

Criando personagens femininas em games



1. Pense em um personagem

Não o reduza a ser apenas o companheiro romântico de alguém, a precisar ser resgatado. Crie suas nuances. Defina ao menos três eventos da sua vida que o transformaram em que ele é.



A narrativa é a principal forma pela qual nossa espécie organiza a sua compreensão do tempo.

Sempre houve maneiras não-narrativas de organização do tempo: a passagem do sol, as fases da lua, a sucessão das estações e os ciclos de temporada que chamamos de anos. Como o relógio, estes modos de organização do tempo são abstratos no sentido de que eles fornecem uma grade de intervalos regulares durante o qual podemos localizar eventos. A narrativa, por sua vez, transforma esse processo de dentro para fora, permitindo que os próprios eventos criem a ordem do tempo.





"O tempo torna-se o tempo humano na medida em que ele se organiza à maneira de uma narrativa; a narrativa, por sua vez, é significativa na medida em que ela retrata as características da existência temporal."

Paul Ricoeur.



2. Agora pense que seu personagem é uma mulher.

Simple



Essa! Uma mulher preparada para a jornada perigosa que tomará

Sim!
As duas
são
lindas!

Não essa! Que claramente não sabe o que proteger em uma batalha: axila, virilha, pescoço, abdômen e tórax

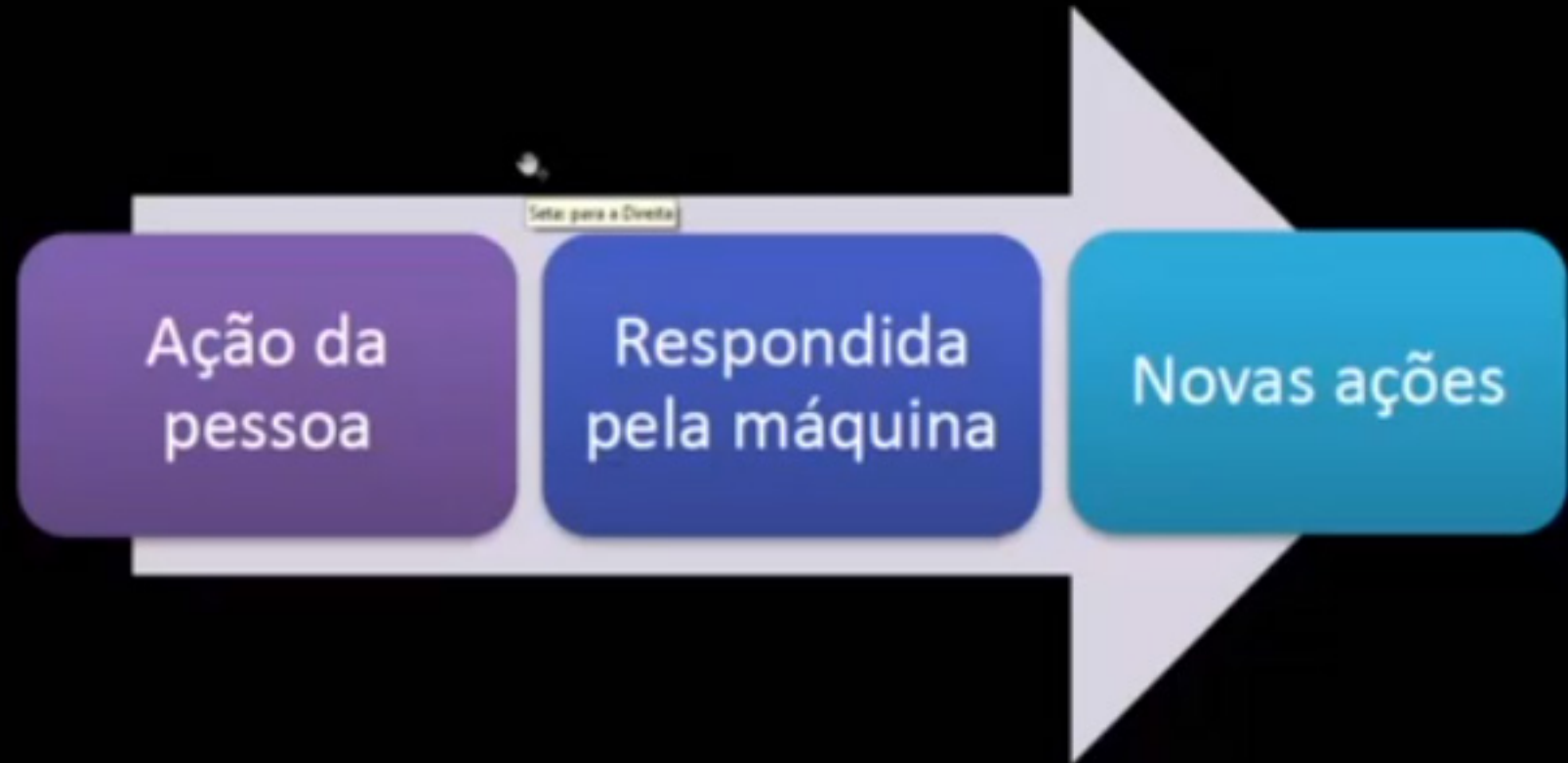


3. Ela deve ter agência

Ela tem que fazer as coisas acontecerem, colocá-las em movimento. Ela tem que fazer escolhas – boas e ruins. Ela tem que fazer a diferença na sua história, e não esperar a história acontecer. “No início era o verbo”. Sem ação, sua personagem não tem função; sem enfrentar as consequências dos seus atos, ela é rasa.



Agência e Mediação



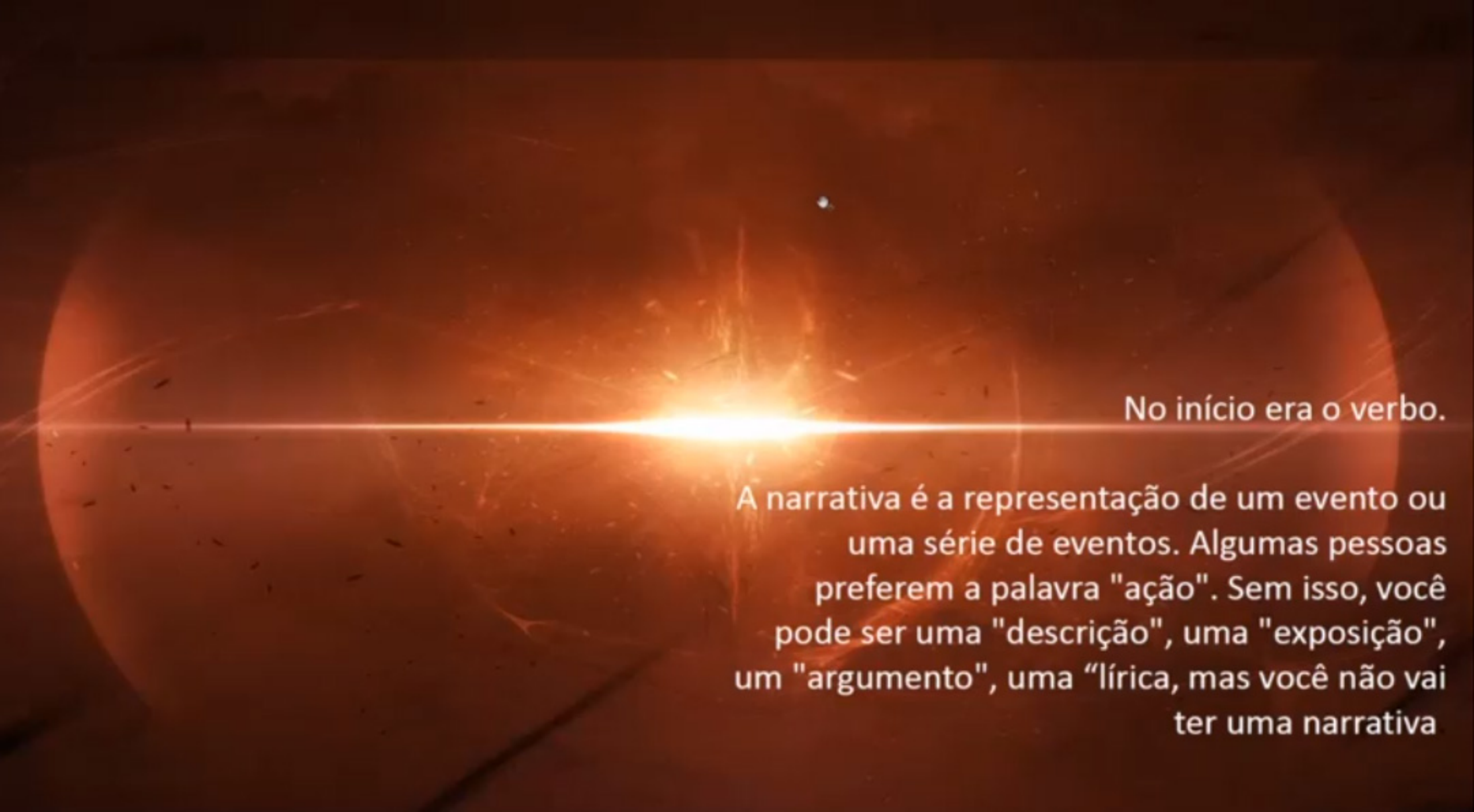
- Mediação de Latour

- A partir do conceito podemos até afirmar que a máquina é ator do jogo digital. Pois, para o autor, a mediação é um elo em que o jogador e os sujeitos não humanos produzem transformações juntos, sendo assim, a máquina não é passiva, ela responde.

4. Ela deve ser humana

Ou seja: complexa, mesmo se for alienígena ou máquina. Ela não precisa ser amável, mas tem que ter seus próprios objetivos. Ela deve funcionar sozinha, para poder funcionar bem em grupo. Ela deve ter uma razão interna para agir.





No início era o verbo.

A narrativa é a representação de um evento ou uma série de eventos. Algumas pessoas preferem a palavra "ação". Sem isso, você pode ser uma "descrição", uma "exposição", um "argumento", uma "lírica, mas você não vai ter uma narrativa

5. Não caia em armadilhas

Personagens femininas não precisam servir de amparo emocional, sem ter suas próprias questões emocionais. Elas não precisam ser fortonas para serem fortes. Pense nas mulheres da sua vida. Elas são somente um arquétipo paralisado? Se tiver dúvidas, pergunte para as mulheres, elas sabem como se sentem.



LUCCA

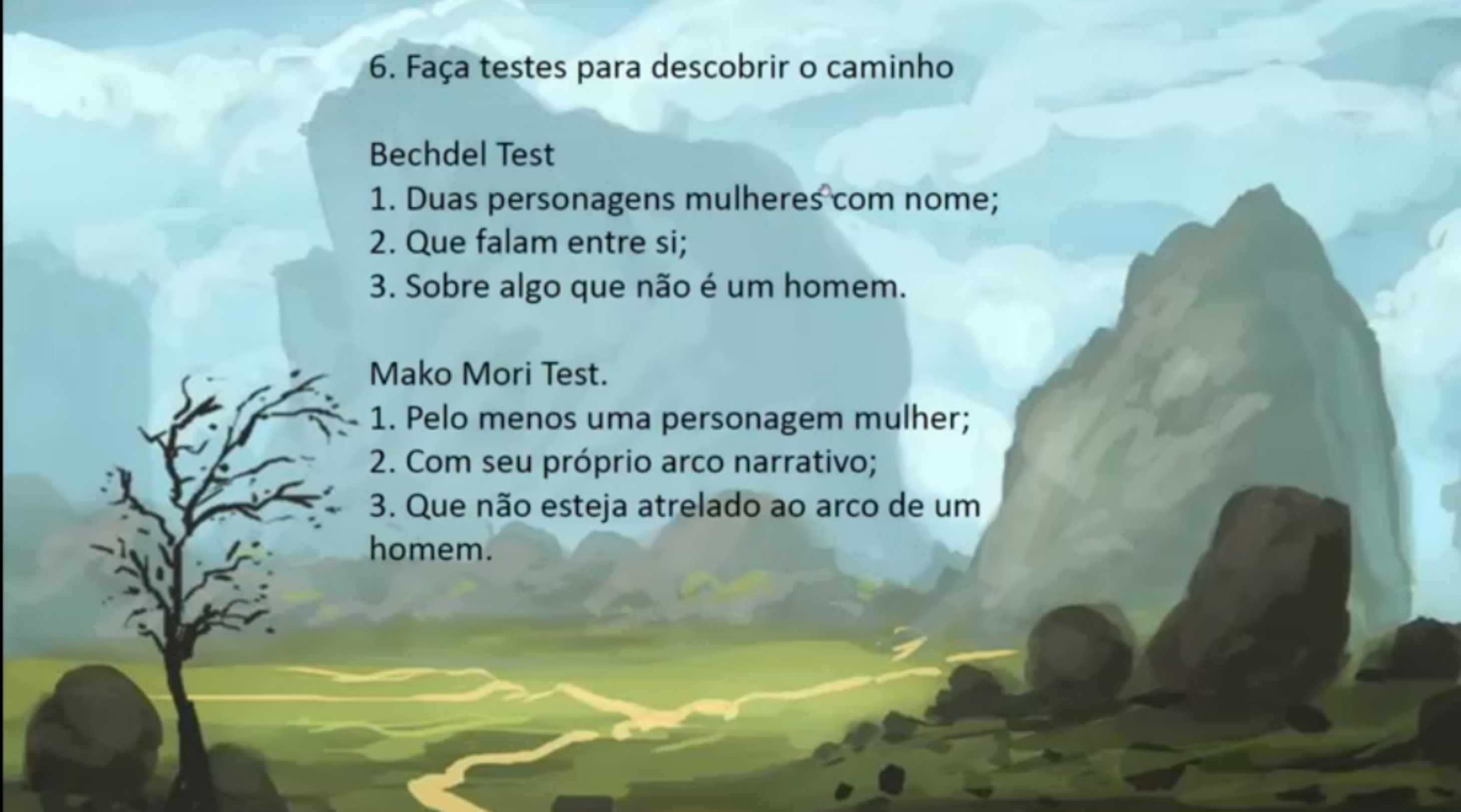
6. Faça testes para descobrir o caminho

Bechdel Test

1. Duas personagens mulheres com nome;
2. Que falam entre si;
3. Sobre algo que não é um homem.

Mako Mori Test.

1. Pelo menos uma personagem mulher;
2. Com seu próprio arco narrativo;
3. Que não esteja atrelado ao arco de um homem.





1996

7. Sexualização ou sensual? Vamos entender!



2015

E, finalmente as armaduras! Como geralmente são!



Quase lá!



Como funciona na realidade:



Como funciona na realidade:

Male



Female



“Ahhhh, mas eu queria muito colocar roupas menores na minha personagem feminina, não tem nada a ver com ela, tem a ver com o mundo dos games, sabe como é? É um mundo que adora ver roupas curtas e justas, especialmente no busto. As pessoas que fazem, fazem porque é mais legal, blá, blá, blá ...”

ASSIM! Obrigada!



TÁ BOM! ENTÃO NÃO SE ESQUEÇA DOS
HOMENS PRA DEIXAR SEU mundo
COERENTE!

1. Partida, separação

- a. Chamado à aventura – Mostra qual o mundo normal do herói, que é chamado para uma aventura;
- b. Recusa do chamado – Por conta de inequidade, medo, etc, o herói recusa o chamado ;
- c. Ajuda sobrenatural– Um mestre ou ajuda mágica aparecem para guiar o herói;
- d. Cruzada do primeiro limiar – O herói finalmente entra em um mundo que não há volta;
- e. Barriga da baleia – O herói é engolido pelo novo mundo, como uma volta ao útero. Começa o processo de metamorfose.

2. Iniciação

- a. Estrada de provas – O caminho se prova mais tortuoso do que imaginado;
- b. Encontro com a deusa – Encontro com a completude do outro, com o amor universal;
- c. A tentação – Depois de adquirir poder, o herói será tentado a usá-lo de forma indigna;
- d. A expiação com o sagrado – O herói precisa transcender os pontos cegos de sua vida, enfrentar alguém de puro poder, geralmente representado como pai;
- e. Apoteose – O herói sai das dualidades e vai de encontro ao todo, ganha percepção e conhecimento. Está pronto para o ponto mais difícil de sua aventura;
- f. Última bênção – realização da meta da aventura.

3. O retorno

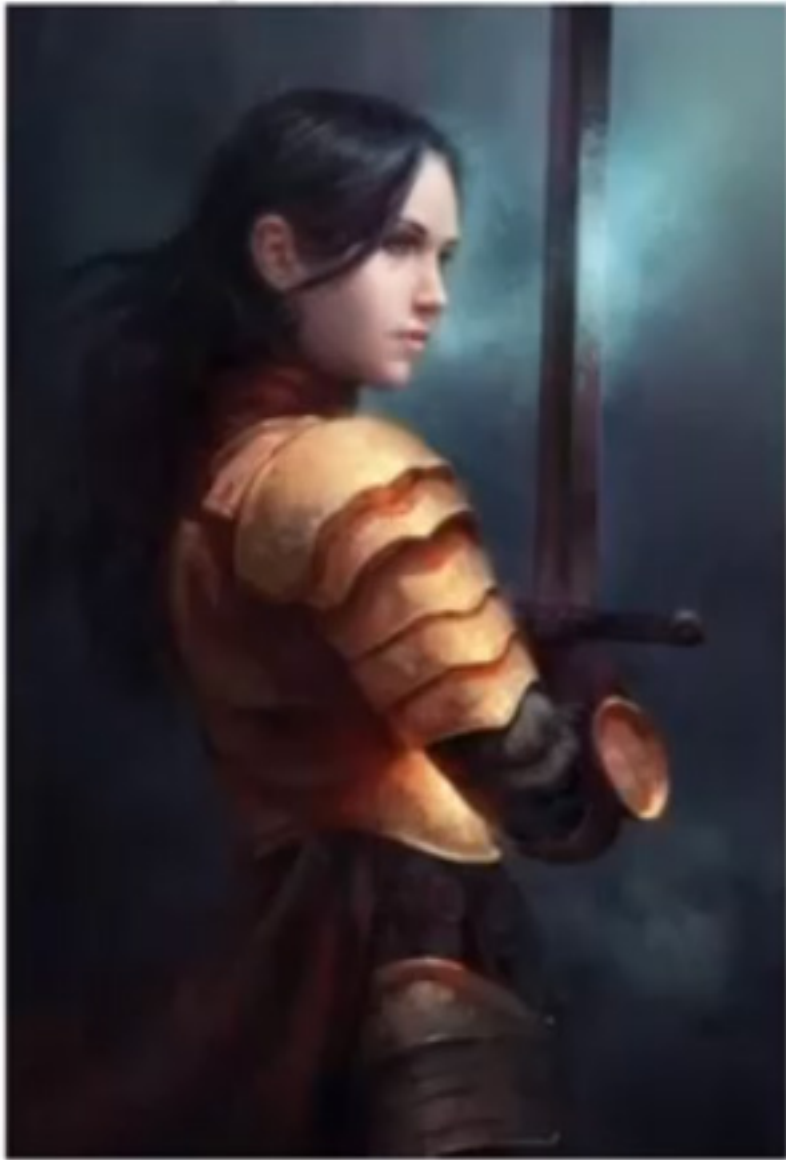
- a. Recusa do retorno – O herói se recusa a voltar, e levar seu conhecimento consigo;
- b. O voo mágico – Ele recebe uma benção dos céus, e deve fugir com ela para o mundo comum;
- c. Resgate – Um guardião, ou as pessoas comuns devem auxiliar o herói enfraquecido;
- d. Cruzando o limiar do retorno – O herói deve sobreviver ao impacto do retorno o mundo comum;
- e. Mestre de dois mundos – O herói entende que sempre terá consigo os dois mundos, e suas metas se tornam compaixão;
- f. Liberdade para viver – Ele aprende com o passado e vive com o presente.



1. Situação Inicial

A viagem de uma heroína começa com uma situação inicial de uma menina ou uma mulher que se separam de valores considerados femininos em uma cultura, tentando provar-se para uma figura paterna. Ou seja, a heroína começa como resultado do que seu pai idealizou.

Murdock atribui a esse começo uma ligação entre a heroína e a imagem de *Athena*, a deusa grega que nasceu diretamente da cabeça de seu pai – ela era considerada uma deusa muito racional e forte, e é assim que vemos a heroína no começo.



2. Estrada de Provas

Assim, começa o próximo passo da sua jornada, chamado de Estrada de Provas. Separada de sua mãe – isso pode acontecer de forma metafórica, mas no caso de Onze, ela realmente nem sequer conheceu a mãe –, a heroína vai em busca de provar algo a si mesma.

Nesse momento, a heroína acaba aceita e acolhida por figuras masculinas que acreditam que aquilo que ela faz ou tem é algo muito poderoso. Dessa maneira, a visão da heroína de aceitar o lado masculino de seu pai é reforçado como algo bom, e que pode ajudar aos outros. Começa um processo de cura que começa pelo espelho: se eu posso ajudar os outros com os poderes que trouxe do masculino que conheci (mesmo que ele seja ruim), talvez, eu não seja uma pessoa ruim. Esse pensamento faz com que a heroína possa desenvolver seus poderes de uma forma muito mais própria, menos pesada para ela. Mesmo que ela receba alguma crítica, na fase da Estrada de Provas, ela deve ter seus poderes acolhidos.



3. Ilusão de sucesso

Depois de muitas provas, ela se torna vitoriosa. Isso a torna ainda mais obstinada a ir atrás de grandes desafios, seus sucessos nunca são suficientes para ela, e, assim, precisa manter os aplausos. A heroína começa a perceber que tem algo faltando. Nenhuma vitória lhe deixa plena de verdade. Quando ela olha para um espelho, ela não sabe bem quem olha de volta.



4. A descida

“O que eu perdi nessa busca?”, essa é a pergunta que a heroína começa a se questionar. Ela conseguiu enfrentar seus medos, ela sacrificou o que tinha, ~~mas ela ainda se sente desestruturada.~~

A Descida é essa compreensão da própria incompletude. Isso gera uma tristeza muito grande que pode ser revelada por conta de brigas, da não aceitação, da inquietude.

Murdock coloca que esse é o momento em que a heroína começa a pesquisar por suas figuras maternas, sejam elas como Deméter – a mãe que dá vida, das colheitas, da terra na mitologia grega, símbolo de morte e ressurreição; Perséfone – a deusa que habita no Olimpo e no submundo, símbolo da alternância, dos ciclos da natureza; e Kali (eu prometo que ela usa esse nome mesmo) – uma deusa hindu que representa a tríplice: criação, preservação, destruição.



5. Encontro com a deusa

Depois de sua Descida, a heroína abandona o local de seus aliados, e tenta se reconectar com o seu feminino, com as suas figuras maternas. E ainda mais formidável: com as figuras maternas que habitam dentro dela.

Nomear as coisas é algo extremamente poderoso. Quando nos sentimos angustiados, entender de onde vem e porque estamos assim é o começo do processo de cura, temos que dar nomes aos nossos sentimentos.

É aí que entra Kali. Na mitologia hindu, Kali é maternal de outra forma, não com a imagem bondosa que estamos acostumados. Ela reina sob a morte, e, por isso, desperta medo em uma visão em que vida e morte são bem separadas. Na cultura hindu, no entanto, os aspectos de vida e morte estão conectados, e um precisa do outro para existir: é preciso destruir para poder criar de novo. Kali está conectada com os poderes de destruição, mas simboliza vida, permanência e morte. Ela é a Mãe Terrível, mas que pode ajudar a acabar com aquilo que precisa acabar, como os medos e as culpas; além de ensinar que é preciso defender os espaços e lutar pelo que se acredita, ou seja, transmutar a raiva.

6. Reconciliação com o feminino

Ela se reencontra com sua infância, antes de rejeitar o feminino, e ganha um novo entendimento sobre si. Ela volta a um trabalho diário, sem aventuras, com olhar renovado, e não recebe nenhuma glória. Ela o faz de modo paciente, como se aceitasse uma redenção. É a sua esperança e sua intuição que a levam para outra fase.

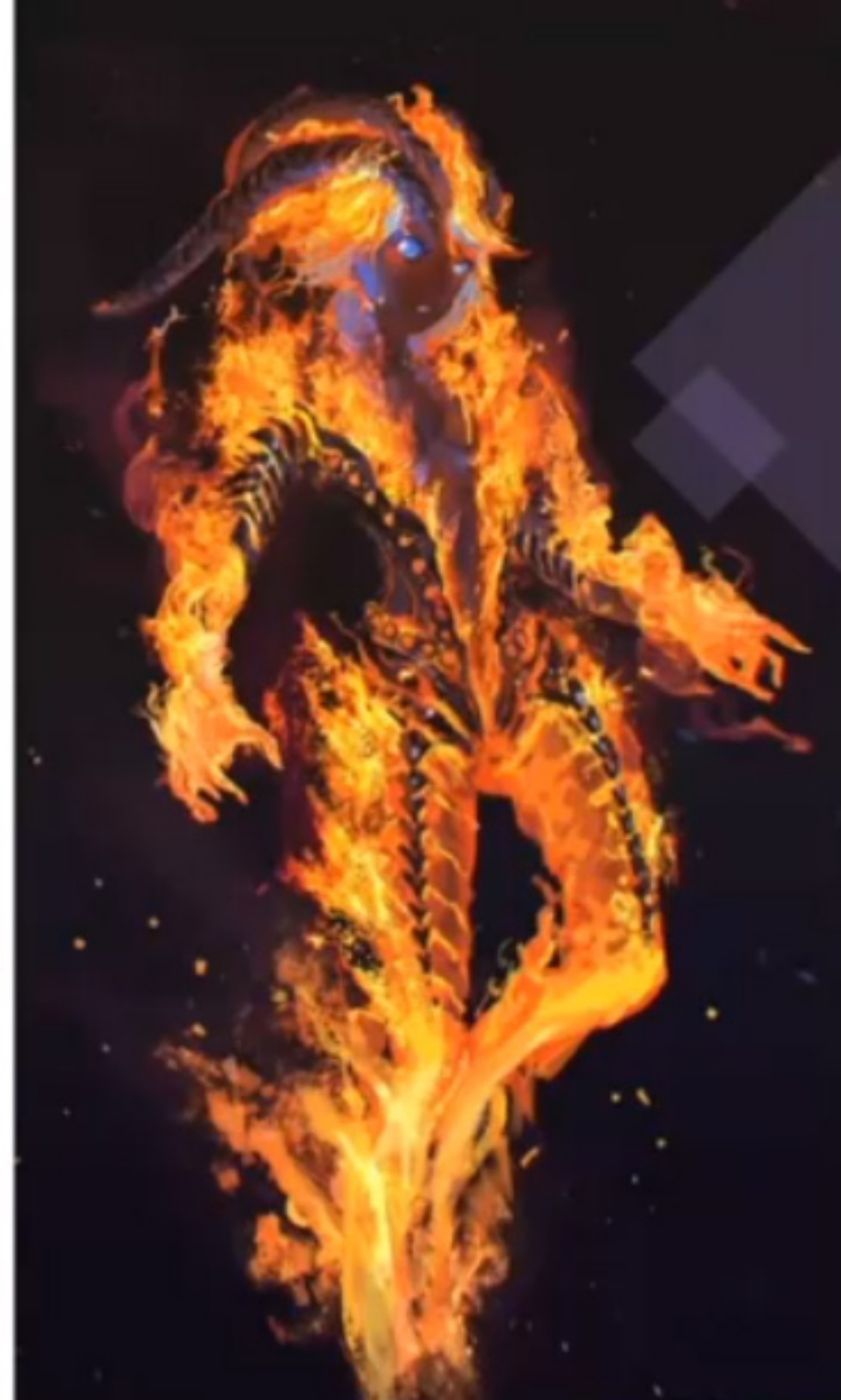


7. Reincorporação do masculino

Perséfone era muito bela e, por isso, Hades, deus do submundo, a raptou. Sua mãe, Deméter, deusa responsável pelas colheitas começa a destruir as plantações para ter a filha de volta. Como Perséfone já tinha comido frutos no submundo, ela não podia retornar ao Olimpo para sempre. Ficou combinado que ela passaria três meses com Hades – quando sua mãe se entristece e o inverno chega – e os outros 9 meses do ano com sua família. A primavera representa a subida de Perséfone, e o Outono, a descida ao submundo. Ela virou rainha do submundo e guardiã do mundo dos mortos. Perséfone, assim, representa a parte feminino que desceu até seu sofrimento e, com isso, pode guiar os outros em suas aventuras. Ela amadureceu e pode mediar sua parcela doce e sua parcela obscura.

Para a Reincorporação do Masculino, como explica Murdock, é preciso que uma crise apareça, e que a heroína possa usar tudo que aprendeu na sua jornada, mas também os poderes que aprendeu com a sua parcela masculina.

Essa integração entre as partes femininas e masculinas é o que diferencia a Jornada da Heroína da Jornada do Herói de Campbell, mas certamente poderíamos traçar paralelos entre o Monomito.





8. A união

Senhora de dois mundos, a heroína pode, finalmente, usar da sua complexidade para trazer as pessoas para um só objetivo. Ela pode atingir a paz por uma couraça, ou por uma arma. Ou ambos. Se couber na sua história, esse é o momento de acabar com todas as dualidades, até mesmo entre o bem e o mal.