

PRODUÇÃO POÉTICA DO JOGO DE VIDEOGAME “ABARÉ E A MORTE DAS CULTURAS”

Iury de Mello ARAUJO¹, Carmen Lúcia CAPRA²

¹Licenciado em Artes Visuais (UERGS); ² Prof. Orientadora. Unidade em Montenegro. UERGS.

E-mails: akuma_tkd@hotmail.com¹; carmen-capra@uergs.edu.br²

Resumo

O texto apresenta processos realizados a partir de um trabalho de conclusão de curso em Artes visuais-licenciatura pela Universidade Estadual do Rio Grande do Sul. Explicitando os procedimentos técnicos, por meio de comparações com os processos de feitura da animação (desenho animado). Procurando desmistificar um pouco dos processos que envolvem o fazer de um jogo virtual e evidenciando que jogos de videogame e ou a produção do mesmos podem servir como um mecanismo possível de aplicação em sala de aula.

INTRODUÇÃO

O trabalho consiste na produção poética de um jogo de videogame 2D, isto é, em duas dimensões, intitulado “Abaré e a Morte das Culturas”, sendo Abaré a palavra tupi-guarani com a qual os indígenas brasileiros designavam os religiosos cristãos. E é a morte das culturas, que se dá pela imposição da fé cristã como superior às outras. Constituindo um trabalho de conclusão de curso em Artes Visuais- licenciatura pela Universidade Estadual do Rio Grande do Sul. Essa apresentação busca dar maior enfoque aos processos de feitura do mesmo com a intenção de que os jogos virtuais sejam efetivados como mais uma ferramenta possível para uso na sala de aula.

A produção do videogame “Abaré e a morte das culturas” envolveu a completa criação de um jogo virtual, desde as imagens que compõe o jogo, o enredo, a trilha sonora, até questões referentes à Inteligência Artificial (IA). A versão do jogo apresentada como trabalho poético de conclusão de curso é constituída de uma única fase de plataforma, um conceito que na área do videogame é próprio ao gênero de jogos eletrônicos em que o jogador controla um personagem que deve passar por diversos obstáculos para atingir um objetivo. Essa fase possui início, meio e fim, de modo que o conjunto das imagens tente transmitir a narrativa pensada, sendo esta a que dá base ao enredo ao tomar como motivo alguns personagens da mitologia indígena brasileira.

Durante o período em que o trabalho esteve em exposição, diversos relatos por parte dos que visitaram, observaram e ou jogaram, evidenciaram que existe bastante interesse em entender um pouco do que envolve o processo de feitura de um jogo virtual, o que se dá através de uma série de tarefas complexas que, nas palavras de Frank Peres Alves, constituem

um profundo conhecimento de programação, além de uma grande experiência com os componentes do hardware. Entretanto, nos dias de hoje, o conhecimento está mais acessível, principalmente se considerarmos a popularização da Internet. É possível conseguir na rede programas e tutoriais que facilitam a pesquisa na criação de jogos, elementares ou mais elaborados, de acordo com o interesse do programador. Além das informações obtidas na rede, é possível trocar experiência com outros usuários em grupos de discussão (ALVES, 2009, p. 118).

O jogo “Abaré e a Morte das Culturas” trata de recontar metafórico do conhecido mito do descobrimento do Brasil e deve ser entendido como uma versão demo (demonstrativa), devido ao acesso restrito aos programas complexos, uma vez que são de difícil e onerosa aquisição e, também, ao

tempo restrito destinado à pesquisa no semestre letivo. Além disso, foi necessário lidar com a falta de familiaridade com a feitura de um videogame, tendo em vista que nunca tinha feito algo semelhante. Fatores como esses colocam em evidência que, ao menos em um primeiro momento, não é necessário investimentos financeiros, mas, antes, é preciso muita curiosidade, possibilitando que a produção de um videogame se dê em qualquer ambiente em que se tenha acesso a algum computador. Além disso, a versão demo atende a possibilidade de o jogo ser mutante, estando sempre aberto a novas ideias, como por exemplo, acrescentando outros personagens, novos elementos a fase, como árvores, montanhas entre outros, ou ainda ampliando o repertório de habilidades dos personagens.

MATERIAIS E MÉTODOS (ou METODOLOGIA)

Devido à crescente facilidade de encontrar diversos tutoriais na internet e, também, à disponibilidade de uma versão gratuita, optei por utilizar a *game engine* ou motor de jogo intitulada de Construct 2, um Software livre de criação de jogos digitais multiplataforma em 2D. Esse software é criado pela empresa Scirra e foi lançado para o público em 2007. Baseado na linguagem HTML5, permite a criação de jogos virtuais para *smartphones*, *tablets*, computadores, navegadores e também console wiiU e Amazon Appstore, que são os principais aplicativos e/ou mecanismos para jogos produzidos com linguagem de Marcação de Hipertexto.

No processo de desmistificar a construção de um videogame, devemos ponderar que a produção necessariamente envolve a realização de diversos estudos antes do produto final, passando pelo delieamento do roteiro, pela forma de mobilidade dos personagens e das suas capacidades, pela definição de quais objetos presentes no cenário serão interativos, assim como a aparência dos personagens e dos cenários. Enfim, é necessário elaborar antes todos os componentes que dão identidade ao jogo e que têm a função de atrair o jogador para aquele universo, proporcionando entretenimento e experiência. Isso é o que faz do videogame um mecanismo para uma ótima possibilidade de aplicação dos elementos próprios das artes visuais: sintaxe visual, cultura visual, por exemplo.

A tela de reprodução de um jogo de videogame em 2D é muito semelhante a qualquer suporte plano para desenho (papel, tela, parede) e dar visualidade ao videogame é basicamente desenhar. Isso possibilita trabalhar com noções de forma, plano superfície, textura, cor, entre outros. Em “Abaré e a Morte das Culturas”, por exemplo, optei por cores mais vivas e linhas marcadas nos objetos que estão mais próximos, no primeiro plano, nuances de cor para dar ilusão de volume aos corpos, uso de diferentes escalas nos objetos com intenção de representar a profundidade, etc.

As possibilidades de temática para um jogo de videogame são tantas quantas forem as idéias, de modo que existem muitos gêneros a ser explorados, como os de luta, tiro, corrida de carro e ou de moto, música, aventura, além dos que englobam tudo isso. Cada um vai ter diversos objetivos e desafios a serem superados pelos personagens, bem como estéticas próprias. Na pesquisa poética desenvolvida, pensei no videogame como um mecanismo de exibição das imagens de seres próprios às mitologias indígenas brasileiras — como Anhangá, Mapinguari, e outros. Isso exigiu diversos estudos de imagens para representar o que era pretendido, a exemplo da intenção de utilizar a composição entre o videogame e a temática como um mecanismo possível para reflexões sobre o acultramento de todas as complexas sociedades indígenas que aqui habitavam.

A estética do jogo teve de ser pensada de acordo com o que se pretendia transmitir e refletir. Dessa forma, procurei desenvolver a visualidade do *game* de acordo com a temática escolhida, como a ambientação da desventura em uma floresta carregada de informações visuais, envolvendo um estudo acerca de composições possíveis de florestas, cores para as folhagens e troncos. Também esteve presente a intenção de representar cada um dos elementos do *game*— plantas, animais, pajé, padre e indígenas— sem a pretensão de que fossem uma reprodução próxima à realidade, mas que ainda assim mantivessem uma semelhança reconhecível, o que confere uma identidade própria ao jogo.

Em suma, pode-se dizer que na produção das visualidades que compõem um jogo de videogame foram feitas associações com os processos de feitura de uma animação (desenho animado), de modo que o videogame constituiu-se um fazer semelhante à animação, mas diferente por ser um jogo. Dentre a principais diferenças, destaco a necessidade de determinar funções individuais para cada objeto representado no jogo, o que faz necessário que cada objeto tenha seu próprio conjunto de imagens que agem e reagem de acordo com o que foi previamente determinado, sempre tentado manter alguma relação com a história a ser contada.

Enquanto que na animação é comum a produção de todos os objetos que serão visto em um único frame ou quadro, no videogame cada objeto vai ter um conjunto de frames. Por exemplo, para que uma arara realize seu vôo no game, devemos desenhar quadro a quadro o bater de asas, como que fragmentando o movimento em estágios, e só de depois determinar onde, dentro do universo virtual, ela realizará seu vôo. Essa mesma lógica se dá para cada objeto no jogo, casas, árvores, nuvens, onças, e outros. Outra diferença em relação à animação é que um personagem pode estar caminhando de um lado a outro independentemente de outras ações que estejam ocorrendo simultaneamente. Por exemplo, há um passarinho voando em um lugar da tela enquanto que nosso personagem pode estar parado, correndo, dando tiros, pulando, ou ainda fazendo tudo isso e a animação do passarinho acontece independente do que está ou não acontecendo na parte visível ao jogador. Devemos então instruir qual movimento esse determinado personagem irá realizar.

Outra questão a ser pensada é reação dos personagens ao se encontrarem: aquele que seguia de um lado a outro, quando entra em colisão com um segundo personagem, como reagirá? Isso pode ser exemplificado assim: o personagem A lança um objeto B a W de altura, por X de extensão, em Y de largura e Z de velocidade, que entra em colisão com personagem C, cuja reação, por exemplo, é a morte. Cada ação é determinada no software por códigos e leva a uma necessária produção de frames, que, por sua vez são o que conferem a visualidade com a qual o jogador terá interação.

Portanto, o movimento de cada objeto que estará visível na tela de jogo tem a sua própria animação, a qual ocorrerá de modo independente, mas também na relação com as outras. Pesquisar os mecanismos de produção do game, assim como a composição estética dos personagens do jogo, são processos que começam pela experimentação de várias formas de ilustração, onde o objetivo é demonstrar visualmente uma ideia por meio de desenhos, antes do produto final.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo “Abaré e a Morte das Culturas” esteve em exposição junto de outros trabalhos no SALAS deste ano, um evento que acontece no início do ano letivo na Universidade Estadual do Rio Grande do Sul na Unidade localizada em Montenegro, RS. Onde acontece uma amostra dos trabalhos poéticos dos formandos, durante a exposição diversos relatos dos que visitaram, observaram e ou jogaram, sendo esses de diferentes faixa etárias, explicaram o interesse em entender um pouco do que envolve o processo de feitura de um jogo de videogame, além de outras dúvidas recorrentes, tais como, se é possível uma pessoa sozinha produzir um jogo virtual, além de curiosidades acerca da aplicação, de alguma forma, das teorias que constituem o enredo do jogo em escolas, com alunos. Oportunidade ainda não experienciada, ao menos não diretamente.

Desmistificar um pouco dos processo que envolvem o fazer de um videogame, não necessariamente como em um passo a passo, aos modos de um curso de designers de games, mas com algumas semelhanças com um pintor que explica seu processo de mistura de tintas ou o porquê de usar pinceladas pastosas e não lambidas. Contudo é importante levar em conta que embora o jogo em questão trate-se de um objeto artístico, entender o processo de produção não constitui um fazer com pretensão de ser artista, antes desmistificar o fazer para que, tanto, os outros produtos que poderão vir a ser gerados quanto a prática possam servir como um instrumento possível de ser utilizado em sala de aula de diferentes formas, como por exemplo, na análise dos elementos visuais que compõem algum jogo de videogame, tais como os personagens e suas representações.

Os jogos dem videogame são atrelado à vida e podem servir para de abordagens políticas e críticas. Como é o caso de "Abaré e a morte das culturas" que representa o genocídio feito pelos religiosos católicos no processo de acultramento que se deu desde a apropriação do que hoje entendemos por Brasil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS ou CONCLUSÕES

Concluimos, com o aporte de Lucia Leão (2005) que “obra de gamearte [videogame] constitui uma valiosa manifestação que propõe um fator lúdico e envolve o espectador em um mundo paralelo e familiar, o mundo do jogo”. E devido a esses fatores e também aos que serviram como motivo desse outro olhar, ou seja, a curiosidade de outros acerca do desenvolvimento de um jogo virtual, acreditamos que esta abordagem contribua como um suporte para novas produções e outras possibilidades de uso aos videogames como mais um instrumento na sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. P. *Gamearte*. 2009. 133 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Tecnologia) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília. 2009. Disponível em: <http://www.ida.unb.br/pdfppgarte/2009/2009_FrankNelyPeresAlvez.pdf>. Acesso em: 21 de abr. 2019

ARAÚJO, I. M. *Abaré e a morte das culturas: um jogo de videogame com personagens da mitologia brasileira*. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em artes visuais - Licenciatura, Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, 2019.

LEÃO, L. Da ciberarte à gamearte [ou da cibercultura à gamecultura]. In: *Game_Cultura. Festival de Jogos Eletrônicos*. São Paulo: 2005, SescPompeia. Disponível em: <<http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>>. Acesso em: 21 de abr. 2019.