

A PERCEPÇÃO DAS CORES NO JOGO GTA V E SEUS PERSONAGENS

KATIUCE DE CEZARE SIQUEIRA¹; LARISSA AZUBEL²

¹Universidade Federal de Pelotas 1 – katidecezare@gmail.com 1

²Universidade Federal de Pelotas – larissazubel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Através do olhar, o ser humano consegue perceber muitas coisas. Sendo a cor, com ajuda da luz, uma delas. “A cor não tem existência material. Ela é, tão somente, uma sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão” (PEDROSA, 2012, p. 19). Dependendo da cultura em que está inserida, do olhar peculiar de cada indivíduo, a cor pode causar diferentes sensações. Temos como exemplo o branco, que significa pureza e virgindade no ocidente, enquanto em algumas culturas orientais significa morte e pesar.

Diferentes cores combinadas entre si também possuem efeitos diferenciados. Existem inúmeras combinações de cores e elas podem ser usadas para transmitir mensagens, passar alguma sensação, chamar a atenção ou até mesmo causar uma estranheza no espectador.

Fortes contrastes, como por exemplo, o laranja e o azul, proporcionam energia visual a uma imagem. De acordo com Chagall (apud LUPTON e PHILLIPS, 2008, p. 70), “todas as cores são amigas de suas vizinhas e amantes de suas opostas”. Ao falar sobre as opostas, ele faz referência aos contrastes, uma vez que cores opostas no círculo cromático são contrastantes e ao citar cores vizinhas, referencia as cores análogas. Para Lupton e Phillips (2008, p. 70) “a cor pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação”.

O estudo das cores é constante quando se trata de design. Tal conhecimento é de grande importância para essa área, uma vez que é o designer quem vai fazer a utilização das cores para comunicar-se através de um projeto. Os designers de jogos, por exemplo, precisam ter esse conhecimento para desenvolver seus personagens.

Quando começamos um jogo, nosso primeiro contato é com o personagem principal. Em GTA V, começamos com um personagem e ao decorrer do game, nos deparamos com mais dois personagens jogáveis, também principais. Cada um com uma história de vida diferente e personalidades totalmente distintas.

Ao falarmos sobre o jogo, primeiro precisamos destacar que ele é um game de ação e aventura em um mundo aberto, desenvolvido pela empresa *Rockstar North* e publicado pela empresa *Rockstar Games*, no dia 17 de setembro de 2013. Jogo desenvolvido inicialmente para os consoles *Playstation 3* e *Xbox 360*. Com o passar do tempo, em novembro de 2014, foram lançadas versões para *Playstation 4* e *Xbox One*. Mais adiante, em abril de 2015, veio a ser disponibilizado também para computadores. Sendo assim, o décimo quinto jogo da franquia GTA.

Durante o *gameplay* de *Grand Theft Auto V*, o jogador visita as cidades fictícias de *Los Santos* e *Condado de Blaine*, no estado de *San Andreas* e em seus arredores, que, por sua vez, são inspiradas nas cidades *Los Angeles* e *Califórnia*, respectivamente, localizadas no estado de *San Francisco*. Vale ressaltar também, que *Los Santos* foi uma das três cidades fictícias do jogo *Grand*

Theft Auto: San Andreas, lançado em 2004. O jogo de maior sucesso da franquia. Devido a sua grande popularidade entre os fãs da saga, a cidade fictícia foi reconstruída e relançada no, então novo, *Grand Theft Auto V*.

Em *GTA V*, pela primeira vez na história do jogo, existem três protagonistas jogáveis. São eles *Michael De Santa*, *Trevor Philips* e *Franklin Clinton*. O jogador pode alternar entre os personagens durante o *gameplay* e cada personagem possui características especiais. Tanto na personalidade quanto na aparência física, os três personagens são bastante distintos. Ao decorrer do jogo, o jogador acompanha e promove o encontro entre os personagens.

Para um jogo fazer sucesso, é imprescindível que seu personagem principal seja carismático o suficiente para que o jogador construa uma relação com o mesmo e que o faça colocar-se em meio à trama. Segundo SCHELL, 2010, uma característica diferenciadora das grandes histórias é como as personagens mudam. Designers de videogame raramente levam isso em consideração. Há uma tendência de tratar personagens de jogos como tipos fixos. Ainda de acordo com o autor, isso torna a narrativa muito entediante.

Entretanto, em *GTA V*, além de uma personalidade carismática, as personagens tem uma bagagem emocional e histórica, que ao início do jogo ou no decorrer da trama, fazem com que o jogador se envolva com a história. Criando um laço entre o jogador (pessoa física) e a personagem. Ressaltando que cada personagem possui uma cor diferente no jogo. Cor, que reflete sua personalidade no decorrer da história. Através de cores, também se determina quais missões cada personagem pode realizar.

Dessa forma, quanto mais envolvente e mais carismático o personagem for, mais o jogador terá vontade de continuar jogando e ajudando o personagem a conquistar seu objetivo principal no *gameplay*.

2. METODOLOGIA

Para garantir que esse trabalho seja coerente, percebendo que o jogo *Grand Theft Auto V* nos apresenta um conteúdo bastante específico quanto a seus personagens, decidimos realizar uma análise de conteúdo. Segundo Fonseca Junior (2006), “ela se refere a um método das ciências humanas e sociais, destinado à investigação de fenômenos simbólicos, por meio de várias técnicas de pesquisa”. Assim, complementamos com uma análise de imagem, onde é necessário, segundo Coutinho (2006), “compreender as mensagens visuais como produtos comunicacionais”. E, com isso, temos o grande exemplo dos jogos eletrônicos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento, conseguimos constatar a importância das cores na construção de um jogo e na construção da personalidade dos personagens. O jogo está sendo testado das mais diversas formas, fazendo uma análise crítica de seus personagens, bem como o uso das cores nos mesmos. Sempre procurando compreender a mensagem por trás do material visual presente no jogo. Captando a essência de seus personagens e da maneira como se comunicam com o jogador. Ressaltamos ainda, que a análise encontra-se em desenvolvimento.

Ao analisarmos o jogo, podemos perceber as cores que representam os personagens *Michael*, *Trevor* e *Franklin*, são elas, respectivamente, azul, laranja e verde. Durante o *gameplay*, depois de desbloquear todos os personagens, vemos

no mapa diferentes missões para cada protagonista. Elas são divididas nas cores de cada personagem, pois cada um tem uma progressão diferente durante o jogo, eventualmente se encontrando em algumas missões, aonde vão estabelecendo conexões entre eles.

De acordo com o proposto, cada personagem é abordado com uma cor, *Michael* é representado pela cor azul, em razão de sua personalidade fria e sua tristeza interior, tendo em vista que *Michael* é o único personagem financeiramente estável, entretanto, não vive sua vida plenamente, pois precisa lidar com sua família totalmente desequilibrada emocionalmente e com muitos problemas relacionados à sua carreira.

O personagem *Trevor* é simbolizado pela cor laranja, muito próxima do vermelho, ela transmite a intensidade de sua personalidade, a insanidade deste protagonista perante suas escolhas no jogo. De origem humilde, com problemas familiares e abandonado pela mãe, desde muito novo *Trevor* precisou tomar conta de si mesmo, o que abalou muito seu psicológico o transformando em um sociopata, ainda que este tenha alguns princípios de lealdade e grandes planos para o futuro.

Franklin caracterizado pela cor verde, pois além de ser individualista, ele pensa muito em si mesmo e em seu crescimento financeiro, além de ter uma forte conexão com animais. A cor também faz ligação com o personagem *CJ* do jogo, com maior sucesso da saga, *GTA San Andreas*. *Franklin* vem de origem pobre e tenta se sair bem com pequenos furtos de carros, almejando um futuro melhor para si.

4. CONCLUSÕES

Com isso, propõe-se então, que as cores são percebidas não só por nossa visão, mas pelo nosso subconsciente, de uma maneira que, muitas vezes, escapa à racionalização. Atentamos para a forma como as cores influenciam e atuam no desenvolvimento do jogo ou das personalidades dos personagens do mesmo. Designers trabalham com teorias de cores para criação de jogos, tanto quanto trabalham com direção de imagem e desenvolvimento de roteiro.

Ao fazermos uma abordagem simples, com a análise de como as cores influenciam nos personagens do jogo *Grand Theft Auto V*, demonstramos a funcionalidade do designer em relação à cor e aos efeitos psicológicos que ela nos provoca silenciosamente.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PEDROSA, I. **O Universo da Cor**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2012. 5v.

GUIMARÃES, L. **A Cor Como Informação**. São Paulo: Annablume, 2000.

LUPTON, E. PHILLIPS, J.C. BORGES, C. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

SCHELL, J. **A Arte de Game Design**. Cidade: Elsevier, 2011.

GAMES, B. **Guia Oficial Grand Theft Auto V**. São Paulo: Europa, 2014.

DUARTE, J. BARROS, A. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.

GTA Wiki. **Personagens Grand Theft Auto V**. GTA Wiki, Pelotas, 01 jul. 2016. Acessado em 01 jul. 2016. Online. Disponível em: [http://pt.gta.wikia.com/wiki/Categoria:Personagens do GTA V](http://pt.gta.wikia.com/wiki/Categoria:Personagens_do_GTA_V)

Wikipédia. **Grand Theft Auto V**. Wikipédia, Pelotas, 06 jul. 2016. Acessado em 06 jul. 2016. Online. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V