

# RPG sem herói e sem jogo

## Concepção de personagem digital na área 3D

Dimas Ricardo Rosa  
Professor Doutor UDESC - CEART  
[dimas@escultopintura.com.br](mailto:dimas@escultopintura.com.br)

### Resumo

O projeto “RPG sem herói e sem jogo” é uma pesquisa de concepção de personagem na área 3D. Ele é denominado sem herói e sem jogo para justamente não confundir os rpgistas (aficionados do RPG). No entanto ele usa em sua metodologia de criação elementos baseados no RPG. Discute o uso dos arquétipos como elementos essenciais na formação do conceito do personagem e dos estereótipos como ponto de partida para um processo de individualização. Por fim, mostra como utilizar elementos da formação do povo do Brasil na criação de personagens genuinamente brasileiros.

### Palavras-chave

1- Animação Digital 2- Concepção de Personagem 3- Jogo RPG 4- Brasilidade

### Introdução

A concepção de personagem é um processo complexo, é preciso sempre pesquisar novas possibilidades. Uma pesquisa constante sobre o assunto pode realizar descoberta que venham a simplificar o processo. Torná-lo mais ágil, mais rápido, com uma organização de fácil e precisa. No projeto “RPG sem herói e sem jogo”, teve-se a oportunidade de experimentar um método de criação que aproveitou a experiência metodológica do jogo do RPG. Este jogo surgiu pela

primeira vez em 1974, portanto, a mais de trinta anos. Durante mais de três décadas vem se criando personagem com esta metodologia que se aprimora a cada dia que passa, porém, nunca descartou seus objetivos iniciais.

Ao iniciar o projeto acreditou-se que esta metodologia podia ser usada para criar personagens na área 3D. Durante o desenvolvimento dos trabalhos foram criadas fichas semelhantes às usadas no RPG, porém, mais simplificadas, pois, o objetivo não era jogar, mas, sim desenhar. Para não se criar uma distância muito grande do RPG, os personagens criados foram inspirados em suas classes básicas. Assim, mantivemos o espírito do jogo e vivemos parte de sua fantasia.

Como este jogo é universal, ele está difundido pelo mundo todo. Deste modo seus personagens estão totalmente globalizados. Assim, resolveu-se que os personagens criados no projeto teriam um toque de brasilidade. No projeto o Brasil está representado pela origem dos personagens, pois, eles são exemplos da formação étnica de seu povo.

Antes do processo de criação, propriamente dito, questionou-se a qualidade das imagens que tecnicamente poderiam ser produzidas. Em geral o processo de modelagem, produz uma imagem muito rígida, fato justificado por simplificar o processo, porém, com prejuízo para a expressividade. Assim, a pesquisa começou questionando se usaríamos somente a modelagem ou também seria necessário fazer uso da animação.

### **Poses com Expressão: modelagem ou animação?**

Como obter poses expressivas de um personagem em um projeto realizado com tecnologia 3D? Esta é uma pergunta, que se pode fazer antes mesmo da etapa de concepção do personagem, pois, subentende-se que ao criá-lo, ele deve ser expressivo, ou seja, deve passar um conteúdo além de sua própria forma. Isto

quer dizer que o personagem deve expressar alguma ação, ou até mesmo a falta dela, quando estiver em repouso. Além, disto o personagem deve ter expressão facial. Ela é imperativa, sem expressão facial não são produzidos sentimentos.

No entanto, quando se inicia a modelagem de um personagem, estas questões são irrelevantes. O que importa no processo é obter-se facilidades, métodos simplificados, com intuito de gerar economia de trabalho. Em geral, os personagens são modelados na pose vitruviana, ou seja, o corpo humano é desenhado de braços e pernas abertos, priorizando a absoluta simetria. Esta pose facilita muito o processo, pois, a modelagem 3D permite que se trabalhe em uma das metades da forma simétrica, obtendo-se a outra por espelhamento. Além disto, esta pose permite verificar as proporções do corpo com certo grau de precisão. Os braços abertos correspondem exatamente à altura do corpo. Esta é uma dentre muitas outras dimensões da proporção humana, que pode ser averiguada, ao adotar-se a pose vitruviana como posição básica durante o processo de modelagem.

A cabeça devido a sua complexidade formal, também precisa ser realizada, durante a modelagem, com certas facilidades que promovam economia de trabalho. Ela precisa ser neutra, sem expressão facial, o artista neste momento visa à proporção dos elementos, o formato do rosto, do crânio... Esta neutralidade é essencial para o processo de modelagem, pois, assim como o corpo, a cabeça é simétrica, podendo ser trabalhada somente em um dos lados de sua simetria. A metade oposta e complementar obtém-se por espelhamento.

Segundo estes argumentos, pode-se perceber que a modelagem 3D tem momentos bastante técnicos. Estas etapas podem ser consideradas intermediárias, pois, não é admissível em um processo artístico que objetivos estéticos sejam sacrificados. Imagine um cenário em que todos os personagens se apresentam na pose vitruviana e sem expressão facial. O homogêneo, o rígido, o neutro, o apático e o inexpressivo dominariam este cenário. Se esta for sua

intenção, tudo bem. Porém, tal cenário não seria aplicado na maioria das situações.

Por outro lado, é bem possível que se obtenha um resultado estético satisfatório, modelando os personagens em suas poses definitivas, com movimentos corporais significativos e expressões faciais comunicativas. Entretanto, este é um momento único, passa-se um imenso trabalho e obtém-se uma única pose, uma única imagem, um único quadro. Em modelagem 3D, talvez, seja um preço muito alto a pagar. É preciso adotar um modelo com maior flexibilidade, que permita testar várias imagens, várias poses, várias expressões, que estas se multipliquem indefinidamente, até alcançar o resultado estético que se espera.

Isto é possível, conjugando processos de modelagem com métodos de animação. Quando modela-se um personagem na forma humana visando a realização de uma animação, significa que ele vai simular os movimentos corporais e expressar sentimentos, de modo muito similar aos das pessoas de carne e osso. Quer dizer, o personagem pode assumir quantas poses o artista desejar. Além, disto, pode falar, sorrir, chorar... Bom, isto não é novidade, todos que tiveram algum contato com a área 3D, já vivenciaram este tipo de trabalho. Enfim, um profissional que queira se restringir à área da modelagem, dedicar-se a formação específica de um escultor digital, deverá conhecer ferramentas e métodos de animação. Caso não o faça, corre o risco de realizar um trabalho inexpressivo.

Se o escultor digital deseja apresentar seu trabalho, a partir de imagens estáticas, que seja um único quadro representativo de seu personagem, ele deve preparar sua modelagem de modo a utilizar as ferramentas de animação. Mesmo que o personagem nunca venha atuar em um filme de animação. Pois, como foi dito, são os métodos da animação que vão permitir o movimento corporal e as expressões faciais e somente fazendo uso destes elementos, é que o escultor digital pode construir um personagem completo e apresentá-lo em toda plenitude.

A modelagem de personagem deve ser otimizada e planejada de tal modo a permitir que os elementos constitutivos da animação funcionem de maneira fluente. Uma modelagem que prevê as etapas do trabalho de animação evita perda de tempo em correções desnecessárias que ocorrem somente por falta de planejamento e desconhecimento do processo de criação de personagem na área 3D como um todo. Assim, quando o trabalho de modelagem e animação estão conjugados a criação de personagem 3D avança a passos largos. Trata-se de um trabalho realizado em diversas etapas, são elas:

#### 1- Pesquisa Exploratória

Onde compilam-se os primeiros dados sobre o personagem, estes podem ser na forma de textos ou dados iconográficos.

#### 2- Estudos Preliminares

São os primeiros desenhos na forma de croquis. Nesta etapa também se realiza o *Model Sheet*, estes são desenhos do personagem em ação, ou seja, desenho de poses.

#### 3- Confeções de Gabaritos

O gabarito é um desenho de referência, em geral realizado na pose vitruviana, serve para conferir as proporções.

#### 4- Modelagem do Corpo

A complexidade da modelagem vai depender do modo como o corpo se apresenta. Um corpo despido pode requerer detalhes anatômicos precisos. Um corpo que será vestido pode ser modelado com sua forma simplificada priorizando o volume.

#### 5- Modelagem da Cabeça

Ela é modelada separada do corpo em função do uso do modificador de animação responsável pela fala e expressões faciais.

## 6- Modelagem do Vestuário e Acessórios

O traje de um personagem é modelado tomando o corpo como referência, muitas vezes começa utilizando-se partes do próprio corpo. Os acessórios são objetos que complementam o vestuário: óculos, relógio, luvas, bolsas...

## 7- Modelagem do Cabelo

Em virtude do uso de modificador de animação o cabelo é modelado separado da cabeça.

## 8- Montagem

Como a cabeça, várias peças de vestuário e o corpo são simétricos. Eles são modelados e a metade simétrica é espelhada. Em um determinado ponto do processo, todos estes objetos tem suas metades soldadas. Partes do corpo que não ficarão expostas são suprimidas. Ao final todas as partes são anexadas em um único objeto que representa o personagem. Esta etapa conclui a fase de modelagem e o trabalho do escultor digital.

## 9- Texturas

Aqui começa o trabalho do pintor digital. Nesta etapa são criados os mapas e materiais que revestiram o personagem.

## 10- Esqueleto

Aqui começa o trabalho do animador. O esqueleto é o objeto a ser animado. Ele vai ser responsável pelos movimentos do corpo. É construído no interior do corpo do personagem.

## 11- *Links* e Hierarquias

Nesta etapa, os ossos que constituem o esqueleto, são vinculados em um sistema de hierarquia. Definindo o método de animação, cinemática direta ou inversa.

### 12- Modificador *Skin*

É a ferramenta que faz a ligação dos objetos que foram modelados com o esqueleto.

### 13- Modificador *Morpher*

É a ferramenta responsável pela animação facial.

Como pode-se perceber pelo número de etapas, a criação e desenvolvimento de um personagem 3D, é uma tarefa complexa e toma algum tempo para ser realizada. Agora, imagine uma situação, onde tem-se que criar vários personagens ao mesmo tempo. Pode parecer uma tarefa por demais exaustiva, porém, o quadro não é tão ruim, na produção de um personagem 3D, varias destas etapas podem ser aproveitadas para o trabalho com outros personagens. Veja o caso da modelagem do corpo, tendo-se um modelo de base, podemos fazer modificações em sua malha poligonal até obter a forma de um outro personagem. Um personagem alto e magro pode perfeitamente transformar-se em um personagem baixo e barrigudo. Isto também pode acontecer na animação, um esqueleto, pode ser adaptado para vários personagens. Na área 3D estas coisas não são complicadas de serem feitas.

Se o objetivo for produzir poses expressivas. Não podemos deixar de lado nenhuma destas etapas. Todas contribuem com o processo e vão somando elementos. São recursos que permitem a um personagem estar quase vivo, ele anda, fala... O personagem toma qualquer pose com as expressões corporais e faciais que o artista desejar. As possibilidades são imensas na área 3D, ganha com isto a estética. Pois, os limites estão na imaginação do artista.

## **Concepção de personagem 3D com metodologia empregada no jogo RPG.**

Ciente de que precisamos estar preparados com conhecimentos da área de modelagem e animação para a criação de um personagem 3D. Resta-nos saber como iniciar exatamente este processo? O que fazer quando ainda não temos nenhuma informação sobre o personagem? São decisões que precisam ser tomadas e devem seguir uma determinada lógica de construção. Muitas vezes parte-se quase do zero, tendo somente algumas idéias vagas sobre o que deseja-se fazer. Como por exemplo, uma mulher bonita e sexy. Pouca informação, porém, já é um começo. Sabemos que é alguém do sexo feminino, isto já diz muita coisa sobre a forma do corpo do personagem. Anatomicamente já tem-se uma base para orientarmos a forma. Bonita e sexy são adjetivos que servem como critérios estéticos pra definição qualitativa da forma. Entretanto, são informações bastante genéricas, corre-se o risco de falta de identidade para o personagem.

É preciso adotar metodologia que permita um conhecimento minucioso do personagem. Uma identidade é feita de detalhes, estes devem ser únicos, como o são as impressões digitais. Os detalhes são importantes, quanto mais expressivos estes o forem, mais estético torna-se o trabalho. Porém, detalhes podem existir em grande número e ai esta o problema. Como lembrar de todos? E quando for um trabalho com vários personagens, cada um deles com suas identidades. Ele torna-se uma tarefa impraticável, pois, pode-se ter uma quantidade de dados enorme para se tratar, fugindo do que se considera razoável para a mente administrar.

No jogo de RPG, usam-se fichas para criar os personagens que vão fazer parte da história. Estas fichas adotam uma metodologia, que serve muito bem para dar início à definição do processo de identificação de personagem na área 3D.

O RPG (Role Playing Game) significa jogo de interpretação de personagens. Segundo o site oficial da revista Dragão Brasil:

*“Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. É uma espécie de teatro, mas sem nenhum roteiro para seguir. A história apenas vai acontecendo. RPG é um jogo de faz-de-conta, um jogo de contar histórias. A aventura rola enquanto os jogadores tomam decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras épicas, viagens emocionantes e perigos apavorantes!”<sup>1</sup>*

Aqui não vamos entrar em maiores detalhes sobre o jogo, o que interessa para a concepção de personagens 3D, são as fichas utilizadas pelos rpgistas na construção de seus personagens. Contudo, é importante conhecer-se as classes na qual estes personagens estão organizados. Por que a cada classe corresponde a um conceito de personagem e o processo se inicia escolhendo este conceito.

As classes básicas estão organizadas de acordo com a função que seu personagem terá no jogo, são três as funções: combatente, conjurador e especialista.

Classes de combatentes: paladino, bárbaro, ranger...

Classes de conjuradores: mago, clérigo, druida, xamã...

Classes de especialistas: ladino, assassino, armadilheiro...

Quando o rpgista escolhe o paladino para interpretar, com esta decisão ele trás consigo o conceito relacionado com este personagem. Isto quer dizer que o paladino trás com ele seus arquétipos. Segundo a teoria de Carl Jung analisada por Scarso, os arquétipos do inconsciente coletivo podem ser interpretados como:

*“Todas aquelas experiências que foram mais significativas para os nossos predecessores, os grandes sucessos e os grandes fracassos da atividade metamórfica*

---

<sup>1</sup> [www.dragaobrasil.com.br](http://www.dragaobrasil.com.br) neste site pode-se obter ótimas informações sobre RPG, ele é bem completo e pode satisfazer a curiosidade do leitor que busca informação sobre este tipo de jogo.

*da libido, ficaram, segundo Jung, gravadas na estrutura cerebral e são assim herdadas de geração em geração”<sup>2</sup>*

O importante sobre esta questão é de que ao escolhermos algumas destas classes básicas do RPG trazemos com ela sua imagem primordial, termo que inicialmente Jung usou para designar arquétipos. Esta imagem primordial é sempre coletiva, comum a povos ou épocas inteiras. Isto significa que é sempre interpretada da mesma maneira para todos que trazem uma herança cultural comum. Quer dizer, ao adotarmos o paladino como personagem informamos a todos o tipo de personagem a ser interpretado, pelo menos no que diz respeito a sua ética.

Dungeons & Dragons o primeiro jogo de RPG, define a tendência de comportamento de seus personagens como sendo resultado da escolha entre o bem e o mal. Estes dois, relacionados com os princípios de ordem e caos definem a personalidade do personagem. Podendo em certos casos o personagem se manter neutro em relação a um destes binômios, ou seja, não fazer escolha de lados.

Combinados os binômios (bem vs mal e ordem vs caos), mais a neutralidade, dão origem a nove tendências de comportamento:

Leal e Bom - Neutro e Bom - Caótico e Bom

Leal e Neutro – Neutro – Caótico e Neutro

Leal e Mau – Neutro e Mau – Caótico e Mau

As seis primeiras tendências são em geral escolhidas pelos jogadores, as três tendências malignas são as destinadas a monstros e vilões.

---

<sup>2</sup> Extraído do texto “Fórmulas e arquétipos, Aby Warburg e Carl G. Jung” de Davide Scarso publicado no site do Departamento de Educação, da Faculdade de Ciências, da Universidade de Lisboa.

As nove tendências segundo D & D<sup>3</sup> são:

Leal e Bom, “Cruzado”: Um personagem com esta tendência tem uma ética irrepreensível. Ele faz o que se espera que uma pessoa boa faça. Detesta impunidade e combate as injustiças. Cruzado é a melhor tendência se o desejo é combinar honra e compaixão.

Neutro e Bom, “Benfeitor”: A forma mais comum de se referir a um personagem desta tendência é “Bom Autentico”, Ele somente deseja fazer o bem sem seguir a ordem.

Caótico e Bom, “Rebelde”: Atua segundo sua consciência sem se preocupar com o que outros pensam. Ele segue sua própria bússola moral, apesar de boa, não se importa com as normas de sua sociedade.

Leal e Neutro, “Juiz”: Segue os ditames da lei, da tradição e sua conduta pessoal não pode ser influenciada. A melhor tendência para um personagem confiável e honrado, sem ser um fanático.

Neutro, “Indeciso”: Ele faz o que parece ser uma boa idéia. Não se sente atraído por nenhum dos lados. Sua neutralidade é mais uma falta de convicção. Dizem que a neutralidade é a posição mais equilibrada. Uma boa tendência para quem deseja atuar de modo natural, sem preconceitos e sem remorsos.

Caótico e Neutro “Espírito Livre”: Segue sua vontade, é uma pessoa individualista que valoriza sua própria liberdade. Evita autoridade, desafia as tradições e é imprevisível. É a melhor tendência para quem deseja ter liberdade completa, sem as restrições da sociedade e sem obrigação de fazer o bem.

Leal e Mau, “Dominador”: Toma o que deseja sem se preocupar com os danos. Preocupa-se com a tradição, a lealdade e a ordem, porém não se importa com

---

<sup>3</sup> Dungeons & Dragon, Livro do Jogador, de Monte Cook, editado em 2001 pela Devir Livraria Ltda, São Paulo.

liberdade, dignidade ou mesmo com a vida. Leal e Mau é uma tendência perigosa porque representa maldade metódica, intencional e bem sucedida.

Neutro e Mau, “Malfeitor”: Faz o possível para se sair impune, não respeita a lei e a ordem. O malfeitor defende a maldade como um ideal, fazendo mal pelo mal. Uma tendência perigosa, pois, representa o mal puro sem honra nem variações.

Caótico e Mau, “Destruidor”: Este personagem segue o que sua ambição, ódio e o desejo de destruição o levam a fazer. Não sente piedade, nem remorso, ele é cruel e violento. Caótico e Mau é uma tendência muito perigosa, pois, representa a destruição da beleza e da vida, sem se importar com a ordem onde elas estão estabelecidas.

O interessante destas tendências de comportamentos e personalidades compiladas por D & D é o fato de se adaptarem tanto para personagens fictícios como da vida real. Analise-as, é bem provável que alguma entre as nove tendências se encaixa perfeitamente a sua personalidade. Bom na vida real isto não é tão simples, é possível que tenhamos mais de uma destas tendências, tudo depende do momento em que vivemos. Mas, se isto é provável, então, esta orientação serve tanto para concepção de personagens para o jogo de RPG, como para a criação de personagens da área 3D.

Entretanto, as tendências e os arquétipos relacionados a elas são orientações que servem para desencadear o processo de individuação. São conceitos genéricos é preciso particularizar o personagem para que ele não cai em um estereótipo indesejado. “Como o próprio Jung ressaltou, é necessário afastarmo-nos dos arquétipos, diferenciarmo-nos deles, livrarmo-nos do seu poder. Ele chamou esse processo de individuação”<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Extraído do texto Os Arquétipos de Jung, comentários de Ken Wilber, tradução do livro *Grace and Grit – Graça e Determinação*, [ari@interair.com.br](mailto:ari@interair.com.br)

Como fazer isto? No RPG o jogador preenche uma ficha, onde são descritas as características de seu personagem. Estas informações vão aos poucos definindo a identidade do personagem. Esta metodologia fornece os elementos necessários para um autêntico processo de individuação.

Depois que o RPG tornou-se mania da juventude, inúmeras fichas foram desenvolvidas para diversos cenários. Porém, todas mantêm um elo com as fichas originais do D & D, como já foi dito, o primeiro jogo de RPG. As fichas trazem os dados básicos sobre a identidade do personagem: nome, classe, raça, tendência... Também, trazem suas características que, em geral, estão divididas em atributos, habilidades e virtudes. Por sua vez, os atributos estão separados em físicos, sociais e mentais, assim como, as habilidades em talentos, perícias e conhecimentos.

Os atributos físicos são força, destreza e vigor. Os sociais são carisma, manipulação e aparência e os atributos mentais são percepção, inteligência e raciocínio. As habilidades proporcionam mais uma gama enorme de qualidades. Todas estas características somadas desenham uma identidade. Esta metodologia de individuação pode bem servir para a concepção de personagens digitais da área 3D.

Evidentemente que as fichas com esta finalidade não necessitam da mesma complexidades das fichas usadas pelos rpgistas. Pode ser adotado um modelo simplificado que sintetize informações suficientes para orientar o escultor digital.

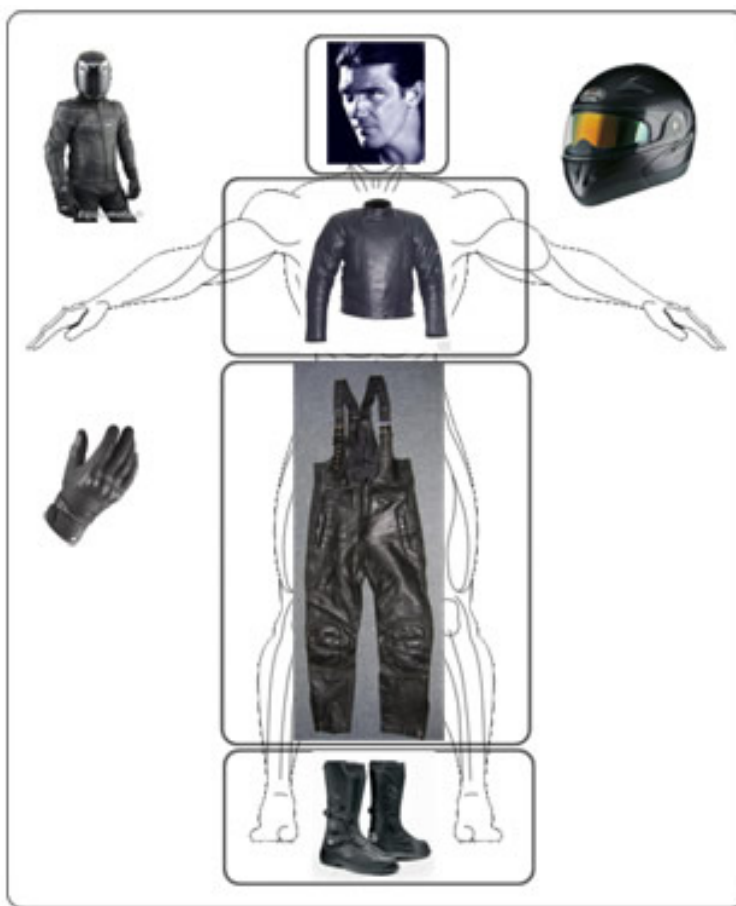
Veja o exemplo da ficha conceitual abaixo:

Nome do Personagem:	
Ética (tendências):	
Arquétipos: (relacionados ao eu e ao caráter)	
<b>Atributos:</b>	
Físicos:	Força:
	Destreza:
	Vigor:
Sociais:	Carisma:
	Manipulação:
	Aparência:
Mentais:	Percepção:
	Inteligência:
	Raciocínio
<b>Habilidades:</b>	
Talentos:	_____
	_____
	_____
	_____
Perícias:	_____
	_____
	_____
Conhecimentos:	_____
	_____
<b>Virtudes:</b>	

Estas fichas são de grande ajuda, para o escultor digital, com relação ao desenvolvimento do conceito de personagem. Entretanto, a prática do desenho é um exercício de visualidade. Para um criador de imagens como o escultor digital, o importante é também ter um dispositivo, sobre o personagem, que reúna as informações iconográficas.

Certos jogos de videogames, como Diablo da Blizzard Entertainment, baseados em RPG trazem um dispositivo visual chamado de “inventário”, que reúne informações sobre aquilo que pertence ao personagem. Os objetos são peças de vestuário, armas, jóias... O inventário é algo que o jogador dá uma enorme

importância, porque é um dispositivo de individuação usado ao longo do jogo. Se este dispositivo pode personalizar um personagem em um jogo de RPG, também pode fazer o mesmo serviço em um processo de criação de personagem 3D. Veja a ficha iconográfica abaixo, ela serviu para reunir as informações visuais sobre um dado personagem antes da etapa de modelagem.



Estas duas fichas a conceitual e a iconográfica são complementares. No conjunto fornecem informações suficientes para dar início ao processo de modelagem. Mas, elas prestam um outro serviço bem importante, o de organizar as inúmeras informações quando se tem de criar vários personagens. No projeto “RPG sem herói e sem jogo”<sup>5</sup>, os personagens foram criados seguindo este método de fichas

---

<sup>5</sup> As fichas conceituais e iconográficas dos personagens do projeto “RPG sem herói e sem jogo” podem ser observadas a partir dos *links* que se encontram na página *making of* do site [www.escultopintura.com.br](http://www.escultopintura.com.br).

personalizadas. Elas se mostraram bastante eficientes, pois, permitiram uma visualização prévia dos cinco personagens antes mesmo que eles tivessem suas formas concretizadas. Evidentemente, que esta visualização não é completa, porém, ela permite que se tenha uma idéia bem próxima dos resultados e isto, é fundamental para agilizar o processo criativo. Este método sendo consistente torna as etapas que seguem a criação mais precisa, mudanças de idéias que venham a atrasar a produção não são tão freqüentes.

As fichas conceituais e iconográficas, como foi dito até aqui, contribuem de maneira significativa com o processo criativo. Entretanto, este processo é mais complexo, ele não isola o personagem em uma câmara hermética. Quando se cria um personagem é preciso levar em consideração que ele esteja inserido em um contexto. Sem este fato o personagem corre o risco de ficar solto, sem cultura, sem origem ou descendência, ou seja, sem passado.

### **A brasilidade como contexto.**

Não existe uma pessoa no mundo, que ao nascer já não tenha um passado. Este passado é o contexto de seu nascimento. Se isto faz parte da existência, também deve fazer parte da história de um personagem. Afinal eles representam a vida, e ela é transferida a nós por alguém e esta pessoa vive em algum lugar. Este dois fatores são fundamentais na concepção de um personagem. Isto significa definir as origens e a cultura do personagem. As origens podem explicar sua descendência, o que implica em relação familiares e conseqüentemente, os primórdios de sua formação. A cultura traduz seus costumes e relações sociais, isto implica em um território, uma nação, um povo.

Como se trata de brasilidade um breve histórico, de como se deu à formação do povo é interessante para um pensamento sintético sobre o assunto e também demonstrar como dados histórico tem influência e são determinantes na

concepção de um personagem. Assim, se o projeto de criação de personagens é baseado no Brasil, é bom saber como tudo começou: antes da descoberta quem habitava este território eram os índios, povo com pele de bronze, hoje eles tem títulos de eleitor e fazem parte da nação brasileira. Com o descobrimento vieram os portugueses, brancos europeus de origem latina, os grandes responsáveis pelo início da nação. Era inevitável a troca genética deste dois povos e com isto um terceiro tipo começa a fazer parte da nação, o mameluco ou caboclo. Eles hoje fazem parte do que talvez seja a maior parcela da população, os mestiços. Depois vieram os negros, em sua maioria da Costa do Marfim, país localizado a oeste da África. Mesmo trazidos como escravos isto não impediu a miscigenação com os brancos e os índios. Da mescla destes povos mais dois tipos humanos começaram a habitar o Brasil, o mulato e o cafuzo. O mulato é o resultado do casamento entre o branco e o negro. O cafuzo é a mestiçagem entre o negro e o índio. Este é o retrato do Brasil Colônia, apesar de ter sido um intervalo de tempo considerável, evidentemente que esta situação não perduraria para sempre.

Com a libertação dos escravos o governo incentiva a imigração européia. Tinha dois objetivos suprir a cultura do café com mão de obra e diminuir o número de mestiços. Este fato diversificou a população de brancos: espanhóis, italianos, alemães e eslavos passaram a compor o povo brasileiro. Também, foi bastante significativa a imigração de japoneses, que introduz sangue asiático entre os brasileiros. Estes foram os momentos mais significativos na composição da formação da nação. Contudo, este processo não termina, o Brasil continua a receber pessoas do mundo todo e continua sendo enriquecido com os mais variados tipos humanos.

Com esta breve exposição sobre a formação do povo brasileiro temos a intenção de demonstrar como foi complexo este processo. Assim qualquer relação com ele, significa trabalhar com um conjunto de dados bastante heterogêneo. A diversidade hoje em dia é tão grande, que nem mesmo os brasileiros se conhecem muito bem. É muito comum no Brasil uma pessoa se referir a uma outra de uma região mais

longínqua usando um estereótipo. Isto acontece porque o estereótipo é uma generalização e todo aspecto genérico, é sempre mais simples de memorizar. Segundo este ponto de vista tem-se mais um elemento chave na concepção de personagens, o estereótipo.

*“Uma das primeiras conceituações do termo se deve, sobretudo, aos trabalhos de Walter Lippman (1922), que considerava o estereótipo como uma imagem simplificada do mundo, formada a partir de generalizações, nem sempre corretas, sobre grupos ou categorias de pessoas, com o objetivo de satisfazer a necessidade de ver o mundo de modo mais compreensível do que ele realmente é”<sup>6</sup>*

Segundo Gahagan:

*“Um estereótipo é uma supergeneralização: Não pode ser verdadeiro para todos os membros de um grupo (...). O estereótipo é, provavelmente, muito inexato como descrição de um dado sujeito (...), mas não dada qualquer outra informação, constitui uma conjectura racional“ p.70<sup>7</sup>*

Na concepção de um personagem o estereótipo, pode ser um ponto de partida. Como afirma Lippman ele é uma imagem simplificada, sendo assim, é de fácil comunicação. Isto é muito bom para uma rápida identificação do personagem. Principalmente, com respeito à amplitude do grupo de pessoas ao qual a mensagem se dirige, o estereótipo de um gaúcho é mais conhecido por todos como habitante do Rio Grande do Sul do que a fotografia de um cidadão nascido em Passo Fundo, cidade do interior d’aquela estado. O fato é que o estereótipo constrói uma imagem tão generalizada de um tipo que acaba funcionando como uma imagem simbólica do tipo que esta designando. Uma vez ativa ela aguça a decodificação dos estímulos assim como evoca informações armazenadas na memória.

---

<sup>6</sup> Lippman, Walter apud Fialho, Kleber. *Métodos de Pesquisa em Estereótipos*, CienteFico. Ano III, v. I, Salvador, janeiro-junho 2003

<sup>7</sup> Gahagan, J. apud Lima, Maria Manuel. *Considerações em torno do conceito de estereótipo: uma dupla abordagem*, Departamento de Línguas e Culturas, Universidade de Aveiro.

No entanto mesmo tendo o estereótipo uma comunicação direta, como diz Gahagan ele é muito inexato como descrição de um sujeito. Segundo esta afirmação o estereótipo é um fator que tem falhas de comunicação e por isto mesmo, não deve ser adotado como modelo específico de um dado personagem e sim como um padrão. Como padrão ele ajuda na identificação do grupo ao qual pertence o personagem, como modelo específico o personagem perde em originalidade. Isto significa que não sendo original, ele não é único e não sendo único, ele não tem sua identidade bem definida.

Chega-se ao momento em que temos dois critérios quanto ao uso de estereótipos. Como ponto de partida na concepção de personagem e como uma visão global, sem fazer uso da originalidade. No primeiro caso, sendo o estereótipo somente ponto de partida, significa que o processo de criação, em um determinado momento toma uma outra direção. Usa-se o que ele oferece de benefício e depois passa-se a sua negação, ou seja, adota-se um processo de individuação. No qual vamos aos poucos afastando-nos do estereótipo, para ir ao encontro do singular, um conceito diretamente oposto. Obter o singular é o mesmo que ir de encontro do particular, do individual, especial, raro e extraordinário. É criar um personagem único e batizá-lo com nome próprio. O uso do estereótipo como uma visão global, significa criar o personagem em direção ao coletivo. Significa negar o processo de individuação, ou seja, é usar o estereótipo no que ele tem de mais forte, para definir personagem como representante de um grupo, de uma classe. É criar um personagem ordinário e batizá-lo usando substantivo comum.

Sendo o Brasil um país gigante, com um território diversificado e com uma história rica em etnias, estereótipos é o que não faltam. Aqui não vamos relacionar os estereótipos de como o estrangeiro vê o povo brasileiro mais sim como o próprio povo se vê. Pois, o que se discute aqui é a criação de personagens brasileiros, esta visão intimista do povo é mais interessante, por conseguinte, a possibilidade de uma criação expressiva e verdadeira é mais provável.

Os estereótipos regionais mais conhecidos e usados pelos brasileiros são: O paulista trabalhador e arrogante; O baiano festeiro e preguiçoso; O carioca malandro e a carioca curvilínea; O mineiro discreto, manhoso e reservado; O gaúcho excessivamente másculo e grosseiro e o nordestino arretado, sofrido e submisso... Estes estereótipos são tão rígidos que o resultado de sua adoção são personagens quase que folclóricos. Somente fazendo uso de um processo de individuação preciso é que podemos manter certas ligações com eles e ao mesmo tempo nos livrarmos dos fortes clichês a eles relacionados.

No projeto “RPG sem herói e sem jogo” usamos bem pouco destes estereótipos regionais, a questão da brasilidade girou mais sobre os aspectos étnicos, ligados as origens do povo, outros estereótipos serviram como base para dar início ao processo de criação.

Para “RPG sem herói e sem jogo” foram criados cinco personagens<sup>8</sup>, que aqui servem para estudo de caso, eles são: Motoqueiro\_Paladino, Cachorra\_Ladino, Baiana\_Clérigo, Halterofilista\_Bárbaro e Índio\_Xamã.

O Motoqueiro\_Paladino é descendente de imigrantes italianos, no projeto ele representa os brancos europeus. Além das características físicas relacionadas ao sangue latino, este personagem faz uso do estereótipo do motoqueiro. Quando devidamente trajado e usando capacete, este personagem se torna universal, uma figura globalizada e sem pátria.

A Cachorra\_Ladino é uma mestiça descendente do cruzamento entre brancos e índios, uma mameluca. Como existe ainda muito preconceito, ela procura se parecer mais com branco do que com índio. O estereótipo social relacionado a ela é o da cachorra do *Funk*, uma mulher da periferia muito sensual.

---

<sup>8</sup> Imagens dos personagens “RPG sem herói e sem jogo” podem ser observadas na página galeria do site [www.escultopintura.com.br](http://www.escultopintura.com.br)

A Baiana\_Clérigo é uma mulher da raça negra descendente de escravos vindos da Costa do Marfim. Religiosa ela é adepta do Candomblé, seu orixá é Ogum. O estereótipo relacionado ao personagem não poderia ser outro a não ser o regional da baiana, por isto ela veste sua roupa tradicional.

O Halterofilista\_Bárbaro é descendente de imigrantes japoneses, ele é um sansei, ou seja, é neto de japoneses nascido na América. O estereótipo relacionado a ele é o do halterofilista, um homem musculoso muito forte. O interessante desta relação é de que este estereótipo é de um tipo ocidental e a origem do personagem é oriental., o que de certo modo é um aspecto original.

O Índio\_Xamã é um índio do Xingu da tribo Camaiurá. Ele foi representado em sua juventude para quebrar um pouco o estereótipo do feiticeiro, do pajé, que em geral são representados como homens velhos. O personagem é representado como um autêntico índio, fazendo uso da pintura corporal de sua tribo.

Além destes estereótipos, cada um dos personagens tem uma forte relação com os arquétipos relacionados às classes do jogo de RPG. Por esta razão que a baiana é religiosa e relacionada ao clérigo, pois, este último pertence a uma classe de pessoas de fé, ligadas ao divino. O halterofilista é relacionado ao bárbaro, por que ambos são homens muito fortes. O motoqueiro é um cavaleiro da pós-modernidade, com sua armadura de couro é um novo cruzado, por estes motivos ele foi relacionado aos arquétipos do paladino. O índio por sua ligação com a floresta e por utilizar feitiços com convicção foi relacionado com o xamã, uma derivação da classe dos magos. A cachorra por ser uma mulher sexy, não mede esforços para ser sedutora, é astuta e manhosa, e por usar estas armas não muito lícitas é relacionada à classe ladinos, que no RPG significa antes de tudo ladrão.

Apesar de todas estas relações entre arquétipos e estereótipos, juntamente com o contexto da brasilidade, aos personagens do projeto “RPG sem herói e sem jogo”

ainda falta identidade, de tal maneira que nenhum foi batizado com nomes próprios, todos ainda carregam nomes comum como; motoqueiro, baiana, índio, cachorra... Para que eles possam ser chamados de João, Maria... O processo de individuação precisa ser completado com uma história, eles precisam de um cenário. Com um cenário cria-se um ambiente onde serão desenroladas as ações, com elas se firmam as relações sociais. O personagem ganha um papel e com o papel vem uma razão para ele existir.

## **Conclusão**

Para se conceber um personagem, especificamente na área 3D, é preciso conhecer-se tantos métodos de modelagem como as ferramentas de animação. Por que é conhecendo ambas as áreas que o artista tem possibilidade de apresentar o personagem em toda sua expressividade. Uma imagem sem expressividade é uma imagem vazia. Sem expressividade não existe comunicação. Sem comunicação não existe linguagem e sem linguagem não existe arte.

Para se conceber um personagem, é preciso que exista um processo de individuação. Este processo se inicia a partir de elementos genéricos. Os elementos devem ser genéricos para que o personagem seja classificado em grupos. Os estereótipos não devem ser encarados pejorativamente, eles têm uma enorme potencialidade de comunicação, por serem exatamente uma supergeneralização. Os arquétipos são imagens primordiais que ajudam a conceituar o personagem. Tanto com relação aos arquétipos quanto com relação aos estereótipos ao longo do processo é preciso, como disse Jung, e que reafirmamos aqui, nos afastarmos deles, é preciso nos livrar de seus poderes. Assim, alcançaremos o que é vital para um personagem, sua identidade.

Para se conceber um personagem, é preciso um processo de individuação bastante completo. A identidade de um personagem não depende somente de seu conceito ou de relações sociais que o insiram em um grupo. É necessário a existência de um contexto. Um contexto que lhe de um passado e com ele uma origem. Este tem que ser amplo o suficiente para lhe inserir dentro de um cenário e com o ambiente trazido pelo cenário o personagem ganha uma função.

A concepção de um personagem é um processo complexo, cheio de variáveis e todas precisam ter soluções. São tantas as variáveis quanto a que encontramos ao viver nossas vidas. É por isto que ao conceber um personagem, nos sentimos especiais, por que experimentamos o verdadeiro poder da criação.

### **Abstract**

The “RPG sem herói e sem jogo” is a research of the character concept on the 3d modeling area. Its called “sem herói”(no hero) e “sem jogo”(no game) especifically not to ilude rpgist (RPG players), although it uses RPG’s methodology of character creation. Its a debate about archetypes as essencial elementos in the creation of the character concept and the steriotypes as start points to individualization process. Lastly, its shows how to use basic elements of brazilian population in the creation of genuine brazilian characters.

### **Key-words**

1- Digital Animation 2- Character Conception 3- RPG 4- Brazilian Nationality

### **Referências Bibliográficas**

COOK, Monte; Dungeons & Dragon - Livro do Jogador, São Paulo: Devir Livraria Ltda, 2001.

JONES, Angie; BONNEY, Sean; DAVIS, Brandon, MILLER, Sean e OLSEN, Shane. Animação Profissional com 3D Studio Max 3, Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2001.

FOX, Barrett. Animação em 3ds Max 6, Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda., 2004.

3ds max7: guia autorizado Discreet / tradução Ana Beatriz Tavares e Daniela Lacerda. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2005

### **Artigos**

FIALHO, Kleber. Métodos de Pesquisa em Estereótipos, CienteFico. Ano III, v. I, Salvador, janeiro-junho 2003

LIMA, Maria Manuel; Considerações em torno do conceito de estereótipo: uma dupla abordagem, Departamento de Línguas e Culturas, Universidade de Aveiro.

RIBEIRO, Gustavo Lins; Identidade Brasileira no Espelho Interétnico. Essencialismo e hibridismo em São Francisco, Departamento de Antropologia Universidade de Brasília, 1998

### **Artigos on-line consultados**

SCARSO, Davide; Fórmulas e arquétipos, Aby Warburg e Carl G. Jung, Disponível em : <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/dscarso/>

WILBER, Ken; Os Arquétipos de Jung, tradução do livro *Grace and Grit* – Graça e Determinação, [ari@interair.com.br](mailto:ari@interair.com.br)

Disponível em: [http://ariray.com.br/textossaladeleitura/03\\_arquetipos.doc](http://ariray.com.br/textossaladeleitura/03_arquetipos.doc)