¹ Um *moodboard* é um tipo de apresentação visual ou “colagem” que consiste em imagens, texto e amostras de objetos de uma composição. Pode ser baseado num tema definido ou pode ser qualquer material escolhido ao acaso. Pode ser utilizado para transmitir uma ideia geral ou um sentimento sobre um tópico em particular.

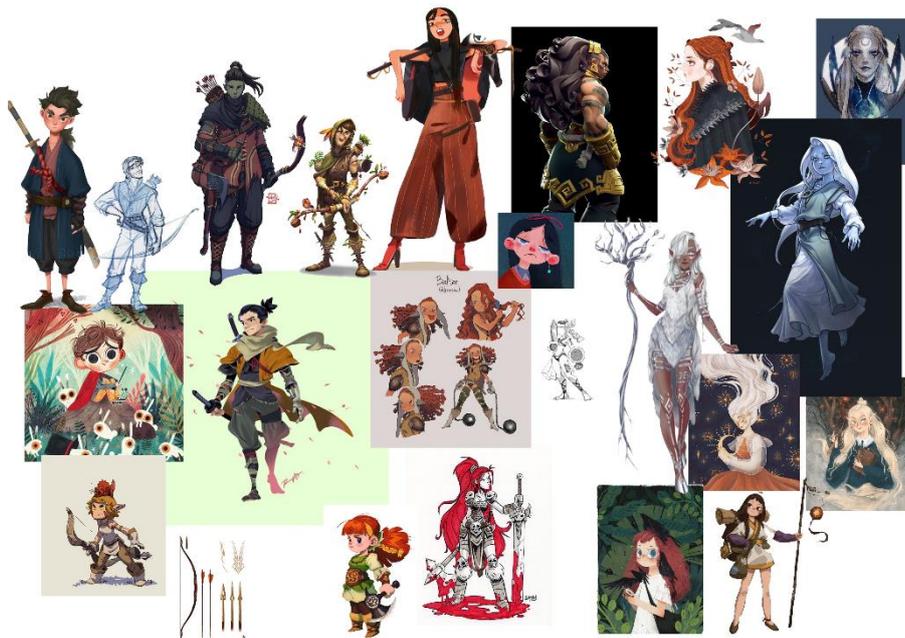


Figura 26. Moodboard das personagens guardiãs

Posteriormente à pesquisa visual, iniciou-se a experimentação gráfica. No caso dos heróis, foram desenhadas três versões de cada, de modo a posteriormente testar a preferência das crianças. A primeira versão destaca-se o desenho da personagem a um nível mais detalhado e juvenil; a segunda versão caracteriza-se por ser mais infantil e simplista e a última versão foi criada com o intuito de ser mais sério e próximo das personagens que os adolescentes possam ter preferência. Nesta fase, para além dos elementos tribais, focou-se no vestuário e em adicionar às personagens algum tipo de arma relacionada com a sua narrativa pessoal. Salienta-se que os elementos seguintes foram construídos de igual forma para cada uma das identidades visuais, sendo o rosto e as expressões faciais o único elemento na qual existiram diferenças entre as versões.

Vestuário e Armas

O vestuário de cada personagem foi idealizado de forma individual, pois tal como Patel (2017) defende, o vestuário também transmite a personalidade de uma personagem. Desta forma, Diana apresenta-se com um vestido e uma capa com capuz de forma a transmitir o seu lado mágico e também tímido, escondendo-se por de trás do capuz quando sente necessidade. Devido à localização geográfica da sua tribo, Gabriel tem uma indumentária mais quente. Calças, botas altas e o seu casaco de pelo são característicos desta personagem. Viktoria é a personagem que adotou totalmente os costumes e formas de vestir da sua tribo de modo a conseguir socializar e a integrar-se mais facilmente. Desta forma, realça-se a saia tribal e o seu colar de folhas.

No caso da tribo Apalad, o seu vestuário não segue nenhum tipo de regra, no entanto é comum a túnica ou poncho. A única personagem que difere deste padrão é Magnus, que

sendo filho de um deus celta, idealizou-se em manter o seu estilo imponente e mais próximo do vestuário de um deus guerreiro, carregando consigo uma capa e armadura.

Nesta fase, para além do vestuário tribal, adicionaram-se às personagens algum tipo de arma relacionada com as características psicológicas e emocionais das mesmas, acentuando tanto as suas características físicas como as suas poses, já que, segundo Gard (2000), o exagero da pose fará com que a personagem ganhe significado. Assim, no que diz respeito à Diana foi adicionado um bastão para simbolizar a magia e o seu lado de feiticeira. Ao Gabriel adicionaram-se o arco e setas que representam a sua destreza. Já à Viktoria adicionou-se uma foice que está associada à sua força e garra.

No caso dos vilões, como eles pertencem à tribo Apalad e esta é uma tribo hostil que na narrativa usa armas e magia para combater conquistar os territórios das restantes tribos, estas personagens foram pensadas de modo a que exibam também armas.

Rosto e Expressão Facial

Na acentuação das características físicas, optou-se por realçar os elementos da face das personagens uma vez que é nestes elementos que serão exibidas as expressões faciais e suas emoções. No caso dos guardiães, que são as únicas personagens com o rosto descoberto, destacaram-se principalmente os olhos, as sobrancelhas e a boca. Foram, ainda, adicionadas as marcas tribais no rosto que simbolizam a tribo que cada personagem protege. No caso da primeira versão existiu um destaque no caso dos olhos, realçando a cor e a sua dimensão. Também a versão do centro, os olhos foram destacados pela sua dimensão grande e arredondada. A expressão facial característica de cada versão dos heróis difere substancialmente, sendo que a versão da direita traduz claramente o tipo de personalidade de cada personagem. Já a versão da esquerda pode induzir em erro o observador quanto à atitude, no entanto são também bastante expressivas. As personagens da versão do centro apresentam-se sempre com uma expressão facial que induz à felicidade uma vez que, as sobrancelhas encontram-se levantadas e os cantos da boca erguidos para cima, tal como Roberts (2004) defende (Figura 27).



Figura 27. Caracterização do rosto e expressões faciais - versão 1 (esq.), versão 2 (centro), versão 3 (dir.)

No caso dos vilões, pretende-se adicionar máscaras com o objetivo de levar o jogador a pensar que por trás destas se escondem as deformações vindas de uma alimentação descuidada. Assim, optou-se por lhes aplicar máscaras nas quais os olhos são sempre bastante escuros para acentuar o seu ar aterrador. Já a boca dos vilões desenhou-se sempre aberta ou escondida. Nos vilões que têm a boca aberta com os dentes expostos, procurou-se deteriorar os dentes uma vez que essa é uma das consequências de uma má alimentação (Figura 28, esq.). Tal como Fairrington (2009) afirma dentes tortos ou a ausência destes podem transmitir pobreza ou que a personagem é desagradável. Apesar do uso das máscaras impossibilitar saber qual a verdadeira expressão facial dos vilões, optou-se por dar a algumas máscaras a expressão facial de provocação. Como é possível visualizar na figura 28, ao centro, na qual o elemento da tribo Apalad exibe a sua língua fora da boca, adicionalmente, Darius apresenta um sorriso subtil (Figura 28, dir.).



Figura 28. Esboço das máscaras da tribo Apalad

Linguagem Corporal

No que diz respeito às poses, optou-se por conferir aos heróis poses que transmitissem segurança e amizade (Figura 29). No caso dos vilões, pensou-se em atribuir poses combativas e exageradamente desafiadoras. Desta forma, distingue-se claramente as personagens boas das más. Isto porque, segundo Rogers (2010) uma silhueta forte e clara é importante, pois traduz rapidamente a personalidade da personagem, distinguindo-a das demais, ou seja, distingue as personagens boas das más e ajuda a destacá-las no mundo ou ambiente do jogo.

Tal como foi referido anteriormente, a experimentação gráfica ocorreu nas três personagens heroicas (Figura 29) (Apêndices 3, 4 e 5) de forma a que a preferência das crianças determinasse o tipo de identidade visual que as restantes personagens possuísem. Assim, os esboços dos inimigos não foram desenvolvidos aprofundadamente, sendo as máscaras o único elemento de destaque nesta fase.



Figura 29. Designs visuais das personagens heroicas

FASE 3 | Teste aos esboços das personagens

Análise dos resultados

Depois dos esboços criados, optou-se por realizar um breve teste exploratório e informal às preferências das crianças com uma pequena amostra de três participantes com 10 anos de idade. Era intenção ajustar o design visual à faixa etária *target* do jogo (dos 10 aos 12 anos de idade). No entanto, como já foi anteriormente mencionado, foram apenas testados os heróis, para os quais se desenharam três versões, com diferentes níveis de detalhe gráfico. Por isso, após a exibição das três versões aos participantes, foi-lhes perguntado qual era a favorita e quais as razões para essa preferência. Isto porque, se pretendia compreender qual das versões poderia funcionar melhor a nível empático, junto de crianças da referida faixa etária. Em termos de resultados, a opinião manifestada pelas crianças foi unânime. Pelo que as versões preferidas foram as posicionadas a meio (Figura 30).

As justificações para esta escolha relacionaram-se com o tamanho dos olhos e o facto de parecerem ter estatura baixa. Por outro lado, também se verificou que a versão escolhida é a que apresenta uma linguagem visual gráfica mais simplificada. Assim, este foi considerado o caminho a seguir para a linguagem visual das personagens do jogo. Desta forma, optou-se por simplificar, também, o design de todas as personagens do jogo.



Figura 30. Design visual das personagens escolhidas pelos participantes

FASE 4 | Segunda fase de desenho das personagens

Desafios no design das personagens

Pouco após o teste anteriormente descrito, as personagens inimigas foram desenhadas de forma a dar continuidade ao projeto e para que fossem testadas e partilhadas com a equipa de investigação e desenvolvimento do FlavourGame. No entanto, assim que se colocou as versões iniciais dos heróis com as versões dos inimigos, identificou-se desde logo alguns problemas. Por um lado, era notória alguma falta de consistência de linguagem visual entre os desenhos das personagens. Os vilões pareciam ter uma linguagem visual e traço, que apesar de caligráfico, era mais “fun” e menos infantil do que o dos heróis (Figura 31).



Figura 31. Primeiros estudos de design visual dos heróis (direita) e de vilões (esquerda)

Com o apoio de um elemento da área de Design gráfico da equipa FlavourGame, chegou-se à conclusão de que este tipo de inconsistência de linguagem no design de personagens, é indesejável no seu conjunto e no âmbito da identidade visual de um jogo, não devendo existir. Porque, tal como referem Budelmann et al. (2010), sistemas eficazes de identidade gráfica requerem suficiente consistência para serem identificados e dependem fortemente dessa consistência.

Por outro lado, era notório nos heróis, que havia demasiada cor, o que poderia mais tarde levantar problemas de criação de identidade visual e sentido de unidade no tratamento cromático dos restantes elementos visuais do jogo. No entanto, tal não era no contexto global do design do jogo, desejável, porque o jogo teria também de obedecer a uma identidade gráfica e, tipicamente, este tipo de identidade visual é reforçada quando se limita a paleta cromática e não o contrário.

Portanto, tendo-se em consideração os problemas descritos, a equipa decidiu que o design visual das personagens teria também de obedecer aos seguintes requisitos:

- Ter uma linguagem gráfica consistente que depois pudesse ser transposta para o design do grafismo dos restantes elementos do jogo (tabuleiro, cartas, instruções, etc);
- Ter uma linguagem “fun” e mais adequada à faixa etária do público-alvo;
- Ter um traço e linguagem visual mais simplificados;
- Ter um sistema cromático com uma paleta limitada que permitisse reforçar, quer a linguagem visual das personagens, quer a linguagem visual do jogo como um todo.

Perante estes requisitos, os heróis foram redesenhados para terem uma linguagem visual consistente com a dos vilões do jogo, nomeadamente ao nível da expressividade e exagero da postura e, ainda, ao nível do tipo de traço. Foi decidido reter no traço o seu lado caligráfico e a expressividade da diferença de espessura do mesmo, tal como é visível na seguinte imagem a diferença entre os heróis dos primeiros desenhos e dos finais (Figura 32).



Figura 32. Comparação do design visual das personagens guardiãs

Além da alteração do traço e da ausência de cor, as personagens heroicas sofreram outras alterações a fim de uniformizar todas as personagens do jogo, como é possível visualizar na figura 33 (Apêndices 6 a 13). É notório que as personagens foram simplificadas, retirando as várias marcas tribais que estavam espalhadas pelo corpo, deixando apenas as do rosto. Também foram retirados elementos acessórios, neste caso, criaturas de Chocó que acompanhavam Diana e Gabriel. A expressão facial e a linguagem corporal foram também trabalhadas de forma a dar mais expressividade e personalidade às personagens heroicas, como é possível entender no seguinte subtópico. O vestuário foi o único elemento que se manteve.



Figura 33. Design visual das personagens FlavourGame

Rosto e Expressão Facial

Como é possível verificar na figura anterior, no que diz respeito à face dos monstros esta manteve-se com máscara como foi idealizado inicialmente. Esta criação torna-se mais divertida já que é possível explorar o design das máscaras livremente sem comprometer a transmissão da mensagem da expressão da máscara, bem como a mensagem do desenho simples e cuidadoso.

Por outro lado, as personagens heroicas sofreram alterações. Apesar da concepção de personagens com bom carácter tender a ser mais coerente e com uma linha mais estável, procurou-se dar mais expressão aos rostos das personagens, deixando de parte a caracterização generalizada de que as personagens bondosas apenas sorriem.

Assim, a personagem que passou por mais mudanças foi Viktoria, optou-se por redesenhar de forma a transmitir o seu carácter forte, dando-lhe assim um rosto provocatório e até mesmo um pouco carrancudo. Realça-se que foi uma decisão bastante ponderada, uma vez que a sua expressão facial pode ser confundida com a emoção – raiva. Desta forma, explorou-se principalmente as sobrancelhas, colocando uma mais acima do que a outra. Para que o desenho fosse consistente, optou-se também por exagerar nos olhos criando um maior do que o outro conforme a posição da sobrancelha. A boca foi também alterada, deixando de parte o sorriso, colocando a boca com os cantos descidos.

No que diz respeito ao Gabriel, o desenho da personagem também passou por mudanças. Estas alterações passaram pela posição das sobrancelhas que estão ligeiramente mais descidas nos cantos paralelos ao nariz e a boca não está completamente séria, pelo que se subiu um dos cantos da boca de forma a transmitir uma atitude desafiadora e corajosa por parte da personagem.

Diana foi a personagem com menos alterações. Cobriram-se as sobrancelhas de modo a dar mais definição ao seu cabelo e a face transmite amizade e bondade ao piscar o olho e sorrir.

Tendo em consideração o elevado número de expressões faciais que podem existir e de forma a explorar o tema e a entender se as crianças percecionam as expressões facilmente através de desenhos, decidiu-se criar um leque de expressões faciais para as personagens heroicas. Importa realçar que os inimigos não foram adicionados porque usam máscaras que escondem o rosto.

Desta forma, elaboraram-se quatro expressões faciais para cada herói. No caso da Viktoria (Figura 34) e do Gabriel (Figura 36) queria-se testar algumas expressões faciais primárias, ou seja, medo, felicidade, surpresa, tristeza e raiva. Relativamente a Diana, foi idealizado que se criassem outras expressões faciais que não seguissem totalmente a caracterização da personalidade da personagem, como é possível constatar na figura 35.



Figura 34. Expressões Faciais - Viktoria: A-Raiva; B-Felicidade; C-Medo; D-Surpresa

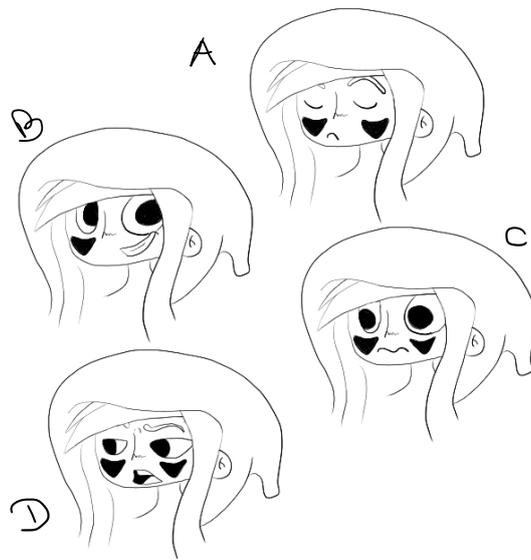


Figura 35. Expressões Faciais - Diana: A-Despreocupação; B-Felicidade; C-Angústia/Preocupação; D-Desconfiança

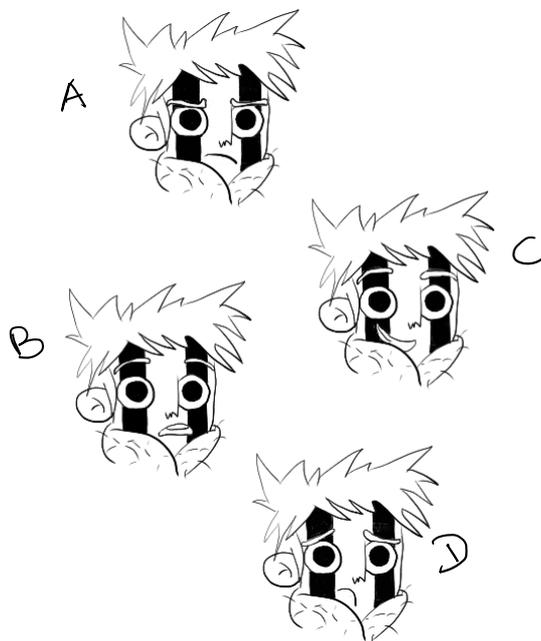


Figura 36. Expressões Faciais - Gabriel: A-Raiva; B-Surpresa; C-Felicidade; D-Tristeza

Linguagem Corporal

No seguimento das melhorias feitas às personagens, é possível verificar que aos vilões foram-lhes conferidas poses exageradamente desafiadoras tal como foi idealizado antes de serem criadas graficamente, já nos heróis destaca-se a alteração da pose da Viktoria e do Gabriel de forma a transmitir claramente a sua atitude e personalidade. Se por um lado a Viktoria tem a mão encostada à anca simbolizando o seu carácter exigente e impaciente, por outro lado em Gabriel a pose está preparada para combater, levando a pensar que é corajoso e não tem nada a temer.

Através de uma generalização quanto às poses das personagens é possível concluir que todas apresentam posturas abertas, tal como Roberts (2004) defende, já que possuem os braços e as pernas separadas, os pés virados para o chão e de modo subliminar estão virados para a personagem de interesse. No que diz respeito aos modos das posturas, todas as personagens se caracterizam por serem reativas e combativas já que os estados de espírito implícitos a esse modo são o interesse, o empenho, a ânsia ou o desafio.

Cartas das personagens

Tendo em consideração a possibilidade da realização do teste presencial, apresentado na fase seguinte, decidiu-se criar cartas para que a presença das personagens fosse mais dinâmica no jogo. Desta forma, foram criadas sete cartas: três cartas para os heróis, duas cartas para os elementos mais fortes da tribo – Darius e Magnus e, duas cartas para os monstros de nível I e II.

Uma vez que a criação das cartas foi um processo decidido aquando da confirmação do teste, procurou-se explorar como é que as cartas estavam estruturadas e que tipo de design visual costumam ter. Depois de alguma pesquisa exploratória visual conclui-se que as cartas geralmente são constituídas pelo nome da personagem, desenho desta, biografia e pelo símbolo do poder associado. Posteriormente, fez-se um levantamento da icnografia que poderia ser utilizada para apoiar na definição da identidade visual das cartas e das personagens. Uma vez se tratar de um espaço selvagem e tribal foram pesquisados elementos tribais, cores e texturas.

Através dos exemplos da figura 37 abaixo é possível concluir que o uso de círculos, triângulos e losangos também é característico nas estampagens tribais. Relativamente às cores, a pesquisa direcionou para o uso das cores: laranja, castanho, amarelo, verde/azul, branco e preto.



Figura 37. Exemplos de padrões tribais (retirado de: pinterest.pt)

Na figura 38, é apresentado um exemplo de uma das sete cartas criadas.



Figura 38. Exemplo da carta FlavourGame - Diana

No que diz respeito aos elementos, as cartas são compostas, tal como nas referências encontradas, pela figura da personagem, o seu nome, o poder ou atributo associado e pela biografia. Adicionou-se ainda outro símbolo que remete às marcas tribais de cada tribo, bem como um pequeno resumo com a sua origem, o seu atributo e a que tribo pertence.

Relativamente à identidade gráfica, as cartas são representadas com uma base de tons acastanhados, assim como os quadrados que contêm simbologias. Adicionou-se uma textura à base de modo a transmitir a ideia de que a carta é rústica e incorporaram-se

pequenas setas nas extremidades e nos cantos das cartas, já que esta forma geométrica é bastante usada nos padrões tribais.

Com o apoio dos restantes elementos do projeto, chegou-se à conclusão que seria uma boa estratégia optar por colorir as personagens apenas com uma cor, com duas tonalidades, mais escura e mais clara, em diferentes espaços do desenho (Apêndices 14 a 20). Desta forma, e com a ajuda das referências aos padrões tribais, optou-se por colocar as seguintes cores nas personagens (Figura 39):

	Diana
	Viktoria
	Gabriel
	Tribo Apalad – Nível I
	Darius
	Tribo Apalad – Nível II
	Magnus

Figura 39. Cores das personagens

FASE 5 | Teste aos desenhos das personagens

Enquadramento do teste

Depois de aproximado o design visual dos heróis às demais personagens, foi realizada uma entrevista semiestruturada a três crianças com idades compreendidas entre 11 e 12 anos, com o objetivo de globalmente averiguar a opinião das mesmas sobre o design das referidas personagens. Importa também salientar que com esta segunda fase de testes se pretendia continuar a envolver as crianças no processo de design por forma a que estas escolhessem, interpretassem e sugerissem alterações às soluções de design que foram desenvolvidas para as personagens.

Metodologicamente a entrevista teve uma duração de cerca de 20 minutos, e foi realizada utilizando um discurso informal por parte da entrevistadora para que as crianças se sentissem à vontade enquanto respondiam às questões colocadas.

Adicionalmente, foram também criadas cartas com representações e descrições por forma a que as crianças pudessem ler sobre as mesmas e observar os desenhos criados para as representar.

Posteriormente a terem jogado o jogo FlavourGame e escolhido diferentes personagens em cada jogada, a entrevista iniciou-se com uma pequena contextualização do teste, seguidamente a leitura de uma breve sinopse da narrativa do jogo, bem como da narrativa individual de cada personagem.

A entrevista foi estruturada por forma a focar a recolha de dados sobre os seguintes aspetos relacionados com o design de personagens: preferência da personagens, vestuário, habilidades e armas, expressões faciais e evolução da personagem no final do jogo. Posteriormente, também se averiguou as preferências e opiniões em relação às cores utilizadas nas personagens e em relação ao *layout* e cor das cartas (Apêndice 21). No Apêndice 22 será possível verificar os dados recolhidos, sendo a transcrição da entrevista focada apenas nas respostas às questões pretendidas.

Tendo em consideração o carácter exploratório do primeiro teste, no capítulo V - Síntese dos Dados Recolhidos será focada a análise de resultados, apenas do segundo teste que se caracterizou por ser mais elaborado.

Cap. V

Síntese dos Dados Recolhidos



Discussão dos resultados obtidos na segunda fase de testes

Personagem favorita e personagem antipatizada

O teste iniciou-se com a discussão da preferência das personagens. Foram exibidas todas as cartas aos participantes e foi-lhes perguntado qual era a personagem favorita e porquê. À semelhança do primeiro teste pretendia-se compreender qual a personagem que chamava mais atenção e que despertasse empatia. Em termos de resultados, as opiniões variaram entre três personagens: a Viktoria, a Diana e os inimigos de nível II, sendo a Diana escolhida por duas crianças. A primeira criança escolheu Diana pelo facto de se assemelhar a ela uma vez que, tal como a personagem, é bondosa e gosta de ajudar os amigos. Foi também possível verificar que a escolha da personagem favorita foi feita através da associação das personagens aos seus amigos, referindo que não escolheu gostar da Viktoria porque a personagem tinha uma personalidade parecida com a da amiga. Esta adicionou que gostou bastante do desenho dos inimigos de nível II referindo que eram as personagens mais bem desenhadas. O segundo participante também escolheu Diana, referindo que ao nível do design é a personagem mais bonita. O último participante preferiu Viktoria justificando pelas parecenças de personalidade com a personagem.

Relativamente à personagem que desgostaram a opinião foi unânime por parte dos participantes, sendo os monstros de nível I a escolha. As justificações relacionaram-se com o desenho das personagens na qual consideraram estranhas, destacando o desgosto pela figura da mulher por estar curvada. No entanto, uma das crianças justificou essa escolha devido à dificuldade sentida ao derrotá-los no jogo.

Nesta questão destaca-se o facto de os participantes terem associado a personagem à sua personalidade individual ou à beleza do desenho. Apesar de existirem vários argumentos que defendem o facto do jogador se identificar com a personagem, é possível apontar este tipo de comportamento ao que Aristóteles (2008) aponta como ponto essencial na personagem, sendo esta o “espelho” do que é o humano. Por outro lado, no que diz respeito à escolha da personagem pelo desenho, podemos estar perante um Efeito Halo, já que segundo Rogers (2010) caracteriza-se por se tratar as pessoas, neste caso da personagem, de forma diferente devido à sua aparência.

Vestuário das personagens

Após o procedimento antes descrito começou-se por inquirir as crianças sobre o que achavam do vestuário das personagens. Aqui pretendia-se perceber se tinham dificuldades em entender o que as personagens tinham vestido e se sugeriam, ou não, algum tipo de alteração. Em termos de respostas, os resultados foram variados. Enquanto uma das crianças concordou totalmente com o que foi desenhado, foi notório que as outras duas tiveram dificuldades em interpretar o que um dos personagens - o Maguns - tinha vestido. E, portanto, sugeriram que lhe fosse adicionada uma armadura. Em relação às heroínas Diana e Viktoria uma das crianças referiu que estas poderiam também usar umas calças,

uma vez que numa luta seria pouco prático utilizar um vestido. Em relação aos monstros de nível I uma das crianças realçou a necessidade de estes terem as roupas mais estragadas e velhas ou de até mesmo usarem uma armadura, uma vez que as suas habilidades são os ataques físicos. Já em relação aos monstros de nível II uma das crianças associou o vestuário às habilidades e propôs que a estes fosse adicionado um manto, dadas as suas habilidades mágicas.

As alterações sugeridas foram bastante pertinentes e serão uma mais-valia na melhoria das personagens futuramente. Salienta-se que a sugestão das roupas estragadas vão ao encontro do que Amorim et al. (2016) defendem, remetendo os inimigos para uma classe social inferior. No entanto, o facto das personagens heroicas femininas utilizarem vestido não deve ser algo a alterar já que o vestido de Diana simboliza o seu lado de feiticeira e o de Viktoria remete para a adoção total do vestuário da sua tribo.

Armas e habilidades das personagens

As crianças foram também inquiridas sobre o que achavam das armas e habilidades atribuídas a cada personagem. O objetivo passou por perceber se gostavam das opções tomadas e se sugeriam, ou não, algum tipo de alteração. Em relação às armas dos monstros de nível I apenas uma das crianças sugeriu uma mudança. Esta passava por fazer com que as armas destes personagens se assemelhassem mais a armas de ferro enferrujadas. Em relação às armas dos monstros de nível II os participantes não fizeram qualquer tipo de comentário. Já em relação aos heróis também foram feitas sugestões de melhoria. Uma das crianças sugeriu que a Diana tivesse um bastão com uma forma mais comum e com vegetação em volta. Já em relação à Viktoria, duas das crianças questionaram a utilidade da foice uma vez que, para elas, não transmite a força que caracteriza a personagem, simbolizando, inclusivamente a morte. Assim, sugeriram que nesta personagem se substituísse a foice por um martelo.

Relativamente às habilidades, uma das crianças realçou que Magnus poderia também ter magia e outra que não repetiria a habilidade mágica nos monstros de nível II e no Darius, fazendo com que cada monstro tivesse uma habilidade diferente e única. Em relação às personagens heroicas não destacaram nenhuma alteração.

Também neste tópico as sugestões serão uma mais-valia para a melhoria das personagens. Através da sugestão de alteração às armas dos monstros de nível I, pode-se associar essa sugestão às mecânicas do jogo, uma vez que os monstros de nível I são guerreiros.

Expressões faciais

O objetivo deste teste passou por perceber como é que as crianças interpretavam diferentes expressões faciais que poderíamos associar às mesmas. Neste caso não foram

testadas as expressões faciais dos monstros de nível I e II, bem como Darius e Magnus, uma vez que estes são representados com máscaras.

Importa também salientar que foi dada a liberdade aos participantes de sugerirem o que quisessem sobre as expressões das personagens em apreço. Assim foram-lhes mostradas as doze expressões faciais das três personagens heroicas, que se exibem na figura 40.

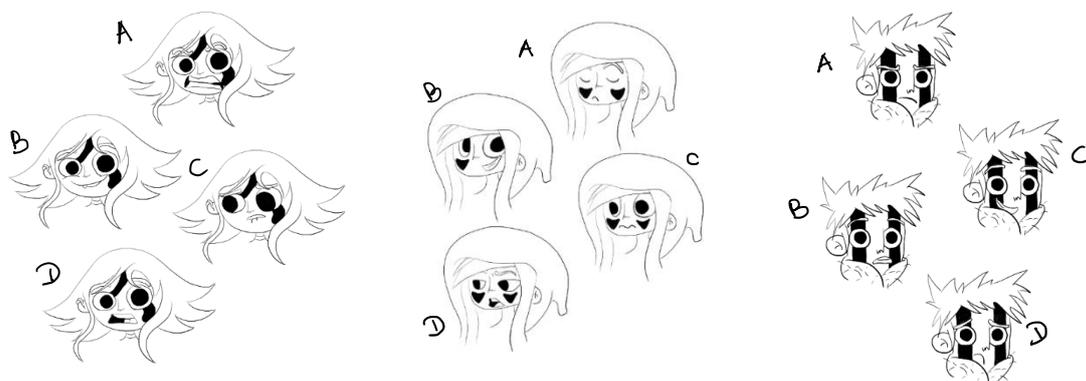


Figura 40. Expressões faciais de teste

No caso da Viktoria, as interpretações foram unânimes e corretas tendo em conta a nossa intenção inicial de interpretação. Para a expressão A as respostas dadas por todos os participantes foram que a personagem lhes parecia estar “zangada”. Para a expressão B a resposta dada também por todas foi que a personagem lhes parecia estar “feliz”. No caso dos desenhos C e D verificaram-se algumas dúvidas, uma vez que uma das crianças não conseguiu descodificar a emoção que a expressão representada nestes desenhos transmitia. As restantes crianças foram confluentes respondendo que a expressão C se refere a “medo” e que a expressão D se refere a “surpresa”.

Relativamente à Diana, as interpretações foram, no caso de algumas expressões, distintas. Assim, a única expressão facial na qual a interpretação da emoção associada foi correta e transversal a todos os participantes foi a expressão B, ou seja, “felicidade”. Já na expressão A houve mais problemas de interpretação, uma vez que a nossa intenção de interpretação para esta expressão era “Despreocupação”. No entanto as interpretações das crianças foram diferentes. Dividiram-se entre “convencida”, “está a chorar” e “não concorda com o que é dito”. No caso da expressão facial C, cuja nossa intenção de interpretação seria “angustiada/preocupada”, as interpretações não foram exatamente iguais à que se pretendia, mas não estavam totalmente incorretas. Isto porque duas das crianças interpretaram esta expressão como “choro”, o que é um comportamento que pode ser associado a tristeza, preocupação e angústia. No entanto a restante criança referiu que a personagem parecia enjoada. A última expressão facial, a D, também suscitou algumas dúvidas, apesar de uma das crianças ter acertado na interpretação por nós pretendida (“desconfiança”). No entanto as duas restantes não acertaram tendo mencionado interpretações como “despreocupação” e “vómito”.

Por fim, sobre as expressões que desenhamos para o Gabriel, os participantes fizeram, nalguns casos interpretações coincidentes com as inicialmente pretendidas, e noutros casos não coincidentes. No caso das expressões C e D as interpretações feitas foram todas corretas sendo que todos interpretaram a C como “Felicidade” e a D como “Tristeza”. Em relação à expressão facial A as interpretações não foram tão unânimes ou corretas como no caso da C e D. No entanto, apesar de uma das crianças ter associado a esta expressão do Gabriel “tristeza” as outras duas fizeram a interpretação de que ele estava “muito zangado”, o que é muito próximo ou equivalente à interpretação inicialmente por nós pretendida (zangado). A expressão facial B (surpresa), embora não em todos os participantes, suscitou algumas dúvidas, uma vez que um não associou a expressão facial a nenhuma emoção e outro interpretou a expressão como sendo “preocupação”. No entanto o último participante interpretou corretamente a expressão como sendo “surpresa”.

Verificou-se que a testagem à interpretação das expressões faciais foi um desafio devido à diversidade de respostas por parte dos participantes. Foi possível observar maior facilidade em interpretar as expressões faciais primárias. No caso da junção de emoções que originam diferentes expressões, como é o caso de três expressões da Diana (Despreocupação; Angústia/Preocupação e Desconfiança) as interpretações divergiram.

Evolução das personagens no final do jogo

O último tópico a debater respeitante à representação direta das personagens tem que ver com a possibilidade de a personagem evoluir ao ganhar o jogo. Apesar do jogo FlavourGame se caracterizar por ser um jogo colaborativo, existe uma missão (agenda oculta) que fará com que cada jogador, individualmente, tente ganhar o jogo. A evolução é ainda uma ideia que não foi implementada, mas optou-se por testar a fim de obter *feedback* positivo ou negativo. A opinião foi positiva e unânime quando à implementação de uma evolução final na personagem heroica que ganhasse. No caso do primeiro inquirido, este estava com dificuldades em ter ideias para a evolução, por isso foi questionado se gostaria que a personagem se transformasse num animal. A ideia foi aceite com entusiasmo e referiu que dada a sua preferência pela personagem Diana, esta se poderia transformar num dragão. Apesar da personagem se caracterizar pela bondade, aquando da evolução, poderia mostrar uma personalidade mais forte através de um animal com dimensões grandes. Posteriormente, sugeriu também evolução no vestuário, implementando uma armadura, caso a ideia do animal não fosse colocada em prática. O seguinte inquirido sugeriu que a personagem crescesse, que as roupas fossem alteradas e que ficassem com asas à semelhança de deuses. Por fim, o último participante também seguiu a mesma lógica apontando para uma armadura como vestuário, a arma melhorada e que existisse também uma transformação ao nível corporal de forma que a personagem se assemelhe aos seus pais, no entanto mantinham o seu rosto e cabelos originais, transformando-se no final em deuses.

A ideia da evolução foi apoiada com entusiasmo por parte das crianças e o *feedback* destas deverá ser implementado no âmbito digital do jogo. As opiniões das crianças dividiram-se entre evolução de animais ou deuses. Ambas as ideias são lógicas, a ideia da evolução

para um animal pode estabelecer ligação à mitologia celta e à exploração dos sentidos humanos (visão, audição, paladar, olfato e tato). Através da prova de sabores, estas

poderão associar a evolução da personagem a um animal que detenha um grande paladar ou um grande olfato. Exemplo disso seria a Diana se transformar num dragão, destacando-se a língua devido ao seu forte paladar; no caso da Viktoria a transformação poderia estar associada a um urso devido à sua força e adicionar o poder do seu olfato e no caso do Gabriel a uma águia através da sua visão, já que também é um arqueiro.

Depois da discussão em volta do design das personagens, seguiu-se para as questões relativas ao design e *layout* das cartas e às cores das personagens. Estas questões têm como intuito uniformizar visualmente o jogo.

Layout das cartas

Tal como referido anteriormente, as cartas foram pré-concebidas com o objetivo de que a presença das personagens fosse mais dinâmica no jogo. Assim, o *layout* da carta foi testado com vista a melhorias futuras através do *feedback* dos participantes. Foi-lhes questionado o que alteravam na carta, uma das crianças concordou totalmente com o design da carta. A criança seguinte mencionou não perceber a utilidade das setas nas extremidades das cartas, sugerindo retirar. Adicionalmente, também removia a marca tribal do quadrado que se apresenta na extremidade da carta e optava por colocar as marcas tribais das personagens no fundo da carta como marca de água. A criança restante sugeriu que fosse desenhado solo para as personagens que estão em pé e no caso do Darius uma almofada visto que está sentado.

Importa salientar que o *layout* das cartas foi desenvolvido para dinamizar a testagem do jogo e como possível protótipo para as cartas do jogo FlavourGame, por isso, apesar da sua criação, a carta deve seguir a mesma identidade visual do tabuleiro. No entanto, em resposta ao *feedback* que foi recolhido, o uso das setas refere-se às formas tribais encontradas através das referências visuais; relativamente ao uso da marca tribal como marca de água em toda a carta, poderá existir a possibilidade de não existir uma interpretação tão clara como a que aconteceu nesta testagem, na qual todas as crianças interpretaram à primeira o intuito do quadrado com o símbolo tribal. No que diz respeito ao desenho de solo para as personagens, poderá ser uma sugestão a implementar em trabalhos futuros.

Cores das cartas

No teste às cores das cartas foi-lhes questionado que cores alterariam em todo o *layout* da carta. Nenhuma das crianças sugeriu alteração de cores nas cartas, por sua vez duas delas referiram que adicionavam cor, nomeadamente à pele das personagens para que houvesse uma distinção clara do que era o corpo e o que era o vestuário e sugeriram

adicionar cor ao cabelo da inimiga nível I e ao Darius. A terceira criança relacionou que a carta estava bem conseguida no modo como foi feita.

Cores das personagens

No teste à cor das personagens, foram apresentados três tipos de versões de cores para que as crianças escolhessem a que preferiam. A primeira versão apresentava duas cores diferentes; a segunda versão tinha o sistema de cor monocromático com variações tonais; a terceira versão apresentava a mesma variação de cor da segunda versão, no entanto cada categoria tinha uma cor pré-definida: Heróis - laranja, Tribo Apalad - verde e inimigos mais fortes (Darius e Magnus) - castanho. A opinião das crianças foi unânime preferindo a segunda versão de cores.

Tendo em consideração que o *feedback* dos participantes em relação às cores das cartas é possível verificar que a opinião se converge ao tópico seguinte - cores das personagens. Assim, tendo em consideração a escolha de cores das personagens, que de forma unânime debruçou-se para a versão simplificada com o sistema monocromático com variações tonais, não fará sentido a adição de outras cores, no entanto, poderá optar-se por colorir sempre o cabelo das personagens. A escolha das cores das personagens pode-se justificar pelo facto dos participantes, com o seu crescimento, tenderem a ter um gosto mais *clean* e sofisticado, optando assim pela segunda versão.

No último capítulo da dissertação apresentar-se-á um sumário do desenvolvimento do projeto, expondo-se as principais conclusões a retirar da presente investigação. Assim, fornece-se resposta à questão de investigação e apresentam-se as perspetivas de investigação futura.

Cap.VI

Considerações Finais e Desenvolvimentos Futuros



Considerações finais

O desenvolvimento deste projeto foi desafiador, motivador e rico. Através deste, vários desafios foram propostos e ultrapassados, além disso, o conhecimento adquirido foi uma mais-valia tanto para a implementação do projeto como para o meu conhecimento pessoal. Desta forma, o intuito do projeto FlavourGame seguiu uma linha de investigação na qual se pretendia compreender a essência das personagens nos jogos, neste caso num jogo híbrido e narrativo, e que tipo de caracterização é necessária a estas.

Comprova-se através da análise teórica que a tríade Narrativa – Dramatização – Personagem são conceitos interligados e que, a meu ver, não devem ser individualizados. Assim, a narrativa define-se como o elemento possuidor da história que irá ser contada, a dramatização o ato de personificar a narrativa através da personagem e a personagem como o elemento de transmissão da narrativa.

Ainda no seguimento do que se comprovou através da revisão da literatura, conclui-se que as personagens são ferramentas poderosas de aprendizagem e empatia perante o jogador/público.

No decurso da elaboração da componente prática foi possível constatar a importância das diferentes etapas relativas à criação de uma personagem. Com início na análise e compreensão das bases teóricas inerentes à execução de uma personagem, não se deixou de abordar questões práticas imprescindíveis ao ato de criar e desenhar, sustentadas por métodos e teorias formuladas e baseadas em tempos passados, mas que demonstram ainda um teor verdadeiro nos dias de hoje.

Compreendeu-se que o ato de criar uma personagem desenhada, não tem que partir de um modelo pré-concebido ou de uma metodologia fechada na qual o criador terá que se guiar. No entanto, realça-se que para a criação de uma personagem, o conhecimento teórico construído gradualmente torna-se um meio de sustento à personagem, pelo que, posteriormente, as demonstrações práticas irão de alguma forma ilustrar o que muitos autores defendem. Desta forma, existiram vários momentos em que este processo foi regido por uma abordagem mais artística e livre, do que por um método padronizado com etapas devidamente segmentadas e ordenadas cronologicamente, devido a diferentes necessidades do projeto FlavourGame, bem como diferentes contributos dos elementos do projeto (desde a minha visão, ou seja, autora do desenho das personagens e do designer gráfico, até às opiniões dos outros membros da equipa).

Considera-se assim que não existe uma regra para a criação de uma personagem, mas sim um conjunto de pequenas informações que são gerais a todas as personagens e que fazem com que estas sejam compreendidas pelo público. Posteriormente à componente teórica associada à personagem, salienta-se a importância da narrativa geral e individual de cada uma. Sendo a narrativa um elemento que influencia a personagem, foi necessário criar uma boa narrativa para o jogo para que, posteriormente, se “criasse vida” às personagens. Tal como as pessoas, as personagens são elementos detentores de passado, características psicológicas, sociais e de personalidades distintas. Neste seguimento e depois de concluído este processo de criação da história das personagens, considero de extrema importância as referências visuais de modo a que se consiga traçar um caminho idealizado de como será a personagem no seu formato gráfico. Além disso, é

possível entender, através do presente projeto, que a criação gráfica das personagens por vezes não é um processo linear já que a inspiração em momentos diferentes pode influenciar na coerência da identidade visual das personagens. Verifica-se esse desafio entre as personagens heroicas criadas na fase 2 e as personagens inimigas criadas na fase 4. O facto de as personagens não terem sido criadas no mesmo intervalo de tempo poderá ter estado na origem do “desfasamento” ao nível do traço gráfico, que posteriormente foi resolvido com sucesso. Em termos de caracterização das personagens do jogo FlavourGame, salientou-se o rosto (olhos, sobrancelhas e boca) e as expressões faciais; o vestuário; acessórios/ armas e as poses em ambas as fases de criação de personagens. Em termos teóricos, estas caracterizações foram ao encontro dos vários exemplos fisionómicos e da opinião dos mais diversos autores. Desta forma, salienta-se a influência de Roberts (2004) e Fairrington (2009) para a elaboração do rosto e das expressões faciais; Patel (2017) e Gard (2000) na conceção do vestuário e acessório das personagens e, por fim Rogers (2010) e também Roberts (2004) ao nível da linguagem corporal.

Salienta-se ainda a produção das cartas das personagens para a última testagem, com o intuito tornar a presença das personagens mais dinâmica no jogo. À semelhança da criação das personagens, o desenvolvimento das cartas também passou por uma fase teórica, uma vez que era um processo desconhecido e que não foi previamente decidido. Aqui além da concretização do *layout* das cartas, pôde-se também colorir as personagens.

Como é possível verificar no capítulo IV, as personagens passaram por testes de validação nas duas fases de criação. A partir do primeiro teste realizado, verificou-se que as crianças têm uma preferência por personagens graficamente simplificadas, sendo esta uma escolha unânime por parte dos participantes. No que diz respeito ao segundo teste com todas as personagens do jogo, foi possível testar de forma mais elaborada as preferências e características das personagens, bem como o *layout* das cartas criadas. Importa salientar que neste último teste também se decidiu fazer uma questão relativamente à evolução das personagens no final do jogo de forma a que se obtivesse *feedback* para a continuação da investigação. O segundo teste caracterizou-se por ser o mais importante uma vez que as opiniões foram diversificadas, e assim obteve-se *feedback* fulcral para a melhoria continua das personagens no jogo. Realçando o vestuário e as armas, as sugestões mencionadas pelas crianças mostram que é importante que a escolha destes elementos e a sua configuração visual se baseie na função da personagem na história e nas conotações que lhe possam estar associadas. Quanto às expressões faciais, a maioria delas foram corretamente identificadas pelas crianças e necessitam apenas de algumas alterações para facilitar a identificação da emoção a elas associada. Em termos de abordagem gráfica e cromática, os resultados sugerem uma linguagem visual mais simplificada (uma linguagem estilizada) e a adoção de um esquema de cores monocromático, uma vez que as crianças que participaram nestes testes tenderam a preferi-lo. O presente projeto passou por limitações principalmente ao nível das testagens, devido ao contexto pandémico, o que fez com que a amostra em ambos os testes fosse reduzida. O facto do primeiro teste ter sido realizado remotamente e de forma célere, devido à disponibilidade das crianças, fez com que se reduzisse as questões a fazer, destacando apenas a preferência das crianças por uma das três identidades visuais e a sua justificação. Desta forma testou-se apenas o essencial para que se conseguisse avançar no desenvolvimento

dos desenhos. No entanto, o segundo teste, apesar do reduzido número de participantes, destacou-se pelos dados obtidos que foram uma mais-valia para o projeto FlavourGame. Adicionalmente, destaca-se o entusiasmo das crianças, no decorrer da segunda testagem, pelo que é possível concluir que as personagens criadas foram ao encontro das expectativas das crianças.

Resposta à questão de investigação

A presente investigação tinha como propósito a criação gráfica e a validação das personagens com um público formado por crianças entre os 10 e os 12 anos de idade, bem como a criação da narrativa de cada personagem para o *serious game*, FlavourGame. Considera-se que este propósito foi alcançado na medida em que a questão de investigação remete para o tipo de caracterização do design de personagens, sendo este imprescindível para o bom entendimento e validação das personagens por parte das crianças. Desta forma, importa analisar e responder à questão de investigação que orientou e conduziu a presente investigação.

Que tipo de caracterização requer o design de personagens para jogos narrativos?

Para responder a esta questão importa lembrar o conceito de design de personagens como o processo criativo na qual características, personalidades, histórias, cores, formas e atributos, entre outros elementos, são criados para uma personagem. De uma forma geral o design de personagens é tudo o que engloba a criação desta desde a sua história ao seu design gráfico.

O modelo de análise presente no capítulo III, responde de forma clara a esta questão. O design de personagens requer três tipos de caracterização: do *storyworld*; das personagens na narrativa e da caracterização da dramatização.

A caracterização do *storyworld* é fundamental para que o público tenha presente qual o contexto espacial e temporal na qual decorre a ação. A caracterização das personagens na narrativa refere-se às características físicas, psicológicas, sociais e distintivas que uma personagem tem. Este tipo de caracterização é possível verificar-se em praticamente todo o capítulo IV, na qual as personagens FlavourGame foram concebidas.

A caracterização da dramatização estabelece um elo entre o *storyworld* e a personagem no seu conceito literal, ou seja, o tipo de maneirismo, crenças e hábitos que a personagem herda do mundo em que habita.

Na minha opinião, não existe obrigatoriedade na transmissão de todos os elementos que fazem parte dos tipos de caracterização do design de personagens, ao público. Uma vez que, alguns deles são maioritariamente idealizados para direcionar a história ou a caracterização da personagem. No contexto do *storyworld* nos jogos, Heussner et al. (2015) defendem a construção do mundo história com um iceberg visto que uma pequena percentagem do mundo fica visível para os jogadores. Acredito que no caso da caracterização do design de personagens a linha de pensamento seja semelhante, já que

o facto de existir informação acerca da personagem ainda por descobrir torna-a interessante. Desta forma, cabe ao criador decidir dentro dos três tipos de caracterização os elementos essenciais a destacar na personagem que está a criar.

Perspetivas de investigação futura

Além das considerações finais e da resposta à questão de investigação, importa salientar as limitações e desafios ultrapassados desenvolveram um “olhar crítico” por parte da investigadora para que, agora, entenda que tipo de perspetivas podem ser conduzidas para a continuidade da investigação.

Através do segundo teste destacam-se as principais conclusões que possibilitam a melhoria das personagens futuramente:

O vestuário é um dos elementos que, graças ao *feedback* dos participantes, pode ser melhorado posteriormente. Magnus pode ser aperfeiçoado ao nível do desenho do seu vestuário, delineando melhor a sua armadura. Também os monstros de nível I e II podem ser melhorados, seguindo a sugestão das crianças, ou seja, no caso dos monstros de nível I tornar as roupas mais estragadas e velhas e nos monstros de nível II adicionar um manto, para se associar facilmente às habilidades mágicas.

O contributo das crianças foi relevante também ao nível das armas, desta forma, as sugestões dos participantes podem ser colocadas em prática futuramente através da melhoria das armas dos monstros de nível I para armas de ferro enferrujadas; na adição de vegetação em volta do bastão de Diana e na substituição da foice de Viktoria, para um martelo.

Será também interessante implementar uma evolução final na personagem que ganhe a agenda secreta no jogo. As opiniões das crianças dividiram-se entre evolução para animais ou deuses. Acredito que ambas as ideias são concretizáveis e lógicas, por um lado a ideia da evolução para um animal poderia estabelecer ligação à mitologia celta e à exploração dos sentidos humanos (visão, audição, paladar, olfato e tato). Através da prova de sabores e do facto das crianças poderem ter alimentos reais no jogo, poderão associar a evolução da personagem a um animal que detenha um grande paladar ou um grande olfato. Exemplo disso seria a Diana se transformar num dragão, destacando-se a língua devido ao seu forte paladar; no caso da Viktoria a transformação poderia estar associada a um urso devido à sua força e adicionar o poder do seu olfato e no caso do Gabriel a uma águia através da sua visão, já que também é um arqueiro.

Relativamente à questão da evolução para um deus, esta ideia também poderá ser executada através da melhoria do seu vestuário e a possível implementação das asas dando assim a ideia de que se transformaram em deuses. Por outro lado, seria também interessante alterar a estrutura física das personagens, fazendo-os crescer e retirando-lhes a imagem de que são pequenos/ crianças.

Importa salientar que apesar do teste às expressões faciais ter sido superficial, este tema poderá ser aprofundado futuramente, no momento em que a componente digital e animada do jogo esteja disponível. Assim, uma investigação mais detalhada do tema pode permitir que aos elementos faciais constituintes das diferentes expressões faciais sejam facilmente identificados aquando da visualização dos desenhos. Além disso, sugere-se a criação de expressões faciais secundárias não cingindo a testagem apenas às expressões primárias, maioritariamente, de forma a se implementar uma boa caracterização facial das personagens no meio digital.

Outro objetivo a alcançar é na melhoria das cartas. O *feedback* das crianças pode ser um ponto de partida essencial para o design destas, no entanto a identidade visual das cartas deve manter-se semelhante à identidade do tabuleiro do jogo.

Ainda no seguimento das cartas, poderá ser importante realçar a história de cada personagem uma vez que não foi algo que as crianças demonstrassem interesse no decorrer do jogo. Desta forma, a implementação da história no meio digital, poderá ser uma mais-valia para que os participantes se interessem e leiam a narrativa pessoal de cada personagem.

Referências Bibliográficas

- Abirached, R. (1994). *La crise du personnage dans le théâtre moderne*. Paris: Gallimard.
- Aires, L. (2015). *Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional*. Lisboa: Universidade Aberta. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2028>
- Alves, D. (2017). *Métodos, instrumentos e técnicas de recolha de dados*. Acedido em: <https://cienciaeeducacao.com/2017/11/24/metodos-instrumentos-e-tecnicas-de-recolha-de-dado/>
- Amorim, F., Leão, S., Liao, G., & Gallo, S. (2016). A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas. *SBC – Proceedings of SBGames 2016*. Setembro.
- A Poética de Aristóteles (2008). *Gil Vicente Teatro 1502-1536*. Acedido em: <http://www.gilvicente.eu/cultura/aristoteles.html>
- Aristóteles. (1970). *Arte retórica e Arte poética*. São Paulo: Difusão Européia do Livro.
- Aristóteles. (2008). *Poética* (3ª ed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Augusto, A. (2014). Metodologias quantitativas/metodologias qualitativas: mais do que uma questão de preferência. *Forum Sociológico*, 24, 73–77.
- Barbosa, T. (2013). *Metodologia projectual: um método para atingir a criatividade*. [Master's thesis, Universidade Católica Portuguesa]. Repositório Universidade Católica Portuguesa. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/15853>
- Beatriz, I., Martins, J., & Alves, L. (2009). A Crescente Presença da Narrativa nos Jogos Eletrônicos. *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, 7–16.
- Berthold, M. (2001). *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva.
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation (Collector's Series)*. Califórnia: Walter Foster Publishing.
- Brait, B. (1985). *A personagem* (3ª ed.). São Paulo: Ática.
- Brigham, C. (1971). Ethnic stereotypes. *Psychological Bulletin*, 76(1), 15–38.

- Brooks, J. (2016). *Draw With Jazza - Creating Characters: Fun and Easy Guide to Drawing Cartoons and Comics*. Nova Iorque: IMPACT Books.
- Budelmann, K., Kim, Y., & Wozniak, C. (2010). *Brand Identity Essentials. 100 principles for designing logos and building brands*. Califórnia: Rockport Publishers.
- Caldin, C. (2011). A Leitura Segundo Proust. *Revista ACB*, 392–404.
- Card, O. (2010). *Elements of Fiction Writing - Characters & Viewpoint: Proven advice and timeless techniques for creating compelling characters by an award-winning author*. Ohio: Writer's Digest Books.
- Creswell, J. (2010). *Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto* (2ª ed.). Porto Alegre: ARTMED Editora.
- Direção-Geral do Consumidor, D., & Associação Portuguesa dos Nutricionistas, A. (2013). Guia Prático para educadores: Alimentação em idade escolar. *Direção Geral do Consumidor, Associação Portuguesa dos Nutricionistas*, 35.
- Egri, L. (1972). *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. Nova Iorque: Simon & Schuster.
- Ekman, P. (2004). *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life* (1ª ed.). Nova Iorque: Holt Paperbacks.
- Ekman, P., & Friesen, W. (2003). *Unmasking the Face: A Guide to Recognizing Emotions from Facial Clues*. Califórnia: Malor Books.
- Faigin, G. (2012). *The Artist's Complete Guide to Facial Expression* (2ª ed.). Nova Iorque: Watson-Guption.
- Fairington, B. (2009). *Drawing Cartoons and Comics For Dummies*. Indiana: Wiley Publishing.
- Ferreira, A. (2015). As Emoções na Personagem Animada: Face, Corpo e Silhueta. *AVANCA | CINEMA - International Conference Cinema - Art, Technology, Communication, Janeiro 2015*.
- Fexeus, H. (2019). *The Art of Reading Minds: How to Understand and Influence Others Without Them Noticing*. Nova Iorque: St. Martin's Essentials.

- Fitzgerald, T. (1988). «*The Evolution of the Drama*» - by Vigilant , *Westralian Worker*, 29 June 1917, 3 August 1917, 7 September 1917 and 12 October 1917. Acedido em: <http://john.curtin.edu.au/fitzgerald/collection/pen6.html>
- Franz Kafka World. (2019). *World of Franz Kafka*. Acedido em: <https://www.franzkafkaworld.com/en/>
- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (3ª ed.). Florida: A K Peters/CRC Press.
- Gard, T. (2000). *Building character*. Gamasutra, 12. Acedido em: http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm
- Göbel, S., Malkewitz, R., & Iurgel, I. (2006). *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Third International Conference, TIDSE 2006, Darmstadt, Germany, December 4-6, 2006, Proceedings*. 19–20.
- GoodTherapy. (2019). *Child and Adolescent Issues*. Acedido em: <https://www.goodtherapy.org/learn-about-therapy/issues/child-and-adolescent-issues>
- Guglielmi, A. (2014). *Linguagem Secreta Do Corpo: A comunicação não verbal* (5ª ed.). São Paulo: VOZES NOBILIS.
- Hair, D. (2014, outubro 8). *Tips on World Building for Writers — How to Make Your Imaginary*. *Writer's Digest*. Acedido em: <https://www.writersdigest.com/whats-new/tips-on-world-building-for-writers-how-to-make-your-imaginary-world-real>
- Hatavara, M., Hyvärinen, M., Mäkelä, M., & Mäyrä, F. (2015). *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds* (1ª ed.). Londres: Routledge.
- Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative* (1ª ed.). Nova Jérсия: Wiley-Blackwell.
- Heussner, T, Finley, T. K., Hepler, J. B., & Lemay, A. (2015). *The Game Narrative Toolbox* (1ª ed.). Nova Iorque: CRC Press.
- Heussner, T. (2019). *The Advanced Game Narrative Toolbox* (1ª ed.). Nova Iorque: CRC Press.
- Horswill, I. D., Montfort, N., & Young, R. M. (2014). Guest Editorial: Computational Narrative and Games. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 6(2),

93–96.

- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. Em: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, 118-130.
- Koenitz, H. (2018a). Narrative in Video Games. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Fevereiro.
- Koenitz, H. (2018b). What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms. *Arts*, 7(4).
- Laforest, M. (1996). Du récit littéraire à la narration quotidienne. Em: *Autour de la narration-les abords du récit conversationnel*. Nuit blanche.
- Lesky, A. (1996). *A Tragédia grega* (3ª ed.). São Paulo: Perspectiva.
- Lima, L. (2003). *Mimesis e modernidade: formas das sombras*. São Paulo: Paz & Terra - GRAAL.
- Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. Indianapolis: New Riders.
- Martin, J. V., & Sneegas, G. (2020). Critical Worldbuilding: Toward a Geographical Engagement with Imagined Worlds. *Critical Worldbuilding Literary Geographies*, 6(1), 15–23.
- Mattesi, M. (2012). *Force: Character Design from Life Drawing*. Nova Iorque: CRC Press.
- McAlpine, L. (2016). Why might you use narrative methodology? A story about narrative. *Estonian Journal of Education*, 4(1), 32–57.
- McCloud, S. (2011). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Nova Iorque: HarperCollins.
- McEvoy, C., & King, D. (2019). Implementing drama management for improved player agency in interactive storytelling. *20th International Conference on Intelligent Games and Simulation, GAME-ON 2019*, 63–66.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Nova Iorque: HarperCollins.

- Moberg, C. (2013, outubro 10). *Interactive drama games provide lifelike experience*. The Badger Herald. Acedido em: <https://badgerherald.com/artsetc/2013/10/10/interactive-drama-games-provide-lifelike-experience-es/>
- Morin, E. (1986). *O método III - O conhecimento do conhecimento/1*. Lisboa: Europa-América.
- Munslow, A. (2019). *Narrative and History* (2ª ed.). Nova Iorque: Springer.
- Naghdi, A. (2021, abril 6). *How does shape language impact a character design? (with illustrated examples)*. Acedido em: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
- Norman, D. (2007). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Nova Iorque: Basic Books.
- Oliveira, A. (2019). *Scratch na Infância: uma experiência de crianças dos 4 aos 6 anos*. [PhD thesis, Universidade de Aveiro]. Repositório Institucional da Universidade de Aveiro. <https://ria.ua.pt/handle/10773/27057>
- O'Neill, R. (2015). *Digital Character Development: Theory and Practice* (2ª ed.). Florida: A K Peters/CRC Press.
- Patel, R. (2017). Costume Design. The Bloomsbury Encyclopedia of Design. Acedido em: <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf>
- Pelachaud, C. (2009). Modelling multimodal expression of emotion in a virtual agent. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364(1535), 3539–3548.
- Plass, J. L., Homer, B. D., MacNamara, A., Ober, T., Rose, M. C., Pawar, S., Hovey, C. M., & Olsen, A. (2020). Emotional design for digital games for learning: The effect of expression, color, shape, and dimensionality on the affective quality of game characters. *Learning and Instruction*, 70(February 2019), 101194.
- Priberam Dicionário. (2021). *Personagem*. Acedido em: <https://dicionario.priberam.org/personagem>
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. (1995). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa:

Gradiva.

- Roberts, S. (2004). *Character Animation in 3D: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation*. Waltham: Focal Press.
- Rogers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design* (1ª ed.). Nova Jérσία: John Wiley & Sons.
- Ryan, M. L., & Thon, J. N. (2014). *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Nebraska: University of Nebraska Press.
- Sarmiento, R., Neves, A., & Miranda, E. (2016). A Abstração na Configuração Visual de Personagens de Videogame: uma Análise de Design da Personagem Link. *SBC – Proceedings of SBGames 2016*
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A book of lenses* (3ª ed.). Florida: A K Peters/CRC Press.
- Sherpard, M. (2014). *Interactive Storytelling - Narrative Techniques and Methods in Video Games*. Acedido em: <https://scalar.usc.edu/works/interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/index>
- Silva, D. (2013). *O ator e o personagem: variações e limites no teatro contemporâneo*. [PhD thesis, Universidade Federal de Minas Gerais]. Repositório Institucional Universidade Federal de Minas Gerais. <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/JSSS-9EHH7R>
- Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Califórnia: Studio Press.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. Nova Iorque: Watson-Guption.
- Stebbins, R. (2014). *Exploratory research in the Social Sciences WHAT IS EXPLORATION?* Janeiro 2001, 2–18.
- Szilas, N. (2005). *The future of interactive drama*. In Proceedings of the second Australasian conference on Interactive entertainment (IE '05). Creativity & Cognition Studios Press. 193–199.
- Taylor, A. (2017). *Patricia A. McKillip and the Art of Fantasy World-Building*. Norte do

Carolina: McFarland & Company.

Teixeira, P. (2013). *A Representação Emocional da Personagem Virtual no Contexto da Animação Digital: do Cinema de Animação aos Jogos Digitais*. [PhD thesis, Universidade do Minho]. RepositóriUM.

<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/28784>

Thomas, B. (2015). *Narrative: The Basics* (1^a ed.). Londres: Routledge.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design* (1^a ed.). Waltham: Focal Press.

Tips & Techniques: Shape Language. (2020). *Waltdisney.org*. Acedido em: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf

Viveiro, C., Brito, S., & Moleiro, P. (2015). Pediatric overweight and obesity: The Portuguese reality. *Revista Portuguesa de Saude Publica*, 34(1), 30–37.

Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* (4^a ed.). Nova Iorque: Farrar, Straus e Giroux.

Yang, F., Li, C., Palmberg, R., Van Der Heide, E., & Peters, C. (2017). Expressive virtual characters for social demonstration games. *2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, 217–224.

8fish. (2008). *Making Faces: Drawing Expressions For Comics And Cartoons*. Nova Iorque: IMPACT Books.

Apêndices

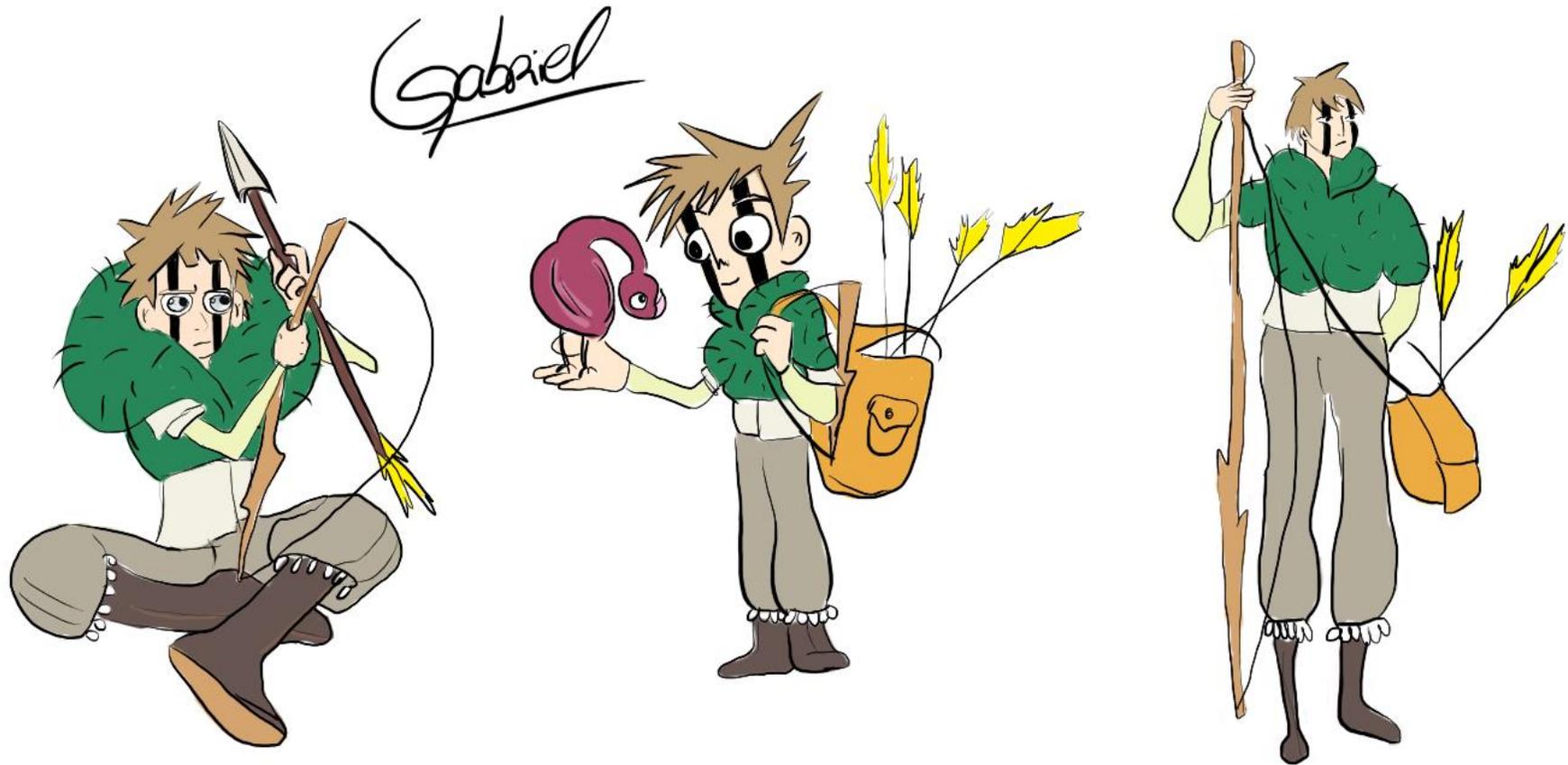
Apêndice 3. Fase 1 - Design visual da personagem Diana



Apêndice 4. Fase 1 - Design visual da personagem Viktoria



Apêndice 5. Fase 1 - Design visual da personagem Gabriel



Apêndice 6. Fase 4 - Design final da personagem Diana



Apêndice 7. Fase 4 - Design final da personagem Viktoria



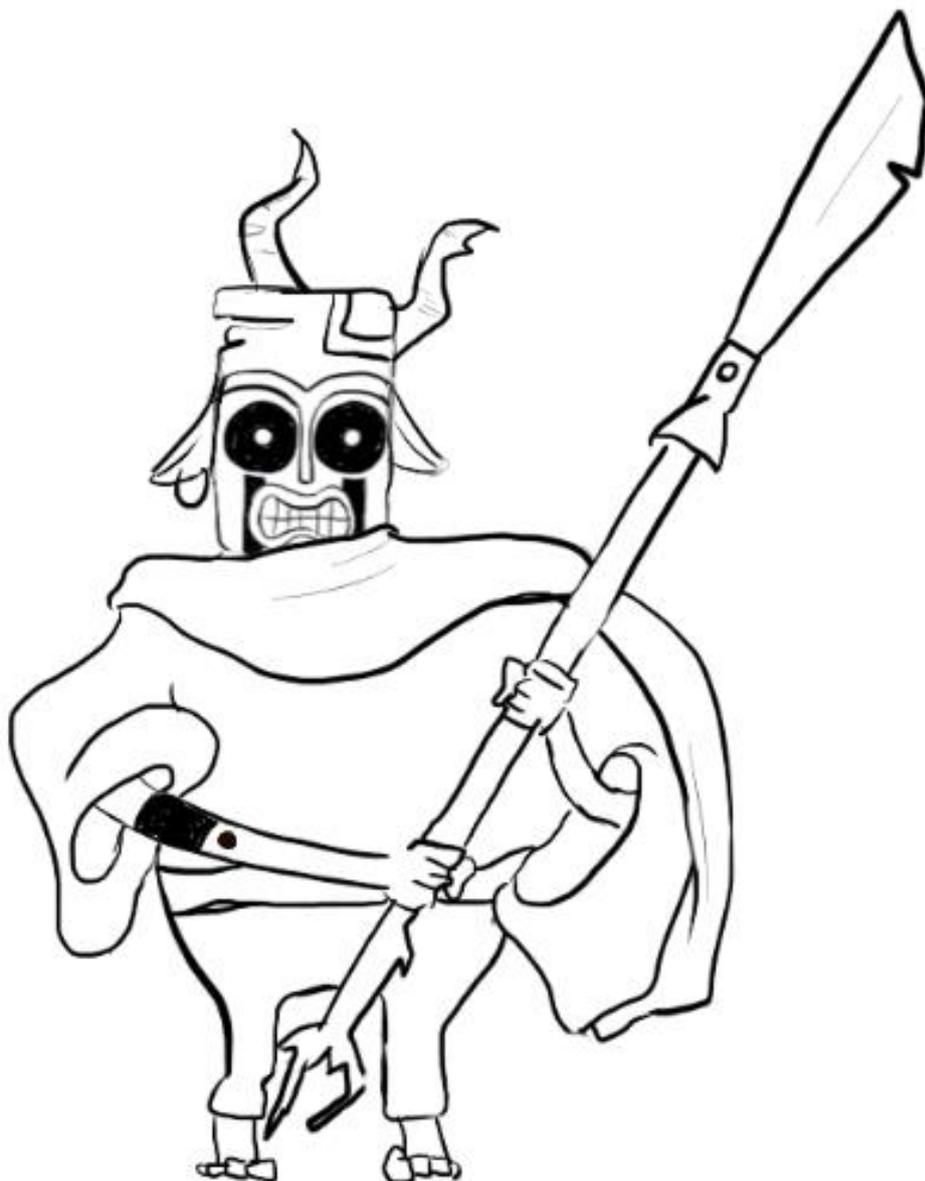
Apêndice 8. Fase 4 - Design final da personagem Gabriel



Apêndice 8. Fase 4 - Design final das personagens do exército Apalad nível I (1-2)



Apêndice 9. Fase 4 - Design final das personagens do exército Apalad nível I (2-2)



Apêndice 10. Fase 4 - Design final da personagem Darius



Apêndice 11. Fase 4 - Design final das personagens do exército Apalad nível II (1-2)



Apêndice 12. Fase 4 - Design final das personagens do exército Apalad nível II (2-2)



Apêndice 13. Fase 4 - Design final da personagem Magnus



Apêndice 14. Fase 4 – Design da carta - Diana



DIANA

A small version of the Diana character illustration, showing her from the waist up, holding the yellow staff.

ORIGEM: DEUSA BRIGIT
ATRIBUTO: MAGIA
TRIBO: FISALIS

Diana é filha da Deusa Brigit, deusa da aprendizagem, da cura e da metalurgia. Além da magia que possui, consegue curar pessoas e animais, recorrendo a forças misteriosas.

Ela é reconhecida por todos da sua tribo, sendo elogiada pelas suas poções místicas, bem como a sua boa mão para a cozinha, já que o seu paladar é aguçado. Diana é imune às suas poções, não afetando o seu organismo.

É um curandeira inteligente e perspicaz que aprendeu que nutrir o corpo é o ponto chave para a sua capacidade curativa e para uma vida com vitalidade e paz interior.

Diana foi destacada pela sua mãe para salvar a sua tribo e ajudar as tribos amigas, no entanto a falta de confiança faz com que se sinta insegura nos momentos de maior pressão e stress.

Além da sua capacidade curativa, Diana possui um raciocínio tão rápido que não pára para pensar no que tem que responder.

Apêndice 15. Fase 4 – Design da carta - Viktoria



ORIGEM: DEUS LUG
ATRIBUTO: FORÇA
TRIBO: AÇAI

Viktoria é uma lutadora implacável e acrobática. Salta entre os ramos mais altos, das copas de árvores com uma facilidade impressionante. É defensora dos seus amigos, com os quais convive frequentemente.

Caracteriza-se também por ser extrovertida, alegre, e um pouco impulsiva, mas tem visto os seus amigos a serem ameaçados pelos Apalad. Por isso, Viktoria luta contra os Apalad: o seu objetivo é derrotá-los e vingar os seus amigos e a mãe natureza, por tudo o que lhes fizeram.

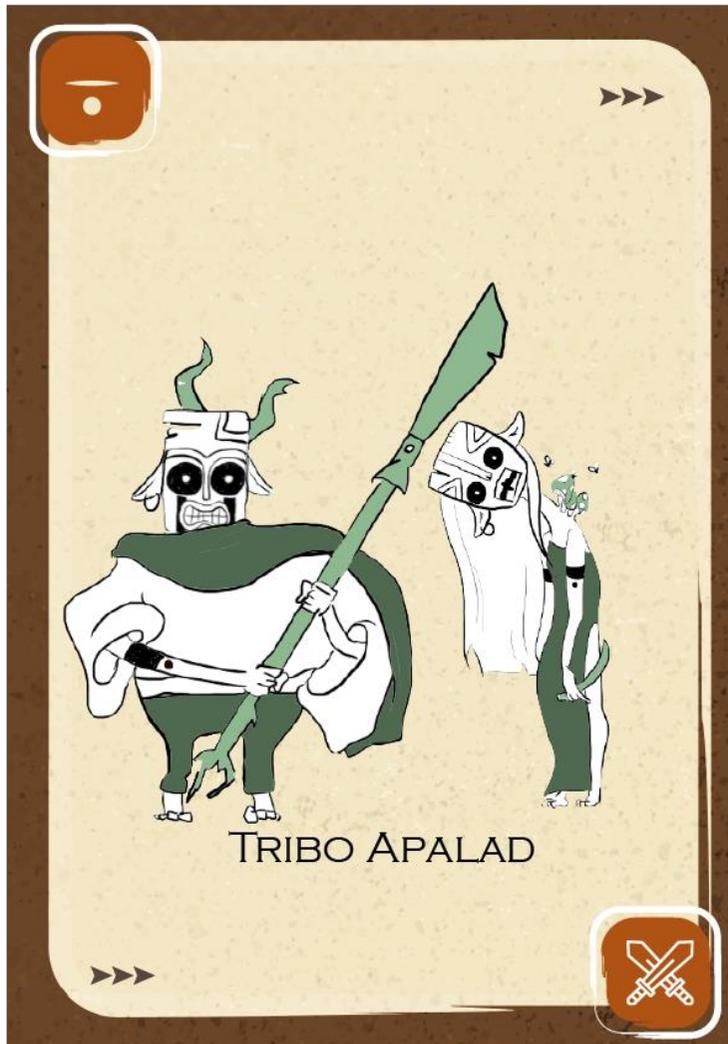
Além da sua força extraordinária, Viktoria tem a excelência do olfato. Consegue detetar o inimigo à distância, bem como todos os elementos, pelos seus odores e aromas.

Viktoria é filha do Deus Lug, deus do sol e da guerra. Além das suas habilidades na luta e do seu olfato apurado, Viktoria tem uma força surreal, intimidando todos os homens da sua tribo. Apesar de tudo, por vezes membros da tribo tecem comentários de que a guardiã por vezes parece um bocadinho selvagem e grosseira em algumas discussões que tem.

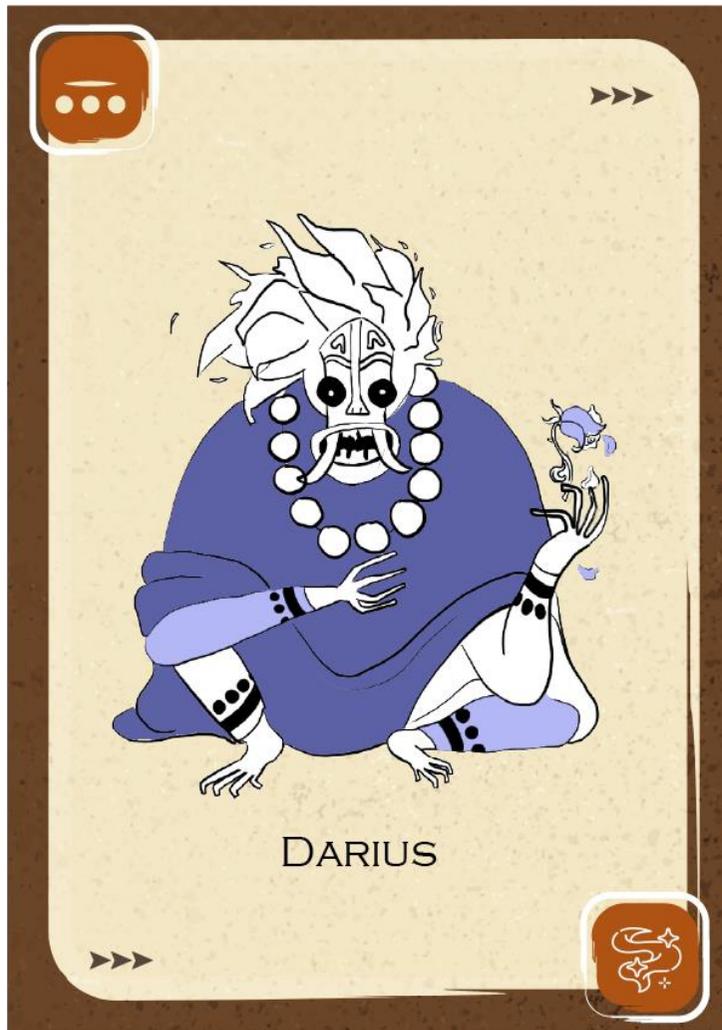
Apêndice 16. Fase 4 – Design da carta - Gabriel



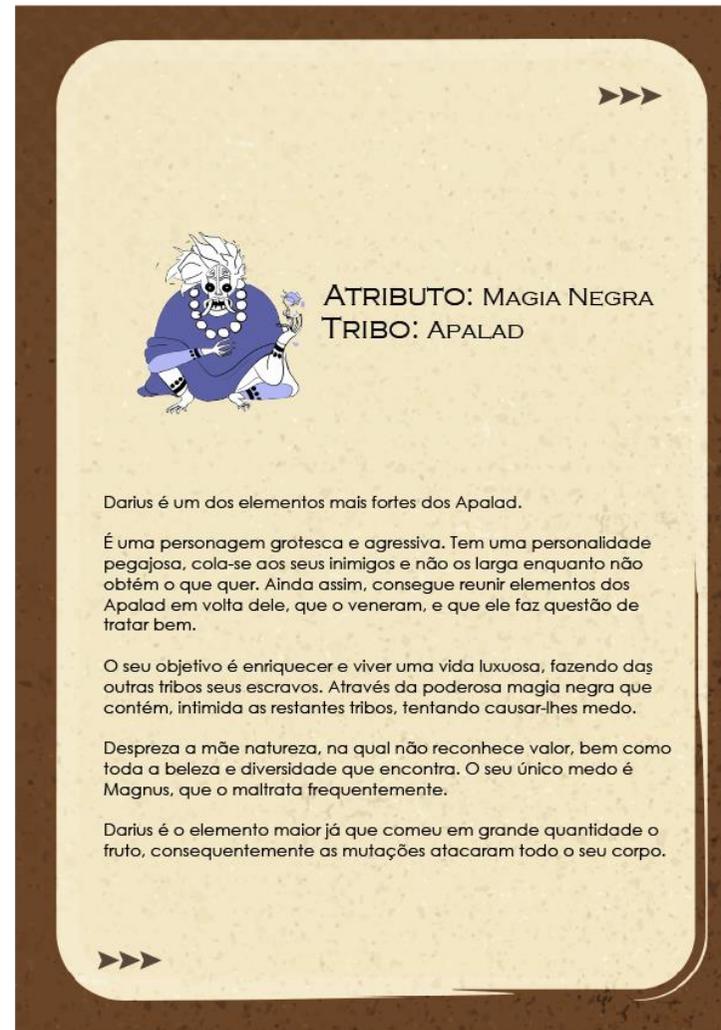
Apêndice 17. Fase 4 – Design da carta - Exército Apalad nível I



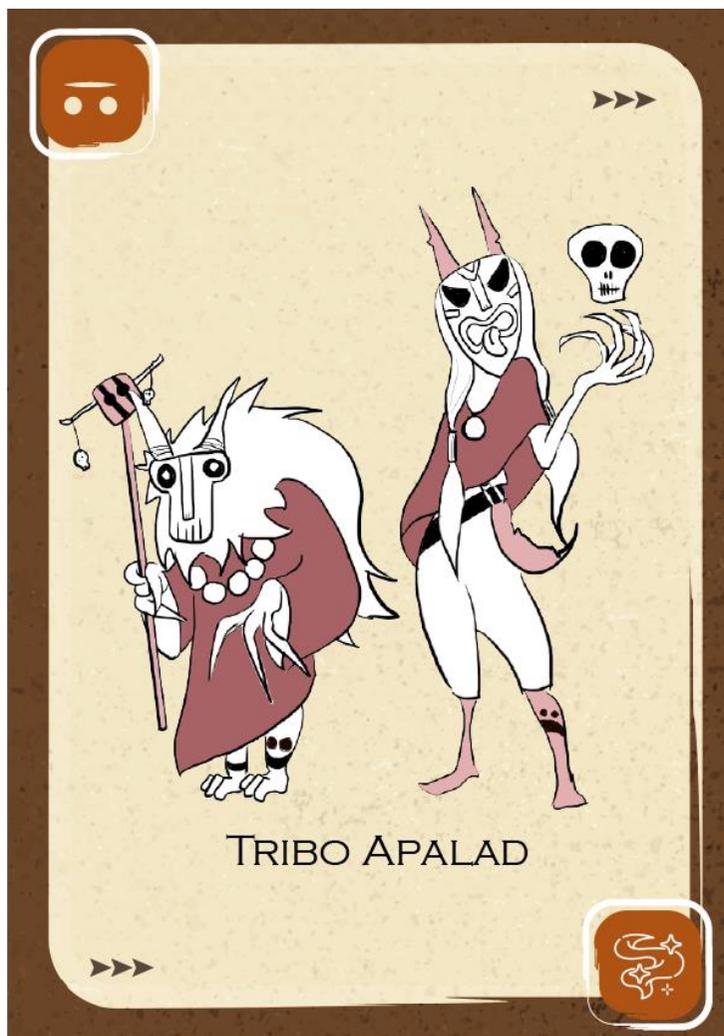
Apêndice 18. Fase 4 – Design da carta - Darius



DARIUS



Apêndice 19. Fase 4 – Design da carta - Exército Apalad nível II



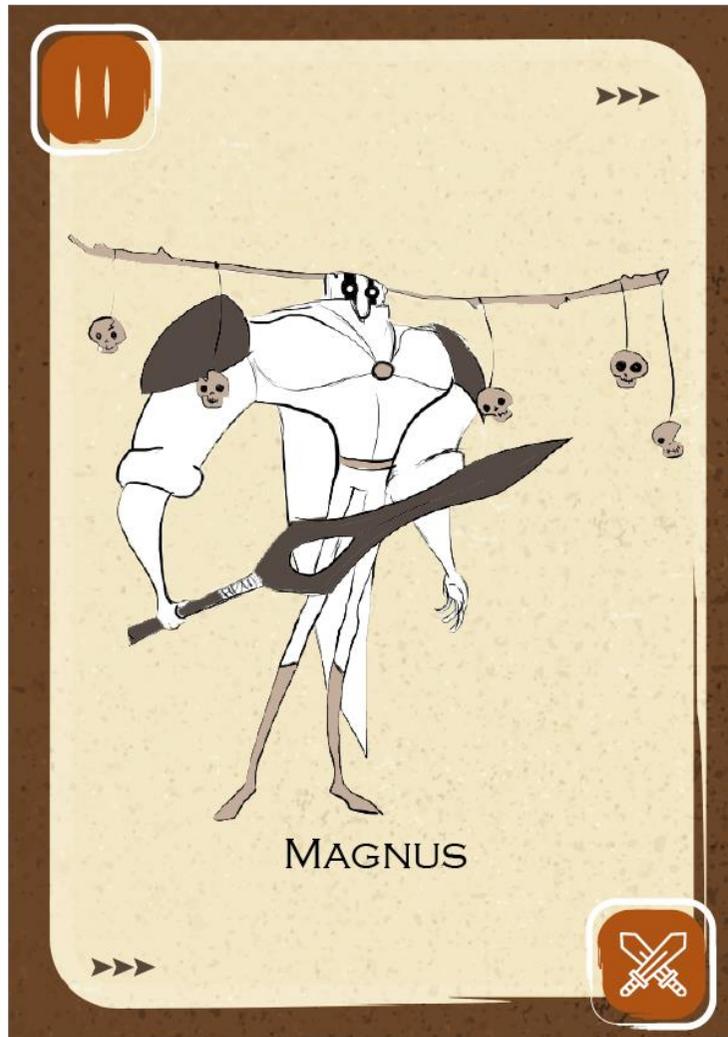
NÍVEL: II
ATRIBUTO: MAGIA NEGRA
TRIBO: APALAD

Estes elementos contêm uma mutação genética que lhes impossibilita sentir o sabor dos alimentos. Por este motivo, não vêm beleza na natureza e na sua diversidade, não conseguem detetar a riqueza de sabores que ela oferece às tribos habitantes de Chocó. O sonho dos Apalad, o seu sonho, é enriquecer a tribo Apalad através dos bens e alimentos das tribos vizinhas. Assim, os seus elementos podem viver uma vida luxuosa e serem superiores à das outras tribos, conquistando o poder em Chocó.

Esta tribo fez desaparecer o seu fruto favorito, conquistaram terras alheias e destruíram e devoraram tudo na sua passagem. Como consequência tem uma mutação que faz com que os seus rostos estejam irreconhecíveis, usando assim máscaras para tapar e o seu corpo vai mudando ao longo do tempo.

No caso dos elementos da tribo Apalad de nível II, caracterizam-se pela magia negra que possuem. A mutação atacou o rosto deles e as mãos, tendo agora dedos pontiagudos e compridos.

Apêndice 20. Fase 4 – Design da carta – Magnus



MAGNUS



ORIGEM: DEUSA MORRIGAN
ATRIBUTO: COMBATE
TRIBO: APALAD

Magnus é o elemento mais poderoso dos Apalad. É uma personagem misteriosa, apresenta uma figura forte e elegante. A sua personalidade tem duas camadas, se por um lado é amigável com os membros da tribo Apalad, por outro lado esconde o seu lado destrutiva e maquiavélico.

É implacável e frio com quem os seus inimigos e o seu objetivo é derrotar a mãe natureza e ser o líder supremo, bem como aniquilar toda a diversidade de Chocó.

No fundo, arrepende-se de ter comido o fruto preferido, visto que não sabia que ia ficar irreconhecível e por deixar de sentir os sabores que os outros sentem.

O seu desejo mais profundo é vingar-se da sua mãe Morrigan e do seu irmão Gabriel uma vez que nunca foi escolhido para ser guardião de uma tribo.



GUIÃO DE ENTREVISTA

“FlavourGame: Design de personagens dramáticos para *serious games*”

Dalila Martins

PREPARAÇÃO

- Equipamento para gravação do áudio da entrevista (*smartphone*).

INTRODUÇÃO

- Cumprimentar o entrevistado e dar as boas-vindas;
- Apresentar os objetivos gerais da entrevista;
- Mencionar que a entrevista vai ser gravada e os dados não serão divulgados;
- Apresentar uma breve sinopse da narrativa do jogo e da narrativa individual de cada personagem.

QUESTÕES

Deixar a conversa fluir, deixar o entrevistado à vontade para que dê a sua opinião livremente. Dar sempre a oportunidade de sugerir alterações.

PERSONAGENS | Preferências

- Qual é a personagem que mais gostas e porquê?
- Qual é a personagem que menos gostas e porquê?

PERSONAGENS | Vestuário

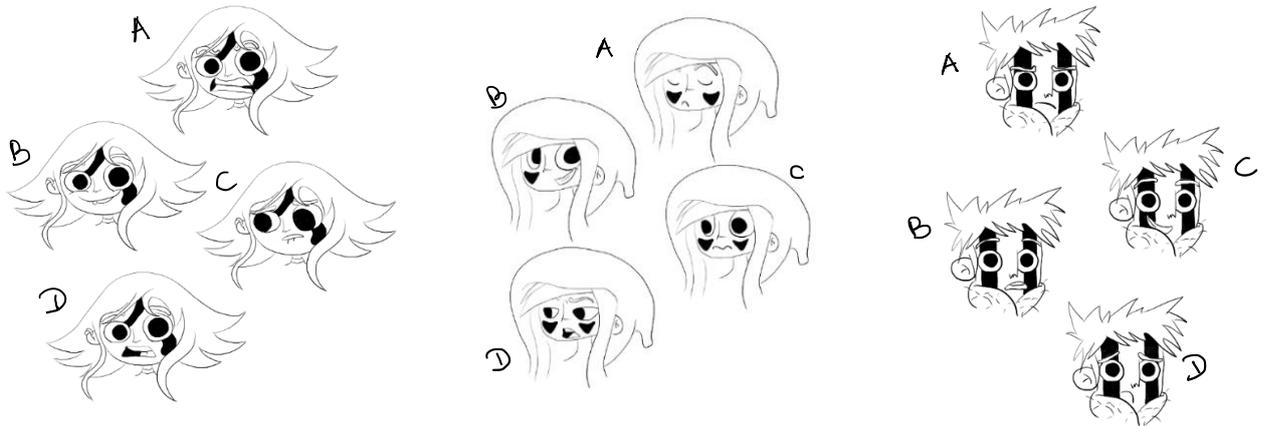
- Achas que o vestuário está adequado? Sugeres alguma alteração?

PERSONAGENS | Armas e habilidades

• Relativamente às armas e aos poderes/habilidades das personagens, achas que estes se adequam ou mudarias alguma coisa?

PERSONAGENS | Expressões Faciais

• A pessoa que desenhou estes desenhos, queria treinar as expressões faciais dos heróis. O que achas que estão a sentir?



PERSONAGENS | Evolução das personagens

- Ao finalizares o jogo, percebes que foste o vencedor através da agenda secreta. Gostavas que a tua personagem evoluísse nesse momento?

CARTAS | Layout das cartas

- Achas que o design da carta está adequado? Mudarias alguma coisa?

CARTAS | Cor das cartas

- Alteravas alguma cor na carta? Se sim, onde?

Exemplo:



CARTAS | Cor das personagens

• Criaram-se três versões de cores para as cartas. A primeira versão tem sempre duas cores diferentes, a segunda versão tem a mesma cor num tom mais claro e mais escuro e a terceira versão caracteriza-se por existirem grupos de cores, ou seja, os heróis têm uma cor, os inimigos têm outra cor e os inimigos mais fortes tem outra cor. Se fosses tu a criar as cartas que versão escolhias?

Versão 1

Versão 2

Versão 3



CONCLUSÃO

- Agradecer a participação na entrevista.

TESTE Nº 2 – ENTREVISTA COM TRÊS CRIANÇAS DE 11 E 12 ANOS

Identificação:
E: Entrevistadora
C: Criança

Criança 1 – 11 anos

Tempo de gravação: 18 min. e 34 seg.

Realizada em 12 de maio de 2021

E. Qual a personagem que gostaste mais?

C. O melhor desenho é este (monstros nível II) e gosto muito da Diana. Parece-se comigo, de cada vez que existe um jogo de basquetebol, em vez de estar a tentar marcar cesto, vou ver se alguém se aleija e pergunto se está bem. Esta (Viktoría) parece a minha amiga, não pára de falar, por isso não gosto muito.

E. Qual a personagem que gostaste menos?

C. Inimigos nível I, a figura da mulher curvada está um bocadinho esquisita.

E. Achas que o vestuário das personagens está adequado ou mudavas alguma coisa?

C. Este (Magnus) tem uma camisola, podia-se alterar para uma armadura. Também não sei se lutar de vestido dá muito jeito...

E. Achas que a Diana e a Viktoría deveriam vestir calças?

C. Sim, acho que sim.

E. Em relação às armas e aos poderes que as personagens têm, achas que fazem sentido, alteravas os poderes ou as armas?

C. Neste (Magnus), eu acho que metia um bocadinho de magia nele. Os restantes estão bons. Mas ela (Viktoría) é a menina da força... a lança é para bater? Faz-me lembrar a morte.

E. A pessoa que desenhou isto, esteve a treinar as expressões faciais dos heróis. Quando vês esta expressão facial na Viktoría (A), como achas que ela se sente?

C. Está zangada.

E. E esta (B)?

C. Está feliz.

E. E esta (C)?

C. Está com medo.

E. E esta (D)?

C. Está surpresa.

E. E em relação à Diana, o que achas?

C. Na A acho que não concorda com o que estão a dizer; a B está feliz; na C está a chorar e na D está despreocupada.

E. E no Gabriel?

C. Na A está muito zangado, B está preocupado, no C está feliz e no D está triste.

E. Imagina que acabaste o jogo e através da agenda secreta ganhavas. Achas que a tua personagem poderia evoluir ou transformar-se em alguma coisa?

C. Sim, mas não sei no quê.

E. Eu ajudo-te! Poderia ter outra arma ou vestuário ou podia-se transformar num animal...

C. A Diana, podia-se transformar num dragão. Ela pode parecer meiga, mas quando fica forte transforma-se, ou então colocar uma armadura se a ideia do animal não for boa.

E. Em relação ao design da carta, gostas como está, alteravas alguma coisa ou mantinhas tudo?

C. Para que serve estas setas?

E. Fazem parte do design tribal.

C. Eu já sei o que mudaria. Eu metia pela carta a marca tribal dela (Diana).

E. Ou seja, mantinhas o fundo castanho-claro e colocavas a marca tribal por baixo da personagem em toda a carta?

C. Sim

E. Mudarias alguma coisa na cor das cartas ou mantinhas como está?

C. Colocava um bocadinho de cor a pele, para que a pele e a roupa não pareçam a mesma coisa. Porque quando olhei para o Magnus pensava que estava descalço.

E. Mas alternavas o branco com a cor ou preferias que a personagem estivesse toda pintada?

C. Não, mantinha branco e cor, só adicionava mesmo a cor de pele.

E. Nós fizemos 3 versões de cores para as cartas. Nesta (versão 1) temos sempre cores diferentes, aqui (versão 2) tens a mesma cor mais clara e mais escura e neste (versão 3) existem grupos de cor. Os heróis têm a sua cor, os monstros também e os monstros mais fortes também. Se fosses tu a criar as cartas que versão escolhias?

C. Eu gosto da normal.

E. Ou seja a mesma cor, mais clara e mais escura (versão 2)?

C. Sim.

E. Dou por terminada a entrevista. Muito obrigada pela tua ajuda.

Criança 2 – 11 anos

Tempo de gravação: 15 min. e 34 seg.

Realizada em 12 de maio de 2021

E. Qual a personagem que gostaste mais?

C. Esta (Diana).

E. Porque é que gostaste mais dela?

C. Porque ela é a mais bonita.

E. Qual é a personagem que gostas menos?

C. Este (monstros nível I), por serem estranhos, mas também é normal porque é um monstro.

E. Em relação ao vestuário das personagens, achas que estão bem ou mudavas alguma coisa?

C. Acho que está tudo bem.

E. E em relação às armas e aos poderes? Qual é a tua opinião? Achas que estão bem ou sugeres alguma alteração?

C. Não repetia a magia nos monstros de nível II e no Darius, mas também não sei o que metia para substituir.

E. Isso quer dizer que farias com que todos os monstros tivessem um poder diferente?

C. Sim.

E. E as personagens heroicas? Também alteravas alguma coisa nas armas ou nos poderes deles?

C. Acho que estão bem.

E. A pessoa que criou estes desenhos estava a testar as expressões faciais dos semideuses e, por isso, gostava que me dissesse o que achas que elas estão a transmitir.

C. Esta esta zangada (Viktoría, A).

Esta está feliz (Viktoría, B).

Esta está... não sei (Viktoría, C).

Esta também não sei (Viktoría, D).

Esta está a chorar (Diana, A).

Esta está a feliz (Diana, B).

Esta está enjoada (Diana, C).

Esta está a vomitar (Diana, D).

Este está triste (Gabriel, A).

Este está... não sei (Gabriel, B).

Este está feliz (Gabriel, C).

E este está muito triste (Gabriel, D).

E. Imagina que o jogo acaba e através da tua agenda secreta foste a vencedora. Gostavas que a tua personagem no final evoluísse?

C. Sim, fazia a personagem crescer.

E. E como fazias crescer? Em altura ou através de uma passagem de criança para adulto?

C. Fazia crescer até ao céu.

E. Queres dizer então em altura?

C. Sim.

E. Alteravas alguma coisa nas armas, poderes e roupa ou mantinhas tudo igual?

C. A roupa também.

E. Mais alguma coisa?

C. Punha asas.

E. Então quer dizer que nas evoluções eles passavam a ser deuses por causa das asas?

C. Sim, isso. E também cresciam.

E. E em relação ao design da carta, gostas como está? Alteravas alguma coisa?

C. Não, ficava assim.

E. Relativamente à cor da carta, achas que está bem assim ou alteravas alguma coisa?

C. Eu acho que colocaria cor no cabelo deste (monstros nível I – personagem feminina) e deste (Darius).

E. Vou-te mostrar várias versões das cartas e o que quero testar são as cores das personagens. Quem fez isto criou uma versão com duas cores diferentes, a outra versão tem a mesma cor, mas em claro e escuro e na última versão existem grupos de cor. Os heróis têm a sua cor, os monstros Apalad têm outra cor e os monstros mais fortes também têm a sua respetiva cor. Qual é a versão que escolhias para as cartas?

C. Esta (2ª versão)

E. Ok, muito obrigada pela tua ajuda e dou por concluída a nossa entrevista.

Criança 3 – 12 anos

Tempo de gravação: 17 min. e 56seg.

Realizada em 12 de maio de 2021

E. Qual é a tua personagem favorita?

C. A Viktoria foi fixe de jogar.

E. Mas em termos de história da personagem, que personagem preferiste?

C. Continua a ser a Viktoria porque é a mais parecida comigo.

E. E a personagem que não gostaste tanto?

C. Não goste destes monstros (nível I) porque eram chatos e tinham muita vida para conseguir derrotar.

E. Relativamente ao vestuário, achas que está adequado ou mudavas alguma coisa?

C. Estes aqui (monstros nível I) podiam ter roupas mais estragadas e velhas. Estes aqui, os de nível II, podiam ter armadura ou podiam ser como os magos a usarem o manto para associar à magia.

E. Ou seja, tu estás a diferenciar o vestuário pelo tipo de ataque, certo?

C. Sim, estes (inimigos nível I) usam ataques físicos e estes (inimigos nível II) a magia.

E. Em relação aos poderes e as armas, achas que se adequam? Mudavas para algum poder ou arma diferente?

C. Acho que estes aqui (monstros nível I) podiam ter armas de ferro enferrujadas. Aqui (Diana) o bastão podia ser mais natural, com plantas à volta. Esta aqui (Viktoria) poderia ter um martelo em vez de ser a foice, a foice faz-me lembrar a morte.

E. Estão achas que o martelo simbolizava mais a força do que uma foice?

C. Sim.

E. Criaram expressões faciais para as personagens heroicas e gostava que me disseses o que achas que elas estão a sentir.

C. Esta está zangada (Viktoria, A).

Esta está feliz (Viktoria, B).

Esta está com medo (Viktoria, C).

Esta está surpreendida (Viktoria, D).

É difícil de explicar... está convencida (Diana, A).

Esta está feliz (Diana, B).

Aqui está a chorar (Diana, C).

Aqui está desconfiada (Diana, D).

No Gabriel na A está muito zangado.

Na B está surpreendido,

Na C está feliz e na D está triste.

E. Estás a ver a tua agenda secreta? Imagina que ganhavas. Gostavas que a tua personagem evoluísse no final do jogo?

C. Sim.

E. Para quê?

C. Poderiam ter uma armadura e arma melhorada. Também podiam virar os pais na sua forma, mas mantinha-se as expressões faciais e o cabelo.

E. Então basicamente eles tornavam-se deuses como a mesma cara?

C. Sim.

E. Em relação ao design da carta, alteravas alguma coisa?

C. Acho que se podia colocar alguma coisa debaixo das personagens, por exemplo o Darius estar sentado numa almofada e os outros estarem em cima da terra. De resto acho que está tudo bem.

E. Relativamente à cor das cartas alteravas alguma cor?

C. Não, acho que está bem como está.

E. A seguinte pergunta diz respeito às cores das personagens. Quem fez, criou três versões de cores para as personagens das cartas, a primeira versão tem duas cores diferentes. A segunda versão tem a mesma cor, num tom claro e escuro e na terceira versão existem grupos de cor: os monstros têm uma cor, monstros mais fortes têm outra cor e as personagens principais tem outra cor. Se tivesses que alterar as cores das cartas do jogo, que versão escolhias?

C. A que se adequa melhor é a cor que a carta já tem (segunda versão).

E. Agradeço a tua participação e ajuda no jogo, dou assim por encerrada a nossa entrevista.

