

# O processo de criação de figurino para um jogo de videogame e a importância de profissionais da área

*The process of creating costumes for a video game and the importance of professionals in the field*

Clara Pache<sup>1</sup>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7831-5091>

Rafaela Norogrande<sup>2</sup>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9813-4944>

[resumo] Este artigo pretende demonstrar a importância do papel do profissional da área de figurino ou moda no desenvolvimento de personagens e estéticas na indústria de animação 3D e videogames. Aborda-se as análises baseadas na experiência de criação da figurinista Heli Salomaa (2018) no meio digital. Por meio de um projeto desenvolvido para um teste de jogo de videogame, apresenta-se os métodos de pesquisa, criação e comunicação gráfica de projeto de figurino para quatro personagens com temática em referencial da cultura celta e ambiente futurista – tal qual o trabalho de um *visual development artist*, profissional presente em criações no meio digital de animação 3D e videogames. O embasamento teórico também toma como base entrevistas de profissionais que atuam na área e artigos relacionados ao uso de *software* de desenvolvimento 3D. Pretende-se analisar as ferramentas utilizadas e identificar a importância do profissional capacitado, assim como as transformações que estão surgindo no mercado.

[palavras-chave] **Caracterização de personagens. Reinterpretação histórica. Jogo de videogame realista. Animação 3D. Figurinista.**

---

<sup>1</sup> Mestre em Design de Moda pela Universidade da Beira Interior, Portugal. Doutoranda em Design de Moda na Universidade da Beira Interior, Portugal. Investigadora no LabCom | IA\*, Universidade da Beira Interior, Departamento de Artes, Portugal. E-mail: [clarafpache@icloud.com](mailto:clarafpache@icloud.com). <http://lattes.cnpq.br/6428399912061792>.

<sup>2</sup> Doutora em Design pela Universidade de Aveiro. Professora na Universidade da Beira Interior, Portugal. Investigadora no LabCom | IA\* e Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design (CIAUD). E-mail: [rafaela.norogrande@ubi.pt](mailto:rafaela.norogrande@ubi.pt). <http://lattes.cnpq.br/8511467327323125>.

[abstract] This article demonstrates the importance of the costume designer or fashion designer role in the development of characters and aesthetics in the 3D animation and video game industry. The analysis of the approach in the creation experience of the costume designer Heli Salomaa (2018) in the digital environment. Through a developed project for a video game test, the research methods, creation and graphic communication of costume design for four characters with thematic reference to celtic culture and futuristic environment are presented — just like the visual development artist, present professional work in creations in the digital 3D animation and video games. The theoretical basis is also based on interviews with professionals working in the field and articles related to the use of 3D development software. It aims to analyse the tools used and identify the importance of a skilled professional, as well as the changes that are emerging in the market.

[keywords] **Character design. Historical reinterpretation. Realistic video game. 3D animation. Costume designer.**

Recebido em: 24-09-2024.

Aprovado em: 21-11-2025.

## Introdução

O início do processo de criação do figurino ocorre por meio da leitura de roteiros – no caso de produções performáticas, teatrais e cinematográficas – ou da análise das instruções pela equipe narrativa – em projetos de videogame – para, enfim, iniciar o reconhecimento do perfil psicológico, idade, habilidades e contexto da personagem em questão. Todos os dados são analisados para que possam ser representados como parte da linguagem através da roupa e acessórios que serão utilizados.

A pesquisa desenvolvida através do levantamento de dados e imagens, com base na história, antropologia, arqueologia, pinturas e busca de referências em produções de audiovisual anteriores, é parte dos processos iniciais para o estudo do projeto de criação de figurinos e caracterização das personagens. Para representações históricas, este é um passo crucial para delinear o período que será apresentado.

No momento da pesquisa histórica, costuma também ser feita uma escolha de paleta de cores para representações simbólicas, de forma a enriquecer a narrativa delineada – como será apresentado a seguir com o exemplo de projeto desenvolvido para um jogo de videogame em contexto exploratório. Conforme defende John (2021), a forma como a investigação é conduzida depende de cada projeto, de escolhas circunstanciais, bem como de preferências do designer, diretor ou equipe, mas esta fase de submersão é uma das mais importantes para que exista coerência e não “[...] trivialidade e indulgência em uma estética particular sem um significado mais profundo ou conexão com o texto e a intenção do dramaturgo”<sup>3</sup> (John, 2021, p. 27, tradução nossa).

<sup>3</sup> Tradução nossa para: “triviality and indulgence in a particular aesthetic without a deeper meaning or connection to the text and playwright’s intention.”

Além do foco no personagem e sua caracterização, o trabalho de um designer de moda enquanto figurinista ganha uma complexidade própria do contexto cênico que traz a problemática do público-alvo. Desta maneira, o desenvolvimento projetual toma também como base o universo semântico no qual o público está inserido. Assim, uma mesma personagem tem sua plasticidade vinculada ao cenário em que atua, às características psicossociais, entre outras, bem como a faixa etária e o tipo de comunicação compreendida pelos espectadores.

As escolhas de caracterização e figurinos das personagens vão além de performances, teatro e produções cinematográficas, estando presentes também no universo dos videogames, de forma que o figurinista ou designer de moda pode ser uma peça fundamental para agregar mais valor a estas produções. Como exemplo, serão apontadas algumas das experiências da profissional da área Heli Salomaa, que vem conquistando seu espaço no mercado digital dos jogos.

Kalmakurki afirma que os figurinistas são profissionais vitais na produção de filmes de animação digital. A importância do figurino em produções digitais pode ser vista, por exemplo, em um livro sobre os figurinos de alguns dos filmes da Disney, lançado pela própria empresa (Kinnunen, 2021). Já Klasttrup; Tosca (2009) mencionam o fato de quase não existirem conteúdos que discutam sobre a importância do vestuário no universo dos jogos, por isso neste artigo, pretende-se apresentar um pouco sobre a relevância do profissional e da criação de figurinos e vestuário em jogos de videogame e produções de animação 3D.

### Projetos digitais com ênfase histórica

A pesquisa e desenvolvimento com base em levantamento de informações históricas e conhecimentos específicos de silhueta, modelagem e materiais têxteis de períodos históricos, fazem dos profissionais da área do vestuário – tanto dos designers de moda como os figurinistas – peças imprescindíveis para que a concepção e design do figurino e caracterização sejam mais próximas ao representativo real.

A identidade através de elementos de design, tais como cores e materiais, faz com que os figurinos digitais dos personagens transmitam experiências multissensoriais aos espectadores. Isto porque os figurinos podem reproduzir com precisão os materiais do mundo real e o comportamento físico das roupas, o que os torna digitalmente realistas (Kalmakurki, 2021).

Embora não pretenda-se abordar a questão curricular de cursos de Design de Moda e Figurino, é possível afirmar que ambos os cursos, via de regra, ensinam sobre história da moda e indumentária, construção do vestuário e materiais têxteis em direta correlação com um usuário em perspectivas para além da adaptabilidade física (ergonomia).

Para um conhecimento específico do que já está no mercado do entretenimento, o levantamento e as análises realizadas neste tópico prendem-se no mesmo contexto temático do projeto exploratório que será apresentado mais à frente.

FIGURA 1 – PERSONAGENS TRISS MERIGOLD E CIRILLA EM SÉRIE THE WITCHER, 2021 E EM ARTBOOK THE WITCHER 3



FONTE: Elaboração própria com imagens retiradas da série “The Witcher” (Netflix) e do site: EMOTIONTHEORY: The interactive creations of Adam Thompson. Disponível em: <https://emotiontheory.tumblr.com/post/120716504796/the-witcher-3-wild-hunt-artbook-chapter-v-allies>. Acesso em: 21 jan. 2022.

A série e o jogo de videogame *The Witcher* surgiram a partir da coleção de livros de Andrzej Sapkowski, que teve uma adaptação para o jogo de videogame 3D de RPG<sup>4</sup>, ação e aventura, lançado em 2007 (com uma expansão em 2015), conhecida como *The Witcher 3*. Esta versão conta com a publicação de um livro com as artes conceituais pensadas para o jogo, também conhecido como *Art book*<sup>5</sup>, lançado no mesmo ano do lançamento da expansão. Neste livro é possível notar que o figurino foi inspirado em alguns detalhes da indumentária das épocas medieval e celta, porém adaptado para deixá-lo mais atrativo e sensual em alguns aspectos, como pode ser observado na Figura 1.

Em adaptações de videogames para séries de televisão ou *streaming* é possível perceber que os figurinos são, muitas vezes, transformados, dependendo da percepção e das escolhas feitas pela equipe de figurino que são apresentadas ao diretor de arte e ao diretor geral, para serem aprovados e, por fim, desenvolvidos. Porém, muitas vezes são escolhidas opções mais fidedignas ao período histórico de representação ou inspiração. Pode-se observar a representação das mesmas personagens apresentadas na Figura 1 com alguns de seus figurinos respectivos, na produção da série para o Netflix, *The Witcher*.

<sup>4</sup> RPG: do inglês *Role Playing Game* é um tipo de jogo onde os jogadores interpretam seus personagens e criam narrativas a partir de um enredo de base.

<sup>5</sup> *Art Book* é um livro com artes conceituais do jogo ou filme de animação. É importante ressaltar que, no ramo dos videogames, utiliza-se os termos em inglês; por isso, mantém-se o jargão com as devidas traduções ou explicações ao longo deste texto.

Como é observado na Figura 1, as personagens *Cirilla* e *Triss Merigold* têm pontos de inspiração nos períodos celta e medieval e demonstram alguma referência aos figurinos do jogo. A gola mais alta, escondendo o pescoço, e o cinto de couro com a tira longa, são semelhanças da mesma personagem *Triss Merigold*. Porém, pode-se notar que a personagem do jogo tem um ar mais sensual e aventureiro, um pouco diferente das senhoras do período histórico, que originalmente usavam vestidos longos e de mangas compridas.

Já no caso de *Cirilla*, que é uma personagem que vai se transformando ao longo da história, vê-se um traje mais rico com um vestido branco e pele nos ombros. Posteriormente, com a evolução da personagem, seu figurino altera-se para uma representação de guerreira. Com botas de couro sobrepostas às calças, protetores de pulsos e um “corpete-armadura”, apresenta traços com mais semelhança ao conceito criado para a caracterização da personagem, como apresentado no *art book*.

Em ambas as produções é perceptível que existiu uma pesquisa histórica para basear a criação dos figurinos, acessórios e ambientação. Conforme mencionado anteriormente, especialmente em produções deste gênero, um profissional da área de vestuário dispõe de ferramentas que permitem desenvolver soluções de forma mais prática, aproveitando elementos históricos e realistas.

Embora os tipos de produções sejam diferentes, alguns dos processos são bastante parecidos. Salomaa (2018) afirma que, no universo dos videogames, os *character artists* são os profissionais da área especializados em criar expressões, habilidades, caracterização física e roupas das personagens. Este trabalho segue as instruções da equipe narrativa e as definições pré-determinadas pelo líder da equipe de caracterização, o *lead character artist*. Muitas vezes os *character artists* acompanham o projeto até a pós-produção, pois nesta fase podem surgir possíveis atualizações dos personagens para o consumidor.

Ao observar o processo de construção das personagens neste setor, é possível perceber que algumas atividades são um pouco distintas das funções de um figurinista, que estabelece a aparência da personagem e reage a mudanças se e quando necessário, mantendo a consistência visual de cada um deles. É inclusive válido dizer que a criação e a relação da roupa com o corpo do ator também influenciam e, às vezes, alteram o figurino final, diferente da criação digital, em que não existe a interação física. No entanto, no processo de construção dos figurinos de alguns jogos, este processo envolve um amplo estudo em relação aos caimentos e movimentos do tecido no corpo de manequins ou atores, para trazer realismo a criação, visando evitar o estranhamento do olhar humano em produções digitais (Salomaa, 2018).

No caso de produções cinematográficas, um figurinista normalmente precisa participar de reuniões e se comunicar com diretores, produtores e atores para ter conhecimento de possíveis mudanças do roteiro, para adaptar as criações sempre que necessário. Ele também aplica as pesquisas desenvolvidas com base no enredo, participando e acompanhando da criação para os personagens desde a análise de roteiro, supervisionando todos os aspectos de criação e desenvolvimento até a conclusão das filmagens e, no caso de produções teatrais, conclui o seu acompanhamento na estreia.

## Novas tecnologias de representação do vestuário e caracterização das personagens digitais

A integração do setor da moda e dos jogos de videogame já é uma prática estabelecida, como por exemplo a parceria da “[...] desenvolvedora de jogos Square Enix vestiu seus avatares no jogo com roupas digitais projetadas pela Prada, Louis Vuitton e Vivienne Westwood na franquia Final Fantasy.”<sup>6</sup> (Tepe e Koohnavard, 2023, p. 37, tradução nossa)

A indústria de animação e a de videogames têm explorado estilos de figurino variados, que podem ser surreais ou realistas. Em jogos como *Assassin’s Creed* e *A Plague Tale: Requiem*, que têm a intenção de representar um período histórico verídico, existe uma exigência de que as roupas virtuais sejam mais realistas – tal como o exemplo apresentado anteriormente, que inspira-se em períodos celta e medieval. Nestes casos, o vestuário, ou *skin*<sup>7</sup>, é visto como parte fundamental em personagens de jogos que pretendem contar uma história ambientada em um período ou civilização histórica específicos, transmitindo, assim, um grau maior de veracidade e imersão do usuário.

Sobre os tipos de jogos, é possível ressaltar que existem desde as linhas com visuais fantasiosos até os modelos super-realistas; porém, em todos os casos são necessários profissionais de ilustração e desenvolvedores para criar os ambientes, as personagens, a caracterização, os acessórios e os figurinos. Vale ressaltar que, quanto mais fiel à realidade for o jogo, mais importância será dada à pesquisa e aplicação de elementos realistas, tanto em questão temática quanto nos tipos de programas/*softwares*, pois a simulação deve evitar distrações aos espectadores, proporcionando maior imersão. Para isto, os profissionais especificamente dedicados a criação de figurinos e acessórios são mais indicados para integrar as equipes desenvolvimento, que podem conter ilustradores com conhecimentos têxteis e de moda, um figurinista e/ou um consultor da área. Salomaa (2018) afirma que “Métodos e fases das etapas de produção são apresentados como conteúdo para um figurinista estruturar a equipe criativa de uma empresa de jogos”<sup>8</sup> (Salomaa, 2018, p.14, tradução nossa).

Normalmente o jogo de videogame passa por uma validação através de um grupo focal, que realizará testes para verificar possíveis melhoramentos e a adesão do maior número de utilizadores, como forma de perceber melhor seu público-alvo, como apontado a seguir:

Um dos principais pontos fortes da metodologia de grupos focais é sua natureza exploratória. Os grupos focais permitem que o pesquisador conheça seu público-alvo em detalhes, sem a necessidade de suposições a priori ou perguntas de pesquisa. Além disso, os grupos focais podem servir como fonte de novas ideias

<sup>6</sup> Tradução nossa para: The game developer Square Enix dressed their in-game avatars in digital garments designed by Prada, Louis Vuitton, and Vivienne Westwood, in the Final Fantasy franchise”

<sup>7</sup> Skin: Do inglês: pele, é a característica física ou indumentária selecionada pelo jogador dentro dos jogos. Esta escolha não impacta na jogabilidade do personagem escolhido.

<sup>8</sup> Tradução nossa: “Methods and phases of production pipeline are introduced as content for a costume designer to study in order to set the creative team of a game company.”

e hipóteses [...] são muito úteis para fornecer contexto e profundidade (Poels; De Kort; Ijsselsteijn, 2007, p. 3, tradução nossa).<sup>9</sup>

O jogo *Beyond: Two Souls*, por exemplo, é uma representação bastante fiel da realidade. Neste caso, pode-se observar uma preocupação ainda maior com a representação das personagens, que são criadas com base em atores conhecidos, como Elliot Page e Willem Dafoe; eles tiveram alguns de seus movimentos e expressões capturados para dar vida aos personagens. Para o realismo decorrido neste jogo, que se passa em um contexto contemporâneo, também foi necessário ter atenção quanto aos figurinos e caracterização. Para este tipo de projeto, existe outro processo para captura de expressões e performance de atores que dão vida às personagens, que posteriormente serão desenvolvidas no software 3D.

Sobre a parte digital, alguns dos programas mais usados por ilustradores e modeladores 3D são o Maya, o 3D Studio Max, o Blender e o Marvelous Designer. Com a aplicação de processos da física, tais como gravidade, peso e atrito, é possível ajustar o peso e a espessura do tecido, por exemplo. A citação abaixo menciona o processo de construção de um figurino de jogo no Marvelous Designer.

Métodos de modelagem foram recentemente empregados em figurinos digitais por meio de programas de simulação de tecidos, como o Marvelous Designer, que fornece a fabricação de roupas em formato digital. A modelagem e texturização na indústria de jogos corresponde às decisões de costura e material têxtil dos figurinos, e a técnica de gerar movimento para o personagem e a vestimenta CGI por um equipamento de simulação representa o ator que dá vida e movimento ao figurino em artes ao vivo (Salomaa, 2018, p. 21, tradução nossa).<sup>10</sup>

Salomaa (2018) aponta que nas produções de *Alan Wake*, jogo da Remedy Games, a roupa CGI (do inglês, *Computer-generated imagery*), termo usado para imagens geradas por computador, tem muita importância. Isto porque, em 2010, um de seus criadores afirmou que vários desenvolvedores de jogos publicaram produtos com simulação de tecidos que se assemelhavam a seda ou borracha. Mas como não tinham os níveis de realismo satisfatório para o projeto, um novo *software* de simulação de roupas foi criado. É dito também que nos primeiros anos da indústria de jogos 3D, os objetos e as roupas eram feitos com poucos detalhes do modelo virtual, mas atualmente, com programas mais evoluídos, a tecnologia permite uma reprodução mais realista, o que eleva o nível para a representação do vestuário.

Para a representação cada vez mais próxima ao real, a utilização de *softwares* para desenvolver os filmes de animação e jogos 3D muitas vezes traz a necessidade da criação

<sup>9</sup> Tradução nossa para: "One of the major strengths of focus group methodology is its exploratory nature. Focus groups enable the researcher to get to know their target audience in detail without the need for a priori assumptions or research questions. Moreover, focus groups can serve as a source of new ideas and hypotheses [...] are very useful in providing context and depth."

<sup>10</sup> Tradução nossa para: "Pattern making methods have been recently employed in digital costuming via cloth simulation programs such as Marvelous Designer, which provides clothing manufacturing in a digital form. Modelling and texturing in the game industry corresponds to sewing and textile material decisions of live costumes, and the technique of generating movement to the CGI character and garment by a simulation rig represents the actor that provides life and movement to the costume in live arts."

de ferramentas específicas para cada projeto – como é possível perceber na citação a seguir, sobre os filmes de animação “Frozen 2” e “Moana” – sempre com o intuito de ser o mais verossímil possível:

O cabelo de Anna foi baseado em programas usados para fazer o cabelo em “Moana”. Para “Moana”, eles desenvolveram um software chamado Quicksilver, que lhes permitiu criar cabelos realistas que poderiam reagir a forças como vento, água e ação intensa (Snyder; Phillip, 2019, tradução nossa).<sup>11</sup>

Já é sabido que a Walt Disney conta com profissionais de desenvolvimento visual (*development artist*) especializados em design de personagens e figurinos no Departamento de Arte, como é o caso da ilustradora Griselda Sastrawinata-Lemay, que atuou em “Raya e o último dragão” e “Frozen 2” (“Storytelling through Costume Design Live Q&A and Exchange - FMX”, 2021).

Normalmente as equipes de trabalho dos filmes de animação 3D contam com profissionais de diversas áreas para a sua elaboração. Kalmakurki (2021) defende que o figurinista é um colaborador vital para a equipe multidisciplinar de produção destes filmes.

Outro ponto importante é que, nas animações por computador ou em videogames, a atuação da personagem é desenvolvida pelas equipes, com os animadores e também, às vezes, pelos dubladores. Este aspecto difere dos filmes de performance, em que os atores contribuem através de suas ideias para a criação de identidade da personagem e de sugestões para os figurinos (Kalmakurki, 2021).

O artista de desenvolvimento visual está presente no início do desenvolvimento das personagens. A liberdade de criação deste profissional inicia através de um tipo de ilustração mais solto, normalmente ele está mais focado no conteúdo e ideias narrativas, criando o humor e a paleta de cores para ambientes, personagens, roupas e adereços de um filme de animação ou videogame. Já o *character designer* (designer de personagem) é um profissional de desenvolvimento visual focado exclusivamente no design de personagens. Ele desenvolve a estrutura física de personagens por relação com a realidade ou não, tal como em expressões faciais, poses, mudanças de figurino, etc. Segundo Salomaa (2018), muitos *character designers* apontam que o traje é parte inseparável de um personagem.

Mesmo que a necessidade de conhecimento sobre figurinos esteja se tornando reconhecida na indústria, designar alguém especificamente para o figurino na criação de personagens de um jogo é raro, e geralmente os Artistas Conceituais ou Artistas de Personagens são responsáveis pelos figurinos como parte do design do personagem (Salomaa, 2018, p. 11, tradução nossa).<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Tradução nossa para: “Anna’s hair was based on programs used to make the hair in “Moana.” For “Moana,” they developed a software called Quicksilver, which allowed them to create realistic hair that could react to forces like wind, water, and intense action.”

<sup>12</sup> Tradução nossa para: “Even if the need of costume knowledge is becoming recognized in the industry, designating someone specifically for costume design in a game character creation is rare, and commonly Concept Artists or Character Artists are responsible for the costumes as part of the character design.”



Cada vez mais a busca por figurinos realistas tem se tornado um caminho para profissionais da área. Como apontado por Salomaa (2018), na produção da animação “Brave”, da Pixar, recrutou alfaiates para modelar as roupas fisicamente, pois segundo David Baraff – que trabalhou como suporte de sistema de gerenciamento de dados da animação – seria necessário compreender a verdadeira alfaiataria para construir os figurinos em CGI com sucesso.

Atualmente, a maioria das empresas de jogos definem em seus recrutamentos a busca por habilidades extensas de modelagem 3D e texturização, que são necessárias para os cargos de artistas que desenvolverão as personagens – o que excede o conjunto de habilidades usual de um figurinista tradicional. O cargo de *character artist* (designer de personagem) é particularmente relevante para os figurinistas, pois são especializados em criar personagens expressivos e significativos com a combinação de habilidades em maquiagem, cabelo e roupas (Salomaa, 2018). No caso da Remedy Games, a liberdade criativa desses profissionais é limitada pelos conceitos pré-definidos dos personagens desenhados pelo líder da equipe, o que pode variar de empresa para empresa.

### Uma figurinista no meio digital: A experiência de Heli Salomaa

Para o diálogo sobre a importância do profissional de figurino ou design de moda no meio digital, é possível citar a Remedy Games, que é um exemplo de empresa desenvolvedora de jogos de videogame que investe em profissionais específicos de figurino. É o caso de Heli Salomaa, figurinista responsável pela criação da indumentária das personagens, com base no roteiro e direção criativa do jogo. Abaixo, na Figura 2 é possível observar a evolução – tanto de *software*, de gráficos e de concepção de figurinos – nos jogos mais conhecidos da empresa, “Max Payne” e “Alan Wake”.

FIGURA 2 – IMAGENS DE VIDEOGAMES: MAX PAYNE (2001), ALAN WAKE (2010) E ALAN WAKE 2 (2023)



FONTE: Elaboração própria com imagens retiradas de: REDAÇÃO TECHTUDO. **Lista traz curiosidades da série de jogos de tiro Max Payne.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/05/lista-traz-curiosidades-da-serie-de-jogos-de-tiro-max-payne.ghtml>. Acesso em: 23 jan. 2022; e ALEX. **Alan Wake 2 Will Have No Direct Connection To The First Game** - Bullfrag. Disponível em: <https://www.bullfrag.com/alan-wake-2-will-have-no-direct-connection-to-the-first-game/>. Acesso em: 23 jan. 2022.

Em entrevista cedida ao blog da empresa de jogos, Salomaa cita sua experiência ainda como estagiária:

Antes de começar a trabalhar em um personagem, eu coletei todas as informações que posso encontrar primeiro sobre o mundo em que ele vive, bem como a personalidade do personagem, idade e assim por diante. Em seguida, eu passo por toneladas de fotos para referência. Quando começo a desenhar, desenho uma série de silhuetas primeiro em preto e branco com algumas variações. Depois de escolher as melhores opções da série com o Character Art Lead, crio minha versão do personagem (rosto, corpo) e desenho os figurinos em tons de cinza, focando principalmente na silhueta. Durante a próxima rodada de iteração, passo a definir os cortes das roupas, os acessórios e as cores. Já coleciono opções de textura quando procuro material de referência, mas elas ficam por último.

Desenhei as roupas e fiz uma pesquisa de amostras de materiais como faria em um processo tradicional de figurino. Depois que o design foi aprovado pelos diretores e líderes, comecei a criar as roupas no Marvelous Designer (Remedy Games, 2017, tradução nossa).<sup>13</sup>

Conforme falado anteriormente, no meio das produções digitais, seja animação ou videogame, o profissional *development artist* pode ser também encarregado pela criação e desenvolvimento de figurinos e acessórios, além da criação da personagem, tal como a paleta, o humor, as características físicas etc. Já no contexto de produções cinematográficas, existe a separação em várias equipes: a decisão de escolha dos atores é feita pela direção; a equipe de Arte fica responsável pelos objetos de cena; a equipe de figurino é responsável pela parte que compõe roupas e acessórios do personagem; e existe também a caracterização, que cuida da parte mais ligada ao corpo do ator, como a própria maquiagem, que compõe o personagem.

Porém, o que acontece muitas vezes em produções cinematográficas menores é que a equipe de Arte fica responsável também pela parte dos figurinos. Como observado por Kalmakurki (2021) e mencionado anteriormente, o figurinista é um colaborador vital para as produções, tanto digitais quanto físicas, pois desta forma o produto final torna-se mais aceitável para o olhar humano. Isto pode ser confirmado na citação a seguir:

As possibilidades de retratar a realidade em jogos aumentam a cada ano e alguns jogos já podem simular, por exemplo, diferentes superfícies de tecido com bastante precisão. Jean Gillmore, figurinista especializada em CGI, disse que o figurino tem que ter mais lógica, parecer mais real, ou se torna uma distração para a atuação do personagem virtual. Se não forem bem desenhadas, texturizadas,

---

<sup>13</sup> Tradução nossa para: “Before I start working on a character, I collect all the information I can find first about the world he/she lives in as well as the character’s personality, age and so on. Next, I go through tons of pictures for reference. When I start sketching, I draw a series of silhouettes first in black and white with some variations. After picking the best options from the series with the Character Art Lead, I create my version of the character (face, body) and design the costumes in grey tones, concentrating mostly on the silhouette. During the next round of iteration I move on to defining the cuts on the clothes, the accessories and the colors. I collect texture options already when searching for reference material, but they go in last. I designed the clothes and made a research for materials samples as I would in a traditional costume designing process. After the design was approved by directors and leads, I proceeded into creating the outfits in Marvelous Designer.”

equipadas e animadas, as roupas têm uma qualidade plástica, como se fossem feitas de borracha ou plástico, ou mesmo do mesmo material que os próprios personagens. Isso não é aceitável para o olho/cérebro humano, causando uma desconexão (Remedy Games, 2017, tradução nossa).<sup>14</sup>

Em projetos maiores, designers de moda e figurinistas são mais procurados, para que o produto seja mais preciso, em ambos os mercados. No caso dos videogames, Salomaa afirma em entrevista que as equipes já começam a perceber a importância do olhar e da experiência do figurinista para agregar valor aos projetos. É possível observar abaixo um pouco de sua vivência, que a levou a um cargo permanente como figurinista na equipe de personagens na Remedy Games:

Olhando para os jogos lançados recentemente, muitas equipes de personagens já têm uma excelente visão sobre o figurino dos personagens, mas os figurinistas podem adicionar ao processo seu conhecimento de materiais e construção de figurinos. Minha experiência em figurino é muito tangível e humana. Desejo trazer ao processo um toque de realidade através desta experiência (Remedy Games, 2017, tradução nossa).<sup>15</sup>

Após a fala de Salomaa, fica claro que as competências oriundas da experiência de um profissional da área de figurino e moda ajudam a estruturar e trazer mais realidade aos videogames. Entende-se ainda que esta realidade não estaria unicamente para uma transposição histórica fidedigna ao meio digital, mas este realismo estaria para credibilidade e envolvimento do espectador ou usuário, tal como Lyons defende o trabalho do designer/figurinista em videogames: “Compreender o personagem que você está vestindo em relação ao mundo e ao tempo em que ele existe é importante para criar uma suspensão de descrença crível” (Lyons, 2020, p. xi)<sup>16</sup>.

### Projeto exploratório: Pesquisa e criação de figurino para jogo de videogame

A temática do jogo de RPG nomeado *7020, Excalibur* foi inspirada nas Lendas Arturianas e na Rainha Boudicca. Porém, por se passar no futuro, no ano de 7020, em outro planeta – com

<sup>14</sup>Tradução nossa para: “The possibilities of depicting reality in games increase every year and some games can already simulate for example different fabric surfaces quite accurately. Jean Gillmore, a costume designer specialized in CGI, has said that the costume has to have more logic to it, seem more real, or it becomes a distraction to the acting of the virtual character. If not properly designed, textured, rigged and animated, the garments have a plastic quality, as if they’re made of rubber or plastic, or even of the same material as the characters themselves. This isn’t acceptable to the human eye/brain, causing a disconnection.”

<sup>15</sup>Tradução nossa para: “Looking into recently released games, many character teams have an excellent view on character costuming already, but costume designers can add to the process their knowledge of materials and costume construction. My background in costuming is very tangible and human related. I wish to bring the process a touch of reality through this experience.”

<sup>16</sup>Tradução nossa para: “Understanding the character that you are clothing in relationship to the world and time in which he/she is existing is important in creating the believable suspension of disbelief.”

três luas específicas do universo do jogo<sup>17</sup> –, a identidade e materiais antigos e tecnológicos foram trazidos para este novo mundo. Para isto, foi feita uma pesquisa de materiais têxteis tecnológicos atuais, como a impressão 3D, de forma a dialogar com o mundo criado além da pesquisa histórica, como apresentada brevemente a seguir, para contextualizar as criações escolhidas.

Segundo Cartwright (2021), os celtas eram grupos de pessoas com linguagem e cultura similares que viveram na Europa central. Estes povos espalharam-se pela Europa ocidental e, possivelmente, até o leste da Ásia central. Por ser composto de vários grupos tribais, influenciaram e foram influenciados por várias culturas, incluindo romanos, gregos, italianos, etruscos, espanhóis, povos germanos e escandinavos.

A uma cronologia dessa civilização abrange um período extenso, passando pela Era dos Metais, período marcado pelo uso de metais na confecção de utensílios e armas. O início da civilização celta é datado de 600 a 700 a.C., perdurando até a invasão romana. No entanto, como não existem registros históricos escritos anteriores aos romanos, é difícil determinar com precisão a sua origem (Cartwright, 2021).

Após a pesquisa com base em estudos de Arqueologia, levantamento de dados e imagem de museus e livros que representam a época, foram selecionados alguns dos materiais dos períodos celta e medieval para criar a identidade das personagens e silhuetas que remetem a época. Foram também selecionadas cores específicas para trazer a simbologia da psicologia das cores para cada um. Outro ponto abordado para cada personagem foi o metal, para representar a classe de personagens principais, jogáveis – Briana – e não jogáveis – Morgana, chefe da guarda e Merlin, como forma de inspiração nos períodos históricos, como “Idade do bronze” e “Idade do ferro”.

Na Era Medieval, linho, lã e peles com e sem pelos eram alguns dos materiais têxteis mais usados; metais também eram trabalhados para desenvolver ferramentas e armas. Pode-se notar que alguns metais foram selecionados para dar vida aos figurinos do jogo em questão, além de cada personagem ter um metal atribuído, baseado em sua classe, como mencionado acima.

Já que uma das temáticas apresentadas para o jogo é um futuro desconhecido, optou-se pela criação de alguns personagens humanoides-híbridos. Para este novo universo, foi apresentada a proposta de a narrativa passar-se nas três luas de um planeta nomeado Avalon.

O enredo que envolve a personagem líder do império – a bruxa Morgana –, que desenvolve sua personagem em três fases principais, sendo que passa por transformações físicas, e em seu figurino, conforme as fases lunares. A fase da lua nova é a “incubadora” de seu prisma, que iniciaria o jogo. Este foi determinado como período de escuridão das luas, que fazem translação no planeta, quase alinhadas.

A seguir, as personagens são apresentadas com suas pranchetas de concepção de figurinos, seus acessórios e equipamentos determinados. Neste plano conceitual são aplicados tecidos, metais, texturas e cores definidos, de forma que pretende-se apresentar a criação inicial das personagens, para depois ser desenvolvida virtualmente.

<sup>17</sup> A proposta é a criação de um jogo ambientado em um período histórico que conecta os celtas e o futuro utópico após uma viagem interplanetária ocorrida devido ao fim dos recursos do planeta Terra. A narrativa propõe uma convivência relativamente pacífica entre os últimos descendentes dos humanos vindos da Terra e os híbridos provenientes da união destes humanos com seres do planeta habitado. A nova realidade é vivida em um mundo adaptado às fases de suas três luas – que representam a deusa tríplice –, que influenciam temporalmente o planeta e a líder, que seria uma espécie de realeza híbrida.

*Personagens – Design de caracterização e figurino*

Os conceitos de figurino foram criados a partir da sinopse e do contexto para projeto de jogo. As personagens principais, para as quais foi feita uma concepção de figurino e caracterização, são as seguintes: Briana, Morgana, Merlin e Chefe da guarda. A seguir são apresentadas algumas de suas características e escolhas de elementos.

FIGURA 3 – FICHA DE FIGURINO DA LÍDER DO IMPÉRIO



FONTE: Autoria da designer Clara Pache.

A líder bruxa Morgana é caracterizada por sua pele muito branca, corpo alongado, membros com pepitas de ouro e joias com o símbolo da deusa tríplice encrustadas na pele. Usa tecidos leves, com transparência sutil na capa, que também leva pepitas brutas, formando desenhos das fases da lua. A referência às fases da lua é caracterizada pela coroa, que “floresce”, chega ao seu auge cíclico e depois se encapsula – também uma referência às fases da deusa tríplice: donzela, mãe e anciã. O veludo em seu vestido traz a identidade

remetida à nobreza, e um cajado simboliza o poder. Sua paleta de cores inicia na pureza do branco perolado, para representar algo intocável, e finaliza no vinho *dark cherry*, como sinal de força, poder e perigo.

Já para o Chefe da guarda foram escolhidas as cores em tons de verde e castanho de modo a ilustrar seu coração bondoso, lealdade e ligação com a natureza. Seu metal é o titânio, trazendo leveza e resistência; para representar o guerreiro híbrido de urso, o metal está em sua forma bruta, para que sua bondade fique escondida. A personagem conta também com um dispositivo tecnológico para comunicação e consulta a informações.

O druida e alquimista tecnocrata Merlin usa o azul por ser uma cor que remete à inteligência, ao poder e à segurança. Porém, sua personalidade fria e antissocial pode ser observada em um figurino com traços espinhosos, propício para evitar contactos. As ombreiras e o medalhão com o emblema imperial apresentam a personagem como alguém que estaria ao lado do império, porém seu desejo pelo poder o faz trabalhar em engenhocas para ajudar a derrubar a líder. Seu metal é o ferro; conforme os períodos históricos citados acima, esta será sua ligação com o passado, sendo que, a partir de sua inveja obsessiva pelo poder, ajuda a humana na missão de destruir o império.

Briana é a personagem do *player*, inspirada na rainha Boudicca, conhecida como a rainha vermelha: esta foi uma rainha e guerreira celta da região da Grã-Bretanha que guerreou contra a invasão romana. Esta personagem é uma representação dos sobreviventes da raça humana e tem como cor predominante o laranja, símbolo de liberdade, energia e otimismo.

A personagem, que representa o povo, usa tecidos mais naturais, armas mais rústicas e com traços celtas, assim como um traje mais simples, porém com pequenas tecnologias, além de um bracelete criado por Merlin com dispositivos que a ajudam a seguir o jogo. Este dispositivo é também a tela de pausa para escolha de arma e localizador de portais e fontes de energia. Esta é outra personagem que usa o metal representante de um período celta, o bronze.

A seguir, na Figura 4, é possível ver o conceito criado para estes personagens, com o detalhamento de materiais, cores e acessórios de cada um deles.

FIGURA 4 – CONCEPÇÃO DE FIGURINOS PARA O JOGO 7020, EXCALIBUR



FONTE: A autoria da designer Clara Pache.

Conforme descrito anteriormente, as criações foram feitas com base em uma análise do perfil dos personagens, usando a representatividade das cores para avivar o conceito da psicologia dos sentimentos através delas. Nesta figura está a concepção final de cada um dos personagens descritos anteriormente, mas é importante ressaltar que para chegar a este ponto, o processo de criação passou pela pesquisa de materiais, para apresentar a época de inspiração definida, tal como o caimento da roupa que foi pensado para estruturar cada um dos personagens.

## Considerações finais

Conforme apontado por Salomaa (2018), o mercado de videogames evidenciou a necessidade de uma organização de tarefas muito clara para a produção de figurinos, que ainda tem uma escassa contribuição de profissionais de figurino para a criação de personagens de jogos.

É possível perceber que um profissional *character artist* ou *character designer* é capaz de desenvolver figurinos tal qual desenvolve as características físicas e psíquicas dos personagens através de suas ilustrações, conforme apontado por Salomaa (2018), que afirma que muitos deles são mestres na interpretação de personagens através do figurino, mas poucos têm conhecimento da realidade do vestuário.

Assim como apontado neste artigo e reconhecido na fala anterior, as ferramentas de pesquisa específica, análise e experiências com o desenho de vestuário, caimento, modelagem, tecidos e tecnologia têxtil são conhecimentos intrínsecos ao profissional de moda e figurino, que pode atuar como consultor ou designer de maneira a agregar valor narrativo às escolhas de figurinos e caracterização das personagens.

Visto que as funções de *lead character artist*, *character artist* e figurinista têm seus pontos de ligação, é possível dizer, neste caso, que integrar um figurinista desde o início da produção de um jogo pode fornecer um suporte de narração e conhecimento prático da construção de roupas para as personagens. Isto possibilita um realismo maior, fazendo com que o espectador não tenha distrações, tal como apontado pelas figurinistas Heli Salomaa e Jean Gillmore.

Para exemplificar uma das formas de desenvolvimento de um figurinista, foi apresentado um projeto exploratório para um jogo de videogame fictício, denominado *7020, Excalibur*, para apresentar um pouco dos processos criação de figurinos a partir de uma temática específica, tal como o jogo e a série de streaming *The Witcher*, analisados anteriormente.

É importante ressaltar que mesmo as criações de reinterpretação histórica com base em grandes pesquisas de períodos históricos – que podem se fundamentar em pinturas, manuscritos, trajes e fragmentos arqueológicos do período –, normalmente passam por um filtro com liberdades poéticas do figurinista e do diretor, a fim de tornar o figurino mais atrativo àquela produção, o que pode fazer com que ele não seja completamente fiel ao contexto histórico original.

Tal como apontado por Kalmakurki (2021), os figurinos digitais dos personagens facilitam a imersão do espectador no mundo do filme. Isto pode ser afirmado também em relação aos jogadores, visto que o contexto e a caracterização dos *players* também são de suma importância para esta imersão.

Como pode ser observado, as empresas de jogos já estão começando a abrir espaço para figurinistas em suas equipes. Portanto, o profissional de moda ou figurino que se capacitar para uso dos *softwares* 3D – como destacado por Tepe e Koohnavard (2023) – amplia suas possibilidades de trabalho também no ambiente digital, tornando-se um *character artist* mais completo. Da mesma forma, um profissional de *character design* ou *art*, ao se especializar em figurino, design de vestuário ou tecnologia têxtil, também pode adquirir as competências necessárias para um melhor desenvolvimento dos figurinos.



## Referências

CARTWRIGHT, Mark. **Ancient Celts**. World History Encyclopedia, Apr. 2021. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/celt/>. Acesso em: 29 jul. 2024.

KALMAKURKI, Maarit. **Digital character costume design in computer-animated feature films**. 2021. Tese (School of Arts, Design and Architecture Doctoral thesis) – Department of Film, Television and Scenography – Aalto University, Espoo, Finland, 2021. Disponível em: <https://aaltodoc.aalto.fi/items/4920a810-26bf-462b-ab1a-8aa6d2f536fd>. Acesso em: 29 jul. 2024.

KINNUNEN, Krista. **Costume designers can add significant value to animated films**. Aalto University, [s. l.], dec. 2021. Disponível em: <https://www.aalto.fi/en/news/costume-designers-can-add-significant-value-to-animated-films>. Acesso em: 12 fev. 2024.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. “Because it just looks cool!” Fashion as character performance: The Case of WoW. **Journal of Virtual Worlds Research**, [s. l.], v. 1, n. 3, fev. 2009. Disponível em: <https://evols.library.manoa.hawaii.edu/items/4b43884b-5b5d-4483-9aab-b4cf7a53fa21>. Acesso em: 29 jul. 2024.

JOHN, Bettina. **Costume Design for Performance**. Wiltshire: The Crowood Press Ltd, 2021.

LYONS, Sandy A. (ed.). **Costume Design for Video Games: An Exploration of Historical and Fantastical Skins**. 1. ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.

POELS, Karolien; DE KORT, Yvonne; IJSSELSTEIJN, Wijnand. “It is always a lot of fun!”: exploring dimensions of digital game experience using focus group methodology. In: **PROCEEDINGS OF THE 2007 CONFERENCE ON FUTURE PLAY**, 7., 2007, New York. **Anais [...]**. New York: Association for Computing Machinery, 14 nov. 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1328202.1328218>. Acesso em: 29 jul. 2024.

REMEDY GAMES. **Creating a character’s look**. 2017. Disponível em: <https://www.remedygames.com/creating-a-characters-look>. Acesso em: 22 de jan. de 2022.

SALOMAA, Heli. **Video games and costume art: digitalizing analogue methods of costume design**. 2018. 104f. Thesis (Master’s of Arts) – School of Arts, Design and Architecture, Aalto University, Espoo-Finlândia, 2018.

SNYDER, Chris; PHILLIPS, Ian. How Disney’s animation evolved from “Frozen” to “Frozen 2”. **Business Insider**. 1 vídeo (13 min). 2019. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/how-disney-frozen-2-was-animated-2019-12>. Acesso em: 29 jul. 2024.

TEPE, Jan; KOOHNAVARD, Saina. Fashion and game design as hybrid practices: approaches in education to creating fashion-related experiences in digital worlds. **International Journal of Fashion Design, Technology and Education**, [s. l.], v. 16, n. 1, p. 37-45, 2 jan. 2023. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17543266.2022.2103591>. Acesso em: 29 jul. 2024.

**Revisora do texto:** Rebeca Costa Silva Simonini, graduanda em Tradução pela Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: [orcamentosimonini@gmail.com](mailto:orcamentosimonini@gmail.com).