O Processo De Criação De Um Personagem De Videogame Com Leitura Em Imaginários E Mitos Egípcios E Sua Recepção Imagética

Luís Roberto Terleski de Camargo (PIBIC/Fundação Araucária/UEPG), Josie Agatha Parrilha da Silva (Orientador), e-mail:luishiruma@hotmail.com e-mail do orientador: josieaps@hotmail.com.

Universidade Estadual de Ponta Grossa/Departamento de Artes/Ciências Humanas, Letras e Artes

Linguística, Letras e Artes; Artes Fundamentos e Crítica das Artes, Fundamentos e Crítica das Artes; História da Arte.

Palavras-chave: Artes Visuais, game-art, Azir e recepção.

Resumo

O objetivo desse trabalho foi trazer a discussão do processo de criação do personagem Azir, do jogo League of Legends com o intuito de demonstrar a possível relação entre game art com os processos de criação e de recepção. Para tal o artigo trará brevemente a história dos videogames, partindo desde sua concepção por Aranha (2004) onde se concebe o videogame não só como jogo, mas como também área de pesquisa, até a concepção de Bresciani (2001), onde pressupõe a história do videogame pela estética e demanda de mercado. Não esquecendo também o estudo sobre o trabalho dos processos de criação e de conceito do personagem Azir, pois tal demonstra os momentos de criação artística do personagem, relacionando com o resultado final que terá com o publico. Esse estudo sobre o processo de criação terá uma relação durante o trabalho com a linha de pensamento de Heinich (2008), citando a obra de arte como reflexo da sociedade, logo o videogame, é pensado resultante da sociedade específica dos jogadores com foco na recepção, enaltecendo assim o estudo da relação de game e arte, tidos os mesmos em relação à recepção estética e visual do público.

Introdução

O trabalho a seguir contemplou a pesquisa do processo de criação do personagem Azir, trazendo discussões sobre game art com o processo de criação de obras de arte.

Em primeira instância temos o breve relato sobre a história dos videogames, como eram tidos apenas como maquinários de pesquisas para áreas de conhecimentos amplas. Partindo então para o momento da diversão onde se configura como viés comercial, até o momento atual onde vemos discussões sobre videogames serem lidos como obra de arte, logo, game art.

Tais mudanças nos videogames trazem ao nosso contexto atual, no qual há um jogo conhecido mundialmente: League of Legends, e desse jogo traremos nosso objeto de estudo: Azir, mais propriamente dito seu processo de criação até sua finalização e como tal criação visual e conceitual eram tidos como resposta ao público.

Tais levantamentos sobre game art e o processo de criação do Azir demonstram o processo de criação visual que também emerge na arte. Tentativa, erro, transformação, processos de criação em obras de arte, o mesmo processo tido na criação do personagem.

Materiais e Métodos

A pesquisa foi desenvolvida como previsto anteriormente na organização do subprojeto, ou seja, foi desenvolvido em três momentos, o **primeiro momento** consistia em uma pesquisa sobre criação de videogames e obras de artes. Para tal foram feitas pesquisas teóricas sobre os conceitos que envolvem a recepção x produção tanto em relação a obras de arte como de videogames.

Ao observar o mundo dos jogos eletrônicos e o mundo da arte podemos relaciona-lós em vários aspectos, como o resultado imagético ou a recepção do público, a ultima tendo mais foco, pois tanto para a obra de arte quanto para a criação de um personagem de um videogame, a fruição do resultado é o ponto de reconhecimento do produto. “São os contempladores que fazem os quadros” dizia Marcel Duchamp, tal ideia presume então não só a obra de arte, a tela, a escultura ou um trabalho imagético com finalidade artística, mas também como a produção imagética de um videogame, especificamente de um personagem.

No primeiro momento para essa relação da produção do videogame como arte tem-se como respaldo no livro **A sociologia da arte,** de Heinich (2001), a relação da produção imagética de uma obra com a recepção do público, onde a obra de arte corresponde respectivamente com a sociedade na qual esta inserida. Temos aqui a leitura da criação de um personagem de videogame como resultado não só da empresa criadora ou dos designers responsáveis para tal trabalho, mas como resultado da recepção dos jogadores. A obra de arte terá suas rejeições e acertos, tentativas e erros, importando para elas as admirações ou não. *(*HEINICH 2008, pg.85)

Para o **segundo momento** tivemos como resultado a pesquisa da criação do personagem Azir do jogo League of legends, para tal pesquisa foram feitas leituras e coletas de imagem do processo de criação do personagem, todas disponíveis no site oficial do jogo. League of Legends é um vídeo game de modo cooperativo online. Tem como principal presença uma gigantesca gama de personagens usáveis precisamente 136, chamados de campões. Eles se dividem em classificações referentes aos seus estilos de jogos, desde os chamados caçadores pacifistas a vilãs atiradoras, um desses campeões, nosso objeto de estudo, recebe o nome de Azir. Para começar a discorrer sobre a criação do campeão necessita ser discorrido sobre a modelagem e a criação do personagem Well, o Hidroalma.

Devido a problemáticas de tecnologia e recepção dos jogadores a esse personagem, houve vários processos de transformações não somente no visual do hidroalma, mas como também no seu conceito, tornando-se assim o Azir. Ao criarem um conceito de imperador de areia, conciliou-se que o mesmo teria servos de areia que atacariam por ele, Bananad1t (2015) coloca que: “*Os soldados de Azir seriam imbatíveis e não poderiam agir por conta própria; em vez disso, suas ações e posições seriam controladas diretamente pelo jogador”,* ou seja, o personagem tinha como conceito que os jogadores deveriam controlar os soldados, priorizando assim uma mecânica de jogo, onde o jogador tivesse uma resposta mais direta e significativa com o personagem. Tal criação do personagem demonstra que não só existe uma preocupação com a criação estética em si de um personagem, mas como ela também é atrelada à recepção do personagem para com os jogadores.

Temos então como resultado do **terceiro momento** a análise das imagens com as discussões anteriores relacionando o processo de criação do personagem Azir com não somente o resultado final a ser entregue aos jogadores, mas toda sua mudança

contida desde a ideia (conceito) inicial até o resultado final na qual é totalmente diferente, assim como em uma prática de uma produção artística.

Resultados e Discussão

Como resultado da pesquisa há constatações de vários pontos a serem considerados sobre game art, dos quais um ponto importante é a referência à base de livros e textos a serem utilizados, pois tal conteúdo não é encontrado com tanta facilidade para ser discutido. Boa parte de estudos relacionados são de dissertações e artigos emergentes de pesquisas de fora do país.

Portanto tal assunto ainda deve ser amplamente discutido para que tal tenha conhecimentos amplos e bem divulgados.

Fora constatado também que pela leitura de que a arte é resultado da sociedade por Heinich (2008) “não há, portanto, mais razões para excluir a *priori* as obras do universo sociológico do que para integrá-las a ele a qualquer preço”, pensemos que a criação de um personagem de videogame, é pensada em relação à recepção do jogador que vai conduzir tal personagem. Logo se a obra de arte é resultado da sociedade, e o personagem é resultado da demanda de uma sociedade de jogadores, podemos ter a criação do personagem como obra de arte ao fato dele ser resultado de uma demanda visual de uma sociedade específica.

Conclusões

Nota-se a todo o momento do trabalho a intrínseca relação do processo criativo e conceitual na construção do personagem Azir. Percebe-se uma relação entre como produzir um personagem com base em um conceito: no inicio água e como resultado final a areia, tal processo de criação se demonstra dificultoso não só pelos suportes aos quais os desenvolvedores tinham para produzir, mas como também o resultado estético final, com foco na recepção dos jogadores. Percebe-se a relação da produção artística do personagem como uma releitura de um processo de criação de uma obra de arte: esboços, resultados que não atraem o “olhar”, o conceito inicial totalmente desvencilhado ao resultado final.

Possivelmente tais observações que podemos ter sejam devido à evolução recorrente no âmbito dos gráficos visuais dos videogames, pois ao ter tal porta aberta, uma produção ali pode ser aplicada, que nesse caso foi o Azir, os gráficos dos videogames, os computadores que os produzem podem ser analogicamente comparados aos suportes que temos para a produção de uma obra de arte.

Temos a história da arte como respaldo para a arte contemporânea, assim como também a historia do videogame como respaldo para o game art. Durante todo o processo de transformações e evoluções dos videogames e consoles tivemos resultados diferentes de imagens e conceitos que hoje resultam na produção intensificada nos videogames, onde procuram conceitos e resultados estéticos “inovadores”, produzindo assim game art. Contudo temos como resultado uma pequena parte de um mundo gigantesco de game art e como tal campo é expansível, o estudo referente ao personagem Azir demonstra possível leitura dos processos de criação artística, mesmo que não tenham sido pensado como tal, o trabalho pode abrir discussões sobre outros temas de processos de criação, nos quais podem ser lidos como arte dentro do mundo do videogame.

Agradecimentos

Agradeço ao curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa e especialmente ao corpo docente, direção e administração os quais incentivaram o desenvolvimento esse trabalho.
Aos professores que contribuíram com textos e orientações de pesquisas de leituras para o desenvolvimento dessa pesquisa.
Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela oportunidade da bolsa de pesquisa dentro do Programa de Iniciação Científica (PIBIC).
E principalmente a Professora Dra. Josie Agatha Parrilha da Silva, pela orientação e dedicação à elaboração deste projeto, também pela oportunidade de realizar este trabalho. Assim como também o espaço que ela abriu para essa pesquisa e a sua paciência. E a todos os quais fizeram parte da elaboração deste projeto direta e indiretamente.

Referências

ARANHA, G. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. 2004**. Ciências & Cognição; Ano 01, Vol 03,
pp. 21-62. Disponível em: <www.cienciasecognicao.org> Acesso em: 16, de abril de 2018.
BRESCIANI, A. A. **A guerra dos botões: a estética da violência nos jogos eletrônicos.** Curso
em Ciências Sociais. Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista, 2001
GOMBRICH, Ernest H. **A História da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
HEINICH, Nathalie. **A sociologia da arte.**/Nathalie Heinich. Tradução de Maria Ângela Caselatto e revisão técnica de Augusto Capella.—Bauru,SP:Edusc,2008. 178 p.
LEÃO, L. **Da ciberarte à gamearte (ou da cibercultura à gamecultura).** In: *Game_Cultura*. Festival de Jogos Eletrônicos. São Paulo: 2005, SescPompeia.
SOUZA, M. V. O., ROCHA, V. M. **Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005. 123 páginas.
WEILLER, T. **Game Design Inteligente:** elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos. Dissertação (Mestrado em Comunicação)- Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo 2012.

REFERÊNCIAS ELETRONICAS

https://br.leagueoflegends.com/pt/news/riot-games/editorial/origem-azir. (s.d).

Acessado em 29 de agosto de 2018. Disponível em:

https://br.leagueoflegends.com/pt/