

## Narrativas e personagens para jogos

Ernane Guimarães Neto<sup>1</sup>

Leonardo Lima<sup>2</sup>

GUIMARÃES NETO, Ernane; LIMA, Leonardo. *Narrativas e personagens para jogos*. São Paulo: Érica, 2014, 152p.

Resenha por Thiago Mittermayer<sup>3</sup>

*Narrativa e personagens para jogos* é um livro assinado por Ernane Guimarães Neto e Leonardo Lima. Ao longo dos doze capítulos os autores dissertam tanto sobre aspectos teóricos quanto técnicos das narrativas e das personagens para jogos digitais. Publicado no ano de 2014 o livro tem como público alvo jovens e profissionais em início de carreira. A obra parte da necessidade de amadurecer o discurso em torno dos jogos eletrônicos e da busca de capacitar alunos de cursos de graduação ao mercado de trabalho em âmbito nacional.

Guimarães teve responsabilidade prevalente nos seis primeiros capítulos enquanto Lima cuidou predominantemente dos seis últimos. Na primeira parte Guimarães expande os questionamentos acerca das diferentes funções das formas narrativas. Edward Morgan Forster, Janet Murray, Joseph Campbell, Syd Field e Walter Benjamin são as principais referências desta primeira metade. Na segunda parte, Lima problematiza as questões relacionadas às técnicas efetivas de criação de personagens para jogos. Os autores fundamentais desta segunda metade são: Frank Thomas, Jonathan Williamson, Ollie Johnson, Richard Williams e Tom Bancroft. A primeira metade do livro é de cunho teórico enquanto a outra metade é de caráter prático, entretanto, longe de haver uma divisão dualista, as partes se correlacionam e se

---

<sup>1</sup> Ernane Guimarães Neto é escritor, professor e ludólogo. Bacharel em Filosofia pela USP e mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, pesquisa as relações entre linguagem, roteiro, cultura e jogo.

<sup>2</sup> Leonardo Lima é artista de computação gráfica e professor universitário. Bacharel em Desenho Industrial pela Unesp – Bauru, mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA-USP, conduz pesquisas acerca das poéticas das imagens digitais interativas.

<sup>3</sup> Thiago Mittermayer é bacharel em Tecnologias e Mídias Digitais (2014) e mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (2016), ambas titulações pela PUC-SP. É integrante dos grupos de pesquisa Sociotramas e TransObjeto. E-mail: [thimitter@gmail.com](mailto:thimitter@gmail.com)

complementam. Com a intenção de resenhar esta obra, exibimos o conteúdo de cada capítulo de modo sucinto.

Intitulado, *Forma, figura e personagem*, o primeiro capítulo especifica a diferença conceitual existente entre estes termos. Durante o processo de criação de jogos, a figura deve corresponder à ideia mais geral da personagem. Os autores esclarecem que a tarefa de criar personagens é complexa pois envolve a forma (corpo, cores e outras características) e o contexto (história e utilidade). Em um jogo, a personagem precisa ter origem, motivação e uma função na narrativa.

Sob o nome, *Ação: narrativa e história*, o segundo capítulo explica as diferentes maneiras de contar narrativas. Teatro, poesia e cinema são exemplos de meios que influenciaram as histórias dos jogos. Aqui os professores universitários colocam que as diferentes funções das narrativas ajudam na escolha da mecânica do jogo. Para eles, os jogos contam narrativas ficcionais e são, as personagens, as principais peças que fazem as histórias acontecerem.

No capítulo seguinte, *Como os jogos narram*, Guimarães e Lima expressam que o jogo é uma narrativa interativa, sendo que a interação é a principal característica dessa nova linguagem. Ao longo do terceiro capítulo, eles delimitam os seguintes conceitos: narrativa autoral, narrativa emergente, herói, protagonista, antagonista, coadjuvantes, figurantes, peões e avatar.

Em *Tipos e indivíduos*, quarto capítulo da obra, os autores argumentam que o elemento fundamental para a concepção de uma personagem é a clareza do estilo narrativo a ser utilizado. Depois de diferenciar as noções de pessoa e personagem, eles explicam de forma detalhada: os estereótipos, os tipos sociais, os arquétipos, as alegorias e os indivíduos. Ao fim do capítulo, eles comentam que os estilos visuais dos jogos digitais são múltiplos. A título de exemplo, um jogo pode apresentar desde um estilo caricato até um estilo mais realista.

Com o título, *A construção estética*, o quinto capítulo amarra os conceitos de narrativa e personagem dentro da perspectiva dos jogos eletrônicos. Guimarães e Lima expõem que, de um ponto de vista mais amplo e sistêmico, a narrativa pode ser entendida como uma sequência de ações construídas em conjunto. Um outro diferencial das narrativas ficcionais dos jogos é que as ações das personagens afetam

as sequências da história de uma maneira única. A forma com a qual a personagem afeta a narrativa de um jogo é diferente das formas utilizadas pelos meios de comunicação anteriores. Logo depois dos escritores questionarem se o jogo é uma obra de arte ou um passatempo, eles debatem criticamente os modelos narrativos, sobretudo, os atos dramáticos, a linearidade narrativa, as árvores narrativas, os estilos de ambiência, a coesão estética e a coerência narrativa. Por fim, eles definem que as narrativas são construções estéticas, isto é, conjuntos de sensações. Não há dúvida de que o quinto capítulo é o ponto mais alto e brilhante da obra.

O último capítulo da primeira parte, nomeado *Projeto de personagem*, funciona como um conector entre a parte teórica e a parte prática. O sexto capítulo explica como o roteirista deve preparar o pré-projeto de um personagem para que o desenhista entenda como a personagem deve ser construída visualmente na etapa de produção. Os itens fundamentais do pré-projeto de personagem são: nome, contexto, classe, acessórios, formas recorrentes e paleta de cores. Porém, quanto mais detalhado for o pré-projeto, melhor.

Sob o nome, *A construção da figura*, o primeiro capítulo da segunda parte explica como funciona o processo de construção de uma personagem em termos de linguagem visual. Para isto os autores abordam as principais técnicas de desenho e os processos práticos mais comuns utilizados pela indústria de games. O sétimo capítulo discute: a folha de modelo (*model sheet*), os esquemas de construção, as proporções, a construção do volume por blocos, e o acabamento do desenho.

No capítulo seguinte, *A física da ação*, Guimarães e Lima trabalham com as noções de linha de ação, eixos de sustentação, centro de gravidade, massa e peso. Todos estes elementos são importantes para a criação de uma personagem com expressão e personalidade.

Em *Anatomia da personagem*, nono capítulo do livro, os professores esclarecem a anatomia humana que é utilizada para o desenho das personagens. Por exemplo, o formato dos músculos e dos ossos influenciam na definição e na resolução da personagem a ser desenvolvida. Por fim, eles destacam que a silhueta, a criação de áreas de interesse e a quebra de simetria colabora para que o jogador identifique a

personagem facilmente no cenário do jogo. A modelagem facial e as malhas tridimensionais também são abordadas.

Intitulado *Perspectivas e deformações*, o décimo capítulo apresenta como a perspectiva colabora para enfatizar determinadas características da personagem. O ponto forte deste capítulo é a discussão acerca das deformações das personagens, em que há uma diferença entre as massas rígidas e as massas flexíveis. É nesse contexto que achatamento, antecipação e exagero – conceitos típicos dos estudos do cinema de animação – colaboram para a expressão clara da ação da personagem na narrativa.

O penúltimo capítulo, *Gesto e movimento*, assim como muitos dos assuntos discutidos nos capítulos anteriores são pertencentes às pesquisas da área de animação. Os gestos, as expressões faciais, as posturas-chave e a construção de movimentos expressivos colaboram para comunicar o estado de espírito de uma personagem com a narrativa. Por último, com o olhar focado nos jogos digitais, Guimarães e Lima debatem as vantagens e as desvantagens da animação tradicional e da animação realizada em computadores.

O último capítulo da obra é *Do bidimensional ao tridimensional*. Aqui, os professores universitários retomam as discussões anteriores e exibem a construção definitiva da figura de uma personagem. O livro se encerra com uma apreciável ponderação sobre o processo de criação de personagem em um software de modelagem tridimensional. Depois de explicar os fundamentos da modelagem tridimensional, eles explicam as etapas de UVW mapping, texturização, rigging, skinning e animação. Todas estas etapas são posteriores à fase de modelagem e são imprescindíveis para a criação de um jogo digital.

À vista disto, o livro de Ernane Guimarães Neto e Leonardo Lima demonstra ser uma bibliografia obrigatória para os cursos de graduação em computação gráfica e jogos digitais.